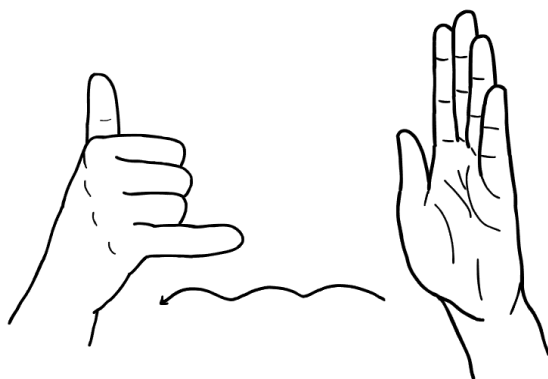


Le jeu dans la culture sourde

L'accessibilité des ludothèques à la population sourde



Lou Blanchard
Mémoire en vue de l'obtention de la
Licence Professionnelle Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèques
2024-2025
Directrice de mémoire : Florence Zerillo

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à ce mémoire mais aussi à mon année d'études.

Je remercie tout d'abord ma directrice de mémoire, Florence Zérillo, qui a su me guider et me recentrer sur l'essence de mon sujet.

Merci également à Yannick Hernandez et Brice Ducos pour leur suivi et leur écoute quant à mes doutes, ainsi qu'à l'ensemble des intervenants de cette formation pour leurs enseignements.

Je tiens à remercier très chaleureusement Sauvane Grand, mon enseignante de Langue des Signes Française depuis deux ans, qui a nourri mon intérêt pour sa langue et sa culture, m'a soutenu durant mes recherches et continue à me soutenir dans mes projets professionnels.

Je remercie Marijke Dérosier et Justine Pasquet, mes collègues durant mon alternance, pour leur patience et leur bienveillance ainsi que pour les discussions qui m'ont aidé à faire mûrir mes idées.

Les personnes avec qui j'ai pu m'entretenir, et sans qui ce mémoire n'existerait pas : Garance Versaille, Éloïse Messac, Mickael Rabel et Céline Duchesne. Que je remercie pour leur temps, leur patience et leurs savoirs.

Merci à mes parents et ma grand-mère, qui ont cru en moi et m'ont encouragé jusqu'au bout.

Un grand merci à mes camarades de promotion, pour leur joie et leur bonne humeur en cours, leur bienveillance, mais surtout leur soutien. Ils ont été une immense source de motivation tout au long de l'année et m'ont rappelé que "le plaisir est moteur".

Et enfin, je remercie mes amis et collègues du secteur ludique, qui m'ont encouragé et soutenu autant sur le plan personnel que professionnel. Je pense notamment à Swan, Julien, Yan, Lilou, Mathis, et Lou.

Résumé

Alors que certains publics commencent à trouver leur place en ludothèque, ce n'est pas le cas de la population sourde. Ainsi, ce mémoire porte sur l'accessibilité de ces structures en se concentrant sur les spécificités du public sourd. À travers leur histoire et leur culture, il identifie les principales difficultés à accéder aux ludothèques que rencontre cette communauté. Les recherches de ce mémoire permettent de connaître et par conséquent, de comprendre les besoins de la population sourde. La diversité des apports théoriques, des profils des entretiens effectués ainsi que des observations menées ont pour but de dépeindre le tableau le plus complet possible sur ce sujet. L'analyse des données récoltées a ensuite fait émerger des propositions d'adaptations en ludothèque afin de répondre au mieux aux besoins du public sourd. Ces propositions ne constituent pas des solutions miracle à l'accessibilité des personnes sourdes, mais elles pourront inspirer les ludothécaires et autres professionnels du jeu.

Mots-clés : Jeu, Accessibilité, Inclusion, Surdit , Culture Sourde

Glossaire

AGEFIPH : Association de Gestion du Fonds pour l'Insertion Professionnelle des Personnes Handicapées

ALF : Association des Ludothèques Françaises

ASL : American Sign Language. Langue des Signes Américaine

AST : Association des Sourds de Tolosa (Toulouse)

BSL : British Sign Language. Langue des Signes Britannique

CESDA : Centre d'Éducation Spécialisée pour Déficients Auditifs

ERP : Établissement Recevant du Public

FALC : Facile à Lire et à Comprendre

FIJ : Festival International des Jeux

FIPHFP : Fonds pour l'Insertion des Personnes Handicapées dans la Fonction Publique

FLIP : Festival Ludique International de Parthenay

FM2J : Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet

INJA : Institut National de Jeunes Aveugles

INJS : Institut National de Jeunes Sourds

LSF : Langues de Signes Française

LSF MED : Langues des Signes Française Méditerranée. Centre de formation continue à Marseille.

PEJS : Pôle d'Enseignement des Jeunes Sourds

RNAS.LGBTIQ+ : Région Nouvelle-Aquitaine Sourds LGBTIQ+. Association militante pour l'accessibilité des personnes sourdes LGBT à des milieux de la vie quotidienne.

RQTH : Reconnaissance de la Qualité de Travailleur Handicapé

Sommaire

Remerciements.....	2
Résumé.....	3
Glossaire.....	4
Sommaire.....	5
I. Introduction.....	1
A. Actualité sur le sujet.....	1
B. Intérêt personnel et professionnel.....	2
C. Formulation d'une question de départ.....	3
D. Méthodologie et premières hypothèses.....	3
II. Contexte du questionnaire.....	4
A. Cadre de la recherche.....	4
B. Construction du questionnaire.....	7
III. Problématisation et conceptualisation.....	9
A. Recherches sur la question de départ.....	9
B. Problématique.....	10
C. Concepts clés.....	11
Handicap.....	11
Surdité.....	12
Culture sourde.....	14
Inclusion.....	17
Accessibilité.....	18
IV. Méthodologie.....	19
A. Documentations.....	21
B. Entretiens.....	22
C. Observations.....	24
D. Avantages et limites de la méthodologie employée.....	26
V. Résultats et analyse des données.....	27
A. La culture sourde.....	27
1. L'histoire sourde.....	27
2. Contexte actuel.....	30
3. Principales barrières au quotidien.....	33

a) La vision du sourd par l'entendant.....	33
b) Les effets de la surdité au quotidien.....	36
B. L'enjeu de l'accès au jeu et aux ludothèques.....	40
1. Comment jouent les personnes sourdes ?.....	40
a) Différence de jeu entre le sourd et l'entendant.....	40
b) Principales barrières au jeu.....	44
2. L'enjeu du jeu pour la personnes sourde.....	47
a) Dans son développement.....	47
b) Dans son inclusion dans la société.....	48
C. Actions pour l'accessibilité sourde.....	49
1. Adapter l'accueil.....	50
a) Formation du personnel.....	50
b) Modalités d'accueil : inclusion ou intégration ?.....	53
2. Avoir une offre de jeux adaptée.....	55
a) Sélection de jeux et adaptations en ludothèque.....	55
b) Jeux déjà adaptés et accessibilité des règles.....	59
3. Communiquer son accessibilité.....	61
a) Communication globale.....	62
b) Communauté sourde.....	64
VI. Professionnalisation.....	65
VII. Conclusion.....	67
VIII. Bibliographie.....	70
BIBLIOGRAPHIE.....	70
SITOGRAFIE.....	72
FILMOGRAPHIE.....	74
IX. Annexes.....	75

I. Introduction

A. Actualité sur le sujet

“Pour que le siècle qui s’ouvre devant nous fasse du droit des sourds le devoir des entendants.” (Gillot, 1998)¹

Plus de vingt-cinq ans après cette déclaration de Dominique Gillot, alors députée du Val d'Oise, la question de l'accessibilité reste centrale dans les préoccupations de la communauté sourde. Même si des avancées notables ont été réalisées, ces dernières années témoignent d'une dégradation de la qualité de l'accompagnement des jeunes sourds dans leur scolarité. Aujourd'hui, les Instituts Nationaux de Jeunes Sourds (INJS)² et l'Institut National de Jeunes Aveugles (INJA)³ se retrouvent fragilisés par la baisse des subventions de l'État depuis 2018. On constate une baisse de 58 équivalents temps pleins face à une hausse de 9,2% du nombre d'enfants sourds accueillis depuis cette décision. Les conséquences qu'elle entraîne impactent directement l'éducation et la vie personnelle et professionnelle des personnes sourdes. Leur accès à l'emploi mais aussi à la culture et aux loisirs se voit également touché. Des théâtres aux cours de dessin, en passant par les clubs de sport, les opportunités de participer à des activités collectives et sociales sont en effet réduites, malgré le droit fondamental d'accès à la culture.

Dans une optique d'inclusion sociale, les ludothèques semblent tenter d'offrir des espaces ludiques accessibles à un large panel d'utilisateurs. Elles assurent être des lieux pour tous malgré les différences et se disent “tout public”. Mais le sont-elles réellement ? Un rapide tour d'horizon permet de constater que la plupart d'entre elles ne comptent en réalité pas de dispositions adaptées aux besoins de la population sourde. Défenseuses du jeu comme objet culturel, elles ne peuvent plus faire l'impasse sur les questions d'accessibilité. Ainsi, elles se doivent de penser leurs modalités d'accueil, leurs aménagements et toute adaptation permettant de recevoir un public sourd en conséquence.

¹ Dominique G. (1998). *Le Droit des sourds. 115 propositions. Rapport au Premier ministre*. La Documentation Française. cité dans Taquet A. (2007). *L'accueil du public sourd en bibliothèque*, p.19.

² Voir glossaire.

³ Voir glossaire.

B. Intérêt personnel et professionnel

Il y a quelques années, un livre m'interpelle. Comme bon nombre de mes lectures, mais celle-ci façonnera ma perception de l'apprentissage des langues et de l'inclusion dans la société. Il s'agit de *L'histoire d'Helen Keller* de Lorena A. Hickok (1998). Roman biographique d'une fille devenue sourde et aveugle à l'âge d'un an et demi, son chemin de vie épatant attise ma curiosité et me plonge dans une affection profonde pour la langue des signes. Cette découverte m'entraîne dans l'apprentissage de la Langue des Signes Française (LSF)⁴ en plus de mes cours d'anglais et d'espagnol durant ma licence de Langues Étrangères Appliquées. Depuis, mes connaissances en LSF se sont enrichies avec un intérêt tout particulier pour la culture sourde qui l'accompagne.

Ayant découvert le jeu comme créateur de lien social presque miraculeux et capable d'effacer les différences lorsqu'il est bien manié, j'ai trouvé la question du jeu chez les personnes sourdes particulièrement intéressante. En effet, alors que les interactions sociales me sont anxiogènes, le jeu a été pour moi une source de bien-être et un moyen de me connecter aux autres plus facilement. Il peut tout aussi bien être vecteur d'inclusion pour les personnes sourdes comme il l'a été pour moi dans d'autres contextes. Me pencher sur un tel sujet me parle et m'anime alors énormément.

Mon envie de réaliser des recherches dans ce domaine a été renforcée par une discussion avec une personne en juin 2024. Lorsque je lui ai parlé de mon ambition concernant l'accessibilité des personnes sourdes au jeu et aux ludothèques, elle m'a questionné sur l'intérêt de mes efforts. Elle était convaincue que les personnes sourdes étaient si peu nombreuses que cela ne valait pas la peine de s'investir pour elles. Sa réflexion m'a donné une volonté inébranlable de m'engager dans ce domaine.

⁴ Voir glossaire.

C. Formulation d'une question de départ

Au début de mon apprentissage à la ludothèque Interlude dans le cadre de la licence professionnelle de Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèques (LP MJGL), j'ai rapidement remarqué l'absence de public sourd. Alors que la structure est engagée dans l'accès au jeu pour tous et que des publics présentant des handicaps mentaux et/ou moteur fréquentent la ludothèque, les personnes sourdes ne pointent pas le bout de leur nez. Après plusieurs mois, j'ai pu accueillir des publics aux divers besoins spécifiques, mais toujours pas de personnes sourdes.

Plutôt que de me tourner sur un sujet qui me permettrait de réaliser plus facilement des observations en ludothèque, j'ai décidé de me questionner sur cette absence. Pourquoi n'y a-t-il pas d'usagers sourds en ludothèque ? Ne sont-ils pas intéressés par ces structures et services ? Quel est leur rapport au jeu ?

D. Méthodologie et premières hypothèses

J'étais déjà persuadé-e que les personnes sourdes n'étaient pas simplement indifférentes face aux ludothèques mais il fallait tout de même que je confirme cette hypothèse pour formuler une problématique pertinente. Mes recherches ont donc d'abord porté sur ces questions de départ. Les premiers résultats obtenus m'ont permis d'établir une problématique et une ligne directrice. Les enseignants de LSF de l'université de Bordeaux Montaigne ainsi que des personnes côtoyant des associations sourdes bordelaises ont exprimé leur envie de fréquenter de tels lieux et ont ainsi confirmé qu'un attrait était bel et bien présent.

La suite de mes recherches s'est déroulée en plusieurs étapes. J'ai commencé par réunir des apports théoriques pour acquérir suffisamment de connaissances sur le cœur du sujet. Cela m'a permis ensuite de mieux orienter mes prochaines recherches, prendre contact avec certaines personnes qui me semblaient pertinentes et préparer des grilles d'entretiens en conséquence. Cette première collecte de données m'a aidé à mettre le doigt sur des visions et des notions que je n'avais pas envisagées et émettre des hypothèses. En conséquence, j'ai pensé d'autres entretiens et observations pour élargir mon champ de recherches. La réalisation

d'entretiens et d'observations a pu enrichir mes recherches préliminaires mais aussi confirmer ou infirmer mes hypothèses. Ce premier croisement de données a permis de souligner de nouveaux éléments. Après une nouvelle phase de formulation d'hypothèses, j'ai poursuivi mes recherches en combinant apports théoriques et pratiques dans le but de croiser au maximum les informations récoltées. Ce mémoire réunit les résultats de ces cycles "*hypothèse - apports théoriques - apports pratiques*".

Ce mémoire débutera par une présentation du contexte dans lequel il s'ancre avant d'expliquer la problématique traitée et les questions qui en découlent. Je détaillerai ensuite les concepts et notions clés de ce sujet : *handicap, surdité, culture sourde, inclusion* et *accessibilité*. J'exposerai après la méthodologie employée pour ces recherches dont les résultats et leurs analyses seront développés dans la partie suivante.

Cette partie sera elle-même divisée en trois axes. Premièrement, je résumerai l'histoire sourde et les principales barrières que les personnes concernées rencontrent au quotidien. Puis je questionnerai l'enjeu du jeu et des ludothèques pour la population sourde de l'enfance à l'âge adulte. Le troisième axe répondra directement à la problématique en proposant des actions pour rendre les ludothèques accessibles au public sourd.

Ce mémoire s'achèvera par une réflexion sur la professionnalisation qu'il a pu apporter ainsi qu'une conclusion.

La bibliographie et les annexes se trouvent à la fin de ce mémoire.

II. Contexte du questionnement

A. Cadre de la recherche

La population sourde et malentendante en France est estimée entre 8 et 12%. Elle se rapproche des 12% lorsque l'on considère toutes les surdités, c'est-à-dire tous degrés et toutes origines de surdité confondues. Cela représente environ 8 millions de Français (sur une population de 68, 6 millions en 2025). Si l'on ne prend en compte que les personnes sourdes de

naissance ou dès les premières années de vie, on compte 5,5 millions de Français. Ce chiffre peut paraître anecdotique mais il désigne en réalité une partie importante de la population. En effet, la surdité étant un handicap invisible⁵, elle passe facilement inaperçue et donne, par conséquent, l'impression que les personnes concernées sont très peu nombreuses. On les croise en fait bien plus souvent qu'on ne le pense. Il est d'ailleurs commun d'appeler une personne qui n'entend pas bien "malentendante". Les degrés de surdité étant plus ou moins importants, une personne malentendante sera probablement considérée comme atteinte de surdité légère et par conséquent tout de même qualifiée comme sourde.

Mon mémoire porte sur les personnes sourdes de manière générale et intègre dans ce terme les personnes dites "malentendantes". Cependant, mes recherches ont été principalement orientées vers les personnes sourdes de naissance ou qui présentent des traits d'appartenance à la culture et la communauté sourde, notamment pour prendre en compte le cas des enfants sourds.

Ludothèque associative Interlude

L'association Interlude, fondée en 1998, compte aujourd'hui quatre ludothèques à Bordeaux : Berges du lac, Chantelude, Sablonat et Bastide. Elle valorise les notions d'éducation populaire et de jeu libre, et tente de rendre le jeu accessible à tous. Mon alternance s'est déroulée à la structure de la Bastide, la majorité de mes observations y ont donc été réalisées. Elle est accessible aux personnes à mobilité réduite et comporte un ascenseur pour se rendre à l'étage. L'association propose des accueils tout public, ouverts à tous les adhérents, mais aussi des accueils spécifiques qui permettent à certains types de public de profiter d'un espace privilégié. On note par exemple les accueils Jeux Vidéo, réservés aux adhérents de sept ans et plus ou encore les accueils parents-enfants du vendredi matin, destinés aux parents et à leurs enfants de moins de trois ans. La ludothèque offre également des accueils de groupes pour les écoles, crèches, centres d'animation, etc. Dans l'optique de fournir des accueils adaptés aux

⁵ Handicap invisible : handicap qui ne peut pas être perçu physiquement chez une personne.

publics, des sélections de jeux sont faites en amont et des aménagements rapides de l'espace peuvent être réalisés pour répondre aux besoins potentiels.

Exemples d'accueil qui ont demandé une adaptation pour répondre à des besoins spécifiques :

- Groupe d'enfants entre six et onze ans dont un était malvoyant : certains jeux ont été sélectionnés en tenant compte de sa présence. À son arrivée, une présentation orale des espaces de jeu et leurs dispositions lui a été faite.
- Groupe d'adultes en situation de handicap : sélections de jeux accessibles à ce public.
- Accueil tout public : personnes en fauteuil roulant, ce qui nécessite l'usage de l'ascenseur, enfants présentant un handicap psychique et/ou mental, ce qui peut parfois demander une attention particulière afin d'assurer un vivre-ensemble agréable dans les espaces de jeu (interactions avec les autres enfants, sélections de jeux adaptés...).

La notion d'inclusion étant importante pour les ludothécaires de la structure, j'ai pu profiter du cadre de mon alternance pour approfondir mes recherches. En plus de mon mémoire, des réflexions portant sur l'accessibilité des jeux ont donné lieu à un référencement des jeux adaptés de la ludothèque. Un outil de classement de jeux, selon le type de handicap (cécité, surdité, handicap psychique/mental, handicap moteur...) a été mis en place. Ce répertoire a pour but d'aider les ludothécaires dans leurs sélections de jeux lorsqu'ils ne connaissent pas suffisamment le public accueilli mais aussi de mutualiser les conseils d'adaptation de jeux possibles⁶.

La ludothèque Interlude de la Bastide et les valeurs qu'elles diffusent semblent inviter les personnes à besoins spécifiques à fréquenter ce lieu en toute confiance. C'est pourquoi le désintérêt pour les ludothèques paraissait être la première explication à l'absence de personnes sourdes dans ces lieux.

Recherches existantes

Ces dernières années, plusieurs mesures ont été prises en France dans le but de faciliter l'accès des publics à besoins spécifiques aux lieux de culture et de loisirs. Certaines dispositions sont des mises en pratique directes alors que d'autres visent à aider plusieurs structures à

⁶ Annexe 1 page 76 : Extrait de répertoire de jeux accessibles Interlude

intégrer la notion d'accessibilité dans leurs projets. En partenariat avec Asmodée, la Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J)⁷ a par exemple publié à l'été 2025 un guide pratique sur l'indice d'universalité du jeu de société. Ce document a pour vocation d'aider les professionnels du secteur ludique à rendre leurs jeux plus inclusifs. Des associations telles que L'Oiseau Jeu et Accessijeu se sont lancées dans des projets d'accessibilité du jeu pour les personnes sourdes ou non-voyantes. Les membres de L'Oiseau Jeu travaillent entre autres sur le recensement de vidéo-règles en LSF pour faciliter l'apprentissage de jeux de société aux personnes sourdes signantes⁸, tandis qu'Accessijeu poursuit son combat pour l'accès aux jeux pour les personnes aveugles et malvoyantes en l'étendant à d'autres handicaps. Un projet de ludothèque pensée et adaptée pour divers handicaps est en cours de réalisation et devrait voir le jour en 2026 à Paris. L'Association des Ludothèques Françaises (ALF)⁹ a elle aussi participé en proposant un document ressource sur *l'accueil du public en situations de handicaps en ludothèque* (2013).

Outre ces initiatives, quelques études scientifiques récentes portent sur le développement des enfants sourds en lien avec le jeu. Mais celles-ci restent peu nombreuses et très largement réalisées dans des pays anglophones. La vaste majorité des actions concernant l'accessibilité au jeu pour les personnes sourdes sont récentes et rares sont les rapports scientifiques permettant d'approfondir quelconques recherches sur le sujet. Elles sont d'autant plus complexes en raison du manque d'études statistiques et de ressources officielles concernant la population sourde en France.

B. Construction du questionnaire

Mes premières recherches ont porté sur la place du jeu dans la culture sourde afin d'éclaircir les raisons de la désertion des ludothèques. J'ai pu rapidement constater que ce n'était pas par manque d'intérêt à ces lieux mais plutôt par inaccessibilité. J'ai pu remarquer à de nombreuses reprises que les seuls lieux publics fréquentés par la communauté sourde sont

⁷ Voir glossaire.

⁸ Signant·e : qui maîtrise la Langue des Signes

⁹ Voir glossaire.

ceux identifiés comme étant leur accessibles (café-signes,¹⁰ conférences interprétées en LSF en direct, etc.).

Tout au long de l'année, j'ai pu faire part à Sauvane Grand (sourde, signante), enseignante de Langue des Signes Française à l'Université de Bordeaux Montaigne, de mes différents questionnements. Ces échanges ont confirmé la problématique de l'accessibilité des lieux. Elle m'a incité à percevoir le public sourd comme n'importe quel autre public. Si une partie de la population entendante¹¹ est intéressée par les ludothèques, alors il en est de même pour la population sourde. L'absence de personnes sourdes dans de nombreuses structures publiques s'explique par le manque d'accessibilité et non par le manque d'intérêt. Au contraire, Sauvane a exprimé une attirance particulière pour les jeux et une volonté de fréquenter des établissements offrant du jeu. Dans son cas, sa capacité à lire sur les lèvres et à parler ainsi que ses implants cochléaires lui permettent d'engager plus facilement une discussion que d'autres personnes sourdes qui n'ont que la Langue des Signes comme mode de communication. Son besoin d'adaptation d'un lieu pour le fréquenter est donc naturellement différent de celui d'une autre personne sourde.

Bernard Mottez, dans *La Surdit  dans la vie de tous les jours*, pointe du doigt le r le de la soci t  dans le traitement de la surdit  :

“La d ficiency et le handicap sont les deux faces d'une m me r alit . La premi re renvoie   son aspect physique. La seconde   son aspect social : elle est l'ensemble des lieux et r les sociaux desquels un individu ou une cat gorie d'individus se trouvent exclus en raison d'une d ficiency dans une soci t  organis e par la force des choses en fonction de la majorit . On voit donc en quel sens le handicap,   l'inverse de la d ficiency, est tr s rigoureusement un produit de l'organisation sociale. D'un point de vue politique, pour r duire le handicap on peut s'attacher   diminuer la d ficiency (action en direction de l'individu) mais on peut aussi s'attaquer directement au handicap (action en direction de

¹⁰ Caf -signe : animation propos e par le WoW Collectif   Bordeaux, qui invite des personnes sourdes   venir se rencontrer et  changer autour d'une boisson dans un caf  ou un bar. Les personnes entendantes sont aussi convi es,   condition de communiquer en Langue des Signes Fran aises  galement.

¹¹ Entendant e : terme employ  par les personnes sourdes pour d signer une personne qui entend. En opposition   un sourd, une personne qui n'entend pas.

la société) en modifiant certaines modalités de l'organisation sociale.” (Taquet, 2007, p.20)

Ma vision de tous les handicaps confondus a toujours suivi celle qu'exprime Mottez dans cet extrait. C'est donc par ce prisme que la plupart de mes réflexions se sont formulées. La ludothèque est un lieu de loisirs qui peut justement, par des actions axées sur l'accessibilité, tenter d'effacer l'exclusion provoquée par *“l'organisation sociale”* dans son traitement du handicap. Elle peut promouvoir les notions d'inclusion et d'accessibilité et a le pouvoir d'influencer son public vers celles-ci.

Je voulais à présent me questionner sur les conditions à remplir pour qu'un établissement, et plus spécifiquement une ludothèque, soit accessible à un public sourd.

III. Problématisation et conceptualisation

A. Recherches sur la question de départ

Mes connaissances sur le public sourd étant limitées à ma maîtrise de la LSF et quelques notions de la culture sourde, j'ai souhaité les approfondir en plus de mes conversations avec Sauvane Grand. Pour adapter un accueil à un public aux besoins spécifiques, il est impératif de le connaître et de le comprendre, tant dans ses difficultés que ses capacités. Mes premiers mois de réflexion sur le sujet ont donc été principalement constitués d'échanges, de lectures et d'observations dans le but d'obtenir une base de connaissances suffisantes pour me plonger dans le vif du sujet en toute confiance. De nombreux échanges informels avec mon entourage ont également immensément nourri mon positionnement et mes réflexions sur le sujet. Mes collègues ludothécaires me proposaient régulièrement des idées de dispositifs pour faciliter la communication avec le public sourd sans avoir recours à la LSF, les enseignants sourds de LSF de l'université Bordeaux Montaigne ont su me montrer des exemples de différences culturelles que je pouvais rencontrer en ludothèque, et mes lectures m'ont apporté des notions théoriques et des éléments historiques fondamentaux pour la compréhension du vécu des sourds. Enfin, mes

observations n'ont fait que me conforter dans l'idée que l'accessibilité au jeu et aux ludothèques représente un véritable enjeu pour les personnes sourdes.

B. Problématique

Avant de trouver une problématique, j'ai concentré mes recherches sur la notion d'inclusion, dans le but de trouver des solutions pour supprimer les barrières qui empêchaient les personnes sourdes de venir profiter et participer à la vie des ludothèques. Très vite, j'ai réalisé l'importance de la culture sourde, que j'avais sous-estimée. Tous les aspects qui forgent la culture sourde définissent la manière dont les personnes sourdes 'entendent' faire usage de la ludothèque. Offrir les services d'une ludothèque à un public à besoins spécifiques, ce n'est pas seulement donner à jouer en pensant son équipement en conséquence. C'est aussi assurer au public une expérience complète de ce qu'est une ludothèque. En plus d'un accès au jeu, la ludothèque endosse d'autres rôles : le soutien à la parentalité, la création de lien social, l'aide à l'intégration intergénérationnelle et interculturelle...

La question du public sourd en ludothèque ne repose pas uniquement sur le principe d'inclusion mais aussi et surtout sur celui de l'accessibilité car les modalités d'accueil sont multiples.

J'ai décidé de formuler ma problématique ainsi : Comment rendre accessibles les ludothèques à la population sourde ? Dans ce mémoire, j'entends questionner les formes que peut prendre l'accueil du public sourd et proposer diverses méthodes permettant l'intégration et l'inclusion de ces personnes en ludothèque.

Cette problématique entraîne naturellement d'autres questionnements qui seront abordés dans ce mémoire : quelles sont les principales barrières que rencontrent les personnes sourdes quant à l'accès au jeu et aux ludothèques ? Avant de proposer des aménagements, il est nécessaire d'identifier les facteurs à prendre en compte. Cela suppose entre autres de connaître la culture sourde et de savoir ce que la surdité implique pour la personne et son entourage. Le jeu étant, en théorie, accessible ailleurs qu'en ludothèque, certains pourraient se

demander pourquoi il est essentiel de rendre sa structure accessible au public sourd. Pourquoi faire des efforts d'accessibilité si d'autres structures peuvent aussi accueillir ce public ? Une fois cet aspect éclairé, on peut alors aborder la question des moyens disponibles et envisageables pour adapter son accueil. Quelles formes doivent prendre les accueils ? Comment aménager son espace ? Comment attirer le public sourd et lui faire savoir que le lieu est accessible ?

C. Concepts clés

Plusieurs notions ont besoin d'être éclaircies afin de répondre à une telle problématique. Tout d'abord, la surdité est perçue et reconnue comme un handicap. Il est donc essentiel de connaître la définition de ce terme.

Handicap

Le handicap a été défini par l'article L114 de la loi n°2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation à la citoyenneté des personnes handicapées, dite Loi Handicap 2005, comme tel :

« Constitue un handicap, toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant. »

Si l'on reprend les termes de cette définition, la surdité est effectivement une altération d'une fonction physique et sensorielle. Dans le cas de l'absence de compensation par un appareillage effectif ou l'apprentissage d'une langue maîtrisée par l'entendant et le sourd, on ne peut que constater que la surdité est un handicap. Elle réduit de façon draconienne la capacité à communiquer avec les personnes entendant et impacte fortement le champ des possibles des personnes sourdes, comme nous le verrons plus loin dans ce mémoire. De plus, un handicap est presque systématiquement associé à une adaptation afin de rendre accessible tout élément qui

ne le serait pas. C'est bien entendu le cas pour la surdité et les recherches faites dans le but d'adapter l'environnement aux besoins des personnes sourdes.

Surdité

Comme tout handicap, la surdité est l'objet de nombreuses idées reçues qui peuvent affecter la manière dont sont perçues et traitées les personnes concernées. La première étant l'association des termes "sourd" et "muet". La surdité est un phénomène qui affecte l'audition, que ce soit au niveau de l'oreille, du nerf cochléaire ou du cerveau. Elle n'impacte en aucun cas la faculté d'une personne à produire des sons. En revanche, la surdité complique considérablement l'apprentissage de la langue orale et donne souvent lieu à des prononciations différentes des sons, des syllabes, des mots.

D'autres visions erronées sur la surdité sont probablement dues aux diverses sources qu'elle peut avoir. En effet, l'audition peut être affectée à la perception ou à la transmission du son. Elle peut dysfonctionner à cause de maladies qui peuvent affecter l'oreille externe et par conséquent l'outil qui nous permet de percevoir correctement les sons mais aussi le nerf cochléaire et le cerveau ce qui touche la transmission de l'information perçue. Dans d'autres cas, la surdité peut survenir suite à un accident, résulter des séquelles d'otites ou autres maladies, ou apparaître suite à des infections. Elle peut donc survenir à différents moments au cours de la vie et à des degrés variables. Son traitement est tout aussi varié car chaque surdité sera abordée différemment d'un individu à un autre.

Les variables sont tellement grandes que les capacités d'une personne sourde peuvent être considérablement différentes. Une personne née avec une surdité profonde mais ayant bénéficié d'un appareillage adapté rapidement n'éprouvera pas les mêmes difficultés dans son quotidien qu'un·e adolescent·e ayant perdu son audition suite à un accident et se retrouvant appareillé·e à son tour. De même, une personne âgée atteinte de presbycousie¹² et ne trouvant pas d'appareillage répondant à son nouveau besoin, ne vivra pas de la même manière sa surdité et ne rencontrera pas les mêmes difficultés au quotidien.

¹² Presbycousie : Perte d'audition causée par le vieillissement

Les degrés de surdité (Taquet, 2007, p.12) :

Les types de surdités :

Surdit�� l��g��re	Retard ��ventuel de parole. Pas de difficult�� de perception et de compr��hension de la voix normale mais peut entra��ner des difficult��s articulatoires.	Surdit�� de transmission	Perte auditive moins importante. La personne s'entend parler.
Surdit�� moyenne	Retard de parole. Difficult�� �� percevoir et comprendre la voix normale.	Surdit�� de perception	Perte auditive plus cons��quente. La personne ne s'entend pas parler.
Surdit�� s��v��re	Retard ou incapacit�� �� apprendre le langage oral. Aucune perception de certains sons, pas de compr��hension de la voix normale.		
Surdit�� profonde	Incapacit�� �� apprendre le langage oral. Aucune perception des sons ou de la voix.		
Surdit�� compl��te	Surdit�� tr��s rare, aussi appel��e cophose. Aucun reste auditif.		

Il existe plusieurs solutions pour "rendre" l'audition aux personnes sourdes. Mais le r  sultat change d'une personne    une autre, il n'est pas toujours possible d'obtenir un r  sultat suffisant pour supprimer les difficult  s que provoque la surdit  . Parmi les propositions, on compte les proth  ses. Celles qui se posent en contour de l'oreille sont les plus courantes. L'intra, comme son nom l'indique, est dans l'oreille, mais elle ne convient pas aux surdit  s s  v  res et profondes. Vient ensuite l'implant cochl  aire¹³, qui demande une intervention chirurgicale. C'est l'option pr  conis  e pour les personnes sourdes pour lesquelles les autres appareillages ne sont pas adapt  s. Le port de proth  ses ne gu  rit pas la surdit   et il doit   tre accompagn   d'une r   ducation pour apprendre    d  crypter les nouveaux sons, s'habituer    ses proth  ses, etc. En effet, les proth  ses ne permettent pas miraculeusement d'entendre correctement, mais elles aident les personnes sourdes    surmonter certains obstacles au quotidien.

C'est aussi pour ces raisons que les chiffres estimant la population    d  fici  nce auditive en France fluctuent selon les sources. On peut tout de m  me s'appuyer sur l'OMS qui estime en 2024 que 5% de la population mondiale pr  sente une d  fici  nce auditive suffisante pour   tre consid  r  e comme un handicap et n  cessiter des services tels qu'une r  adaptation ou un appareillage. L'enqu  te Handicap-Sant   de 2008 annonce que 8,6% de la population fran  aise

¹³ Implant cochl  aire : "ins  rer des   lectrodes dans l'oreille interne pour stimuler le nerf auditif." (Fortier, 2020)

serait concernée par ce même critère, et d'autres sources plus ou moins fiables proposent toutes un taux entre 6 et 8%. Si l'on prend en compte les personnes en situation de surdité légère et moyenne, l'estimation passe de 8 à 12% pour la population française.

Les personnes sourdes représentent donc une minorité, cela explique pourquoi leur condition est perçue comme un handicap par le reste de la population. En revanche, elle n'est pas nécessairement perçue comme telle de la part des personnes concernées. En effet, l'entendant perçoit la surdité comme un handicap puisque c'est une condition qui sort de la norme, explique Anne Taquet. À l'inverse, les sourds perçoivent deux normes : être sourd et être entendant. Cette vision vient changer la notion de "handicap" en "différence" et va même plus loin car elle démontre que les difficultés de communication sont présentes dans ces deux normes. *"Le sourd n'est pas plus démunie par rapport à l'entendant que l'entendant par rapport au sourd"* (Taquet, 2007, p.23).

De plus, de nombreuses personnes concernées semblent considérer le sentiment d'appartenance à une communauté et à une culture propre comme suffisamment compensateur de leur absence ou perte d'audition pour qu'elle ne soit plus considérée comme un handicap.

Culture sourde

On peut alors se pencher sur la notion de culture sourde pour mieux comprendre les enjeux d'un travail d'accessibilité.

La surdité est l'un des rares handicaps, si ce n'est l'unique, à détenir une langue et une culture qui lui est propre. En plus de leur combat pour leur reconnaissance, les personnes sourdes partagent un vécu commun qui les rapproche. De la même manière que des personnes présentant des points communs dans leur histoire ou leurs goûts, les personnes sourdes ont une facilité à tisser des liens entre elles.

Thomas Holcomb résume très bien les traits qui caractérisent la culture sourde. Il la définit comme *“un exutoire des expériences de vie authentiques partagées par les Sourds”* (Holcomb, 2016, p.128). Ils se rejoignent par leur histoire et leur vécu commun, leur langue, mais aussi leurs valeurs.

En effet, les personnes sourdes **vivent leur quotidien** différemment des personnes entendant et c'est par le biais de cette communauté et de cette culture qu'elles se retrouvent entre personnes qui se comprennent. Elles partagent des expériences scolaires, des approches de la vie et des comportements similaires. De même pour l'**histoire sourde**, les personnes concernées se regroupent autour d'un combat commun de reconnaissance et d'intégration dans la société. Face à une majorité d'entendants, la population sourde a su développer à travers les siècles des comportements qui la différencie et compense son exclusion sociale. Holcomb poursuit en expliquant que l'histoire commune des Sourds n'est peut-être plus le point le plus important dans la culture sourde aujourd'hui et que ce sont les valeurs qui en ont découlé qui prennent le dessus à présent.

On note en premier lieu **la langue commune** aux personnes sourdes, la Langue des Signes. Là aussi, des stéréotypes viennent déformer la réalité. Même si une Langue des Signes Internationale a été établie à ce jour, la vérité est que chaque pays détient la sienne. La Langue des Signes Française (LSF) est différente de la Langue des Signes Anglaise (BSL)¹⁴, qui sera elle aussi différente de la Langue des Signes Américaine (ASL)¹⁵. Comme l'anglais, le français et l'italien sont différents, l'espéranto a été proposé comme solution pour une communication universelle. La Langue des Signes Internationale a fait son apparition dans les mêmes objectifs mais chaque pays conserve tout de même celle qui lui est propre.

La LSF comporte des expressions dites “sourdes” qui ne peuvent pas être traduites en langue française écrite. De plus, elle représente un moyen de communication efficace puisque c'est une langue visuelle et gestuelle, ce qui convient mieux aux personnes sourdes. Il est donc naturel pour des personnes dont le premier obstacle à la création de lien social est la langue, de

¹⁴ Voir glossaire.

¹⁵ Voir glossaire.

se rapprocher d'un groupement de personnes adoptant un mode de communication fluide et accessible pour elles.

En plus d'une histoire et d'une langue commune, il existe des **valeurs centrales** qui viennent enrichir leur culture. L'identité sourde se construit dans le but de mener une vie dite normale et de compenser le handicap que peut représenter la surdité par une solidarité renforcée. Alors que les personnes sourdes disposent d'un accès limité à la communication, elles revendiquent un accès total à celle-ci. *“Le but est de permettre aux Sourds d’être parfaitement lettrés et capables d’échanger et de communiquer avec leurs concitoyens [...], qu’ils soient sourds ou pas”* explique Holcomb (Holcomb, 2016, p.135). On retrouve ici un militantisme pour une approche bilingue dans l'éducation des enfants sourds entre autres.

Vient ensuite le **partage d'informations**. Dans le cadre actuel où l'accès total à la communication n'est pas encore atteint, les personnes sourdes préconisent énormément la mutualisation d'informations. La mise en commun d'informations dès que cela est possible permet de combler le manque cruel d'accès à l'information qu'elles vivent. Cela peut aller de la suggestion d'un médecin qui sait signer aux conseils sur des sujets plus intimes et personnels. Cette notion de partage permet de faire circuler des informations dans la communauté sourde qui n'auraient peut-être pas été accessibles autrement. On peut prendre l'exemple simple de l'entendant constamment saturé d'informations entre la télévision, les conversations d'autres personnes dans les transports, et bien d'autres stimulations auditives. Toutes ces informations passées inaperçues pour une personne sourde sont compensées par ce réseau de partage d'informations qui participe à renforcer la solidarité et la proximité entre personnes sourdes.

Enfin, on ne peut pas parler de culture sourde sans parler d'**identité**. Dans de nombreux cas, les enfants sourds nés de parents entendants grandissent dans un environnement qui les mène à se percevoir négativement et développent un sentiment de solitude. C'est grâce à l'interaction avec d'autres personnes sourdes que l'enfant réussit à changer l'image péjorative qu'il a de lui. Rencontrer des pairs et échanger provoque un effet libérateur qui permet aux personnes sourdes de se percevoir telles qu'elles sont et non plus comme les entendants les perçoivent.

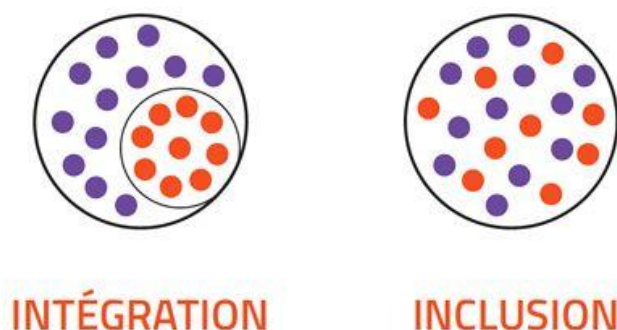
En somme, la culture sourde offre à ceux qui s'y identifient une communauté bienveillante et un accès à la dignité qu'il est bien difficile d'obtenir seul.

Inclusion

Maintenant que nous avons défini les notions clés du public concerné par ce mémoire, nous pouvons nous intéresser à la notion d'inclusion. L'Université du Québec à Montréal propose une définition complète de ce terme :

“L'inclusion se rapporte à la création d'un environnement où tous les gens sont respectés de manière équitable et ont accès aux mêmes possibilités. À l'échelle de l'organisation, l'inclusion exige qu'on recense et supprime les obstacles (physiques ou procéduraux, visibles ou invisibles, intentionnels ou non intentionnels) qui nuisent à la participation et à la contribution des personnes [...].”

Un environnement inclusif correspond alors à un milieu qui permettrait à toutes d'y prendre part de manière équitable et de supprimer intégralement les barrières. Ce terme est souvent confondu avec la notion d'intégration. Alors que l'inclusion prône un vivre-ensemble effaçant les différences et mettant justement en lumière la diversité des personnes, l'intégration porte plutôt sur l'aspect accessible d'un lieu ou d'une activité sans pour autant mélanger les personnes présentant des différences (voir schéma ci-dessous¹⁶).



¹⁶ Source image : HopToys. <https://www.bloghoptoys.fr/difference-inclusion-integration>

L'inclusion, en opposition avec l'exclusion, cherche à mettre en valeur les différences sans pour autant les souligner. Cette notion est primordiale lorsqu'une ludothèque souhaite accueillir des personnes en situation de handicap car la nuance entre inclusion et intégration définit la forme de l'accueil qu'offrira la structure. L'objectif de l'inclusion est de proposer un espace dont l'usage sera le même pour tous sans aucune distinction. Mais pour qu'un environnement soit inclusif, il faut qu'il puisse être accessible par tous.

Accessibilité

Il semble donc pertinent de se pencher sur l'accessibilité, terme qui découle en partie de l'inclusion et qui se retrouve au cœur de ce mémoire. La Convention relative aux droits des personnes handicapées (2006) définit l'accessibilité comme tel :

“Permettre aux personnes en situation de handicap, sur base de l'égalité avec les autres à l'accès à tous les aspects de la société, y compris à l'environnement physique, aux transports, aux services d'informations, de communication et aux autres équipements et services ouverts ou fournis au public.”

La Loi Handicap 2005 fait mention de cette accessibilité et la rend obligatoire pour les établissements recevant du public (ERP)¹⁷. Les premières dispositions suggérées concernent les handicaps physiques tels que les personnes à mobilité réduite avec l'aménagement des locaux, des transports en commun, de l'espace public, etc. Cependant, l'accessibilité ne se limite pas seulement à ces personnes et à ces installations. Elle doit aussi prendre en compte les personnes nécessitant des mises en place sur la communication. Par exemple, les personnes ne pouvant pas entendre et/ou parler, quelle qu'en soit la raison, peuvent tout de même réaliser un appel d'urgence au 114 plutôt qu'aux numéros classiques (112, 17, 18...). Cela rend les lignes d'appels d'urgence françaises accessibles à un grand nombre de personnes pour qui l'appel téléphonique classique n'est pas possible.

¹⁷ Voir glossaire.

En somme, par le biais d'aménagements, de signalisations ou de nouvelles technologies, l'accessibilité vise à prendre en compte tous les types de handicaps et à supprimer les barrières qu'ils peuvent représenter pour permettre à toutes de profiter de l'espace public, des établissements recevant du public, de prendre part à des activités et à la vie collective. Et nous verrons que de nombreuses solutions existent pour améliorer l'accessibilité des ludothèques pour le public sourd. Mais avant de nous pencher sur ces solutions, nous allons nous intéresser à la méthodologie qui a été mise en œuvre pour répondre à notre problématique.

IV. Méthodologie

Des ouvrages historiques pour les bases de l'histoire et la culture sourde aux essais scientifiques pour les aspects psychologiques et neuro-développementaux du jeu de l'enfant sourd, mes premières recherches ont été majoritairement théoriques avec de la lecture. Afin de mieux orienter mes entretiens, observations et expérimentations à venir, il me semblait évident de connaître avec précision le public au centre du sujet. J'ai donc débuté par des lectures relativement générales sur la population sourde afin d'obtenir une base solide de connaissances, puis j'ai pu me diriger vers des écrits plus techniques qui joignaient surdité et jeu. Ces premières notions m'ont permis de relever les principales particularités que représente la surdité du côté physique mais aussi et surtout du côté social. Alors que je pensais porter mon mémoire sur l'adaptation des jeux et jouets, j'ai remarqué que tout un aspect social était important à explorer. Les barrières de la surdité m'ont orienté sur les adaptations possibles, mais la culture sourde m'a montré l'intérêt du jeu et des ludothèques dans l'inclusion sociale des publics sourds. J'ai alors élargi mon champ de recherches pour comprendre les méthodes d'adaptation de l'accueil en ludothèque et ne plus me limiter au fonds de jeux.

Il a été ensuite très important de confronter les informations retenues des lectures à divers entretiens. Les apports des premières personnes rencontrées, de manière informelle pour la plupart, sont venus façonner et donner une orientation aux entretiens formels à venir. En effet, il a fallu réaliser un travail conséquent de déconstruction des stéréotypes portant sur

les personnes sourdes afin d'appréhender au mieux le sujet. Comprendre les origines de la surdité et le vécu des personnes concernées aide grandement à effacer les idées préconçues. Nous le verrons plus loin, j'ai opté pour des profils très variés afin d'obtenir des points de vue différents.

J'ai ensuite été très vite confronté·e à une difficulté quant à ces entretiens. Mon niveau de LSF en début d'année n'était pas suffisant pour prétendre mener une interview entièrement signée avec une personne sourde. Cependant, il était primordial de pouvoir intégrer des personnes sourdes dans mes recherches. Plusieurs de mes entretiens avec des personnes entendant ont d'ailleurs souligné ce point. Mes cours de LSF ont donc grandement contribué à l'enrichissement de ce mémoire car c'est grâce à cet apprentissage que j'ai finalement pu mener deux entretiens (sur cinq) en signant. Ils ont demandé un investissement tout particulier dans mes cours du soir et une préparation mentale et physique à laquelle je ne m'attendais pas.

En raison de l'absence de public sourd signant aux ludothèques d'Interlude, les observations de personnes sourdes en jeu n'étaient pas possibles. Je suis alors allé·e à la rencontre de ce public en festival ainsi qu'en cours de LSF. Ces observations ont été source d'idées, de constatations, mais aussi de confrontations aux données récoltées auparavant. Enfin, j'ai pu mener une expérience rapide à l'issue de mon dernier entretien pour tester l'accessibilité de certains jeux.

D'autres expériences et observations auraient pu être réalisées pour mieux appuyer les apports théoriques des documentations et des entretiens. Le manque de temps et parfois de moyens ne m'a pas permis d'expérimenter un temps d'accueil sourd à la ludothèque d'Interlude par exemple. Même si la majorité de mes données ont été croisées avec d'autres ressources, ces temps d'observations auraient constitué des apports pratiques immensément riches pour ce mémoire.

A. Documentations

Surdité

Plusieurs de mes lectures ont porté sur l'histoire, la culture et la communauté sourde (Holcomb, Poizat, Bourbon). Ces données ont aussi apporté une meilleure compréhension des barrières que peuvent rencontrer les personnes sourdes. Ces recherches préalables étaient essentielles pour enrichir mes connaissances personnelles mais aussi pour maîtriser au mieux le cœur du sujet. Les principaux obstacles de la surdité remarqués relevant plutôt d'un aspect social, un approfondissement sur la culture et le vécu sourd a été réalisé ensuite.

Ces bases ont été enrichies par les études scientifiques anglophones portant sur le développement des enfants sourds et son lien avec le jeu (Spencer, Myusoka). Ces recherches très spécifiques sont venues compléter les notions de développement de l'enfant abordées au cours de l'année. Elles ont mis en lumière l'enjeu du jeu pour l'enfant sourd mais aussi souligné les questions d'inclusion et d'intégration. Le visionnage de deux films dont les protagonistes sont sourds ou signants ont aussi permis de prendre du recul sur la vision des personnes sourdes dans la société et leur représentation au cinéma. Enfin, la troisième ressource audiovisuelle, l'enregistrement d'un concert de chant-signé¹⁸ a pu éclaircir les notions d'intérêt pour les activités de culture et de loisirs de la population sourde.

Inclusion, accessibilité et jeu

Certains ouvrages tels que de précédents mémoires (Rossi, Bourrée) faisaient le lien entre le jeu et le handicap, ce qui a aussi constitué une source précieuse d'informations et d'inspiration pour le cas du public sourd. Les notions d'inclusion et d'accessibilité étant tout autant applicables peu importe le public, des auteurs classiques du jeu et son enjeu social ont pu compléter les apports théoriques du mémoire (Piaget, Brougère, Dumazedier).

¹⁸ Chant-signé : chant accompagné par une interprétation des paroles en Langue des Signes Française. Souvent théâtralisé pour transmettre la mélodie en plus des paroles.

B. Entretiens

Garance Versaille (entendante, signante) - co-dirigeante du WoW Collectif

Garance est coach sportive à Bordeaux et ancienne co-dirigeante du WoW Collectif, une association sourde bordelaise. Elle exerce son métier après un BPJEPS et une formation handisport, mais aussi la formation LSF MED¹⁹. Nous avons déjà échangé lors de café-signes organisé par le collectif. Je l'ai rencontré cette fois-ci dans le cadre d'un entretien exploratoire pour échanger sur les animations que proposait le collectif, leurs spécificités et les barrières observées lors de soirées en bar à jeux entre personnes sourdes signantes. L'entretien s'est déroulé au Wash Bar, lieu habituel des café-signes, et a été enregistré pour être retranscrit.

Éloïse Messac (entendante, signante) - coordinatrice de l'association L'Oiseau Jeu

Rencontrée au Festival International des Jeux (FIJ)²⁰ de Cannes en février 2025, Éloïse m'a accordé un entretien pour échanger sur les projets de L'Oiseau Jeu, notamment sur son travail d'accessibilité au jeu et son enjeu social. Elle m'a éclairé sur l'importance capitale des actions visant à rendre accessibles les lieux de culture et de loisirs pour les publics à besoins spécifiques. L'un des projets actuels de l'association est d'ailleurs la constitution d'un répertoire de vidéo-règles en LSF afin de faciliter l'apprentissage de nouveaux jeux de société pour le public sourd. En plus de L'Oiseau Jeu, le vécu biculturel sourd-entendant d'Éloïse m'a permis d'approfondir mes recherches sur les spécificités de la culture sourde. En raison de notre éloignement géographique, l'entretien s'est déroulé via Google Meet.

Mickael Rabel (sourd, signant) - animateur

Cet entretien a été improvisé à l'Alchimie du Jeu, festival de jeux à Toulouse. Alors que je m'y étais rendue pour une observation, j'ai rencontré Mickael, membre de l'équipe bénévole sourde du festival. En raison de son improvisation, cet entretien n'a pas pu être enregistré et a pris la forme d'un entretien exploratoire. De par son engagement à l'Association des Sourds de Tolosa

¹⁹ Voir glossaire.

²⁰ Voir glossaire.

(AST)²¹ et son attrait pour les jeux, Mickael m'a apporté un regard très riche sur l'accessibilité aux ludothèques pour les personnes sourdes, mais aussi sur la scolarisation et l'accès au jeu pour les enfants sourds. L'entretien a pris place dans l'espace bénévole du festival, fermé au public. La première moitié s'est déroulée en LSF et la deuxième moitié à l'oral en français avec la participation de Chrysostome, interprète LSF au festival.

Céline Duchesne (entendante) - ludothécaire à Interlude

Céline est l'une de mes collègues durant mon alternance. Elle travaille à la ludothèque des Berges du lac, où elle a eu l'occasion de travailler avec le Centre d'Éducation Spécialisée pour Déficiants Auditifs (CESDA)²² et de proposer des accueils pour des jeunes sourds. Cet entretien a pris deux axes différents. Le premier était son regard sur l'accessibilité sourde en tant que ludothécaire, et le deuxième portait sur la spécificité de l'accueil de public sourd. Dans son cas, la plupart étaient aussi sur le spectre du trouble autistique, ce qui n'a pas empêché d'échanger sur les méthodes d'inclusion en ludothèque. Nos échanges se sont fait par mail, ce qui facilite grandement la transcription mais ne permet pas de retracer les potentielles hésitations et corrections perceptibles dans un entretien oral.

Sauvane Grand (sourde, signante) - enseignante de LSF à Bordeaux Montaigne

Alors que Sauvane est mon enseignante de LSF depuis presque deux ans, il me semblait impossible de ne pas m'entretenir avec elle. Mon habitude d'échanger en LSF avec elle a rendu l'entretien fluide. Son parcours de vie et sa participation à de nombreuses activités associatives bordelaises sont très enrichissantes pour la compréhension de l'intégration sociale des personnes sourdes. Je voulais m'éloigner du sujet du jeu pour échanger sur les obstacles sociaux que rencontrent les personnes sourdes car ceux-ci sont aussi à prendre en compte dans l'accueil en ludothèque. De plus, son témoignage sur la scolarisation des enfants sourds a pu compléter celui de Mickael. L'entretien s'est fait au Jardin Botanique de Bordeaux et a été filmé pour être traduit puis retranscrit.

Les retranscriptions d'entretiens sont disponibles en annexes à la page 84.

²¹ Voir glossaire.

²² Voir glossaire.

Entretiens informels

En plus des entretiens formels, j'ai pu discuter du sujet de ce mémoire avec de nombreuses personnes. Ayant toujours mon carnet de bord avec moi pendant l'année, j'ai pu en garder des traces, ce qui a aussi beaucoup aidé à étayer mes recherches. À l'occasion du Festival International des Jeux à Cannes, j'ai pu rencontrer des membres d'AccessijeuX. Cette association trace depuis des années la marche à suivre vers l'accessibilité au jeu et aux ludothèques pour les personnes aveugles et malvoyantes. Xavier Mérand et Louise Caron de la Morinais, respectivement président et directrice de l'association, ont pu m'éclairer sur ce travail de longue haleine qui s'étend aujourd'hui à un projet plus large comprenant entre autres les personnes sourdes.

Puisque les actions visant à ouvrir les ludothèques aux publics à besoins spécifiques sont réalisées par celles et ceux qui y travaillent, j'ai aussi longuement discuté avec deux de mes collègues pour qui l'accessibilité est une notion primordiale dans le jeu. Marijke Dérosier et Justine Pasquet ont grandement participé à mes réflexions sur l'adaptabilité des ludothèques au public sourd. Il est important de prendre en compte les avis des professionnels du jeu qui pourront mettre en œuvre ces actions par la suite. En prenant la ludothèque d'Interlude Bastide comme référence, j'ai pu co-construire des idées d'aménagements pour le public sourd avec elles.

C. Observations

Même si les documentations et entretiens étaient très complets et permettaient de faire un premier croisement de données, des observations sont essentielles pour allier les apports théoriques et pratiques. Mes observations se veulent aussi diverses et variées que les profils avec lesquels je me suis entretenu·e dans l'optique de dresser un tableau le plus complet et réaliste possible.

Cours de Langue des Signes Française - Université Bordeaux Montaigne

Il arrive de faire des jeux durant les cours du soir de LSF pour réviser ou apprendre du vocabulaire. Mais c'est lorsqu'on associe LSF et culture générale que l'on remarque les différences culturelles existantes entre personnes sourdes et entendants. Des jeux comme "devine à qui je pense" où l'on doit décrire une célébrité et des devinettes comprenant des expressions ou des jeux de mots ont mis en lumière cette notion. Des tests de modification de règles de jeux ont également été réalisés lors d'un autre cours avec un groupe de 5 étudiants en deuxième année. Ces quelques expériences, souvent improvisées, ont permis de constater le degré d'adaptabilité et l'accessibilité des jeux, mais aussi de remarquer quelques conditions à remplir pour permettre de jouer de manière inclusive entre personnes sourdes et entendants.

Alchimie du Jeu - Toulouse²³

Ce festival annuel de jeu détient la réputation de proposer une accessibilité au public sourd particulièrement travaillée. Depuis des années, les organisateurs du festival œuvrent pour offrir la meilleure accessibilité possible et, tout comme Accessijeu, montrent de beaux exemples pour les structures ludiques qui cherchent à emprunter cette voie à leur tour. Mon entretien avec Mickael Rabel est venu soutenir les données récoltées par cette observation. Je souhaitais profiter de cette occasion pour également observer le public sourd en jeu dans un contexte d'inclusion sociale.

Accueil de groupe spécifique : Centre d'activité Florida

La ludothèque Interlude Bastide reçoit une fois par mois un groupe d'adultes en situation de handicap (mental et/ou psychique) par le biais du centre d'activité Florida. J'ai pu profiter de ces occasions pour me pencher sur les aménagements et différences entre un accueil de groupe habituel (crèches, centres d'animation, etc.) et un accueil de groupe pour un public à besoins spécifiques. Justine Pasquet m'a détaillé les étapes de préparation de ces accueils en me faisant participer à la sélection de jeux tout en expliquant les critères à prendre

²³ Annexe 2 : Observation Festival Alchimie du Jeu, Toulouse

en compte, les connaissances à avoir sur le public accueilli, ainsi que la posture professionnelle à préconiser. J'ai pu assister à plusieurs de ces accueils et prendre part à leur encadrement.

Test d'accessibilité de jeux de société²⁴

À l'issue de mon entretien avec Sauvane Grand, nous avons partagé un temps ludique pour tester les limites de certaines mécaniques de jeu pour les personnes sourdes. Toujours en LSF, j'ai pu présenter *Duck and Cover*, *Love Letter* et *Agent Avenue*. Ces parties avaient pour but d'observer la difficulté à présenter des règles de jeux avec mon niveau de LSF, de noter les potentiels obstacles des mécaniques et comment les contourner, et estimer le niveau de difficulté à comprendre le français écrit en jeu, notamment sur les cartes à jouer.

D. Avantages et limites de la méthodologie employée

Le croisement de données provenant de diverses sources et supports a permis de faire ressortir des informations supplémentaires. En effet, plusieurs informations combinées ont pu faire émerger une nouvelle information ou hypothèse. Cela permet également d'un côté de s'assurer de la véracité en profondeur d'une information et de son intérêt. Par exemple, il m'a été mentionné presque systématiquement l'importance capitale d'intégrer des personnes sourdes dans un projet qui les concernent, ce qui m'a conforté dans l'idée d'interroger des personnes sourdes et de surmonter ma peur de ne pas maîtriser suffisamment la LSF pour mener correctement un entretien. De l'autre côté, il est essentiel de pouvoir infirmer ou confirmer quelconques hypothèses ou informations en multipliant les sources. De plus, la réalisation d'entretiens en LSF a demandé une traduction au moment de la retranscription ce qui a pu faire disparaître certaines informations visuelles non transposables à l'écrit.

Quant aux observations et expériences, ma proximité avec le WoW collectif et Interlude aurait pu être un moyen de proposer des tests d'accueil spécifique en ludothèque. Malheureusement, le collectif a cessé son activité fin 2024. La majorité des apports pratiques de ce mémoire portent sur les particularités du public sourd adulte. Toutes les ressources

²⁴ Annexe 3 : Observation, tests de jeux avec Sauvane Grand

concernant le jeu des enfants sourds proviennent de lectures et des entretiens avec Mickael et Sauvane mais ce mémoire manque de données concrètes telles que des observations et expériences sur ce public.

En somme, la diversité des ressources renforcent le poids des informations de ce mémoire, même si certains aspects n'ont pas pu bénéficier d'apports autres que théoriques.

Toutes ces recherches ont contribué à l'élaboration d'une réponse à la problématique formulée précédemment : *Comment rendre accessibles les ludothèques à la population sourde ?* La prochaine partie détaille, développe et analyse les données récoltées tout au long de cette année.

V. Résultats et analyse des données

A. La culture sourde

La première étape pour rendre sa structure accessible à un certain public, que ce soit une ludothèque ou non, est de le connaître suffisamment afin d'identifier ses besoins et savoir y répondre correctement. Ce premier axe se concentre donc sur les personnes sourdes, leur histoire et situation actuelle ainsi que sur les notions à maîtriser et à prendre en compte lorsque l'on souhaite adapter sa ludothèque au public sourd.

1. L'histoire sourde

L'histoire sourde n'a pas été sans embûches. Si les sourds ont une langue officielle et une reconnaissance dans la société aujourd'hui, cela n'a pas toujours été le cas. Leur histoire et leur combat remontent des siècles en arrière.

Au Moyen-Âge (V au XV^e siècles), alors que la Langue des Signes Française n'existait pas encore, les sourds étaient perçus comme dépourvus d'intelligence. Le fait que les mots

“comprendre” et “entendre” se confondent sémantiquement en français n’a pas non plus aidé. On retrouve d’ailleurs des traces de cette confusion dans la Grèce Antique, où les mots “sourd” et “muet” sont utilisés comme synonymes et signifient également “stupide”. Aristote en a fait la mention en affirmant que la surdité entraîne la mutité²⁵. Mais puisque la parole était associée à la pensée et par conséquent au savoir et à l’intellect, le sourd était vu comme l’“idiot” ou le “fou” du village. Les médecins étant accordés sur cet amalgame, cela justifia un traitement déplorable des personnes sourdes plusieurs siècles durant.

Les comportements déplacés et irrespectueux envers les personnes sourdes étaient considérés légitimes et acceptables car ils traduisaient une volonté des entendants de les “soigner”. Il était coutume de croire que si le sourd pouvait produire un son, cela signifiait qu’il n’était pas muet, et par extension qu’il n’était pas stupide. On rapporte alors notamment des histoires de personnes sourdes jetées dans des tonneaux d’eau glacée dans l’espoir de les entendre crier de surprise (ou de douleur) ou encore pieds et mains liées dans le but de limiter leurs gestes et ne laisser comme dernière option de communication que leur voix.

Sans mode de communication et de circulation de l’information rapide à l’époque, la création d’une langue gestuelle connue à l’échelle nationale était impossible. Les enfants sourds inventaient leur propre langage signé improvisé mais celui-ci ne persistait jamais dans le temps et se cantonnait aux villages voisins. Quelques signes perduraient dans le temps car certains sourds avaient établi un langage signé avec les habitants entendants et avaient réussi à suivre une vie plus paisible que d’autres.

C’est à partir de la Renaissance (XV au XVI^e siècles) que l’histoire sourde prend une nouvelle direction. Les prêtres, qui s’occupaient de l’éducation des enfants, commencèrent à prendre en charge les enfants sourds et leur enseigner la lecture et l’écriture. Même si une base de langage gestuel commençait à se former entre les enfants sourds et leurs instructeurs, la mutité était toujours synonyme de stupidité. Arrive alors un mouvement de “démutisation” des sourds. L’objectif était d’apprendre aux enfants sourds à parler malgré leur surdité et ne pas avoir recours à une communication gestuelle. Grâce à ces rassemblements plus importants de

²⁵ Mutité : être atteint de mutité, être muet.

personnes sourdes, un langage signé plus stable fit son apparition. Il était enseigné entre personnes sourdes, en opposition au mouvement de “démutisation”.

Au XVI^e siècle, plusieurs philosophes, penseurs et scientifiques, dont René Descartes, commencèrent à questionner le rapprochement entre la pensée et la parole. De plus en plus de recherches et d'ouvrages portent sur le sujet du sourd-muet et l'enseignement spécialisé se popularise, notamment en France, en Espagne et aux États-Unis. En France, c'est l'abbé de l'Épée qui s'élance dans le combat pour la reconnaissance d'une langue signée dans les années 1760. Entendant, il étudie les signes et tente de constituer un système de signes méthodiques (Michel Poizat, 1996). Il fonde en 1791 la première école de sourds-muets à Paris, toujours active aujourd'hui sous le nom d'Institut National de Jeunes Sourds (INJS). Mais ses propositions ne perdureront pas car elles se rapprochent trop des spécificités syntaxiques de la langue française²⁶, ce qui rend l'éducation gestuelle moins naturelle qu'elle ne pourrait l'être. En revanche, l'éducation “de masse” des personnes sourdes par l'abbé de l'Épée a permis à nombre d'entre eux de se rassembler et de forger leur propre langue des signes, étudiée et documentée par Roch-Ambroise Auguste Bébien.

Les États-Unis suivirent l'avancée française avec la fondation de l'École américaine des Sourds en 1815 par Laurent Clerc, enseignant sourd français, et Thomas Gallaudet, cofondateur américain et directeur de l'établissement. Grâce à ces institutions d'enseignement, *“un cadre linguistique et sociopolitique élaboré fut mis en place et harmonisé par les Sourds eux-mêmes pour optimiser leur recours à l'orientation visuelle pour communiquer [...]”* (Holcomb, 2016, p.19). C'est le modèle de l'abbé de l'Épée qui servit de modèle à la communauté sourde américaine.

En revanche, le combat entre éducation gestuelle et oraliste des jeunes sourds persiste au XIX^e siècle. Le travail de Bébien, qui avait permis un bond en avant phénoménal, se retrouve remis en cause par les militants oralistes, qui souhaitent imposer un enseignement oral aux

²⁶ Michel Poizat, La Voix Sourde, chapitre La guerre de cent ans, 1996

enfants sourds. Ces derniers obtiennent gain de cause lors du Congrès de Milan en 1880, qui acta l'interdiction de l'enseignement des langues gestuelles aux sourds.

Ce n'est que dans les années 1970, presque 100 ans plus tard, que le combat pour la reconnaissance de la langue des signes reprend de l'élán. Les mouvements sociaux prennent en importance et l'éducation bilingue des jeunes sourds fut finalement reconnue par la loi Fabius en 1991:

“Dans l'éducation des jeunes sourds, la liberté de choix entre une communication bilingue - langue des signes et français - et une communication orale, est de droit.” (article 33 de la loi n°9173 du 18 janvier 1991)

2. Contexte actuel

Depuis la loi Fabius, la communauté sourde connaît de nouvelles avancées. Parmi les plus importantes, la reconnaissance de la Langue des Signes Française comme langue officielle tel que le stipule l'article 312-9-1 de la loi n°2005-102 du 11 février 2005 :

“La langue des signes française est reconnue comme une langue à part entière. Tout élève concerné doit pouvoir recevoir un enseignement de la langue des signes française.”

Comme mentionné plus tôt, la population sourde française est estimée entre 8 et 12%. Si on se concentre sur la population atteinte de surdité sévère et profonde (et complète), on tourne plutôt autour des 8,6% annoncés par l'enquête Handicap-Santé.

Les lois encadrent l'accessibilité aux services publics mais le degré d'implication semble dépendre du secteur d'activité. Les discours politiques sont traduits en LSF à la télévision, les appels d'urgence peuvent se passer à l'écrit ou en visioconférence, l'examen du permis de conduire est rendu accessible²⁷ par la présence d'un interprète LSF, etc. Mais quand il s'agit d'adapter des événements et lieux publics relevant du loisir, beaucoup moins de dispositions existent. Ou alors, elles sont bien moins répandues. Ce sont alors les associations qui prennent

²⁷ Les personnes sourdes ont le droit de détenir un permis de conduire depuis 1959.

principalement le relais. De nombreuses associations sourdes locales proposent des activités afin de permettre aux personnes concernées de participer à la vie collective dans un cadre entièrement accessible. Le collectif bordelais WoW proposait des café-signes régulièrement, ce qui permettait aux habitants sourds de se retrouver pour partager un verre et échanger en LSF, sans craindre de rencontrer des difficultés. L'association Région Nouvelle-Aquitaine Sourds LGBTIQ+ (RNAS.LGBTIQ+)²⁸ participe aux événements tels que la marche des fiertés et le village des fiertés pour permettre aux personnes sourdes de se retrouver et d'échanger comme toute autre personne. À Nantes le festival international de sciences-fiction *Les Utopiales* se rend accessible aux sourds en offrant un pôle surdité à l'accueil afin que tous puissent accéder aux renseignements nécessaires. De plus, un grand nombre de conférences tenues lors de ce festival sont interprétées en LSF.

Dans le secteur du jeu, de plus en plus de festivals tentent de proposer des aménagements afin de faciliter l'accès aux personnes en situation de handicap. Parmi les plus engagés, on retrouve *l'Alchimie du Jeu* à Toulouse, *Le Festival du Jeu de Valence* ou encore le *Festival Ludique International de Parthenay* (FLIP)²⁹.

Dans leur scolarité, les enfants sourds disposent de deux principales solutions : l'école spécialisée et l'école bilingue. Chacune présente des avantages et des inconvénients. L'école spécialisée, proposée par les INJS, sont des établissements d'enseignements pensés et conçus pour les enfants sourds. Ils accompagnent les enfants de 11 à 20 ans en offrant un cadre éducatif complet, associant enseignement scolaire, vie en collectivité et prise d'autonomie. Malgré cela, les cours d'oralisation peuvent prendre de la place par rapport aux cours classiques de mathématiques ou de français... Dans ce milieu, les enfants sourds grandissent entourés de leurs pairs et d'éducateurs spécialisés qui marqueront leur enfance car la plupart suivront cette éducation en internat.

L'approche est très différente dans les écoles bilingues. Les enfants sourds peuvent accéder à un établissement scolaire ordinaire grâce au Pôle d'Enseignement des Jeunes Sourds

²⁸ Voir glossaire.

²⁹ Voir glossaire.

(PEJS)³⁰. Dans ce contexte, les enfants sourds sont pris en charge pour suivre une scolarité entièrement bilingue en LSF et en français oral et écrit. À la différence de l'école spécialisée, les enfants sourds côtoient les enfants entendants. Cette cohabitation stimule les interactions sociales, renforce et complète leur apprentissage du français oral. Alors que l'on pourrait penser que cette éducation bilingue risque de ralentir la vitesse d'apprentissage des deux langues pour les élèves sourds, le cadre inclusif permet au contraire de consolider la maîtrise du français écrit sans affecter l'enseignement de la LSF. Une grande partie de l'apprentissage du français oral passe par les nombreuses interactions que les élèves vont avoir entre eux (Musyoka, 2015). Les enfants suivant une scolarisation bilingue dans un établissement scolaire ordinaire vont en réalité grandement en bénéficier.

Les études supérieures s'avèrent en revanche plus complexes. Les personnes sourdes peuvent accéder aux études qu'elles le souhaitent à condition d'avoir un moyen de les suivre. Cela requiert, par exemple, l'emploi d'un interprète LSF sur toute la durée de la formation. Or, ce genre de solution est coûteux et nécessite pour la personne sourde de formuler des demandes de subventions. Il existe des organismes pour aider les personnes sourdes tout au long de leurs démarches, les renseigner sur leurs droits, répertorier les activités de cultures et loisirs accessibles, etc.

Pour ce qui est de la vie professionnelle, même si les personnes sourdes peuvent bénéficier d'une Reconnaissance de la Qualité de Travailleur Handicapé (RQTH)³¹ qui leur procure une protection légale pour maintenir un emploi ou y accéder, l'accessibilité reste limitée. D'autres organismes tels que l'AGEFIPH³² ou encore la FIPHFP³³ proposent des aides financières d'aménagement des emplois. Mais là aussi, les ressources sont insuffisantes.

Enfin, les personnes sourdes seront grandement influencées tout au long de leur vie par le traitement que leur accorde leur famille. Beaucoup de parents entendants ne communiquent

³⁰ Voir glossaire.

³¹ Voir glossaire.

³² Voir glossaire. Association de gestion du fonds pour l'insertion professionnelle des personnes handicapées

³³ Voir glossaire. Fonds pour l'insertion des personnes handicapées dans la fonction publique

pas du tout avec leur enfant sourd ce qui va affecter à la fois les liens familiaux, l'apprentissage du français et la sensibilisation à la culture entendante. D'autres parents entendants font preuve d'une grande motivation à offrir le meilleur environnement possible pour le développement de leur enfant.

3. Principales barrières au quotidien

Aujourd'hui, même si de nombreuses lois encadrent l'accessibilité aux services publics pour la population sourde, nous sommes encore loin d'une accessibilité totale. En plus d'un accès limité à l'emploi, les personnes sourdes disposent d'un choix d'activités culturelles et de loisirs limité. En effet, même si les films au cinéma sont sous-titrés, les jeux-vidéos proposent des repères visuels pour localiser les sons et les chemins de randonnées sont indiqués sur des plans, cela ne suffit pas. De nombreux lieux et services restent difficilement accessibles pour les personnes sourdes, si ce n'est totalement inaccessibles.

a) La vision du sourd par l'entendant

La multitude de stéréotypes qui gravitent autour de la communauté sourde nuisent aux efforts d'adaptations possibles. Ils peuvent avoir des répercussions importantes sur la manière dont elle est traitée, même avec de bonnes intentions. On désigne d'ailleurs les discriminations dues aux visions erronées des personnes sourdes comme étant de l'audisme (Fortier, 2020). La première étape pour accueillir un public spécifique consiste donc à le connaître afin d'identifier ses obstacles et ses besoins.

Le "sourd-muet"

Qu'elle soit due à un accident, à une maladie, de naissance ou la conséquence du vieillissement, la surdit   n'affecte pas la capacit   d'une personne   mettre des sons. En revanche, la surdit   pr  natale impacte fortement l'apprentissage d'une langue orale. Les syst  mes de scolarisation actuels tentent d'accompagner les jeunes sourds au mieux mais tous

les sourds n'atteignent pas un niveau de français oral suffisant. De plus, la langue des signes étant la langue dite "naturelle" des sourds, elle est leur mode de communication favorisé.

Les personnes sourdes signantes ont souvent du mal à évaluer le volume sonore de leurs gestes. C'est pourquoi on entend des claquements de mains, des bruits de bouche, des syllabes chuchotées ou des onomatopées quand des sourds discutent en LSF. Il existe une construction sociale (erronée) admise tacitement qui laisse penser que la génération de sons intempestifs ou bien d'onomatopées non identifiées est liée à une forme de handicap mental et/ou cognitif. Du point de vue des entendants, cette gesticulation associée à des bruits qui semblent incontrôlés poussent parfois à croire que les sourds présentent ce type de handicap en plus de leur handicap sensoriel. Or, comme nous l'avons vu précédemment, les personnes sourdes jouissent des mêmes facultés cognitives que les entendants.

Le sourd n'entend rien

Une personne sourde, contrairement à sa dénomination, ne l'est pas réellement. La surdité désigne une perte d'audition mesurable en décibels (dB) et seule la cophose est identifiée comme une surdité complète. Dans les cas de surdité légère et moyenne, on considérera la personne comme malentendante. Son audition partielle est tout de même médicalement reconnue comme une surdité. Quant aux surdités sévère et profonde, même si la personne ne perçoit plus ou presque plus les sons ni la voix, elle peut tout de même entendre. Le son reste très légèrement perceptible, parfois en fonction de ses ondes (graves ou aiguës). Il peut aussi être ressenti à travers les vibrations. Il n'est pas rare que des personnes sourdes écoutent de la musique. Certaines perçoivent les notes, les nuances, les mélodies, d'autres apprécient les vibrations que provoquent les ondes. Il est toutefois inutile de crier pour se faire entendre face à une personne sourde puisque, même si elle peut percevoir le cri, les paroles resteront indéchiffrables.

Tous les sourds savent signer

Parmi les sourds, on compte ceux qui le sont depuis la naissance ou qui l'ont développé quelques années après et ceux qui le sont devenus bien plus tard au cours de leur vie. Les

personnes sourdes de naissance ou presque ont pu suivre une éducation bilingue ou spécialisée qui leur a permis d'apprendre la LSF. Les personnes devenues sourdes ultérieurement sont plus rarement signantes car elles n'ont pas suivi la même scolarité. Si l'origine de la surdité est soudaine (accident, traumatisme, etc.) ou apparaît progressivement avec l'âge (acouphènes, presbycusie, etc.), il n'était pas possible de prévoir un apprentissage de la LSF. D'après l'enquête Handicap-Santé, 59% des personnes sourdes (tous degrés de surdité confondus) ont plus de 60 ans. Liée à l'âge, cette surdité progressive est souvent compensée par des prothèses plutôt que par l'apprentissage d'une nouvelle langue. Ces personnes sont en outre d'anciennes entendantes. Elles peuvent par conséquent s'exprimer oralement même si elles s'entendent moins à présent et le français écrit ne représente pas une difficulté pour dialoguer.

Les sourds ne savent pas lire et écrire

Cette image des sourds est la plus complexe à nuancer. Fut une époque où les personnes sourdes ne savaient pas ou presque pas lire et écrire. La scolarisation des enfants sourds s'est notablement améliorée et nombreux sont les sourds qui maîtrisent aujourd'hui la lecture et l'écriture. Lorsque la surdité survient plus tard au cours de la vie, la scolarité voire les études sont déjà terminées. Lire et écrire ne constitue alors pas un obstacle pour ces personnes. En revanche, quand la surdité est de naissance (ou presque), l'apprentissage de ces notions se révèle souvent ardu. Malgré les adaptations apportées au système scolaire pour les enfants sourds, le degré de surdité peut réellement avoir un impact sur la maîtrise du français écrit. Les personnes sourdes avec lesquelles j'ai pu m'entretenir ont estimé que la majorité des sourds, approchant les 80%, ne savent ni lire ni écrire, ou en tous cas rencontrent des difficultés suffisamment importantes pour représenter un obstacle au quotidien. Mickael Rabel (annexe 9) estime avoir moins bien acquis ces compétences en école spécialisée qu'il ne l'aurait fait dans une école bilingue. Le temps de jeu partagé avec Sauvane Grand a permis d'examiner de façon détaillée les problématiques liées au français écrit. Même si ce pourcentage élevé semble conforter le stéréotype, il diminue à mesure que la scolarité sourde s'améliore.

La langue des signes est internationale

Comme nous l'avons vu dans l'histoire sourde, et comme toute langue vivante aujourd'hui, la LSF a été créée en même temps que les langues de signes d'autres pays. Issue de la première école sourde par Laurent Clerc aux États-Unis et reprise avec les méthodes de l'abbé de l'Épée, la Langue des Signes Américaine présente inévitablement des ressemblances avec la LSF. À l'inverse, la Langue des Signes Britannique s'est développée plus indépendamment, ce qui explique pourquoi elle est aujourd'hui si différente de l'américaine bien que leurs signants soient tous les deux anglophones. Il convient de signaler l'existence de la Langue des Signes Internationale mais, comme l'Espéranto, elle n'est pas suffisamment maîtrisée par la plupart des signants. Son utilité et son efficacité sont tout de même reconnues et elle demeure plus largement enseignée que l'Espéranto pour les entendants.

Ne pas avoir conscience de ces aspects de la surdité ou ne pas les prendre en compte lorsque l'on vise à rendre une structure ou un service accessible peut mener à des adaptations ineffectives.

b) Les effets de la surdité au quotidien

Après avoir cerné le sujet de la surdité et la manière dont elle est perçue par un grand nombre d'entendants, nous pouvons identifier les barrières qu'elle dresse sur le chemin des personnes directement concernées.

Communication

La capacité de communication avec les entendants dépend des nombreux facteurs énoncés précédemment. À l'Alchimie du Jeu, l'entretien avec Mickael s'est tenu en LSF et nous avons eu très peu recours à l'écrit pour nous comprendre. Un interprète est venu m'aider durant la deuxième partie de l'entretien car ma maîtrise de la LSF devenait insuffisante pour les sujets abordés et cela a permis de fluidifier notre discussion. Dans ce cas, un niveau A1-A2 en LSF permet de mener des échanges simples tels que passer une commande dans un restaurant ou

un bar, acheter ou vendre dans un magasin, accueillir une personne dans un lieu culturel (théâtre, concert, cinéma, etc.). Seulement, trop peu de personnes entendantes maîtrisent ne serait-ce qu'une base suffisante de LSF pour garantir une communication claire et adaptée dans les lieux recevant du public. Le collectif WoW organisait ses événements avec l'assurance qu'une personne entendant signante serait présente pour faciliter les interactions éventuelles avec d'autres entendants. Sauvane explique combien la discussion orale avec des entendants peut se révéler complexe et éprouvante pour les sourds. En effet, malgré ses implants cochléaires, son audition ne lui permet de comprendre que 30% d'une conversation et elle doit deviner les 70% restants, par le contexte, la lecture labiale et l'interprétation. Pour répondre, sa maîtrise orale du français laisse peu transparaître les difficultés de prononciation et d'énonciation que l'on retrouve fréquemment chez les personnes sourdes oralisantes. Aux yeux d'un entendant, sa surdité peut donc passer inaperçue. Encore une fois, une grande partie des sourds ne parvient pas à une telle maîtrise de sa voix. De plus, l'effort mental d'interprétation constante de l'oral devient vite épuisant, raison pour laquelle de nombreux sourds préfèrent in fine se tourner vers la langue des signes.

Lecture

La français est une langue difficile et ses différences assez larges avec la LSF en compliquent encore davantage l'apprentissage. La syntaxe française, les comparatifs, les accords ou encore les quantificateurs diffèrent de la LSF. L'apprentissage d'une langue écrite est d'autant plus fastidieux lorsque l'on vient d'une langue exclusivement visuelle et gestuelle. Une connaissance phonétique de la langue et des repères langagiers sont des atouts dont les personnes sourdes ne disposent pas. La lecture est souvent synonyme de répétitions et d'efforts pour ceux qui ne la maîtrisent pas assez. Les personnes sourdes ne sont pas illettrées, comme nous l'avons vu plus tôt, mais la majorité n'a pas non plus une aisance particulière et qui évite l'usage de la lecture et de l'écriture. En dépit de cette barrière, certaines personnes sourdes prennent plaisir à lire et font partie des usagers des bibliothèques comme le démontre Anne Taquet dans son mémoire.

Inclusion dans la société

La culture et la communauté sourde viennent questionner la notion d'inclusion. Sauvane Grand décrit ses premières années en école spécialisée comme intéressante car elle avait le bénéfice d'être entourée de ses pairs et participait tout de même à des jeux avec des enfants entendants. Elle explique qu'à cet âge, il était facile de simplement jouer tous ensemble dans la cour, sourds et entendants mélangés. C'est à partir du collège où la notion de surdité devient problématique car les élèves entendants n'ont pas forcément encore assez de recul pour permettre un vivre-ensemble aussi paisible qu'en école primaire. Sauvane précise qu'il en est de même pour les élèves sourds et qu'ils avaient du mal à comprendre les entendants, ce qui rendait le jeu ensemble compliqué ou impossible. C'est à cette période que la notion de communauté commence à prendre forme et que les interactions négatives dans la cour poussent finalement les élèves à se regrouper entre pairs. Arrivée à l'âge adulte, lorsqu'elle expose qu'elle est sourde pour que ses interlocuteurs en tiennent compte dans le dialogue (se tenir en face et parler en la regardant par exemple), les réactions sont presque systématiquement déplacées. Elle raconte que cela crée de la peur, de l'étonnement, que les interlocuteurs ne savent plus comment s'adresser à elle. Bien souvent, on se met à lui parler comme à un enfant. Ces situations quasiment quotidiennes ont pour conséquence de repousser les personnes sourdes dans leur communauté, en plus des raisons que nous avons évoqué plus tôt. L'inclusion dans la société passe donc avant tout par une sensibilisation de la population entendante. Même si cela ne résout pas la problématique de la communication, elle aide tout de même énormément les sourds à ne pas se sentir discriminés et à se sentir acceptés dans les milieux qu'ils fréquentent. Avant même d'espérer une inclusion dans la société, les sourds se battent avant tout pour une accessibilité complète aux lieux de la vie de tous les jours, même si celle-ci n'est pas totalement inclusive. La notion de communauté et le désir ou non de mélanges entre sourds et entendants sont à prendre en compte dans la façon de penser les accueils en ludothèques (annexe 9).

Accès à la culture et à l'information

Les personnes sourdes ne sont pas dépourvues d'intérêt pour l'art, la culture et les loisirs. Thomas Holcomb le rappelle dans son ouvrage, *"toute personne sourde n'utilise pas la langue des signes et ne participe pas à des événements ou organisations parrainées par la communauté des Sourds. En fait, les personnes sourdes dans leur grande majorité ne sont pas affiliées du tout à la communauté des Sourds, principalement parce qu'elles sont devenues sourdes tard dans leur vie"* (Holcomb, 2016, p.58). Seulement, les interfaces ne sont pas adaptées pour permettre un accès aux lieux de culture et de divertissement et les supports de transmission d'informations ne sont pas appropriés pour les personnes sourdes. Que ce soit pour les sourds de naissance ou les devenus sourds, il est essentiel de proposer divers moyens de transmettre l'information. Que ce soit des vidéos explicatives (qui parlent plus que des descriptifs longs à lire), le sous-titrage de tous supports visuels (films, jeux vidéos, et même pièces de théâtre), ou encore la traduction LSF systématique de tous discours ou conférences (télévisés ou non), il existe une quantité considérable de solutions. Même si l'écrit n'est pas la réponse parfaite, elle ouvre toutefois de nombreuses portes vers un accès universel à la culture et à l'information. Ainsi, les sourds n'auront plus à se limiter au seul bar qu'ils fréquentent parce que les gérants les connaissent. Et ils pourront avoir accès à plus d'informations que les quelques discours politiques officiels en temps d'élections.

En tenant compte de tous les obstacles et besoins des personnes sourdes et en mettant en application des dispositifs adaptés, nous pouvons ouvrir une large perspective de possibilités et inciter les personnes sourdes à enfin pousser les portes de structures qu'ils n'auraient jamais fréquentées sans ces initiatives.

B. L'enjeu de l'accès au jeu et aux ludothèques

Les barrières générales rencontrées par les sourds ont été éclaircies. En dehors de l'accès aux structures, dont les ludothèques, nous pouvons à présent questionner l'accès au jeu. Comment la surdité affecte-elle la manière de jouer ? Comment les barrières quotidiennes prennent-elles une nouvelle dimension dans le cadre du jeu ? Et quelle est l'importance de l'accès au jeu pour les personnes sourdes ? Quels enjeux représente-t-il ?

1. Comment jouent les personnes sourdes ?

a) Différence de jeu entre le sourd et l'entendant

La communication et les partenaires de jeu

Patricia Elizabeth Spencer résume ses recherches concernant le développement du langage³⁴ des enfants sourds en comparant leurs capacités avec celles d'enfants entendants. Elle explique que le vocabulaire de l'enfant apparaît habituellement durant sa deuxième année, avec des mots isolés et des représentations simples dans le jeu. Une fois cette base de vocabulaire acquis, l'enfant connaît une forte croissance de sa capacité langagière, ce qui entraîne rapidement l'apparition de combinaisons de mots et une construction de phrases simples. On observe également une complexification des représentations dans le jeu à mesure que le vocabulaire et les phrases s'enrichissent. Son expérience permet également de remarquer un lien entre la surdité et le développement du langage de l'enfant. On note aussi l'impact du parent sur le développement de l'enfant sourd. Dans le cas des enfants sourds dont les parents le sont aussi, on remarque un retard de langage peu important voire inexistant. À l'inverse, les enfants sourds ayant des parents entendants laissent transparaître un retard de langage plus conséquent (Spencer, 1996). Lorsque le développement de la communication orale en est encore à ses balbutiements, soit avant deux ans et demi ou trois ans, tous les enfants, sourds et entendants, passent encore par un langage visuel. En conséquence, il leur est bien plus facile d'engager un jeu ensemble, peu importe leur audition. Cependant, à partir de quatre ans, l'écart

³⁴ Le terme langage désigne ici la maîtrise de vocabulaire et la capacité à communiquer peu importe sa forme. Le développement du langage peut donc aussi bien désigner le français que la LSF.

de niveau de langue, qui se ressent maintenant dans les interactions, et le choix du mode de communication vont influencer les préférences de partenaires de jeu. Les enfants vont plus souvent engager le jeu avec un partenaire dont le niveau de langue est équivalent au leur et dont le mode de communication est similaire, soit oral ou visuel. Ainsi, le partage d'une langue commune renforce, déjà très jeune, la séparation sourds-entendants chez les enfants (Musyoka, 2015).

L'environnement dans lequel évoluent les enfants sourds et entendants peut tout de même influencer ses choix de partenaires de jeu. S'ils n'ont pas l'habitude de se côtoyer en dehors du cadre du jeu, ils préfèrent se diriger vers leurs pairs. Mais un cadre où les sourds et entendants se connaissent mieux et se fréquentent dans d'autres situations que le jeu (à l'école par exemple) augmente le taux de mélange des enfants dont l'audition est différente (Gallaudet University Press, 1994).

Le jeu de l'enfant sourd

La manière de jouer diffère d'un enfant entendant à un enfant sourd et même d'un enfant sourd à un autre en fonction de l'audition de ses parents. Puisque l'enfant sourd issu d'une famille sourde connaît moins souvent un retard de langage ou que celui-ci est moins important, son comportement de jeu est similaire à celui d'un entendant (Musyoka, 2015). En revanche, on note des divergences dans la construction de l'imaginaire par rapport aux enfants sourds dont les parents ne le sont pas. Elles se reflètent plus fortement dans le jeu symbolique que nous verrons juste après.

La surdité impacte toutefois certains aspects du jeu. La notion du visuel étant plus importante pour les enfants sourds, notamment pour permettre une communication signée, l'aménagement et l'ouverture de l'espace de jeu peut considérablement inciter ou nuire aux interactions. Les opportunités de contacts visuels vont effectivement jouer sur la quantité d'interactions engagées par les enfants. Dans l'autre sens, un jeu ou jouet demandant une attention visuelle importante va réduire le nombre d'interactions de l'enfant avec son entourage. L'enfant va alors s'intéresser à ce jeu ou jouet plutôt qu'aux autres enfants et développera moins ses compétences sociales (Musyoka, 2015).

Il a aussi été observé que le temps de jeu est rallongé pour les personnes sourdes car elles nécessitent un contact visuel et une utilisation du corps pour échanger. Tout dialogue implique alors de cesser son action et de se libérer les mains pour signer. De même pour "écouter", cela demande de porter son attention sur la personne qui signe. Les personnes entendant ne rencontrent pas ce phénomène car elles peuvent discuter sans se regarder ni devoir libérer leurs mains pour parler.

On remarque également différentes tendances de jeu chez les enfants sourds. Selon Piaget, la représentation symbolique de l'enfant et le développement de son langage sont liés à une même capacité cognitive-symbolique (Spencer, 1996). Le retard de langage observé chez les enfants sourds, de parents sourds, affecte ainsi la manière d'aborder un jeu ou un jouet. On constate plus d'interactions avec des jouets et objets réalistes et moins d'interprétation d'objets plutôt abstraits. Lorsqu'ils jouent avec un objet réaliste, ils présentent également moins de facultés à le détourner. Le détournement d'objet semble survenir plus tard chez eux que chez les enfants entendants et les enfants sourds ne présentant pas ou peu de retard de langage. Il en est de même pour les jeux d'imitation et le "faire-semblant".

Les enfants accusant un retard de langage ont tendance à s'orienter vers du jeu d'assemblage plus longtemps avant d'engager dans du jeu symbolique. Ils prennent aussi part au jeu symbolique mais bien plus fréquemment entre enfants sourds signants (Musyoka, 2015).

La spécificité du jeu symbolique

Il existe peu de recherches sur le jeu de l'enfant sourd mais des particularités ont été observées dans le jeu symbolique. On remarque une grande aisance chez les enfants entendants à s'impliquer dans du jeu symbolique que les enfants sourds. Lorsque l'enfant entendant est en capacité de réaliser des séquences de jeu symbolique présentant une logique et une construction abstraite, l'enfant sourd, au même âge, démontre des séquences de jeu plus courtes et moins abstraites. Son manque de compétences sociales et langagières dû à son retard de langage rend l'engagement dans du jeu symbolique plus difficile (Musyoka, 2015). La communication étant au centre du jeu symbolique à plusieurs, il est aussi naturel que les

enfants sourds favorisent des partenaires de jeu similaires et avec lesquels les échanges seront plus faciles.

Il est important de noter que plus de 95% des enfants sourds naissent dans une famille d'entendants. Nous avons vu plus tôt qu'un retard de langage se creusait dans cette configuration et qu'elle était très atténuée lorsque les parents étaient également sourds. La maîtrise d'une langue commune aide grandement au développement du langage, et par conséquent, le jeu symbolique de l'enfant. Seulement, cela ne représente qu'une portion minime des cas de surdité (Spencer, 1996). On ne prend ici bien entendu pas en compte les situations de surdité par accident ou vieillesse.

Jeu de règles et adultes sourds

Les apports théoriques de ce mémoire portant principalement sur le jeu de l'enfant sourd, ce sont mes entretiens et mes observations qui ont particulièrement apporté des connaissances sur le jeu de l'adulte sourd. Comme j'ai pu l'expliquer plus tôt, les personnes sourdes présentent les mêmes compétences cognitives que les entendants. Ainsi, les jeux de stratégie, par exemple, sont tout aussi stimulants et intéressants pour eux. De même pour les jeux de hasard ou encore d'association, tous les joueurs, quelle que soit leur audition, en auront une approche similaire et y porteront le même intérêt. Plusieurs nuances demandent tout de même à être prises en compte.

On parle souvent de "deaf gain", traduit en français par "gain sourd". Ce concept, voulant contrer la vision de "perte" de l'audition, exprime les avantages à être sourd (Holcomb, 2016). Il désigne entre autres un meilleur développement de la vue, non pas en termes de qualité, mais plutôt en quantité d'informations perçues. L'aspect visuel est souvent bien plus important pour les personnes sourdes qu'entendantes, justement en compensation de leur surdité. Ainsi, elles peuvent porter une attention toute particulière aux éléments visuels, ce qui peut à des degrés divers influencer la manière de jouer. Des jeux d'observations et de rapidité (*Dobble*), de mémorisation visuelle (*Memory*) ou encore de bluff (*Skull*) peuvent mettre en valeur ce "gain sourd". Il est donc indéniable que les personnes sourdes peuvent être des adversaires redoutables à ces jeux face à des entendants.

Éloïse Messac (annexe 8) a également mentionné l'aspect bruyant des personnes sourdes. Comme la surdit   est incorrectement associ  e    la mutit  , elle laisse souvent penser que les personnes sourdes sont silencieuses. L   o   deux entendants auraient besoin de hausser la voix pour communiquer    distance, les personnes sourdes ont recours    la LSF. Mais la surdit   implique aussi que l'on ne r  alise pas l'ampleur et le volume des sons que l'on produit, que ce soit sa propre voix ou ses mouvements. Ainsi, des personnes sourdes en pleine partie d'un jeu ne mesurent pas n  cessairement le volume sonore de leurs rires, le bruit des chaises tra  n  es sur le sol, les mains qui claquent sur la table, etc. Dans des lieux publics, le volume sonore peut d  ranger l'entourage entendant pr  sent.

Enfin, Garance Versailles (annexe 7) rel  ve de son c  t   la liste fixe des jeux qu'elle observe lors de soir  es en bar    jeux avec le collectif WoW. Elle explique que la difficult      lire les r  gles de jeux r  duit consid  rablement les opportunit  s de d  couvertes. Ainsi, les personnes sourdes qui se pr  sentent aux   v  nements ludiques du collectif se retrouvent tr  s r  guli  rement    tourner sur la m  me s  lection de jeux d'une soir  e    l'autre.

b) Principales barri  res au jeu

En tenant compte des particularit  s du public sourd abord  es pr  c  demment, il est possible d'identifier les obstacles qu'il peut rencontrer face au jeu. Ces obstacles sont une premi  re piste dont les ludoth  ques peuvent tenir compte dans leur projet d'accessibilit  .

La lecture

La lecture peut repr  senter un d  fi pour une grande partie de la population sourde de naissance, et la compr  hension de r  gles de jeux   crites peut donc s'av  rer fastidieuse voire impossible. Les joueurs entendants peuvent parfois avoir des difficult  s    comprendre des r  gles   crites alors que le fran  ais est leur langue maternelle.    la diff  rence de syntaxe s'ajoutent les termes sp  cifiques au jeu tels que "d  fausse", "pioche", "tuile", etc. Ce n'est pas par manque de connaissances mais plut  t par manque de ma  trise du fran  ais que les personnes sourdes peuvent ne pas comprendre l'  crit. Sauvane a pu par exemple me d  signer

des mots qu'elle ne comprenait pas à l'écrit mais dont elle connaissait le signe. C'est pourquoi Garance explique que les personnes sourdes aux soirées du collectif WoW se limitent à un choix de jeux réduit.

De même pour les cartes à lire (*Wazabi*, *Shards of Infinity*, etc.), on retrouve le même vocabulaire que dans les règles de jeu mais surtout des phrases qui se veulent concises (voir photo ci-dessous). Ainsi, on se trouve confronté à des formulations courtes qui condensent parfois plusieurs termes spécifiques. L'accumulation d'inconnues en plus des propriétés de la langue française transforme la lecture de cartes en un exercice supplémentaire à la réflexion que le jeu peut demander. Le jeu devient moins fluide et les efforts finissent pas se concentrer sur la lecture plus que le jeu en lui-même, ce qui vient nuire à l'expérience ludique.



Les mécanismes

Certaines mécaniques de jeu ne fonctionnent tout simplement pas avec des joueurs sourds. Les jeux comprenant du mime tel que le *Time's Up* n'ont pas le même intérêt quand on maîtrise déjà une langue gestuelle. Ce jeu se déroule en trois manches : dans la première on fait deviner le mot de la carte avec des phrases, dans la deuxième on le fait deviner en ne donnant qu'un mot, et dans la troisième on le mime. Cette troisième manche reviendrait au même principe que la première pour des joueurs sourds car on retombe sur une description gestuelle, ce qu'ils auront déjà effectué au début du jeu.

Dans la liste de jeux aux mécaniques non accessibles³⁵ établie au cours de l'année avec l'aide de ma collègue Marijke Dérosier (entendante, signante), j'ai pu noter ceux qui demandent nécessairement d'être entendant. On retrouve par exemple *Tracks*, jeu d'enquête où les indices apparaissent dans une bande-son qui accompagne les joueurs, ou encore *Soundbox*, où les joueurs doivent faire deviner les mots indiqués sur les cartes par des sons. On peut considérer dans la même catégorie les jeux où les joueurs ferment les yeux. La communication ne pouvant se faire qu'à l'oral, on se retrouve confronté à la même problématique que les jeux sonores. Dans le cas des *Loups Garous de Thiercelieux*, il est impossible de transmettre l'histoire lorsque "le village est endormi"³⁶.

Enfin, on peut également noter les jeux de mots et de lettres. Même s'il est possible d'y jouer car on ne se heurte plus à la question du français, comme mentionné dans les difficultés de lecture, les personnes sourdes peuvent manquer de vocabulaire. Il est tout à fait possible pour elles de jouer au *Scrabble*, au *Mot Malin* ou au *Cracklist* entre elles, mais elles auront un désavantage conséquent face à des personnes entendantes.

La culture

Outre la culture sourde, les connaissances générales peuvent différer entre sourds et entendants. En effet, même si les personnes sourdes écoutent de la musique, leur rapport est différent. Certaines personnes peuvent à peu près discerner l'ambiance globale de la chanson écoutée, mais elles ne perçoivent pas suffisamment la voix et donc ne comprennent pas les paroles (annexe 11). La connaissance des interprètes et musiciens a donc moins d'importance puisque l'écoute sera bien moins fine que pour des entendants. De même pour la culture littéraire, la lecture n'étant pas le point fort des personnes sourdes, elles n'auront pas les mêmes références.

Les cultures sourde et entendante sont tellement différentes que cela peut se ressentir dans le jeu. Tous les jeux de questionnaires et de culture générale peuvent, comme pour la lecture, donner un désavantage aux joueurs sourds autour d'une table mixte. AccessiGames, la branche d'édition de jeux de l'association AccessiJeux a pris en compte les différences

³⁵ Annexe 4 page ... : Analyse jeux non accessibles avec Marijke Dérosier

³⁶ Phase du jeu où tous les joueurs ont les yeux fermés et attendent qu'on les appelle pour les ouvrir.

culturelles que pouvaient rencontrer les personnes non-voyantes et a proposé une version adaptée de *Tu Te Mets Combien ?* notamment en ajoutant des thématiques et des questions plus adaptées. Cette initiative pourrait aussi s'appliquer aux personnes sourdes et leur culture.

2. L'enjeu du jeu pour la personnes sourde

a) Dans son développement

Le jeu fait partie intégrante du développement de l'enfant. Il représente un espace d'expérimentation riche qui lui permet de découvrir et de comprendre le monde qui l'entoure (Musyoka, 2015). Il est le premier outil d'apprentissage du bébé et un des compléments à la scolarité de l'enfant. Brougères explique l'effet du jeu sur le développement de l'enfant ainsi :

“L'enfant apprend à travers des situations de la vie quotidienne qui n'ont rien d'éducatives a priori : conversations, promenades, télévision et autres spectacles, activités de la vie quotidienne. [...] Le jeu est à penser dans ce cadre, non comme une activité isolée, mais comme l'une de celles que l'enfant rencontre dans le cadre familial, constituant l'éducation familiale spontanée, porteur de socialisation mais aussi d'apprentissages linguistiques, cognitifs, affectifs, etc.” (Brougères, 2002, p.11)

Cet apprentissage informel, effet induit du jeu, s'applique tout autant à un enfant sourd qu'à un enfant entendant. Même si des différences ont été relevées, notamment dans le jeu symbolique, on retrouve exactement les mêmes caractéristiques de frivolité et de second degré qui permettent aux jeunes sourds d'acquérir de nouvelles connaissances et compétences par le jeu.

Mickael Rabel estime que l'accès au jeu est d'autant plus important pour un enfant sourd, surtout lorsqu'il est en école spécialisée. Il explique que cet environnement scolaire, certes très appliqué dans l'éducation sourde, donne moins souvent l'occasion aux enfants sourds et entendants d'interagir entre eux. Mickael estime qu'il aurait mieux appris le français écrit s'il avait été en école bilingue car il aurait pu fréquenter des enfants entendants de façon plus régulière. Il explique que l'enfant sourd a besoin de découvrir et de se familiariser avec le monde entendant (annexe 9).

La surdité peut aussi considérablement affecter la scolarité du côté médical. Une fois détectée, on ne compte plus les consultations médicales auxquelles devront se rendre les personnes sourdes et les éventuelles opérations chirurgicales. On compte parmi eux les rendez-vous chez l'orthophoniste, l'audioprothésiste, l'oto-rhino-laryngologiste (ORL), etc. Pour ce qui est de l'appareillage, de nombreux ajustements des prothèses doivent être effectués avant d'arriver à un résultat suffisamment satisfaisant. L'implant cochléaire quant à lui, doit être changé tous les dix ans. Dans certains cas, de nouvelles opérations sont nécessaires, soit parce que l'implant est défectueux, soit parce que le porteur ne supporte pas le bruit amplifié (Fortier, 2020). La scolarité de l'enfant sourd est donc extrêmement chargée, ce qui rend le temps accordé aux loisirs et à la culture bien plus précieux tant il permet de relâcher de ce quotidien parfois lourd à vivre. En plus de jouer un rôle dans l'apprentissage informel de l'enfant, il participe grandement à son épanouissement (Dumazedier, 1962).

b) Dans son inclusion dans la société

Entre autres autres effets induits, les loisirs facilitent la création de liens sociaux. Ils réunissent des personnes aux appétences similaires et favorisent ainsi les interactions sociales. Au même titre que les clubs de sport ou d'activités artistiques, le jeu détient cette faculté de regrouper toutes sortes d'individualités et à les faire interagir dans un cadre qui efface ces différences. Brougères retrace un lien entre la création de liens et l'apprentissage en expliquant que *"l'apprentissage accompagne l'insertion dans une communauté, qu'elle est un résultat de la participation à des pratiques partagées"* (Brougères, 2002, p.12). Le jeu lie ces deux notions et les ludothèques y contribuent en apportant un décor approprié pour sa pratique. Bien que d'autres lieux se prêtent aux activités ludiques (aires de jeux, cours d'écoles, etc.) ils ne sont pas encadrés, ou pas de la même façon. Les ludothèques poursuivent justement cet objectif social en accompagnant les usagers. Elles offrent un espace réfléchi et sécurisé pour le jeu, de l'enfance à l'âge adulte. Dans ce contexte, les ludothèques constituent un lieu de sociabilisation pour les enfants sourds scolarisés en écoles spécialisées. Ces interactions et ces apprentissages informels vont ainsi énormément contribuer à la construction d'une biculture

sourde-entendante. Sauvane Grand témoigne de l'apparition d'un écart entre les collégiens entendants et sourds dans la cour d'école. Écart qui ne s'était pas creusé à l'école primaire mais qui a pris de l'ampleur à mesure que les élèves grandissent et remarquent leurs différences. Mais la cour d'école n'est pas un terrain de jeu pensé comme la ludothèque dont l'aménagement est spécifiquement conçu pour répondre aux besoins du public reçu et remplit ainsi les différentes missions qu'elle s'est données. Dans son rôle culturel, social et éducatif, la ludothèque est une structure-ressource dans le soutien à la parentalité. En plus de générer du lien entre les usagers joueurs, elle favorise les rencontres entre parents et participe à l'inclusion sociale de familles entières.

L'inclusion sociale par le biais du jeu peut représenter une porte d'entrée vers d'autres secteurs sociaux-culturels. L'étape du jeu peut être un premier pas pour les personnes sourdes pour trouver une meilleure place dans la société. Et dans l'autre sens, d'autres domaines connexes suivront peut-être les initiatives des ludothèques pour se rendre à leur tour accessible à ce public.

C. Actions pour l'accessibilité sourde

Il est primordial dans un projet d'intégrer les personnes concernées par celui-ci. Cela vaut autant pour les ludothèques que pour d'autres structures. Les personnes sourdes sont les plus à même de procurer un regard expert puisqu'elles connaissent mieux que quiconque leurs besoins et les meilleures réponses à ceux-ci. Même si cette partie vise à résumer les possibilités d'actions pour rendre les ludothèques accessibles en tenant déjà compte des avis de personnes sourdes, leur implication dans un tel projet est essentielle. Elles restent le point central des ressources à mobiliser.

1. Adapter l'accueil

a) Formation du personnel

Sensibilisation

L'accessibilité commence par la sensibilisation. C'est dans cette direction que se sont orientées mes premières recherches car il me paraissait essentiel de suffisamment connaître le public sourd pour répondre au mieux à ses besoins. Afin d'améliorer les facultés d'adaptation des ludothécaires face à ce public, une action de sensibilisation est un départ pour arriver à une base de connaissances suffisante. Un degré d'affinité entre le ludothécaire et le sujet sera nécessaire pour aller plus en avant.

En prévision de l'accueil d'un groupe de jeunes sourds, comme Céline Duchesne, ludothécaire, a pu le faire avec le CESDA, il est important de commencer par des échanges avec les éducateur·ices. Cela permet aux ludothécaires de mieux appréhender l'accueil mais aussi de *“comprendre la dynamique du groupe ainsi que les spécificités, goûts, compétences de chacun des membres qui le constituent. Le but étant comme toujours d'éviter toute mise en difficulté des un·e·s ou des autres”* (Céline Duchesne, annexe 10).

En effet, l'accueil du public sourd ne doit mettre en difficulté personne, que ce soit les ludothécaires ou les usagers. De l'accueil tout public à l'accueil spécifique, les ludothécaires doivent rester dans un champ qui leur est confortable. Ainsi, il est essentiel d'être en lien avec des institutions et personnes ressources spécialisées pour soulager et rassurer quant aux potentielles lacunes. Céline affirme qu'il ne peut pas y avoir de *“restriction de service dès lors que nous sommes en mesure d'accompagner et/ou orienter vers des partenaires plus à même de répondre à des besoins spécifiques qui sortiraient de notre champs de compétences comme c'est d'ailleurs le cas de manière générale dans nos structures quelque soit la typologie de public”* (Céline Duchesne, annexe 10). La formation du personnel c'est surtout le rassurer sur ses connaissances en les approfondissant et lui donner les clés pour déléguer correctement tout ce qui n'entre pas dans ses capacités.

Formation et position professionnelle

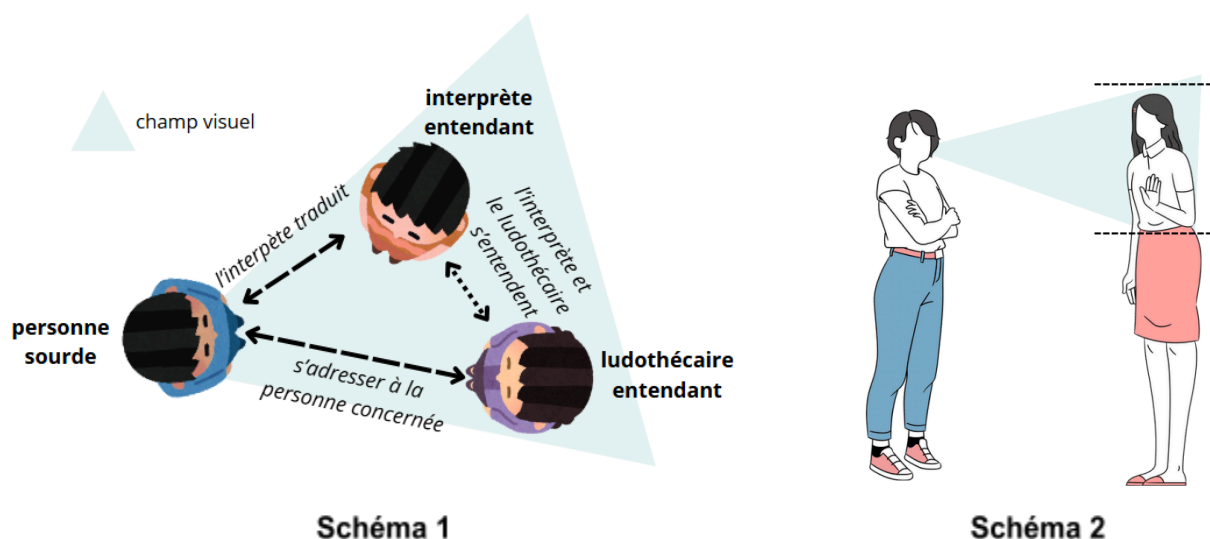
Comme l'a démontré le premier axe des résultats de recherches, une connaissance du public sourd ne signifie pas uniquement la maîtrise de la LSF. Même si cela permettra une communication avec le public sourd signant, cela ne suffira pas à ouvrir toutes les portes nécessaires. De même qu'une langue est indissociable d'un pays et de sa culture, la LSF fait partie d'un ensemble qu'il est bon de maîtriser³⁷. Ces connaissances apportent à la fois un savoir-être, une perception favorable et par là-même un enrichissement des échanges avec les personnes sourdes.

Avoir conscience des différences de perception qu'implique la surdité peut donner des pistes d'adaptations mais surtout une capacité de rebond. Céline Duchesne estime qu'au-delà d'une connaissance fine des jeux pour des sélections adaptées, l'observation est l'un des principaux atouts du ludothécaire. Elle explique l'importance de relever ses erreurs et de se servir de ces expériences pour progresser. Le spectre de la surdité est vaste et le succès d'une initiative dépend aussi largement des individualités présentes.

Comme pour tout accueil comptant des personnes à besoins spécifiques, il est essentiel d'adopter un comportement adapté. Avec une personne sourde pouvant entretenir une conversation orale, il convient de se positionner en face d'elle pour communiquer, parler naturellement sans augmenter le volume de la voix ni forcer l'articulation car cela rend la lecture labiale plus difficile pour la personne sourde et s'assurer que l'environnement est suffisamment éclairé. Il est malvenu de se tourner vers l'interprète quand il y en a un. En effet, la personne sourde a besoin de se référer visuellement à l'interprète qui traduit en LSF en complément de la lecture des expressions du visage du ludothécaire. À l'inverse, le ludothécaire doit s'adresser directement à son interlocuteur et n'a pas besoin de se tourner vers l'interprète pour entendre sa traduction orale. Ce dernier n'a pas non plus besoin de contact visuel pour entendre le ludothécaire (voir schéma 1 ci-dessous). Enfin, pour une communication en LSF, tout en conservant les notions mentionnées ci-dessus, il est nécessaire de regarder le visage et le torse de la personne pour capter à la fois les signes et les expressions du visage. On a souvent

³⁷ Annexe 5 : Exemple de vocabulaire utile en ludothèque

tendance à se concentrer sur les mains et à oublier l'importance des expressions, qui peuvent parfois changer la signification des signes (voir schéma 2 ci-dessous).



D'autres communications peuvent se faire sans avoir recours à la langue, que ce soit le français ou la LSF. De petits détails peuvent faire toute la différence tels qu'informer les usagers que l'accueil s'apprête à prendre fin en baissant l'intensité de l'éclairage ou encore donner plus d'importance aux contacts visuels avec les bébés et enfants sourds en ayant un visage plus expressif.

Du côté de la culture sourde, certains éléments sont essentiels à prendre en compte. Réaliser que les personnes sourdes ne perçoivent pas leur entourage de la même façon peut aussi aider à comprendre certains comportements. Par exemple, alors que claquer des doigts pour interpeller quelqu'un est malpoli pour les entendants, il ne l'est pas forcément pour les sourds car c'est un moyen sonore d'attirer l'attention sans avoir à vocaliser. Ce genre de comportements ne doit donc pas être perçu comme un manque de politesse par les entendants. Connaître les fondamentaux de la culture sourde permet également d'enrichir les échanges que les ludothécaires peuvent avoir avec les usagers, qu'ils soient concernés ou non par la surdité.

Enfin, Mickael Rabel propose une autre option pour permettre à la fois d'accueillir du public sourd et de former petit à petit le personnel de la ludothèque. Il s'agit de compter une personne sourde parmi l'équipe. Les études supérieures restent accessibles aux personnes sourdes malgré les nombreuses difficultés à y accéder. Il est donc possible d'envisager le recrutement d'une personne sourde. Outre la formation, de nombreux ludothécaires ne détiennent aujourd'hui pas de diplôme ce qui ne leur a pas empêché de démarrer une carrière dans ce domaine. Dans le cas de Mickael, hormis sa surdité, son CPJEPS suivi de son expérience d'animateur auprès d'enfants en plus de son appétence pour les jeux de société dépeignent un profil très proche de ceux d'une grande partie des ludothécaires aujourd'hui.

b) Modalités d'accueil : inclusion ou intégration ?

Rappelons tout d'abord la différence entre l'inclusion et l'intégration : "Alors que l'inclusion prône un vivre-ensemble effaçant les différences et mettant justement en lumière la diversité des personnes, l'intégration porte plutôt sur l'aspect accessible d'un lieu ou d'une activité sans pour autant mélanger les personnes présentant des différences" (cf. p.17).

Au sein d'une ludothèque ces deux types d'accueils se caractériseraient ainsi :

- Accueil tout public : tout usager peut accéder à la structure et à tous les services qu'elle procure, peu importe ses particularités.
- Accueil spécifique : un groupe de personnes peut accéder à la structure sans pour autant se mélanger au reste du public. Cela peut se faire soit en proposant un espace de jeu séparé, soit en accueillant le groupe sur une plage horaire différente des accueils tout public.

J'ai présenté ces deux modalités d'accueil à Mickael Rabel afin d'accueillir son avis sur les intérêts de chacune d'entre elles. Mes autres entretiens et mes observations ont pu enrichir et compléter sa réponse. Selon lui, les deux peuvent être intéressantes et le choix dépendra des besoins du public. Débuter par des accueils spécifiques de groupes peut constituer une

première expérience pour initier les ludothécaires. Comme l'a indiqué Céline Duchesne, un premier contact avec les éducateurs permet de mieux se préparer (annexe 10). Par la suite, tout accueil réalisé contribuera pas à pas à la construction du savoir-faire des ludothécaires. Puisque les éducateurs sont présents lors de ces accueils, on revient à la notion de délégation, mentionnée plus tôt, quand des éléments ne relèvent plus du domaine du ludothécaire. Dans ces conditions, ils encadrent le jeu et pourront apprendre au fur et à mesure à interagir avec un public sourd jeune grâce à leurs observations personnelles et aux apports des éducateurs. Cette 'entrée en douceur' permet encore une fois de ne pas mettre en difficulté ni le personnel, ni le public sourd.

Je n'ai pas pu réaliser un accueil de ce type pendant mon alternance à Interlude car, malgré mon contact avec l'un des éducateurs de l'INJS de Bordeaux, l'éloignement géographique de nos structures rendait son organisation trop difficile.

Passons à présent l'accueil tout public. Ses modalités sont bien entendu différentes et les aménagements qu'il implique aussi. Les ludothécaires se retrouvent plus livrés à eux-mêmes car les éducateurs ne sont pas présents dans ce cadre. Cela demande inexorablement une plus grande autonomie et de savoir communiquer avec ce public. Contrairement aux accueils de groupe qui se résument à un encadrement du jeu en étant accompagné des éducateurs, celui-ci comprend tous les autres services de la ludothèque sans l'aide d'une personne tierce spécialisée. Ainsi, il faut savoir accueillir les usagers sourds, leur présenter et expliquer le fonctionnement de la structure, recommander des jeux sur place ou pour la location, faire respecter les règles, etc. Sans parler des discussions éventuelles avec des parents sourds sur le développement de leur enfant ou encore pouvoir présenter en détails des règles de jeux. Retirer le filet de sécurité que représentent les éducateurs peut être effrayant. Mais il ne faut pas oublier que 95% des enfants sourds de naissance ont des parents entendants qui pourront très certainement jouer les traducteurs au besoin.

Dans le cas d'usagers adultes sourds, Garance Versaille (annexe 7) rappelle que les personnes sourdes fréquentent un lieu quand elles sont assurées qu'elles y seront bien accueillies, que le lieu est accessible, ou qu'elles y retrouveront des pairs. La peur d'être jugé

peut empêcher bon nombre de sourds de fréquenter des lieux publics. La venue d'usagers adultes sourds est possible uniquement si la ludothèque jouit d'une image et d'une réputation de lieu accessible pour la communauté.

Enfin, les interactions entre usagers auxquelles on peut s'attendre lors d'accueils tout public ressemblent fortement à ce que j'ai pu observer au festival de l'Alchimie du Jeu et à ce que Holcomb décrit dans *Introduction à la culture sourde* (2016). Dans un environnement inclusif, les personnes sourdes préfèrent rester entre elles car la barrière de la langue limite grandement les échanges. Quand on retire cette barrière, il est tout de suite plus facile de regrouper des inconnus autour d'une table de jeu, ou même de faire jouer des enfants ensemble. À l'Alchimie du Jeu, la présence de bénévoles sourds et d'interprètes LSF rendait les parties de jeux totalement inclusives et permettaient à des inconnus sourds et entendants de jouer ensemble. En ludothèque, à moins qu'un interprète ou un ludothécaire bilingue soit présent, cette situation se fera extrêmement rare. Indépendamment de la question de la langue, la notion de communauté sourde peut finalement prévaloir car, réflexe naturel de toute communauté humaine, ses membres peuvent préférer interagir avec des personnes qui les comprennent et éviter d'éventuels jugements. Cette séparation, même dans un environnement inclusif, ne les empêchera pas de profiter tout autant que les autres de la ludothèque.

En plus d'un accompagnement humain, les ludothèques peuvent proposer une collection de jeux accessibles.

2. Avoir une offre de jeux adaptée

a) Sélection de jeux et adaptations en ludothèque

Compte tenu des obstacles rencontrés par les personnes sourdes, la liste des jeux inaccessibles est en réalité moins longue qu'anticipée. Une fois que l'on comprend que la plupart des jeux fonctionnent aussi bien en français qu'en LSF, la liste des jeux présumés impossibles raccourcit. À l'inverse, ceux nécessitant une adaptation pour convenir à un public

non-voyant sont plus nombreux³⁸. Les adaptations possibles pour rendre certains jeux accessibles aux personnes sourdes sont à penser principalement avant l'édition du jeu. Peu d'entre eux peuvent être adaptés en ludothèque, c'est-à-dire après leur édition.

Xavier Mérand, président d'AccessijeuX, explique que l'objectif de l'association est d'adapter les jeux pour que tout le monde, peu importe leurs particularités, puisse jouer ensemble. Dans le cas de la surdité qui comprend un esprit de communauté et une langue différente, il peut être plus difficile d'adapter le jeu pour qu'il soit inclusif.

Adaptations possibles en ludothèque

Un jeu de société est globalement adaptable de trois manières : une adaptation des règles, du matériel, ou une combinaison des deux. Certains jeux sont plus difficilement accessibles par la simple existence d'une règle spécifique. Il est tout à fait envisageable d'adapter directement les règles du jeu pour supprimer les obstacles qu'elles génèrent. Dans l'exemple simple de *Duck and Cover*, testé avec Sauvane Grand³⁹, la seule communication entre les joueurs est le cri du canard à faire quand certaines conditions sont remplies. Dans cette situation, si des sourds sont autour de la table, ils ne seront peut-être pas à l'aise à l'idée de produire un son et n'entendront pas les autres joueurs s'ils ne les regardent pas à ce moment. Ainsi, nous avons simplement établi que nous remplacerions le cri du canard par son signe et que nous nous assurons que tout le monde regardait à ce moment pour que personne ne manque l'information. Dans cet exemple, l'adaptation est très simple pour permettre à des sourds et entendants de jouer ensemble. Pour d'autres jeux où l'interaction entre joueurs est peu présente, les mêmes dispositions sont possibles pour remplacer les quelques interventions orales par de simples signes, compréhensibles pour tous.

L'adaptation du matériel se fait principalement avant l'édition du jeu, mais pour les ludothécaires avides du fait-maison, des options sont possibles. Tout en conservant le jeu tel qu'il est, on peut en réécrire les règles sans aucune modification mais en utilisant le FALC (Facile à Lire et à Comprendre)⁴⁰. Cette méthode de rédaction a pour but de retravailler les

³⁸ Annexe 6 : Prise de notes conférence jeu et handicap au FIJ Cannes 2025

³⁹ Annexe 3 : Observation, test de jeux avec Sauvane Grand

⁴⁰ Voir glossaire.

formulations de phrases d'une langue pour les rendre plus simples et plus faciles à interpréter. Elle est principalement utilisée pour faciliter l'accès à l'information à toutes personnes ayant des difficultés de lecture et de compréhension d'une langue, que ce soit à cause d'un handicap ou d'un manque de maîtrise de la langue en question. Son utilisation peut rendre les règles plus faciles à lire pour les personnes sourdes, mais aussi pour tout autre personne ayant des difficultés de lecture ou de compréhension. On peut aussi faciliter la lecture en jeu par des pictogrammes. Même si c'est une modification à penser lors du travail d'édition, de petites astuces existent pour personnaliser le matériel :

- Cartes à jouer : coller le pictogramme sur la carte et la ranger dans un protège-carte (aussi appelé *sleeve*). Ainsi, l'élément collé ne sera pas abîmé par la manipulation du matériel.
- Plateaux de jeu : coller les pictogrammes, flèches et tout autre symbole et renforcer la fixation en les recouvrant d'un film adhésif type filmolux, très souvent utilisé en ludothèque. Le temps et les parties de jeu finiront par les décoller mais l'utilisation du film adhésif peut rallonger leur durée de vie.

Critères de sélection de jeux

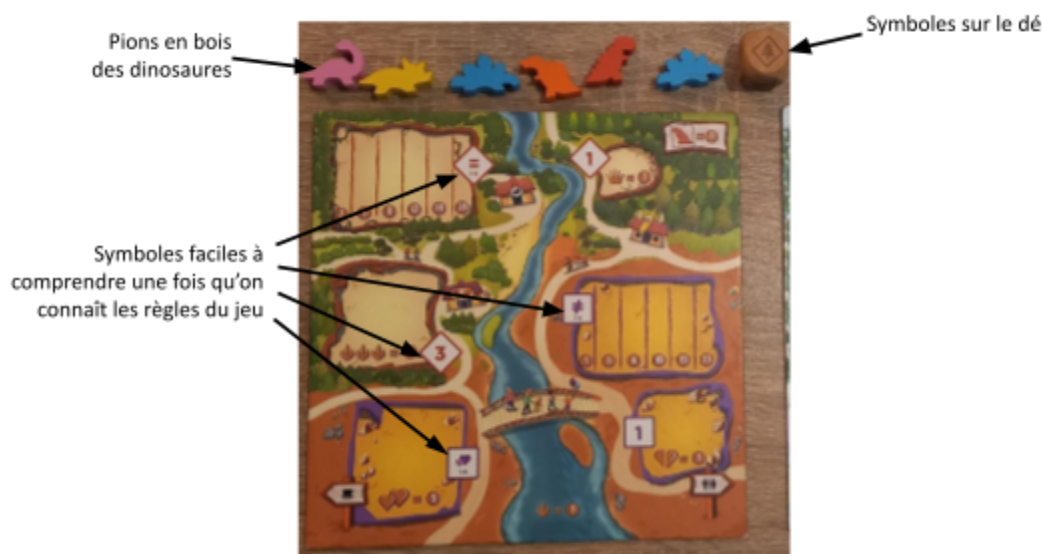
L'accueil du public en situations de handicap en ludothèque, document-ressource de l'ALF indique que "à la ludothèque il n'est pas questions de jeux spécifiques pour des enfants spéciaux. Il est question de jeux bien choisis" (2013). En suivant cette idée, et puisque nous avons établi qu'il était plus rapide d'éliminer les jeux inaccessibles plutôt que de lister ceux qui le sont, nous pouvons considérer certains critères de sélection. Reprenons les principales barrières au jeu mentionnées dans l'axe 2 des résultats et analyse des données :

- **La lecture** : les jeux nécessitant de lire des contenus, que ce soit des cartes à jouer, des indications sur le plateau, ou des jeux d'enquêtes.
- **La voix et les sons** : les jeux où la communication doit nécessairement passer par l'oral. Cela peut être parce qu'on joue les yeux bandés ou fermés, ou pour tous les jeux qui demandent à transmettre des instructions de déplacements sans user de ses mains pour

s'aider comme dans le jeu *Complices*. On compte aussi les jeux nécessitant l'audition, du blindtest au *Kosmopolit*.

- **Mime** : les jeux comprenant du mime, quelle que soit sa forme sont très difficiles à adapter pour retrouver le même intérêt qu'avec des joueurs entendants. Il est cependant possible que des personnes sourdes se prêtent à ce type de jeu mais la stratégie et la difficulté prendront un tout autre sens.
- **Culture générale** : les jeux de culture générale présentent plusieurs obstacles en même temps. Entre sourds, la culture sera similaire mais ils auront parfois des désavantages face aux entendants. De plus, ce genre de jeux prennent souvent la forme de cartes à lire (*Tu Te Mets Combien ?*, *Burger Quiz*, *Trivial Pursuit*, etc.), ce qui les renvoie au premier critère d'élimination dans la sélection de jeux accessibles.

La barrière de la langue réduit considérablement l'inclusivité du jeu. C'est pourquoi les jeux à communication limitée représentent un bon choix pour permettre à des sourds et des entendants de jouer ensemble. Parmi eux, *Focus*, *Draftosaurus* (voir photo ci-dessous), ou encore *The Mind* répondent également à tous les critères cités juste avant. On retrouve aussi des grands classiques du jeu de société tels que le *Jeu d'Échecs* et le *Puissance Quatre* et des jeux experts pour les joueurs aguerris comme *Mysterium*. Pour les plus jeunes, on peut proposer *Clac-Clac*, *Jenga*, *Twin it*, etc. La seule condition est de pouvoir transmettre la règle à tous les joueurs.



b) Jeux déjà adaptés et accessibilité des règles

Éditeurs de jeux

La majorité des adaptations étant pensées en amont de l'édition, les ludothécaires peuvent prendre en compte les critères précédemment listés pour guider leurs achats de jeux. Cependant, la politique d'acquisition des ludothèques ne doit pas obligatoirement suivre ces conditions car elles doivent pouvoir proposer du jeu pour tous. Réduire son fonds uniquement à des jeux répondant aux critères d'accessibilité fermera les portes pour d'autres publics et leurs besoins différents. Même si la réflexion sur l'adaptation des jeux pré-édition ne concerne pas les ludothèques, il semble important de la mentionner ici afin d'inspirer aux ludothécaires des adaptations fait-maison. On retrouve globalement ce que nous avons déjà mentionné plus tôt :

- Les pictogrammes : pour remplacer la lecture ou venir la soutenir. Certains symboles sont suffisamment explicites pour permettre une compréhension universelle.
- Le FALC : pour les règles de jeu et la lecture en jeu (cartes, plateau..). Les aides de jeu se font de plus en plus mais leur aspect "résumé" des règles peut conduire à une forte concentration de termes techniques. Chaque élément comprenant de la lecture peut

être rédigé avec cette méthode. On peut aussi proposer deux versions de règles. Un livret de règles habituel et un livret rédigé grâce au FALC.

- Des règles adaptées : pour permettre à chacun de jouer selon ses capacités. *Agent Avenue* propose par exemple deux versions du même jeu. La première est entièrement accessible à la population sourde alors que la deuxième intègre de nouvelles cartes comprenant des effets à lire. Tout comme les niveaux de difficultés, les auteurs et éditeurs de jeux peuvent prévoir des règles alternatives pour rendre les mécaniques accessibles à un plus grand nombre de personnes.

Lors de la conférence sur le jeu et le handicap tenue au Festival International des Jeux 2025 à Cannes⁴¹, Xavier Mérand a pu aborder le sujet de l'édition de jeux en expliquant que le processus d'adaptation devait venir une fois la création du jeu entièrement terminée. Tous les jeux ne pourront pas être accessibles à tous de toute façon. La question de l'adaptation ne doit pas brider la création de jeux. Il rappelle qu'aujourd'hui le secteur ludique est très actif et que des nouveaux jeux ne cessent de sortir semaines après semaines. Le large choix de jeux dont nous disposons permet de ne pas contraindre chaque nouveau jeu sorti à répondre aux critères d'accessibilité et d'inclusivité. En revanche, l'effort fourni dans certaines gammes comme Access+ chez Asmodée sont fortement appréciés par le public, qu'il soit concerné ou non.

Accessibilité aux règles

Outre toutes ces adaptations, le premier obstacle observé par Garance Versaille que les joueurs sourds rencontrent est la règle du jeu. En effet, il est l'élément de lecture le plus conséquent dans la plupart des jeux et pousse de nombreuses personnes sourdes à tourner autour d'une même sélection sans avoir l'occasion de découvrir des nouveautés.

Dans les projets en cours pour l'accessibilité au jeu, on retrouve Accessijeu qui, en plus d'adapter des jeux aux non-voyants, propose des vidéos explicatives des règles du jeu. Elles se veulent accessibles pour un maximum de personnes en combinant explications visuelles, orales et signées. Ce format permet à la fois aux personnes non-voyantes et sourdes d'apprendre de

⁴¹ Annexe 6 : Prise de notes conférence jeu et handicap au FIJ Cannes 2025

nouveaux jeux sans se heurter à l'obstacle de la cécité ou de la surdité. En réalité, ces vidéos aideront quiconque les visionnera car en plus de supprimer la barrière de la lecture et de la langue, elles peuvent aider tout joueur voulant tout simplement s'épargner la lecture des règles. De son côté, L'Oiseau Jeu travaille aussi sur l'accessibilité du jeu aux personnes sourdes. À travers le projet Pi-Jeux, les membres de l'association sont en train de recenser les vidéos-règles en LSF existantes.

L'initiative des vidéos-règles prend de plus en plus d'ampleur récemment. Certains éditeurs commencent même à proposer un accès à leurs vidéos par un QR code intégré dans le livret de règles. C'est le cas de *Lacuna* (éditeur : Savana). Même si la vidéo n'est pas en LSF, elle peut aider par son format synthétique et son aspect visuel.

Pour les jeux qui ne proposent qu'un livret de règles mais dont des vidéos explicatives existent (LSF ou non), il est possible de générer un QR code dirigeant vers une des vidéos et de l'ajouter dans la boîte de jeu. On peut par exemple le coller à l'intérieur du couvercle de la boîte, accompagné d'un logo "LSF".

3. Communiquer son accessibilité

Garance Versaille (annexe 7) a pu m'expliquer durant notre entretien que de nombreuses personnes sourdes ne fréquentent pas certains établissements recevant du public pour éviter les difficultés habituelles de communication avec le personnel. Les efforts combinés de devoir oraliser quand on le peut, d'expliquer que l'on est sourd et de vivre la réaction souvent inadéquate de l'interlocuteur peuvent être épuisants. Elle raconte même qu'une personne s'est présentée à un événement sourd dans un ERP mais, ne voyant pas de signants à l'entrée, a fait demi-tour et est rentrée chez elle. Le simple fait de rentrer dans une structure pour rejoindre un groupe de personnes peut être une épreuve pour certains. Ainsi, si les ludothèques mettent en place des dispositions pour permettre au public sourd de profiter des lieux à l'occasion d'accueil tout public, elles doivent s'assurer que leurs initiatives sont identifiées et reconnues par les personnes sourdes.

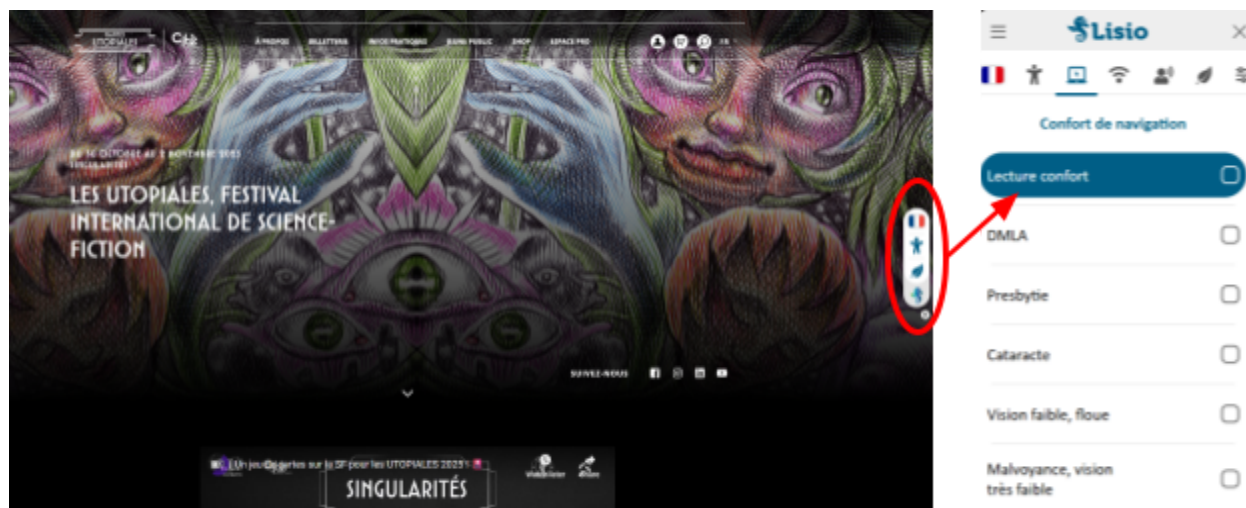
a) Communication globale

Aujourd'hui, l'utilisation étendue d'internet et des réseaux sociaux permet aux informations de voyager extrêmement vite et d'être diffusées en masse. La communication concernant l'accessibilité des lieux doit donc passer par ce biais pour se faire connaître auprès de leur public sourd potentiel.

La première image que renvoie un lieu est très souvent son site internet. Il est primordial de mentionner les dispositions mises en place et les valeurs d'inclusion sur le site de la ludothèque. Afin de s'assurer que l'information est visible par les visiteurs, des pictogrammes officiels peuvent apparaître dès la page d'accueil. Connus des personnes concernées, ils seront facilement identifiés et peuvent être reliés à une page "accessibilité" où la structure décrira son projet inclusif et ses actions. Il est important de mentionner en détails les dispositions mises en place pour rassurer au mieux les personnes sourdes encore hésitantes.

Le site internet du festival *Les Utopiales* propose une plateforme complète pour tenter de répondre aux besoins de chacun. Un plug-in⁴² permet au site de s'afficher sous plusieurs formats selon les besoins du visiteur. On y retrouve par exemple un mode "dyslexie" qui change toute la typographie vers une police plus facile à lire, un mode "daltonisme" qui propose différentes palettes de couleurs, ou encore un mode "synthèse vocale" pour les personnes malvoyantes et non-voyantes. Mais le format qui peut nous intéresser dans le cas des personnes sourdes est "lecture confort". Cet affichage propose une synthétisation du site en se rapprochant de la méthode de rédaction du FALC (voir photos ci-dessous).

⁴² Plug-in : module d'extension. Terme du secteur informatique désignant un logiciel conçu pour apporter de nouvelles fonctionnalités à un autre logiciel.



Mais intégrer un plug-in à un site internet peut être coûteux. De plus, avoir les connaissances suffisantes pour coder ce genre d’affichage alternatif n’entre pas dans les compétences habituelles des ludothécaires.

Plus facile à réaliser pour les ludothèques, ce site propose aussi d’accéder à sa page “accessibilité” par un menu déroulant “infos pratiques” (voir photo ci-dessous).



Outre la communication globale via le site internet de la ludothèque, de plus en plus de structures ont recours aux réseaux sociaux. Facebook et Instagram sont les principales plateformes que peuvent investir les ludothèques pour toucher directement les usagers. L’association Interlude publie régulièrement les dernières nouveautés en termes de jeux, les prochaines dates de soirées jeux et d’animations extérieures, etc. Le WoW collectif informait son public de leurs événements en indiquant tous les éléments (date, lieu, accès...) à l’écrit et en postant une courte vidéo en LSF avec ces mêmes informations. Produire des vidéos en LSF pour chaque élément posté sur les réseaux sociaux peut ajouter une trop grande masse de

travail pour les ludothécaires. En revanche, filmer une vidéo de présentation de la ludothèque à intégrer sur le site internet et les réseaux sociaux peut déjà toucher de nombreuses personnes sourdes.

Une communication claire et visible de l'accessibilité de la ludothèque est primordiale pour tous les usagers et publics potentiels. Elle incitera plus facilement les personnes sourdes à peut-être pointer le bout de leur nez, ne serait-ce que pour découvrir les dispositions promises sur le site et les réseaux de la structure. Elle est également essentielle pour sensibiliser le public entendant. Lors de mon alternance à Interlude, j'ai pu observer que la majorité des nouveaux adhérents avaient découvert la ludothèque par le bouche-à-oreille et la moitié d'entre eux s'étaient renseignés sur le lieu avant de faire le déplacement. De la même façon, si la ludothèque diffuse une image inclusive et accessible au public sourd, l'information finira éventuellement par atteindre le public sourd. Cela peut se faire par réputation ou par un proche entendant qui transmet directement l'information à un membre sourd de sa famille. De nombreux scénarios sont imaginables.

Enfin, en dehors du bouche-à-oreille, la sensibilisation du public entendant amènera un climat bienveillant et inclusif chez les usagers autant que chez les ludothécaires.

b) Communauté sourde

Dans les valeurs de la culture sourde, on retrouve le partage d'informations. Pour pallier au manque d'accès à la culture et à l'information, les personnes sourdes suivent plus activement des ressources adaptées et les partagent entre elles. Elles se rendent plus souvent aux événements mentionnés ou organisés par les associations sourdes par exemple. De même pour les manifestations, elles y participent plus si des représentants d'une association sourde indiquent y être présents.

Les ludothèques peuvent ainsi communiquer leur accessibilité en se faisant connaître auprès de ces associations. Cela peut être pour co-organiser un événement ou simplement informer de leurs actions pour l'accessibilité. De nombreux enfants découvrent la ludothèque

dans le cadre d'un accueil de groupe avec l'école ou le centre d'animation et deviennent des usagers fréquents en revenant avec leurs parents. De la même manière, la ludothèque peut se faire connaître naturellement de la communauté sourde après avoir accueilli des groupes d'élèves d'écoles spécialisées ou bilingues, ou d'autres structures similaires.

Quand un bon contact sera établi avec quelques usagers sourds, l'information sur l'accessibilité du lieu se diffusera rapidement auprès de la communauté sourde de la ville. Et après avoir été identifiée comme lieu accessible par cette communauté, ses membres viendront découvrir la ludothèque en toute sérénité.

VI. Professionnalisation

Les recherches effectuées dans le cadre de ce mémoire relèvent à la fois d'un exercice universitaire et d'un axe de professionnalisation pour mon avenir. Alors que mes expériences professionnelles n'étaient que naissantes, travailler sur ce sujet m'a propulsé vers l'avant en consolidant mes connaissances du public sourd tout en les adaptant au contexte des ludothèques. Mon attrait pour la culture sourde et sa langue m'ont poussé à approfondir mes cours de LSF tout au long de l'année. Et mes recherches ont contribué à un début de formation à l'accueil du public sourd en ludothèque. En plus de l'accompagnement académique de mon enseignante, mon apprentissage de la LSF a été accéléré par la préparation des entretiens signés, qui impliquait la recherche du vocabulaire spécifique lié au jeu, aux ludothèques et à la communauté sourde, mais aussi expliquant des règles de jeu en LSF et en échangeant avec des personnes sourdes lors de divers événements. En dehors de la langue, mes nouvelles connaissances sur l'histoire et la culture sourde ont affûté ma curiosité, mon intérêt mais surtout ma sensibilité concernant sa communauté. J'ai pris conscience que le travail d'accessibilité des ludothèques ne pouvait pas se cantonner à des aménagements, des sélections de jeux et une connaissance des obstacles. La connaissance doit amener vers une réelle compréhension des valeurs, des spécificités identitaires et des besoins de ce public.

Mes observations m'ont permis de constater que de nombreuses notions gravitent autour de ce sujet. Plusieurs de mes apprentissages à travers ce mémoire complètent et enrichissent la formation de l'IUT. Mes nouvelles compétences s'étendent au-delà du contexte de l'accessibilité sourde car elles englobent aussi les questions d'inclusion par le jeu et d'accessibilité générale des ludothèques. Ces dernières reflètent des valeurs qui occupaient déjà une place importante dans ma vision du métier de ludothécaire. Elles ont été renforcées au cours de l'année et je mesure encore plus à présent l'importance capitale d'offrir un accès au jeu et aux services des ludothèques à tous les publics. En plus de réaliser son enjeu, je détiens également les outils pour défendre ces valeurs.

Les méthodes mobilisées lors de mes recherches ont construit et renforcé des capacités clés qui me seront utiles tout au long de ma vie personnelle et professionnelle. En effet, j'ai dû faire preuve de rigueur, d'autonomie, de créativité mais aussi de confiance en moi. J'ai pu aussi améliorer mon esprit critique et mes facultés d'adaptation. Je ressors enrichi·e de cette année d'étude et confiant·e pour la suite de mon parcours professionnel.

Ces apprentissages ont été à la fois une entrée concrète dans le secteur ludique et une source d'inspiration pour mon avenir professionnel. Si je me suis concentré·e ici sur le public sourd, je perçois tout de même le potentiel d'élargir mes connaissances à d'autres publics à besoins spécifiques. Certains de mes acquis m'ont servi dans d'autres situations et ont une portée bien plus grande que je ne l'imaginais. Ils m'ont aussi prouvé que, même à petite échelle, il est possible d'apporter quelques changements qui amélioreront conséquemment la qualité d'un accueil qui se veut inclusif.

La découverte de l'association AccessijeuX a constitué une source d'inspiration majeure et je me reconnais pleinement dans son projet de ludothèque inclusive prévu pour 2026. Aujourd'hui, ce mémoire représente le point central des valeurs que je souhaite transmettre en tant que ludothécaire : accessibilité, inclusion et bienveillance. J'espère pouvoir continuer sur le

long terme à promouvoir ces valeurs au sein de diverses ludothèques et mettre en place des projets pour concrétiser les recherches constituant ce mémoire.

VII. Conclusion

Mes premiers questionnements sur l'utilisation de l'expression "tout public" pour définir les ludothèques m'ont d'abord mis sur la voie de la mise en place et des limites de l'inclusion. Je voulais avant tout éclaircir les moyens existants pour permettre à tous d'accéder au jeu et à ses bienfaits. Je souhaitais savoir comment partager avec d'autres ce que je trouve d'aussi unique et enrichissant dans le jeu. C'est en essayant de mêler la culture sourde au jeu que j'y ai trouvé une piste à explorer.

J'ai donc voulu observer comment se déroulait le jeu chez les personnes sourdes, ce qui m'a amené à la question de départ : pourquoi n'y a-t-il pas d'usagers sourds en ludothèque ? En raison de l'absence de joueurs sourds sur mon lieu d'apprentissage, j'ai voulu changer l'orientation de mes recherches en étudiant l'accès au jeu pour les personnes neuroatypiques (autisme, TDA/H...), public que je retrouvais plus facilement en ludothèque. J'ai ensuite réalisé que de nombreuses ludothèques étaient déjà un minimum sensibilisées à ce sujet, ce qui n'était pas le cas concernant la population sourde. C'est donc par volonté d'étendre les compétences d'accueil spécifique des ludothèques que j'ai repris ma question de départ.

J'étais persuadé·e que les personnes sourdes n'étaient pas simplement pas amatrices de jeu mais qu'une problématique plus profonde se cachait derrière. Ce sont en effet les premières constatations que j'ai pu faire au début de mes recherches. Je me suis renseigné·e sur les différentes raisons qui pouvaient expliquer ce phénomène. C'est de là que se sont construits les trois axes du mémoire : la connaissance du public sourd et de son histoire, réaliser les enjeux que le jeu peut représenter pour eux et enfin les méthodes concrètes pour leur faciliter l'accès aux ludothèques. Après avoir approfondi mes connaissances sur l'histoire et la culture sourde afin de mieux comprendre leurs besoins, j'ai étudié les différents mécanismes de jeu qui

pouvaient représenter des barrières. C'est ainsi que j'ai réalisé que je pouvais élargir mon sujet. Au lieu de me concentrer uniquement sur l'objet ludique, je me suis aussi tourné·e vers ce qui pouvait limiter l'accès aux ludothèques au-delà de celui-ci. Il y avait effectivement d'autres obstacles. C'est pourquoi le troisième axe de mes recherches traite finalement de la formation des ludothécaires et de la communication en plus des barrières du jeu en lui-même.

Le long combat mené plusieurs siècles durant par la population sourde mondiale démontre la persévérance dont elle fait preuve pour obtenir les mêmes droits que les entendants. Cette première partie témoigne du chemin déjà parcouru mais surtout, souligne celui qu'il reste à parcourir. Les stéréotypes pèsent encore aujourd'hui beaucoup et influencent constamment le traitement des personnes sourdes par les entendants. Même dans une démarche inclusive, l'ignorance dont les entendants peuvent faire preuve peut mener à des actions ineffectives.

Alors que les connaissances fondamentales sur le public sourd apportent une meilleure compréhension de leur situation actuelle et les raisons qui les tiennent plutôt à l'écart de nombreux ERP, une étude approfondie sur ses spécificités concernant le jeu permet de réaliser les enjeux de l'accessibilité. Elle identifie d'autres éléments à prendre en compte lorsque l'on veut adapter sa structure pour ce public.

En tenant compte de toutes ces informations, qu'elles proviennent de lectures, d'entretiens ou d'observations, on peut établir une base d'actions à mettre en place pour accueillir correctement le public sourd. La formation du personnel sert à sensibiliser et apporter les fondamentaux essentiels à l'accueil d'un public spécifique. Elle permet aussi d'établir des critères pertinents pour la sélection de jeux ou leur adaptation. Enfin, adapter ses modalités d'accueil c'est aussi adapter la communication vers le public ciblé. Là aussi, une connaissance de la population concernée est primordiale pour mettre en place un projet d'accessibilité efficace.

Les missions d'une ludothèque ne s'arrêtent pas là. Pour offrir un accès complet à ses services, elle ne doit pas se contenter de savoir attirer et proposer du jeu au public sourd. Elle se doit de représenter un lieu de culture, de sociabilisation et de soutien à la parentalité. La

ludothèque est un lieu de ressources, de loisirs et permet une inclusion sociale, soit un effacement des différences et un vivre-ensemble. En dépit de la grande quantité d'informations qu'il semble falloir détenir pour assurer un accueil accessible aux personnes sourdes, les ludothèques n'ont pas besoin de devenir des établissements spécialisés. Les notions de base et le simple premier pas vers la sensibilisation peuvent déjà mener à de grandes avancées.

Ce travail d'accessibilité, même si initialement destiné à la population sourde, relève de l'intérêt général puisqu'il servira inévitablement à d'autres publics, malgré leurs différents besoins.

VIII. Bibliographie

BIBLIOGRAPHIE

Bedoin, D. et Scelles, R. (2015). 6. Transcription, interprétation et restitution. Dans D. Bedoin et R. Scelles *S'exprimer et se faire comprendre : Entretiens et situations de handicap*, 135-153. Érés. <https://doi-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/10.3917/eres.bedoi.2015.01.0135>.

Bourbon, E. (2022). L'Oeil Éveillé : rencontre avec la culture sourde. *Jeu (Montréal, Québec)*, 181, 7-9.

Bourrée, A. (2024). *L'inclusion du handicap par le jeu* [mémoire de licence professionnelle]. IUT Bordeaux Montaigne.

Brogère, G. (2002). Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Education et sociétés*, 10(2), 5–20. <https://doi.org/10.3917/es.010.0005>

Cap'Games (2025, 28 février). *Repenser le jeu : accessibilité et représentation du handicap* [communication orale]. Festival International des Jeux, Cannes, France.

Debonne, J. (2025). *Veille accessibilité ludothèques* [document inédit]. Accessijeu.

Dumazedier, J. (2018). *Vers une civilisation du loisir ?* MKF (ouvrage original publié en 1962)

Fortier, C. (2020). Présentation. Vers une reconnaissance des corps-identités. Excisées, amazones, intersexes, trans, et sourds. *Droit et Cultures : Cahiers Du Centre de Recherche de l'U.E.R. de Sciences Juridiques*, 80(80). <https://doi.org/10.4000/droitcultures.6675>

Haeusler, L., de Laval, T., & Millot, C. (2014, août). *Étude quantitative sur le handicap auditif à partir de l'enquête « Handicap-Santé »* (Série Études et Recherches, n° 131). Ministère du Travail, de l'Emploi, de la Formation professionnelle et du Dialogue social; Ministère des Affaires sociales, de la Santé et des Droits des femmes; Ministère des Finances et des Comptes publics. DREES. <https://drees.solidarites-sante.gouv.fr/sites/default/files/2020-09/dt131.pdf>

Holcomb, T., Traduit de l'américain par Golaszewski, M. (2016). *Introduction à la culture sourde*. éres. <https://doi-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/10.3917/eres.holco.2016.01>.

Hickok, L. Traduit de l'américain par Rosenthal, R. (1998). *L'histoire d'Helen Keller*. Pocket Jeunesse.

Minnett, A., Clark, K., & Wilson, G. (1994). Play Behavior and Communication Between Deaf and Hard of Hearing Children and Their Hearing Peers in an Integrated Preschool. *American Annals of the Deaf*, 139(4), 420–429. <https://doi.org/10.1353/aad.2012.0345>

Musyoka, M. (2015). American Sign Language, Peer Play, and the Deaf Child : A Case Study of Ann. *Psychology*, 06(14), 1822–1831. <https://doi.org/10.4236/psych.2015.614178>

Musyoka, M. M. (2015). Understanding Indoor Play in Deaf Children : An Analysis of Play Behaviors. *Psychology*, 06(01), 10–19. <https://doi.org/10.4236/psych.2015.61002>

Olhagaray, A. (2013). *"Le Pirate Codeur". Elaboration d'un matériel ludique visant à entraîner et automatiser le décodage de la Langue française Parlée Complétée (LPC) : à destination des enfants sourds ayant reçu une introduction tardive du code LPC* [mémoire de master]. Université de Bordeaux. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00847121>

Piaget, J. (1976). *La formation du symbole chez l'enfant : Imitation, jeu et rêve, image et représentation* (6^e éd.). Delachaux et Niestlé.

Poizat, M. (1996). *La voix sourde : La société face à la surdité*. Editions Métailié.

Quittner, A. L., Cejas, I., Wang, N.-Y., Niparko, J. K., & Barker, D. H. (2016). Symbolic Play and Novel Noun Learning in Deaf and Hearing Children : Longitudinal Effects of Access to Sound on Early Precursors of Language. *Plos One*, 11(5), Article e0155964.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0155964>

Rossi-Saint Dizier, H. (2024). *Le jeu, un média inclusif ?* [mémoire de licence professionnelle]. IUT Bordeaux Montaigne.

Spencer, P. E. (1996). The Association between Language and Symbolic Play at Two Years : Evidence from Deaf Toddlers. *Child Development*, 67(3), 867-876.
<https://doi.org/10.2307/1131866>

Taquet, A. *L'accueil du public sourd en bibliothèque* [mémoire de diplôme universitaire de technologie]. IUT Bordeaux Montaigne.

SITOGRAPHIE

Accessibilité universelle. (2013). Ministère du travail, de la santé, des solidarités et des familles.
<https://handicap.gouv.fr/accessibilite-universelle>

Can I Play That? (<https://caniplaythat.com/>)

Comment ça se signe (<https://commentcasesigne.fr/creations/>)

INJS Bordeaux (<https://injs-bordeaux.org/>)

L'accueil du public en situations de handicaps. (2013). Association des Ludothèques Françaises.

<https://backoffice.kanas.com/drive.php?doc=MTcwMC9kb2N1bWVudHMvRG9jcy1yZXNzb3VyY2VzLzExLTA5LTlwMTMtbGl2cmV0LWVhbmRpY2Fwcy5wZGY=>

Les Utopiales (<https://www.utopiales.org/>)

LOI n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées (1). (2005). Légifrance.

https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/article_jo/JORFARTI000002062948

Mise en œuvre du parcours de formation de jeune sourd. (2017). Ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche.

https://www.education.gouv.fr/bo/17/Hebdo8/MENE1701591C.htm?cid_bo=112344

Ordonnance n° 2023-857 du 6 septembre 2023 relative à l'accessibilité des personnes sourdes, malentendantes, sourdaveugles et aphasiques aux services téléphoniques. (2023). Légifrance.

<https://www.legifrance.gouv.fr/dossierlegislatif/JORFDOLE000048050653/#:~:text=Le%20num%C3%A9ro%20de%20service%20client,traduction%20simultan%C3%A9e%20%C3%A9crite%20et%20visuelle.>

Pictogrammes. (2019). Ministère de la Culture.

<https://www.culture.gouv.fr/fr/thematiques/developpement-culturel/culture-et-handicap/informations-pratiques/pictogrammes/Pictogrammes>

Question écrite n°7085. (2018). Assemblée Nationale.

<https://questions.assemblee-nationale.fr/dyn/15/questions/QANR5L15QE7085>

Question écrite n°6624. (2025). Assemblée Nationale.

<https://questions.assemblee-nationale.fr/q17/17-6624QE.htm>

FILMOGRAPHIE

Lartigau, E. (réalisateur). (2014). *La Famille Bélier* [film cinématographique]. Jerico et Mars Film.

Penn, A. (réalisateur). (1962). *Miracle en Alabama* [film cinématographique]. Playfilm Productions

Trillot, M. et Barsacq, C. (metteur en scène et interprète). (2012). *Eaux vives et terres nues* [spectacle vivant]. Compagnie Rayon d'écrits.

IX. Annexes**Table des annexes**

Annexe 1 : Extrait du répertoire de jeux accessibles Interlude.....	76
Annexe 2 : Observation Festival de l'Alchimie du Jeu, Toulouse.....	77
Annexe 3 : Observation, test de jeux avec Sauvane Grand.....	79
Annexe 4 : Jeux non accessibles au public sourd.....	80
Annexe 5 : Exemple de vocabulaire utile en ludothèque.....	81
Annexe 6 : Prise de notes conférence jeu et handicap au FIJ Cannes 2025.....	82
Annexe 7 : Retranscription entretien avec Garance Versaille.....	85
Annexe 8 : Retranscription entretien avec Éloïse Messac.....	85
Annexe 9 : Prise de notes entretien avec Mickael Rabel.....	85
Annexe 10 : Retranscription entretien avec Céline Duchesne.....	85
Annexe 11 : Retranscription entretien avec Sauvane Grand.....	85

Annexe 1 : Extrait du répertoire de jeux accessibles Interlude

Jeu	Description/adaptation	Accessibilité inclusive ou non	Problème potentiel
2 Pommes 3 Pains	LSF à la place de l'oral	Entre sourds et apprenants LSF	
Agent Avenue	Aucune communication	Entre sourds et entendants	Besoin de lire des cartes dans la version avancée
Catan	LSF à la place de l'oral - A1/A2 minimum pour les apprenants LSF	Entre sourds et apprenants LSF	Besoin de lire quelques cartes
Clac-Clac	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Dobble	Signer au lieu de parler	Entre sourds et apprenants LSF	
Draftosaurus	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Duck and Cover	LSF à la place de l'oral	Entre sourds et entendants	Faire le bruit du canard
Focus	Aucune communication	Entre personnes sourdes (LSF courant)	
Hanabi	LSF à la place de l'oral - mémoire visuelle	Entre personnes sourdes (LSF courant)	
Jenga	Aucune communication	Entre personnes sourdes (LSF courant)	
Jeu d'Echecs	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Jeu du béret	Chiffres en LSF à la place de l'oral	Entre sourds et entendants	
La Traversée du Désert	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Lucky Numbers	Aucune communication	Entre personnes sourdes (LSF courant)	
Mémory	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Mysterium	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Nain Jaune	LSF à la place de l'oral	Entre personnes sourdes (LSF courant)	
Puissance Quatre	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Quarto	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Quoridor	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Skull	LSF à la place de l'oral - très peu de vocabulaire à maîtriser pour les apprenants LSF	Entre sourds et entendants	
Tarot africain	Chiffres en LSF à la place de l'oral - +3 signes à apprendre pour les entendants	Entre sourds et entendants	
The Crew	Presque aucune communication	Entre sourds et apprenants LSF	Lecture de quelques cartes
The mind	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Top 10	LSF à la place de l'oral	Entre personnes sourdes (LSF courant)	mime pour certaines carte --> à éliminer du jeu
Trio	LSF à la place de l'oral - A1 minimum pour les apprenants LSF	Entre sourds et apprenants LSF	
Tsuro	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Twin it	Aucune communication	Entre sourds et entendants	
Zombicide	LSF à la place de l'oral	Entre personnes sourdes (LSF courant)	Lecture de cartes

Annexe 2 : Observation Festival de l'Alchimie du Jeu, Toulouse

Lieu : MEET, Parc des Expositions de Toulouse Métropole

Date : 11/05/2025

Événement : Festival de l'Alchimie du Jeu

Informations complétées par l'entretien avec Mickael Rabel.

Accueil :

- 8 bénévoles entendants non signants à l'accueil. Pas de tenue spécifique
- 2 bénévoles sourds signants identifiés par un tee shirt noir + écriture orange ou tee-shirt orange + écriture noire. Stand d'accueil sourd identifié par des affiches.

Stands :

- Stands Access+ (branche Asmodée) et Accessijeu
- Associations ludiques
- Zone de "jeu libre" : tables remplies de jeux de société et tables libres pour s'installer et jouer
- Boutiques...

Bénévoles signants :

- Présence d'interprètes LSF identifiés par un tee-shirt orange + un serre-tête avec des mains dessus = visible à distance malgré la foule
- Présence de bénévoles sourds identifiés par un tee-shirt noir + un serre-tête avec des mains. Le retire en arrière pour reposer sur la nuque quand sont en pause pour ne pas être interpellé
- Communication :
 - Quand besoin de traduction pour l'explication d'un jeu, elle peut interpellé un interprète. Le bénévole présente le jeu à l'oral et l'interprète traduit.

- Quand bénévole sourd disponible = interpellé pour venir expliquer le jeu directement en LSF, sans passer par un bénévole entendant.
- Communication dans l'équipe bénévole : quand besoin d'un bénévole quelque part, s'appellent en visio pour communiquer.
- Présence d'interprètes pour les conférences, tournois de jeux, débats...




Autre public :

- Possibilité de jouer sur des tables mixtes : session de jeu de rôle en français oral + un interprète pour traduire à le ou les joueurs sourds présents.
- Présence de public non-voyant (principalement vu autour du stand Accessijeu)

Ambiance générale :

- Espace bruyant mais pas étouffant (hangar haut de plafond, résonance du bruit de foule)
- Plus de 23.000 entrées cette année
- 200 à 300 sourds sur la totalité du festival (estimation de Mickael)

Annexe 3 : Observation, test de jeux avec Sauvane Grand**Jeux présentés**

Jeu	Mécanique	Obstacles rencontrés	Moyens de les détourner	Explication des règles en LSF
 Duck and Cover	Déplacements de cartes pour marquer un minimum de points	Faire le bruit du canard quand une condition est remplie → les autres ne peuvent pas entendre	Signer "canard" au lieu de faire le bruit	Accessible niveau A2
 Love Letter	Jouer des cartes et leurs effets pour éliminer les autres joueurs	Difficulté à comprendre les effets et pouvoirs inscrits sur les cartes	Remplacer les phrases par des pictogrammes OU simplifier les phrases	Accessible niveau B1 ou B2
 Agent Avenue	Jouer et bluffer pour avancer son pion sur le plateau et rattraper en premier son adversaire	Aucune difficulté	/ na	Accessible niveau A2

Cartes de jeu

Duck and Cover	Love Letter	Agent Avenue
		
Lecture des chiffres et nombres ✓	Vocabulaire incompris par Sauvane : défausser, piocher. Formulation difficile à comprendre.	Lecture des chiffres et des symboles ✓

Annexe 4 : Jeux non accessibles au public sourd

Liste réalisée tout au long de l'année scolaire 2024-2025 avec l'aide de Marijke Dérosier, collègue à la ludothèque Interlude.

Jeu	Obstacle	possibilité d'adaptation ?
Burger Quiz	lecture + culture générale	à l'édition : FALC pour rédiger les questions
Complices	communication limitée à l'oral	accessible pour personnes sourdes oralisantes, LSF impossible
Jeu du Colin-Maillard	besoin d'audition	non
Kosmopolit	besoin d'audition	non
Loups Garous de Thiercelieux	besoin d'audition	aménagement d'une manière de raconter en LSF
Mime Master	communication limitée à l'oral	accessible pour personnes sourdes oralisantes, LSF impossible
Soundbox	besoin d'audition	non
Tends bien l'oreille	besoin d'audition	non
Time's Up	mime	supprimer la troisième manche du jeu
Tracks	besoin d'audition	non
Trivial Pursuit	lecture + culture générale	à l'édition : FALC pour rédiger les questions
Tu Te Mets Combien ?	lecture + culture générale	à l'édition : FALC pour rédiger les questions

Annexe 5 : Exemple de vocabulaire utile en ludothèque

Source des images : <https://commentcasesigne.fr/>

Liste très réduite de vocabulaire qui peut être utile et constituer une base de LSF pour les ludothécaires.



Annexe 6 : Prise de notes conférence jeu et handicap au FIJ Cannes 2025

Extraits des notes prises au cours de la conférence

Conférence : *Repenser le jeu : accessibilité et représentation du handicap*

Lieu : FIJ Cannes, Palais des Congrès - Auditorium A/ Jean Mineur

Date : 28/02/2025 - 10h30 à 11h30

Intervenants :

- Xavier Mérand = président Accessijeu
- Éloïse Messac = coordinatrice L'Oiseau Jeu + vice-présidente ALF
- Sara Faravon = directrice Access+ chez Asmodée
- 2 élèves du collège Saint-Jean (Morbihan) = représentants Cap'Games

[...]

Adaptation possible des jeux de règles :

- Pictogrammes = supprime la lecture
- Grande police = facilite la lecture
- Police facile pour les dyslexiques = facilite la lecture
- Vidéos règles LSF = supprime la lecture des règles
- Tuiles plus épaisses = facilite la préhension
- Grandes cartes = facilite la lecture

Besoin de beaucoup de tests avec les publics visés avant édition !! Très important de s'assurer de la pertinence de l'adaptation, de sa réussite..

Intervention de G. dans le public, personne sourde :

- Les sourds pensent avec des images, pas des sons.
 - La lecture est difficile pour les sourds → besoin d'interprète ou de vidéo règles car l'aspect visuel aide beaucoup plus que l'écrit, même pour les sourds oralisants
 - Les jeux avec des cartes à lire → vraiment pas accessible pour les joueurs sourds
 - Recommande l'utilisation de symboles = compréhension universelle et visuelle
-

Idée pour les ludothèques : intégrer un QR code dans les boîtes de jeux → lien vers une vidéo explicative du jeu, LSF ou non. Même sans LSF, l'aspect visuel de la vidéo aide à la compréhension.

- Cela aide les personnes sourdes
- Cela aide aussi les personnes dyslexiques ou simplement qui ont du mal avec la lecture de règles.

But de l'adaptation :

- Banaliser le handicap
 - Jouer tous ensemble. L'adaptation n'a pas pour vocation de générer d'autres ségrégations et de donner accès au jeu à certaines personnes au détriment d'autres -
- Xavier Mérand

Edition :

- D'abord créer le jeu sans se soucier de l'adaptation car tous les jeux ne pourront pas être accessibles de toutes façons
- Puis travailler sur l'adaptation du jeu, une fois la création terminée
→ permet de ne pas brider la création de jeux

[...]

Projet FM2J :

- Sortie en juillet d'un *guide d'universalité du jeu et jouet*

Exemple d'adaptations en festival de jeux :

- Tables à hauteur réglable pour faire passer les fauteuils roulants
- Casques anti bruits
- Interprètes LSF
- Proposition de jeux adaptés

[...]

Enjeux de l'accessibilité

- Droit d'accès à la culture
 - Exigence LÉGALE à mettre en valeur
 - Reconnaissance du jeu comme objet culturel

- L'adaptation pour un handicap en aide un autre
 - Exemple du quarto aimanté (AccessijeuX) pour les personnes non-voyantes = aide aussi les personnes avec des difficultés de préhension

Ne pas adapter sa structure sous prétexte qu'on ne reçoit pas de public handicapé est illégitime.
C'est parce qu'il n'y a pas d'adaptations que le public ne vient pas.

Annexe 7 : Retranscription entretien avec Garance Versaille

Retranscription disponible en suivant ce lien :

<https://docs.google.com/document/d/1YR4SANDqu-eWqaLD2081Hdr3lpt6dUI1CZDgOb7febg/edit?usp=sharing>

Annexe 8 : Retranscription entretien avec Éloïse Messac

Retranscription disponible en suivant ce lien :

https://docs.google.com/document/d/1pddoGnl6QemABiYXqov_hDpLE1q759JtV-_YcgxNd0A/edit?usp=sharing

Annexe 9 : Prise de notes entretien avec Mickael Rabel

Retranscription disponible en suivant ce lien :

https://docs.google.com/document/d/1UuJSLthATpesiD6SK_c1BKk_Pi_4t5VGP-0UX6plvol/edit?usp=sharing

Annexe 10 : Retranscription entretien avec Céline Duchesne

Retranscription disponible en suivant ce lien :

<https://docs.google.com/document/d/1BWOXB0MhFv4GDh65UN7SLaRaXNawhPWX5QWPQ-jttEE/edit?usp=sharing>

Annexe 11 : Retranscription entretien avec Sauvane Grand

Retranscription disponible en suivant ce lien :

https://docs.google.com/document/d/130_lqEq7Upzobl1ymtihehxbZTnZf9rpx9930B1Xlo8/edit?usp=sharing