

N°11 | Année 2019

La norme dans tous ses états : enjeux et défis pour le travail social

Dossier

Univers normatif et institutionnalisation du métier de ludothécaire : regards croisés sur des pratiques professionnelles en ludothèque.

Nicolas D'Andrea, Chantal Crenn, Yannick Hernandez, Véronique Rouyer, Stéphanie Rubi, Pascal Tozzi

Résumé

Français / English

Cet article met en perspective les terrains, observations et premiers résultats du programme de recherche pluridisciplinaire « Ce que le jeu fait aux familles : en ludothèque, en famille, le jeu dans la relation parent-enfant(s) et dans la fratrie ». À travers une analyse des interactions normatives entre le technico-spatial, le professionnel, l'institutionnel et le social, il s'agit ici de rendre compte de certaines composantes à l'œuvre dans la construction d'un univers normatif socio-professionnel des ludothécaires, profession en cours d'institutionnalisation et se déployant dans des équipements spécifiques (ludothèques) de plus en plus intégrés à l'action sociale locale.

This article puts into perspective the fields, observations and initial results of the multidisciplinary research programme "What games do to families: playing in the family, playing in the parent-child relationship and between siblings". Through an analysis of the normative interactions between the technico-spatial, professional, institutional and social fields, we will discuss the components at work in the construction of a socio-professional normative universe for the ludothecarians, profession currently under institutionalisation and deploying itself in specific equipment (toy libraries) integrated into local social action.

Entrées d'index

Mots clés : ludothécaires, ludothèques, normes, institutionnalisation professionnelle

Key words : toy librarians, toy libraries, standards, professional institutionalisation

Texte intégral

En France, la première ludothèque ouvre ses portes à Dijon en 1968. Depuis, la présence des ludothécaires n'a cessé de s'accroître au sein des équipements socioculturels, ludothèques ou ludo-médiathèques, sous l'égide, quelquefois d'entreprises, mais le plus souvent d'associations, de communes ou d'intercommunalités. Les acteurs politiques, témoins du soutien porté aux ludothèques par certaines institutions (CNAF, Politique de la ville, Éducation nationale...), réalisent aujourd'hui les potentialités de ces équipements et l'implication croissante de leurs animateurs et animatrices au niveau local.

De fait, la profession travaille activement à la valorisation sociale de ses savoirs et savoir-faire. Co-construction de parcours spécifiques de formation¹, conquête de nouveaux lieux d'activités et d'équipements, obtention d'agrément institutionnels, autoproduction de référentiels de « bonnes pratiques » (charte de qualité, etc.), autant d'exemples des dynamiques structurantes qui sont à l'œuvre. Par ailleurs, les ludothécaires interagissent de plus en plus fréquemment avec différent.e.s acteur.rice.s institutionnel.le.s et sont enrôlé.e.s dans les registres de l'action publique sociale (éducative, familiale, etc.), s'inscrivant dans le champ du travail social, notamment en ce que celui-ci « vise à permettre l'accès des personnes à l'ensemble des droits fondamentaux, à faciliter leur inclusion sociale et à exercer une pleine citoyenneté »².

Au travers des évolutions précitées et de cette structuration multiscalaire, c'est l'institutionnalisation du champ professionnel du jeu qui se donne à voir. Par institutionnalisation, nous entendons le processus à travers lequel un groupe se trouve légitimé dans ses fonctions et rôles sociaux, fondé et reconnu dans ses pratiques, ses compétences et ses statuts professionnels, notamment par les acteurs publics/institutionnels. Cette reconnaissance – avec sa part d'ajustements – va de pair avec une organisation, une formalisation et une pérennisation de l'activité concernée, en même temps que son intégration dans un univers normatif spécifique (Gasparini, 2007) se cristallise autour d'une identité, d'un « agir commun », et se fixe aussi sur des espaces donnés (Douglas, 1986).

À travers une analyse des interactions normatives entre le technico-spatial, le professionnel, l'institutionnel et le social, il s'agit donc ici de rendre compte de certaines composantes à l'œuvre dans la construction de cet univers normatif socio-professionnel des ludothécaires,

¹ Diplôme universitaire Gestion et Animation de Ludothèque (DUGAL) et Licence Professionnelle Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèque de l'IUT Bordeaux Montaigne.

² Voir la définition du travail social introduite en 2015 dans le Code de l'action sociale et des familles (CASF), Décret n° 2017-877 du 6 mai 2017 relatif à la définition du travail social.

profession se déployant dans des équipements spécifiques (ludothèques) qui constituent notre terrain privilégié. Pour ce faire, nous nous appuyons sur les ressources et réflexions de l'équipe pluridisciplinaire – dont les auteur.e.s sont membres – réunie au sein du projet de recherche « Ce que le jeu fait aux familles : en ludothèque, en famille, le jeu dans la relation parent-enfant(s) et dans la fratrie »³.

Les terrains principaux de cette étude se situent dans l'agglomération bordelaise et privilégient trois unités d'observation : communes périurbaine et de banlieue, quartier prioritaire de la ville-centre (voir tableau ci-après). Le corpus est constitué d'entretiens semi-directifs avec des ludothécaires présentant leur équipement – à travers un parcours commenté filmé (Thibaud, 2008) et une mise en perspective biographique –, des entretiens d'acteurs variés (élus, techniciens de collectivités ou de la CAF... (8 entretiens), des entretiens auprès de parents et enfants qui fréquentent des ludothèques (10 entretiens auprès de 7 familles) ainsi que des observations ethnographiques⁴, effectuées entre septembre 2017 et février 2019, des temps de jeux filmés dans la ludothèque A (trois matinées), la recension critique d'une centaine de textes législatifs à diverses échelles (locales, nationales, européennes) relatifs au jeu, au jeu et à la parentalité, des éléments d'information territoriale portant sur la mise en œuvre des politiques dédiées à la parentalité par divers acteurs dont les équipements ludothèques (6 sites dont les trois de la recherche).

Tableau 1. Présentation des trois ludothèques enquêtées

Désignation anonymée	A	B	C
Date de création	2008	1977	1963
Nombre de salariés	1 directrice (éducatrice jeunes enfants et diplômée DUGAL), 1 ludothécaire non diplômée, une ancienne ATSEM remplacée	3 ludothécaires professionnels (diplômés DUGAL)	9 au centre d'animation dont l'animateur-ludothécaire et le directeur adjoint animateur-ludothécaire aussi (diplômés DUT ASSC, option gestion de ludothèques et LP MJGL)

³ Projet interdisciplinaire soutenu par le département SHS de l'Université de Bordeaux, pilotage S. Rubi pour le LACES EA-7437 (Budget : 36 350€) : 10 E-C, 18 professionnel.les du jeu, 3 doctorant.es, 2 docteurs (2017-2020).

⁴ A : 17 séances + 3 matinées filmées (68 heures + 9 heures) + 6 entretiens auprès de 5 familles.

B : 9 séances (36 heures) + 4 entretiens auprès de 2 familles.

C : 8 séances (32 heures) + collecte des "coffres à jouets" des enfants en cours de réalisation pour identifier les collections de jeux et jouets des enfants.

Type de statut	Communale	Associatif (jusqu'en 2017), puis service public intercommunal	Association d'éducation populaire (1901) – pilotage d'une dizaine d'équipements à vocation sociale et culturelle
Situation géographique	Commune à 9 km de Bordeaux	Commune à 13 km de Bordeaux	Quartier prioritaire Ville de Bordeaux – projet de ré-urbanisation du quartier depuis 2016
Organisme de tutelle	Commune	Communauté de communes (CdC)	Association
Espace ludothèque	Partage un même bâtiment avec un Espace Socio-Culturel mais dans des espaces propres et fermés	Espace indépendant et fermé propre à la ludothèque mais connecté par une porte à l'école communale.	À l'intérieur du centre d'animation dans un espace ouvert et partagé.
Public d'accueil potentiel (démographie INSEE 2015 et MEN/DEPP 2015)	10 755 habitants dans la commune dont 1 898 ayant entre 0 et 14 ans.	20 401 habitants dans la CdC dont 3 850 ayant entre 0 et 14 ans.	Population du quartier de 4 246 dont 759 ayant entre 3 et 14 ans (249 712 à Bordeaux dont 33 987 ayant entre 0 et 14 ans)
Services et activités	Jeu sur place et prêt de jeux (depuis 2009). Ouvert à toutes.tous, intergénérationnelle.	Jeu sur place et prêt de jeux. Ouvertures tout public.	Jeu sur place exclusivement. De 0 à 99 ans.
Nombre d'adhérents ou d'utilisateurs	au 2 juin 2018 : 724 adhésions (familles ou collectivités) ; 3 262 personnes	- 142 familles adhérentes, soit environ 460 personnes - 45 collectivités utilisatrices, soit environ 1720 personnes - sur l'année, 3024 visiteurs individuels ; env. 7500 joueurs touchés via les collectivités/interventions	252 adhésions familiales

Caractérisation sociale du public	Population mixte (de la commune et hors commune) – diversité des CSP	Population plus favorisée (part importante des CSP +)	Population moins favorisée – part plus importante d’adhérents étrangers ou issus de migrations
--	--	---	--

La ludothèque : normes technico-spatiales et pratiques professionnelles

La ludothèque est un lieu paradoxal. D’un côté s’exprime une normativité intense, inhérente à la technicité du métier, aux contraintes légales de l’accueil du public, au cadrage de la collectivité. De l’autre se constitue un lieu unique, soit un peu « hors norme », fortement personnalisé par celles et ceux qui y travaillent, du point de vue de l’aménagement comme de la conception du jeu et de la liberté de l’usager. Regarder les ludothèques comme espace de travail conduit à porter l’attention sur la façon dont les professionnels.elles négocient leur relation normes-valeurs pour que s’exprime par un certain usage de l’équipement, leur compétence à susciter des interactions ludiques.

La ludothèque se définit-elle par un modèle d’organisation spatiale ? S’il n’existe pas de codification juridique, au-delà des normes de sécurité ERP⁵, la Charte de Qualité des Ludothèques Françaises formalise des « valeurs » (Martouzet, 2002, p. 122), en ce qu’elles signalent un horizon souhaitable, par des objectifs généraux qui constituent toutefois le socle d’une ressource d’autorité potentielle pour l’Association des Ludothèques françaises. Dans ce texte à vocation pragmatique - « [...] aboutir à une libre appropriation de cet outil par les ludothécaires pour auto-évaluer leur travail, mais aussi pour négocier des moyens vis-à-vis des pouvoirs publics et des employeurs. » - la rubrique 6 formule les principales « conditions d’exercice » de la profession concernant les locaux et espaces. Du point de vue du rapport à la norme, cette dizaine d’items révèle un clivage (cf. tableau 2). La plupart réfèrent à l’infrastructure et dépendent plus de la dotation, du capital matériel de l’organisation, offrant peu de latitude aux ludothécaires. Les autres relèvent davantage de sa technicité, la marge de manœuvre et la personnalisation des choix sont plus importantes.

Tableau 2. Charte de Qualité des Ludothèques Françaises, rubrique « locaux/espaces » : des orientations de deux natures

Conditions infrastructurelles	Conditions de mise en œuvre
Faible influence du/de la ludothécaire	Forte influence du/de la ludothécaire

⁵ Pour les établissements pouvant recevoir du public.

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> •Avoir des locaux réservés uniquement à la ludothèque et disposer d'un espace extérieur de jeu. •Avoir une superficie suffisante en fonction des activités de jeu (jeux d'imitation, de construction, de société, etc.) et des publics accueillis. •Avoir les types de locaux nécessaires pour le fonctionnement de la structure (locaux pour l'accueil du public, locaux techniques par exemple pour la réparation ou le stockage de jeux et jouets, administratifs, sanitaires...). •Faciliter l'accès de la ludothèque aux publics : proximité des lieux d'habitation, transports en commun, parking... •Avoir des locaux accessibles à tous (fauteuils roulants, landaus, etc...). •Avoir des locaux clairs, insonorisés, isolés, aérés... | <ul style="list-style-type: none"> •Aménager les espaces ouverts au public en fonction des âges, des types d'activités de jeu et des services offerts. •Avoir du mobilier modulable et fonctionnel, adapté aux différents publics, aux jeux et jouets, aux activités. •Avoir des locaux attrayants (couleurs, éléments décoratifs, esthétique du mobilier, propres, rangés...). •Respecter les règles de sécurité et d'hygiène. |
|---|---|

Pour autant, ce donné architectural et son amélioration n'échappent pas aux ludothécaires qui négocient, et dans le meilleur des cas co-construisent leur équipement. Les entretiens révèlent un rapport dissymétrique avec la collectivité et l'architecte. Outre les mécanismes très « politiques » de la commande publique, ces retours font écho à la lente émergence d'un référentiel architectural spécifique aux ludothèques. Ce sont encore les normes de l'équipement culturel, en particulier des bibliothèques (Périno, 2014) qui influencent les projets, la tendance actuelle à réaliser des équipements hybrides (ludo-médiathèque) ou multi-services (centre de loisirs, accompagnement à la scolarité, maison de la petite enfance, etc.) produisant un effet de brouillage. Ce qu'exemplifie l'Observatoire CAUE⁶ en signalant huit projets d'équipements collectifs comprenant, entre autres, une ludothèque, que la notice descriptive

6 L'Observatoire CAUE de l'architecture, de l'urbanisme et du paysage, *Médiathèque (Meurchin)*, *Bibliothèque pour tous (Bondues)*, *Médiathèque-ludothèque Jean d'Ormesson (La Ferté Bernard)*, *Groupe scolaire et centre de loisirs Georges Valbon (Bobigny)*, *Pôle animation (Lambersart)*, *Maison de la petite enfance (Lomme)*, *maison de quartier des Haubans (Nantes)*, *Médiathèque-ludothèque René Goscinny et espace jeunes Le patio* [http://www.caue-observatoire.fr/mots_cles/ludothèque/] (consulté le 08. 03. 2019.).

cite à peine, reléguée dans un discours architectural centré sur le bâtiment et son insertion urbaine.

« On a commencé en disant ça va être associatif, donc avec un tout autre projet de départ, si tu veux. [...] c'est pour ça que pendant la formation du DUGAL c'était chouette aussi parce que j'ai vraiment été intégrée dès le départ au projet, à la construction, etc. Alors, je n'ai pas pu donner forcément mon avis sur l'architecture qui avait été déjà faite. À un certain moment, j'ai pu dire, non là vous ne mettez pas un mur qui va casser mon espace de prêt de jeux, ne mettez pas un mur en plein milieu, enfin, j'ai pu, tu vois, des moments donner mon avis à ce niveau-là, mais bon, le projet de départ il était fait par l'architecte, etc. Je ne pouvais pas revenir. Mais c'est vrai que ça a quand même... ça a été difficile au démarrage dès l'ouverture de la ludothèque parce que c'est quelque chose qui est devenu municipal, à l'intérieur d'un grand ensemble. » (Extrait d'entretien, responsable ludothèque A).

« Dans le passé, le centre social [situé à 500 mètres du centre d'animation] a déjà failli plusieurs fois être éclaté en plusieurs départements. Donc, du coup, ils avaient déjà commencé avec un programmiste à travailler, un architecte, sur ce que pouvait être un nouveau centre social sur le quartier X. Donc là, ce qu'on va apprendre c'est qu'on va partir de cette étude qu'ils ont faite et on va y intégrer nos nos idées (...). Donc, là on va entrer dans des discussions avec le centre social et la Mairie. Alors nous [le centre d'animation] avec le centre social on continue à discuter hein ! On a des réunions régulières tous les 15 jours pour discuter justement quels sont les rapprochements qu'on peut se faire en termes de projet. Mais la mairie, en termes de programmation, de travaux, de qu'est-ce qu'on veut comme bâtiment, qu'est-ce qu'on pourra construire comme bâtiment pour donner les billes aux programmistes, etc. On va partir de leur base et donc du coup la ludothèque sera toujours au cœur de l'accueil, de l'accueil des familles, de l'accueil du public dans les futurs lieux, je ne sais pas comment il s'appellera ! Multi-accueil ! » (Extrait d'entretien, responsable centre d'animation C).

Les orientations de la charte de qualité expriment, de façon synthétique, ce qu'Odile Périno (2014) a conceptualisé dans l'ouvrage *Des espaces pour jouer* comme étant le « cadre ludique ». Le point « Aménager les espaces ouverts au public en fonction des âges, des types d'activités et des services offerts » fait implicitement référence à un paradigme de la profession : le zonage. En effet, au service de la mise en œuvre des conditions de jeu, la division de l'espace et des catégories de jeu associées à un public constitue une base du fonds culturel commun des ludothécaires. Issue d'une dialectique instituant-institué difficile à retracer, cette pratique trouve dans la modélisation du « cadre ludique » un repère partagé. Les parcours commentés effectués avec les ludothécaires montrent bien la mobilisation du principe des « 4 zones à prendre en compte » (entrée/accueil, espaces de jeu, interludes, rangement) et la déclinaison des 4 grands espaces de jeux, conformément à la classification internationale des jeux ESAR

(jeux d'exercice, symboliques, de règles, d'assemblage). La créativité ou le contournement s'expriment dans le choix de présenter une offre renouvelée, déséquilibrée, de s'investir davantage sur l'aménagement de certains espaces, voire d'entretenir une savante confusion en permettant le mélange des types de jeux par des agencements audacieux.

« J'ai dit tout à l'heure qu'il y avait des espaces bien délimités. L'espace jeux de construction ici, l'espace jeux de mises en scène ici, mais il peut nous arriver en fait de mixer les deux et de permettre de faire de la mise en scène avec de la construction, par exemple avec des Kaplas®, on fait une construction de Kaplas®, mais au milieu on fait jouer avec des Playmobil® ou des Lego®. Donc, les deux espaces, en fait se mélangent assez bien. » (Extrait d'entretien, ludothécaire de ludothèque B).

Travailler dans une ludothèque implique de réfléchir à la question de l'accès et de l'accueil. Les ludothécaires le font en fonction de paramètres plus ou moins choisis (aménagements, posture de médiation) ou contraints (moyens matériels, humains, objectifs contractuels). L'aspect des horaires d'accueil en est une première illustration. Rares sont les structures en mesure d'accueillir de façon continue le public, compte tenu du personnel disponible et des tâches préparatoires. Les ludothécaires peuvent alterner des temps d'accueil tout public ou spécifiques à l'usage exclusif d'un groupe, par exemple les assistant.e.s maternel.le.s ; ce qui implique l'installation d'un cadre ludique particulier. On observe ainsi une évolution des projets, une adaptation à la demande du territoire, aux temps sociaux, qui s'imposent à la structure et dont prend bien la mesure, l'accompagnateur.trice CAF.

« Ce que je voulais privilégier c'était le plus possible de temps d'accueil public, tout public en fait pour que les âges puissent se mélanger. C'était important de savoir que, sur le mercredi après-midi, ou sur un mercredi matin quand on est ouvert pendant 2 heures, 4 heures, bon, tous les âges vont pouvoir se côtoyer, les familles vont pouvoir venir, les grands-parents, etc., et à côté de ça, je voulais un temps d'accueil spécifique pour permettre aussi à des professionnelles, notamment de la petite enfance ou aux écoles, etc., de pouvoir fréquenter la structure. Donc, c'est là-dessus qu'on est parti [...] et puis on a eu tellement de fréquentation, assez rapidement, que du coup on a rapidement, je dirais même, on a réadapté nos horaires en fonction des attentes un peu de notre public quoi, parce qu'en fait, on s'est aperçu que, de 11 heures on est passé à 13 ou 15 heures d'accueil public en vacances, et puis à 24 heures d'accueil public et après pendant les vacances scolaires ; on ne fait que ça, pendant les vacances scolaires, par exemple, on est ouvert tous les jours. » (Extrait d'entretien responsable de ludothèque A).

« C'est intéressant aussi dans les projets des ludothèques d'avoir des temps où l'on considère, par exemple le samedi matin, on essaie de privilégier la venue des pères. Parce qu'effectivement la question organisationnelle joue aussi... [...] Pour moi le jeu a un rôle central dans la famille à un moment où les temps

sociaux ; un, deviennent de plus en plus durs, contraints, et deux, où on est sur ce qu'on appelle une individualisation des pratiques. » (Extrait d'entretien, chargé d'études sociales CAF Gironde).

Si la temporalité du service est un paramètre du droit d'accès, celui-ci est fondamentalement déterminé par la contribution directe ou indirecte du ménage usager. L'accès peut ainsi être conditionné à un tarif d'adhésion, parfois relatif au lieu de résidence sur le sol communal/intercommunal, voire à la stricte appartenance à la collectivité territoriale de référence. La commune où est située A a ainsi fait le choix du maintien de la gratuité pour les résident.e.s de la commune, et d'une tarification pour les non-résident.e.s, face à la sollicitation excessive dont elle était l'objet. Ces tarifs, éventuellement modulés par le quotient familial, peuvent être jugés importants pour certaines familles et donc susceptibles d'éloigner une partie du public. Cette orientation qui vient généralement « d'en haut », s'assortit d'un autre paramètre – le jeu sur place et/ou empruntable – qui complexifie la panoplie normative du.de la ludothécaire. Quand la structure ne pratique pas le prêt, la chaîne des fonctions est simplifiée : il s'agit d'approvisionner, entretenir, mettre à disposition les jeux et animer. En cas de prêt, il faut éventuellement procéder à un étiquetage manuel de chaque pièce, au filmoluxage⁷ des jeux de sociétés, et en tout cas, vérifier avant et après la conformité du jeu, individuellement, voire gérer les retards ou le rachat de certaines pièces. Ces opérations requièrent souvent un logiciel de gestion qui par sa sophistication (suivi des présences, des retards, enregistrement de données personnelles) constitue si on le paramètre pour, un outil d'observation et de contrôle des usages (cf. photo 2). Le positionnement peut être variable, entre une approche responsabilisante de l'emprunteur et plus permissive, où l'on accepte de réparer, de remplacer les pièces, à sa place.

« Si on donne du matériel et que l'on n'est pas présent, ça c'est sûr que ça va se détruire. Si je suis là le maximum de temps, je participe à la médiation et à l'utilisation du jeu. Je pose deux règles dans la ludothèque qui est, pas de violence dans la vie réelle, et deuxième règle on aide le ludothécaire à ranger. Ça nécessite une très très grande disponibilité. Cette disponibilité, il faut l'avoir d'une manière systématique, pour surveiller les jeux ; les jeux s'abîment, les jeux disparaissent... ça fait partie de la vie ! » (Extrait d'entretien responsable ludothèque C).

Cette organisation du travail et les normes qu'elle impose au public se traduisent par une empreinte socio-architecturale forte (Pinson, 2016). La plus évidente est celle du guichet, dont le positionnement, la taille, l'équipement en informatique, le degré d'occlusion donnent une idée de l'intensité du contrôle opéré (cf. photo 3). On repère également des textes de cadrage affichés (pour signaler ce qui est empruntable, qu'il faut enlever ses chaussures, qu'il y a une porte de sécurité, etc.) mais ce sont des signes plus diffus qui induisent l'invitation, la recommandation, voire la limitation. Ce que l'on voit en entrant est souvent l'objet d'un choix

⁷ Le fait de protéger par un film plastique les boîtesboîtes de jeux de société.

fort. Dans l'établissement B, il s'agit d'offrir à première vue un paysage de jeux de sociétés et de tables « pour les grands » (cf. photo 1) ; la ludothèque C'est au cœur du projet d'accueil du centre d'animation, avec pour corollaire spatial l'exploitation de l'entrée principale ouvrant sur espace circulaire central. Soit deux contrepieds, deux contournements de la norme qui voudrait que la ludothèque soit réservée à un certain public. Enfin, de nombreux autres aspects sont porteurs de sens. Comme le positionnement des jeux : mettre en avant, sur un podium, une table, un point de passage obligé, est incitatif ; placer un jeu à faible hauteur inclut les petits, à hauteur d'adulte les exclut ou nécessite une aide. L'intelligibilité du rangement et de l'étiquetage sur des étagères peut être parfois inaccessible aux enfants. Les revêtements (mous, colorés, imprimés), le type de mobilier (pour s'asseoir, s'allonger, ne pas se faire mal, haut-bas) canalisent la corporéité, balisent l'usage et le groupe de référence (enfant-jeune enfant, garçon-fille, etc.). En définitive, la ludothèque superpose au « paysage » de l'offre de jeux, de droit indistinctement accessible, une distinction normative par ses choix de placement, d'étiquetage, d'affichage, voire sciemment contre-normative quand il choisit de ne pas respecter les codes attendus.

« C'est vrai qu'en termes d'équipe on a cette banque d'accueil qui est très sympathique parce qu'effectivement les adhérents nous voient directement, on les voit directement, mais après, nous, d'ailleurs on n'a pas de possibilités de prendre du recul dans un bureau pour travailler tout ce qui est tâche administrative et dossiers. » (Extrait d'entretien responsable de ludothèque A).

« Donc, on a préféré privilégier les grandes tables, d'abord, pour que ce soit plus des grands qui sont vus, voire des adultes en train de jouer. C'est aussi pour ça que juste à l'entrée on a une table haute où généralement ce sont les plus grands qui vont jouer. Du coup ça donne, une... du coup l'image en rentrant n'est pas petite enfance, mais plus une image de jeu pour plus grands, sachant que ceux qui viennent pour l'aspect petite enfance savent déjà que la ludothèque va les intéresser. » (Extrait d'entretien ludothécaire de ludothèque B).

« Ce qu'on a toujours dit, c'est que la ludothèque est au cœur du système du centre d'animation. C'est le lieu d'accueil pour les enfants, les familles, le public. C'est autour de la ludothèque. La ludothèque est un lieu d'accueil du public. [...] Alors quand les parents, les enfants, attendent leur cours de musique, ils sont en ludothèque en bas. Quand les enfants de l'accompagnement scolaire finissent les devoirs, ils vont à la ludothèque. Quand les ados sont à la ludothèque, des publics qui arrivent, des nouvelles personnes venant pour se faire inscrire, les enfants vont à la ludothèque et les parents vont avec. Voilà ! C'est un sas de vie ; c'est un lieu de vie, voilà...bon ! [...] Ça c'est notre cœur du projet ! C'est le centre du projet. » (Extrait d'entretien responsable centre d'animation C).

Photos 1, 2 et 3. Organisation du travail et normes imposées au public des ludothèques



Les ludothécaires : enjeux normatifs d'une institutionnalisation professionnelle

Nous considérerons ici qu'une « profession apparaît comme telle lorsque les professionnel.le.s se reconnaissent dans une pratique d'utilité collective et lorsqu'ils sont capables de se coordonner en se donnant un ensemble de normes partagées » (Prairat, 2019). Dès lors, se pose la question de ce socle normatif qui manifeste, notamment, une forme de lien social (professionnel) et « un esprit collectif », autour de certaines valeurs communes (Livet, 2012). La définition des ludothèques donnée par l'Association des ludothèques de France (ALF) livre une première série de marqueurs traduisant une telle convergence normative en construction. Pour cette association, regroupant 380 structures sur le territoire national⁸, les ludothèques sont « des lieux ressources gérés par des ludothécaires, ouverts à toutes et tous, qui ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique, et de préserver le jeu de toute récupération (pédagogiques, thérapeutiques, commerciales, idéologiques...)»⁹. Dans cet esprit partagé par les professionnel.le.s du jeu que nous avons interrogé.e.s sur nos terrains d'enquête, on vient donc à la ludothèque pour le plaisir de jouer et non pour des intentions autres ou des conséquences prédéfinies. En termes de savoir-être et savoir-faire, non sans une certaine revendication de « frivolité » (Brogère, 2005), l'intervention du ludothécaire reste ouverte, encourageante et soutenante, non-directive, sans

⁸ Cf. ALF, *Le réseau des ludothèques de l'ALF. État des lieux de 2017*.

⁹ Cf. « Qu'est-ce qu'une ludothèque », ALF [<http://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/grand-public/>] (consulté le 10. 03. 2019).

autre objectif que celui du plaisir de jouer. La garantie de cette logique est une mission des professionnel.le.s résolu.e.s pour la plupart à faire du jeu la fin, et non le moyen, de la ludothèque :

« Bah... les personnes qui disent 'moi je ne veux pas jouer' on va les laisser ! Le jeu est libre. Il a le droit de ne pas jouer, ce n'est pas un problème. Surtout de ne pas contraindre qui va jouer ! On joue si on est d'accord de jouer. Sinon... »
(Extrait d'entretien avec un adjoint de direction (centre d'animation C)).

« Moi, je n'ai jamais cru au jeu dirigé ; je n'ai jamais cru au jeu éducatif. Je pense même que ça a galvaudé le jeu, et que c'est ce qui est très propre à la France »
(Extrait d'entretien, directrice de ludothèque Y¹⁰).

Cette communauté normative de valeurs et pratiques ludiques, centrée sur le jeu sans autres objectifs identifiés que lui-même, ne va pas sans poser problème dans le processus d'institutionnalisation et de reconnaissance professionnelle. En effet, dans cette dynamique de structuration, les professionnel.le.s du jeu se voient soumis.es à l'impératif d'une justification de l'utilité sociale et politique de leurs actions sur le territoire local. Donc à la nécessité de « rendre compte » et d'être en mesure de produire une réponse convaincante aux attentes d'un autre univers normatif : celui des partenaires institutionnels. Ce d'autant plus que les attentes et prescriptions politico-institutionnelles à l'égard des acteur.rice.s du jeu se multiplient : recyclage de la dimension participative de l'action ludique, densification de l'offre socioculturelle de proximité pour répondre aux demandes des habitant.e.s-électeur.rice.s, poursuite de finalités de développement socio-éducatif local, etc. De fait, le projet des ludothèques et ludothécaires se trouve saisi par des dispositifs de politiques publiques dont le référentiel est parfois éloigné de la fonction première du jeu, ou du « donner à jouer », telle qu'on la retrouve aux fondements historiques et militants de l'identité professionnelle revendiquée par les acteur.rice.s du champ. Ces attendus politico-institutionnels, aujourd'hui de plus en plus intégrés aux actions et objectifs des structures, s'avèrent finalement normatifs puisque traduisant certaines injonctions institutionnelles diffusant certaines conceptions et représentations du jeu, de sa place et de ses objectifs dans la société :

« Parce que, dès le début je pense qu'on [la CAF] faisait partie de ceux qui considéraient que c'était un outil [le jeu] de la parentalité ; un outil de soutien à la parentalité. Et à la CAF Gironde c'est comme ça qu'il est...qu'il est comment dire... perçu ! Bien sûr, il y a l'aspect du jeu, mais un aspect surtout pour nous, pour la politique familiale, un aspect de soutien à la parentalité (...) Pour faire simple, aujourd'hui les ludothèques sont financées, soit dans le cadre des

¹⁰ Sous Y nous signifions la mobilisation d'un même terrain hors territoire/cas présentés en majeure, mais enquêté en tant que contrepoint et permettant d'identifier des traces de convergences, pour cette partie concernant la profession de façon plus globale, qui recoupe notamment les processus portés au niveau national par l'ALF. Cette ludothèque est implantée dans un quartier politique de la ville de Seine-Saint-Denis, et occupe plusieurs appartements au rez-de-chaussée d'un des bâtiments (300 m²).

projets « réseau d'écoute et d'appui aux parents », le fameux REAP (...) il suffit d'aller à la ludothèque en tant qu'observateur, de voir des mamans, des parents, des pères ou des assistantes maternelles partager autour du jeu. Nous on l'avait conçu comme ça ; comme un outil de parentalité. Le jeu est bien évidemment l'apport individuel personnel, mais moi je le conçois comme plutôt euh... un support à la parentalité (...) C'est-à-dire que le jeu, dans son rôle d'éveil de l'enfant, dans son rôle de socialisation imprègne toute une série de dispositifs d'action, de financement. Et c'est plutôt positif, je trouve. » (Extrait d'entretien, chargé d'études sociales CAF Gironde).

« Voilà, dernièrement sur la participation citoyenne on a mis en place un jeu de rôles, en tout cas pour présenter le métier de chacun sur le territoire sur le volet Prévention (...) quand on fait, là où on parlait tout à l'heure du diagnostic en marchant ou d'observation territoriale, parfois on peut le faire sous forme de jeu, par exemple avec Interlude¹¹ (...) Donc, c'est vrai qu'on utilise souvent le jeu (...) Enfin, en tout cas c'est un outil [le jeu] au service de la politique de la ville quoi, pour créer de la transversalité, de l'approche globale (...) il y en a un, enfin j'en ai un direct c'est celui de Chantelude¹² en fait. C'est un espace de vie sociale et aujourd'hui il y a une reconnaissance par la CAF, en tout cas, de cette dimension autour de la famille (...) Nous c'est... un peu des politiques transversales qu'on fait quand on parle de jeunesse. Le jeu, on le trouve à tous les niveaux ». (Extrait d'entretien chef de projet à la direction du développement social urbain).

La diffusion des attendus politico-institutionnels est patente lorsque le jeu devient, pour ces acteurs.rice.s, l'auxiliaire de la parentalité ou du « soutien à la fonction parentale » (voir entretien ci-avant), ou encore lors de l'utilisation du jeu dans le système éducatif ou préscolaire classique. Dans ce contexte précis, le jeu se trouve la plupart du temps enrôlé dans des objectifs éducatifs, au service de la pédagogie et de la transformation du jeu en exercice, formalisant l'activité pour en faire un support éducatif maîtrisable par l'enseignant.e. On passe ici d'un idéal non didactique, à une conception a-didactique – lorsque l'intention d'enseignement n'est pas visible par l'élève, lui faisant penser que la situation est non didactique (de Miollis, 2014) – qui « trahit » dans une certaine mesure l'idéal « originel » du jeu encore défendu au sein de la profession ludothécaire. La mise à l'épreuve s'accroît lorsqu'il est demandé aux ludothécaires de se déplacer dans les écoles, centres de loisirs, crèches, relais d'assistantes maternelles, salles d'attente PMI, institutions spécialisées, maisons de retraite, établissements pénitentiaires, etc., avec autant d'hybridations des pratiques et d'adaptation des activités ludiques aux projets d'établissements ou à d'autres cultures professionnelles : professeur.e.s, éducateur.rice.s, orthophonistes, animateur.rice.s, assistant.e.s maternel.le.s... Notons cependant que cette mise

¹¹ L'association Interlude a été créée fin 1998 afin d'apporter une réponse à un manque concernant l'offre sur le territoire communal pour la petite enfance, l'enfance, l'intergénérationnel et à un besoin sur le territoire de Bordeaux en termes de structure ludothèque [<https://ludotheque-interlude.fr/notrehistoirenosvaleursnosmissions/>] (consulté le 10.03.2019).

¹² L'Espace de Vie Sociale (EVS) Chantelude fait partie du réseau de l'association Interlude.

à l'épreuve n'est pas forcément perçue négativement par les ludothécaires quand l'activité ludique se trouve reconnue dans ses spécificités par d'autres professionnel.le.s :

« ... au départ dans les premières années, on fonctionnait en termes d'ateliers, d'animations pour les écoles par exemple, pour les [écoles] maternelles, depuis l'année dernière on fonctionne aussi avec les [écoles] élémentaires qui ont la ludothèque vraiment dans leurs projets d'école, etc., ce qui ne se produit pas dans toutes les communes. Ils ont vraiment compris la nécessité d'inclure le jeu dans leurs projets et de se dire, là c'est important d'aller à la ludothèque, c'est important de... d'ailleurs les enseignants nous disent hein : 'on a un autre regard sur les enfants quand on vient à la ludothèque, quand on vient nous animer des animations autour des jeux avec eux, on a complètement un autre regard, il se passe autre chose, on voit les enfants différemment, on voit ce qui peut s'instaurer entre eux', ce qui peut, voilà, et ça c'est, je me dis là on a réussi quelque part » (Extrait d'entretien, responsable ludothèque A).

À ce type de force centrifuge, s'ajoute celles générées par les institutions qui subventionnent le jeu, en attendant d'autres justifications, d'autres effets et réponses formels (éducatives thérapeutiques, sociales...), contrepartie à leur reconnaissance progressive de l'expertise spécifique des professionnel.le.s (un des marqueurs de l'institutionnalisation). Parmi d'autres conséquences, c'est le tribut qu'il y a souvent à payer pour obtenir les financements CAF, ceux de la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC), ou encore ceux des municipalités qui ont compétence pour la mise en place des activités culturelles ou de loisir sur leurs territoires. Dans ce contexte, il y a le risque que la « ludothèque-outil » devienne une « ludothèque-réponse ». Plus qu'une simple modification des discours de justification, avec ces attentes de formalisation, c'est la question d'une éventuelle reconfiguration normative des identités qui se pose, quand l'activité ludique et ses relations sociales risquent, aux prises avec ce « travailler ensemble », de se trouver soumises à d'autres fins, donc à leur instrumentalisation, voire à leur détournement.

Même l'ALF, après avoir affirmé son principe du jeu pour le jeu, sacrifie à un argumentaire au plus près des attendus institutionnels qui pèsent sur le jeu : « En favorisant le jeu, les ludothèques aident les enfants à grandir et les parents à vivre des moments privilégiés avec eux. Convivialité, éducation, socialisation et plaisir font le quotidien des ludothèques ». Toujours selon l'ALF, ces équipements, « suscitent des échanges intergénérationnels et interculturels autour du jeu » et sont des « acteurs de l'animation et de la vie locale, créateurs de lien social » avec une « implication dans les dispositifs de cohésion sociale dans les zones sensibles : CUCS, réussite éducative... »¹³. Tandis que le mot d'ordre qui se diffuse au sein de la profession est « Se faire connaître auprès de ces partenaires potentiels en entrant en relation avec les diverses institutions et structures de l'environnement de la ludothèque ; d'identifier les différents financeurs possibles, leurs domaines d'intervention et leurs exigences ; d'avoir

¹³ Voir par exemple le site de l'ALF-Occitanie [<https://www.alf-occitanie.fr/>] (consulté le 10. 03. 2019).

connaissance des orientations et des choix politiques des collectivités territoriales (communes, départements, régions)¹⁴ ». Le tout en passant de plus en plus de temps à répondre à des appels à projets (de Miollis, 2014) dont on connaît tous les effets de cadrage, de transformation progressive et normative de l'action.

La coordination et la convergence normatives se poursuivent aujourd'hui avec le projet d'un « label national » des ludothèques visant à ce « que la structure et le métier gagnent en qualité, en cohérence, et soient mieux reconnus ». Ce label, porté par le secteur professionnel (privé) et qui – comme tout label – devrait fonctionner par adhésion volontaire, a pour objectif affiché de « Renforcer et développer, qualitativement et quantitativement, les ludothèques et les structures ludiques françaises qui partagent le projet politique et les façons de faire autour du jeu qui sont décrites dans les documents de référence de l'ALF »¹⁵. Cette « démarche qualité », action d'auto-référentialité intégrant sa part de « contraintes » normatives extérieures, illustre bien l'univers transactionnel et les hybridations de cadrages à l'œuvre dans le champ du jeu : entre préservation endogène de l'identité, des valeurs professionnelles, et meilleure reconnaissance exogène (politico-institutionnelle) de l'activité. En attendant de voir la part stabilisée d'« institué » qui en ressortira, cet espace-temps transactionnel-normatif laisse encore une part de liberté interprétative aux acteur.rice.s professionnel.le.s, notamment celles et ceux rencontrés sur nos terrains d'enquête, qu'il s'agisse de résister aux attentes d'encadrement ou à l'incitation de « faire jouer » les enfants avec les parents par exemple :

« Alors, la ludothèque était ouverte les samedis après-midi, mais de manière, on va dire, peut-être, non formelle pendant longtemps (...) La ludothèque était ouverte les samedis, mais sans animateur, ludothécaire ; comme ça en libre, voilà ! » (Extrait d'entretien, directeur-adjoint centre d'animation C).

« Ce ne sont pas les mêmes enfants déjà qui viennent et ne jouent pas de la même manière et du coup, on s'est dit, finalement c'est très intéressant de permettre à des enfants de jouer en dehors du regard des parents et on ne veut pas créer un espace pour les parents. Et on ne veut pas réunir ces espaces de jeu pour accueillir le parent ; et concrètement, ça nous arrive d'avoir, selon les années, plus ou moins de parents dans les espaces où les plus de 5 ans sont accueillis et on ne sait pas où les mettre. Et ils sont gênants. Et même eux ils se sentent gênés ; ils ne savent pas où se mettre parce qu'on ne leur a pas fait cette place, mais ça c'est un vrai choix aujourd'hui » (Extrait d'entretien, directrice de ludothèque Y).

Reste à savoir ce que le processus normatif à l'œuvre produira comme part de marginalisation, de rigidification et donc de frustration chez certain.e.s acteur.rice.s du champ professionnel. En effet, pour chaque processus d'institutionnalisation, se manifestent souvent les regrets de celles

¹⁴ *Charte de Qualité des Ludothèques Françaises* - ALF - juin 2003.

¹⁵ Voir le document de l'ALF, *Projet de « Label » national*, soumis à discussion lors de l'AG de l'ALF à Toulouse, le 16 mars 2019.

ou ceux qui considèrent qu'à travers ce processus, leur activité perd une part essentielle de son esprit initial, qu'elle est partiellement détournée de son origine par le cadre normatif, celui-ci étant perçu non plus dans un sens symboliquement structurant mais, dès lors, dans un sens banalisant et contraignant. C'est déjà ce qui affleure dans l'entretien avec un ludothécaire (ludothèque C) qui, interrogé sur la rédaction d'un projet écrit (supplément d'institutionnalisation) pour son établissement : « Disons que le fait d'avoir un projet écrit, des fois ça me fait un peu peur, suivant qui va l'écrire ». Ses craintes ? « Qu'on nous dise d'enlever ça ou ça, qu'on nous fixe plutôt d'axer sur l'enfance, ou la petite enfance ou la jeunesse... ».

Ainsi, comme cela est relevé dans les Actes des Universités d'Été (2017) de l'ALF, la démarche pédagogique revendiquée, d'éducation populaire, centrée sur les effets induits, positifs ou négatifs, d'ordre éducatifs, sociaux ou culturels, plus ou moins pressentis, met aussi les ludothécaires face à des dilemmes quand elle rencontre les stratégies de reconnaissance professionnelle : en effet, comment préserver un jeu libre, gratuit et incertain quand il est également question d'agir en direction des publics pour favoriser leur éducation, leur accès à la culture, leur émancipation, etc. ? Tel est le type de questions suscitées par un pluralisme normatif à l'œuvre, avec sa part d'assimilations-accommodations nécessaires qui ne vont jamais sans leur lot d'interrogations et de questionnement éthiques.

À la croisée des univers normatifs sociaux et professionnels : la circulation des normes liées au genre

Le premier aspect que nous souhaitons aborder est de regarder comment le genre influence les trajectoires, les pratiques et postures professionnelles des ludothécaires. Nous appréhendons le genre comme une construction sociale dont la logique binaire distingue hommes et femmes, masculin et féminin tout en les hiérarchisant et en assurant la prééminence d'un sexe (masculin) sur l'autre (féminin) de manière légitime (Buscatto, 2014). Sur le premier aspect, homme ou femme, les ludothécaires ont une relation ancienne avec le jeu, souvent pratiqué depuis l'enfance au sein de la fratrie, puis dans des cercles de socialisation ludiques élargis (amis, collègues...). Dans les profils des professionnels que nous avons interrogés, nous trouvons deux tendances qui, sans essentialiser ou tout réduire à ces itinéraires, donnent à voir d'une part des ludothécaires femmes, venues à l'animation professionnelle du jeu par le biais d'une expérience antérieure dans le champ de l'éducation spécialisée, de l'Éducation nationale ou de la petite enfance (secteurs où la présence des professionnels hommes est moindre, voire très minoritaire), ou par évolution progressive d'une activité familiale (mise en place de temps de garde et de jeux pour ses propres enfants et ceux des ami.e.s, voisin.e.s...) vers une structuration associative. Dans la division sociale et sexuée du travail (Delphy, 1999), certaines des « pionnières » ont ainsi progressivement transformé un travail domestique non rémunéré en un travail productif (salarial) et non plus seulement reproductif (Kergoat, 2005). Inséré dans des stratégies familiales, ces créations d'emplois ont joué de la porosité des frontières entre secteurs formels et informels du travail (Lautier, 1994). Majoritairement féminine à l'origine, la profession de ludothécaire évolue aujourd'hui vers plus de mixité. De leur côté, les hommes

interrogés ont plutôt des profils de « *gamers* », passionnés du jeu comme activité de détente et de loisir ; ils ont souhaité faire un métier d'une passion première. Pour ces femmes et ces hommes, il est intéressant de noter que la professionnalisation de l'activité ludique a entraîné une forme d'acculturation et de conformation normative, l'acquisition des nouveaux savoirs, savoir-faire et savoir-être n'ayant plus grand-chose à voir avec les ressorts ou les univers premiers de leurs motivations ludiques. Par exemple, les ludothécaires « *gamers* », majoritairement mais non exclusivement masculins, ont dû s'ajuster au métier en réalisant que leur public majoritaire ne les sollicitait pas sur des transmissions de règles de jeux de société « pointus » ou « experts »¹⁶.

S'agissant des pratiques et postures des professionnel.les en lien avec le genre ou les stéréotypes de sexe, tou.te.s les professionnel.le.s ne prennent pas en charge de la même manière ces problématiques. Dans cette géométrie variable du rapport professionnel aux normes/rôles sexués, toutes et tous considèrent que le « jeu libre » implique la liberté de choisir son jeu ou son jouet, quel que soit son sexe. L'une des missions des ludothèques est ainsi d'ouvrir « l'éventail des choix » en la matière et d'éviter par exemple « d'étiqueter de "garçon manqué" manqué', une fille qui voudrait jouer aux voitures ou de se moquer d'un garçon intéressé par les poupées »¹⁷. Posture professionnelle de neutralité ou au contraire action militante revendiquée (voir extrait et cas ci-après), les professionnel.le.s traduisent, à leur niveau, une forme de résistance à la reproduction des rôles sociaux sexués. Ce ralliement normatif du champ professionnel vaut ainsi résistance à la stéréotypisation sexuée qui reste encore une « norme sociale » dans la société actuelle.

« ... moi la préoccupation genre... moi à partir du moment où les gens jouent, je ne m'occupe pas de savoir si c'est des garçons, des filles, des hommes ou des femmes » (Extrait d'entretien, directeur-adjoint centre d'animation C).

Cadre de l'exercice professionnel privilégié des ludothécaires, la ludothèque est aussi un espace dans lequel la société, avec ses distinctions et ses rôles genrés se donnent à voir. S'il faut se garder de toute généralisation, les propos suivants montrent autant la persistance d'une division sexuée du jeu, que l'intégration du prisme du genre dans la manière dont les professionnel.le.s regardent les publics et analysent les activités se déroulant au sein de leur structure. Les ludothécaires observent, par exemple, l'impact de temporalités différenciées, induites par les rôles sociaux des pères et des mères.

¹⁶ Nous reprenons ici la terminologie du Festival International des Jeux (FIJ) qui se déroule chaque année à Cannes et lors duquel sont nominés des jeux de société dans l'une des trois catégories suivantes : "Tout public", "Enfant" et "Expert". À l'issue du festival le jury décerne un As d'Or pour chaque catégorie. Le Festival Ludique International de Parthenay (FLIP), créé la même année (1986). En Allemagne, se tient à Essen, le plus grand festival de jeux, le salon international Spieltag. Ces festivals et les nombreux autres (salon international du jouet de Nuremberg, Alchimie du jeu à Toulouse) structurent le milieu ludique et ponctuent l'année et, pour la plupart, mettent à l'honneur les jeux de société bien plus que les jouets.

¹⁷ Les exemples sont nombreux. La formulation est tirée du site de la ludothèque de Grisolles (82).

«... mais, notamment beaucoup de papas sur les samedis matins, ce qu'on a pu observer, je pense. Je pense que c'est vraiment le plus gros de la fréquentation des samedis matins. C'est des familles et des papas, bien effectivement, qui viennent prendre le jeu parce que bon, ils sont coincés dans la semaine, parce qu'ils sont occupés par d'autres choses, ils ont des préoccupations professionnelles ou autres, mais qu'en fait ce matin [du samedi], c'est vraiment un temps de jeu qu'ils s'accordent à prendre avec leurs enfants » (Extrait d'entretien, responsable ludothèque A).

« Après ça dépend aussi du fait qu'il y ait moins de pères au foyer que des mères au foyer (...) sur le public du mercredi ou du samedi, c'est un peu plus difficile en parlant du mercredi puisque je ne suis pas là, mais j'ai quand même l'impression au niveau des parents que c'est quand même... que c'est plus souvent des mères de famille ou des grands-mères que des pères ou des grands-pères. (...) Après, sur le samedi il y a un peu plus de pères, je pense, mais aussi, voilà, cette histoire du mercredi où c'est, je pense, souvent c'est la femme qui va avoir du temps le mercredi plutôt que le père. (...) Et après sur les soirées-jeux [mensuelles, elles ont lieu chaque premier vendredi soir] au niveau des accompagnements, je vais dire que c'est quand même plus souvent les pères » (Extrait d'entretien, ludothécaire de ludothèque B).

« On est quand-même traversé par des familles qui sont accompagnées par les mamans. Donc, on voit plus souvent les mamans, venir à la ludothèque. Les assistantes maternelles du matin, ne sont que des mamans. Mais, à l'inverse on commence à voir quelques papas qui arrivent à la ludothèque avec leurs enfants. Voilà, après c'est... ça bouge un petit peu » (Extrait d'entretien, directeur-adjoint centre d'animation C).

Les professionnels relèvent ensuite des différences d'approche du jeu selon le sexe des parents :

« Alors, les pères ils sont beaucoup dans tout ce qui est jeu de figurines là-bas et jeux de construction, beaucoup ! Et jeux de sociétés. Et les mères vont être dans tout ce qui est jeux symboliques, oui ! Plus spécifiquement ces jeux-là. (...) Puis, il y a aussi les mamans qui sont très intéressées par tout ce qui est jeux de sociétés mais qui vont toujours chercher des jeux à..., comment je dirais, très pédagogiques, voilà, pour apprendre à écrire, pour apprendre à lire (...) « Il y a des choses différentes. Il y a des choses différentes dans le sens où quelquefois les papas sont très accompagnateurs, je dirais. Et les mamans quelquefois un peu moins (...) Oui, plus en retrait ! Oui. Les papas plus dans l'accompagnement du jeu (...) dans la verbalisation, oui c'est plus les mamans ça. Un peu plus... Enfin, ce que je vois ici ! Ce que je vis ici » (Extrait d'entretien, responsable ludothèque A).

« Mais sinon, je dirais que je ne trouve pas forcément beaucoup de différences en fait entre les pères et les mères qui jouent. Peut-être que les mères vont plus

facilement aller jouer à des jeux symboliques » (Extrait d'entretien, ludothécaire de ludothèque B).

Dans le cas du centre d'animation situé en « quartier politique de la ville », il est aussi intéressant de voir comment, pour des mères, se rendre à la ludothèque et l'animation offerte par les ludothécaires devient un prétexte familialement acceptable pour quitter le foyer et échapper durant quelques heures (y compris en soirée) aux relatifs enfermement et isolement auxquels assignent les tâches domestiques. La ludothèque et ses activités autour du jeu libre offrent ainsi un espace de suspension de la norme de genre et des rôles sociaux en vigueur dans d'autres lieux.

« C'est... après, on a quand même une forte proportion de familles d'origine magrébine. C'est pour ça que je dis qu'il y a beaucoup de mamans. Il y a quand même une envie de s'émanciper de sortir du cercle familial le soir et de ne pas être, donc, voilà ! Donc, il y a aussi cette envie-là. [question : jouer ?] : ne pas jouer ! Ne pas jouer. C'est aller à une soirée pour sortir. Et de dire au mari, 'je vais au centre d'animation. Il y a soirée jeu' (...) parce que je pense qu'elles ont cette envie-là aussi de sortir euh...de la cellule familiale. Et après on a d'autres [femmes] qui viennent d'autres quartiers pour jouer parce qu'elles ont plaisir de jouer, envie de jouer entre elles » (Extrait d'entretien, directeur-adjoint centre d'animation C).

Enfin, la ludothèque, en tant qu'espace proposant des jeux et des jouets en direction d'enfants, d'adolescents et d'adultes, n'est pas toujours neutre en termes de circulation des normes liées au genre, là encore avec une intégration des rôles sexués qui se donnent à voir tant dans les jeux des enfants, que dans l'accompagnement ou la participation – voire l'interférence – des parents : tous les jouets et jeux sont à la disposition des enfants, afin qu'ils puissent librement choisir parmi eux ; des comportements différents de filles et de garçons sont observés au sein des ludothèques à partir de 4 ans et parfois le parent peut orienter le jeu de son enfant. En ce sens, la responsable d'une ludothèque du Gers¹⁸ (32) poste une vidéo le samedi 9 mars 2019, extraite de l'émission « Dans la tête de » diffusée le 4 mars 2019 sur la Radio Télévision Suisse, relative aux attentes stéréotypées des pères à l'égard du jeu de leurs enfants. L'expérimentation est filmée et réalisée auprès de cinq familles dans les locaux de la télévision. Avec la complicité des mères, sont présentés des jouets sex-typés aux pères et à leurs jeunes enfants (tous d'âge préscolaire). Conformément aux résultats des recherches menées sur les comportements parentaux vis-à-vis des stéréotypes de sexe diffusés par les jeux et jouets, les pères interviennent plus ou moins explicitement pour que leur enfant joue avec des jouets "conformes" à leur sexe, voire les détournent et empêchent le jeu lorsque les enfants ont été invités par leur mère à jouer avec un jouet "non conforme" : "Mais ça c'est un jeu de garçon ! Viens, on va faire du repassage." explique l'un des pères à sa fille qui joue avec un tournevis et un établi de bricolage. À la vidéo restitutive de l'expérience, la responsable de la ludothèque

¹⁸ La population de la commune est de 6 835 personnes au recensement INSEE de 2014.

ajoute sur le site Facebook : « Une des raisons pour lesquelles l'accès des adultes à notre espace symbolique jeu de rôle est limité... Très limité 😊 »¹⁹.

C'est en réaction à ce type d'ingérence genrée parentale que les ludothécaires déploient parfois certaines stratégies dans l'aménagement de leurs espaces de jeux. Ainsi, les ludothécaires de la ludothèque B ont construit une petite maison, dépourvue de toit, mais suffisamment haute pour que les enfants puissent y jouer à l'abri des regards des parents. Ils y ont adjoint une porte, dont l'étroitesse en plus de la hauteur, décourage l'adulte. Dans la même idée, l'animateur-ludothécaire du centre d'animation a pris soin de positionner l'espace symbolique dans le fond de l'espace ludothèque et d'y laisser des tissus, draps et rideaux que les enfants – comme les pré-adolescent.e.s – utilisent pour se cacher dessous et déployer librement leur jeu au besoin. Évidemment, si la préoccupation des professionnels concernés est bien là, le seul travail sur l'aménagement ou la couleur de certains jouets ou mobiliers ludiques ne peut suffire à défaire le genre...

À noter aussi que l'interférence parentale peut aussi poindre sous forme de la menace d'une sanction, comme dans le cas illustré ci-après, même en l'absence physique du parent, dans une configuration où la pression groupale mélange effets de germains (fratries et cousinades), d'âge, de stéréotypes et de normes comportementales sexués :

« ... il y a beaucoup de pression des petits sur les grands, qui, [une enfant] donc, voulait jouer avec la grande qui était en train de jouer avec des copines, - non -, avec deux filles et un garçon à Barbie, et la grande fille dit "Maintenant, je joue avec untel et untel, etc. Et alors, si tu ne joues pas avec moi je dirai à papa et à maman que tu joues avec un garçon" (...) Il disait, "Si tu ne viens pas, je le dirai. Tu sais que tu n'as pas le droit de jouer et aux Barbie et avec les garçons. Donc, je vais dire à papa." Donc, il y a des pressions comme ça ! (...). "Ah, tu fais ça ; tu as embrassé telle petite cousine avec un garçon qui joue à papa et la maman qui s'embrassent sur la joue ; qui joue à faire l'amour, etc. Je vais le dire à ton père, le cousin..." Donc, les regards dans les fratries, dans les cousinades. Et les cousinades c'est quelque chose de très fort ici. Les regards, les jugements de valeur entre enfants. Et là souvent, nous sommes obligés de réguler. Ce cas-là, de la petite fille ; la petite fille, elle a hurlé. Elle a eu très, très peur. La petite éclate en sanglots :

Ne le dis pas à mon père ;

Si je vais dire à ton père, etc., etc. (...)

J'ai régulé avec le père en disant, voilà ce qui s'est passé ; c'est du jeu, ce n'est pas la réalité. Il a complètement compris et a rassuré sa fille qui était tremblante et en peur » (Extrait d'entretien, directrice de ludothèque Y).

¹⁹ Site web consulté le 9 mars 2019.

Si l'offre conséquente de jouets et de jeux, plus diversifiée en ludothèque qu'elle ne peut l'être dans les familles (Périno, 2014), permet d'ouvrir les possibilités de choix, les comportements des usagers peuvent montrer des persistances de différences selon le genre.

« Ce sont les enfants qui choisissent leurs jeux, le papa n'intervient pas, si ce n'est pour confirmer d'un signe de tête son assentiment au choix de Paola ou d'Iker. Les deux enfants s'installent ensuite de concert dans l'espace des petites figurines et jouent ensemble, élaborent une histoire de jeu qui mobilise le château, plusieurs maisons en bois de poupées, des chevaliers, des dragons et des princesses. Là où un œil peu aguerrri verrait là une déconstruction du genre, le jeu, même collaboratif entre frère et sœur n'empêche en rien la partition du genre car :

Les Anglaises ont kidnappé les princesses aux Français, annonce Iker.

Le père, assis à moins de deux mètres sur un canapé reprend :

Les Anglais tu veux dire.

Les enfants sont bien en train de jouer ensemble, élaborent tous deux le script de jeu tout en ayant retrouvé l'un et l'autre les jouets "conformes" à leur sexe : Paola joue avec les princesses dans le château et les maisons tandis qu'Iker attaque ces mêmes maisons et princesses avec les figurines de soldats épaulés dans cette attaque par les dragons. Plus tard, à l'arrivée de Théo, le frère aîné accompagné de la maman, le jeu se verra modifié. Théo rejoint son frère et sa sœur, s'assied entre eux deux. Paola se retrouve plus éloignée de la scène de jeu mais poursuit de son côté son scénario avec les princesses tandis que les deux frères s'emparent des figurines chevaliers. Alec, un jeune enfant de 18 mois s'approche des trois enfants, leur montre l'échelle qu'il a dans la main et la boule en bois rouge qu'il a gardée d'un autre jeu. Paola, spontanément, lui maintient le dos, lui tend la main, récupère la boule rouge. Elle est très attentive. Iker le regarde. Théo regarde aussi Alec. Ils semblent perplexes l'un comme l'autre, n'ont ni geste ni regard désapprouvateur mais ne le convient pas non plus alors que Paola par ses gestes est plus accueillante. Alec s'assoit avec eux et prend un chevalier. Les enfants reprennent leur jeu. Alec repart, sans le chevalier, ni la boule rouge. Paola change de jeu, monte dans la voiture située à quelques centimètres mais ses frères ne la rejoignent pas et poursuivent leur jeu avec les figurines. Elle part alors dans la maison de l'espace symbolique et y prépare à manger aux trois poupons à table : 2 sont sur les chaises, le troisième dans la chaise haute. Le poulet est découpé et elle l'a agencé dans un plat adapté à la taille du poulet et à sa cuisson pour aller au four avec son couvercle. Quelques minutes plus tard, Iker se dirige vers le train Brio© puis à la grande maison Playmobil qui a été descendue et disposée sur une petite table. Il s'y assoit, y joue plusieurs minutes avant de repartir vers les figurines. Deux petites filles, âgées de sept ans, s'emparent alors de la maison. En fin de matinée, c'est-à-dire vingt minutes plus tard, Paola est toujours dans la maison et continue de

préparer un repas pour les bébés qu'elle a installés, Iker est encore aux figurines et Théo s'est installé à la maison Playmobil et raconte doucement l'histoire en faisant évoluer les personnages dans la maison, autour, sur le balcon à l'arrière de la maison » (Observation du samedi 10 mars 2018, extrait du journal de bord de S. Rubi).

Les déguisements, leurs attributions ou choix, constituent un autre support pertinent pour observer la socialisation genrée et le travail du genre à l'œuvre dans la ludothèque. Des situations observées lors desquelles des enfants se paraient de déguisements, rares étaient celles où l'enfant s'essayait à revêtir une panoplie non conforme à son sexe. Les situations observées tendent plutôt à ressembler à celle du 26 octobre, lors de laquelle les rôles sociaux de sexe sous-tendent les situations de jeu comme de soins de la part de Léa comme de Marc. Les comportements et attitudes de Léa, comme précédemment ceux de Paola, révèlent une attention, un soin aux plus jeunes : le *care* est incorporé (puis performé) très tôt par les petites filles (Belotti, 1973) qui spontanément – mais pas naturellement - entrent dans un rôle maternant.

« Une assistante maternelle vient avec les trois enfants dont elle a la charge (5 mois, 10 mois et 17 mois) et ses deux enfants : Léa a 9 ans, Marc en a 4. L'une des salariées de la ludothèque dit qu'il est "un vrai déménageur breton" pour résumer son énergie ou sa tonicité. Je constate que Marc ne reste pas plus de quatre minutes à chaque jeu ou espace de jeu, y compris lorsque la mère essaie de jouer aux jeux de règles avec eux deux. Pendant que Marc tourne, va de poste de jeu en poste de jeu, ouvre, ferme, pousse, touche les jouets, monte, descend, passe par la fenêtre de la petite maison, grimpe dans la voiture, en sort, revient à la maison, ouvre et ferme la fenêtre (par laquelle il est passé précédemment), vient aux figurines de pompier, part au train, etc., Léa joue dans la maison, très éprise visiblement du robot-pâtissier qu'elle montre à sa mère. Elle découvre ensuite le serre-tête posé sur la coiffeuse. Sortie de la maison, elle extrait avec Marc les déguisements du tiroir-coffre. Marc met un casque de chevalier et arbore un bouclier et commente :

- C'est pour se défendre.

Léa vient de trouver le pantalon bouffant de Jasmine (dans Aladin) et, victorieuse, annonce :

- Ça va avec le serre-tête !

Elle a observé que la pierre qui orne le serre-tête est identique à celle sur le pantalon. Elle essaie l'ensemble. Après être restée longtemps dans la petite maison, Léa semble avoir un moment de flottement. Sortie de la maison, elle finit l'après-midi à s'occuper des enfants gardés par sa mère, leur présentant ou retirant des jouets, les portant, leur disant de "ne pas mettre à la bouche", leur caresse la tête imitant et reproduisant là, les gestes très affectueux que

prodiguent sa maman aux trois enfants dont elle a la garde (caresse, grands sourires, bisous aux deux petites filles quand elle les soulève sur les tapis de l'espace petite enfance) » (Observation du jeudi 26 octobre 2018, extrait du journal de bord de S. Rubi).

Parfois, davantage que le genre, la norme qui prévaut est l'âge, car les espaces de jeu sont conçus – par les professionnels – à partir des différents types de jeu selon les périodes de développement de l'enfant, en référence à la classification piagétienne des différents types de jeux : jeux d'exercice pour les plus jeunes, jeux symboliques pour les enfants âgés entre 2 et 6 ans, jeu de règles pour les enfants à partir de 5-6 ans (Périno, 2014).

« La maman de Youssef (4 ans) est venue avec son fils et son petit frère René (10 ans). Elle est assise et discute avec Laure, une autre maman qui porte aussi un foulard dissimulant cheveux, oreilles et cou. Youssef joue avec Milo, un autre enfant du même âge, au train Brio® qui est surélevé et très prisé des enfants. Ils se dirigent ensuite tous deux vers la petite voiture, autre mobilier ludique très apprécié. Youssef s'installe au volant et déclare :

Je suis le conducteur. On va où ?

(...) Pendant que je discute avec la maman de Milo, Youssef est allé chercher la caisse à outils et semble réparer la voiture. René est aux déguisements. Il sort une robe rose de princesse et la revêt. Sa sœur – la mère de Youssef – le regarde, affiche un air perplexe mais n'intervient pas plus. Il traverse la ludothèque et va se regarder dans la glace située dans les couloirs des jeux et jouets à emprunter. Il revient, ôte la robe et pose un casque jaune de chantier, puis une cagoule munie d'oreilles, enfin une panoplie de chevalier. Il délaisse rapidement les déguisements et se joint à Youssef qui est en train de boire un café à côté de la voiture. Youssef donne un café à Ryad, le fils de Laure, et interroge :

- Ça va ? Il y a assez de sucre ? Tu veux du sucre ?

René intervient dans le jeu et déclare :

- C'est moi le chef. » (Observation du mercredi 14 février 2018, extrait du journal de bord de S. Rubi).

Ces observations rejoignent les résultats d'autres études réalisées dans des lieux d'accueil de la petite enfance (Golay, 2006 ; Cresson, 2007 ; Ducret et Le Roy, 2012 ; Grésy et Georges, 2012 ; Collet et Le Roy, 2014) ou dans d'autres milieux de vie comme la famille, l'école ou les accueils de loisirs (Rouyer *et al.*, 2014 ; Constans *et al.*, 2016). Ainsi, le large choix de jouets et de jeux disponibles dans les ludothèques n'empêche pas les normes liées au genre d'y circuler, les ludothécaires étant « malgré eux » des vecteurs de celles-ci. Le principe de libre choix des jouets et des jeux sur lequel repose l'offre et l'aménagement des ludothèques ne garantit pas

la non-circulation des normes liées au genre. Ces premiers éléments d'analyse sont à resituer dans le cadre plus général des processus de socialisation de genre dont les dimensions sont multiples : les représentations de chacun.e sur les rôles de sexe ; les interactions adulte(s)-enfant(s) et celles entre les enfants ; l'environnement physique de l'enfant, les modèles que constituent les personnes, filles et garçons, femmes et hommes, de l'entourage de l'enfant, ou encore ceux véhiculés dans différents médias (Rouyer *et al.*, 2014 ; Rouyer *et al.*, 2018). Outre l'environnement physique, i.e. l'espace aménagé par les ludothécaires et l'offre de jouets et de jeux, il serait pertinent d'examiner de façon plus qualitative les interactions entre les ludothécaires et les enfants, leurs parents, notamment selon les conseils prodigués aux parents et enfants en termes de choix de jouets ou de jeux à emprunter pour jouer au sein de la famille, ou encore les commentaires que peuvent faire les ludothécaires sur les activités ludiques.

Conclusion

À travers notre propos, nous venons de donner à voir certaines dimensions d'un pluralisme normatif à l'œuvre dans le champ social et professionnel du jeu (dont les normes sont plus ou moins visibles et travaillées en tant que telles pour les acteurs.rice.s eux.elles-mêmes), de même qu'une partie des enjeux structurants associés à celles-ci, notamment en termes de reconnaissance du métier de ludothécaire, des structures ou équipements, et des professionne.le.s eux.elles-mêmes. Au fil des dynamiques d'institutionnalisation abordées, nous avons analysé en quoi les termes initiaux d'une identité des ludothécaires (valeurs et pratiques centrées sur le jeu, etc.) sont aujourd'hui soumis à des évolutions/transmutations du fait des nouvelles demandes politico-institutionnelles et des cadrages normatifs afférents, mais aussi en lien avec les évolutions des politiques familiales et des familles elles-mêmes. Pour finir, il reste à préciser que, si ce travail a choisi de privilégier une grille de lecture centrée sur les processus institutionnels, d'autres diffusions normatives sont à l'œuvre, par exemple celles induites par la lucrative industrie du jeu dont les acteurs (auteur.e.s, illustrateur.rice.s, éditeur.rice.s, concepteur.rice.s, designers...) et les produits impactent la sphère ludique, avec des stratégies de création d'offres et de demandes qui, pour les ludothèques et les ludothécaires, entraînent un fort *turn-over* des fonds avec un coût souvent élevé pour les structures. Les « marchands du jeu » profitent aussi d'un syndrome identitaire qui continue de traverser les politiques d'achat, lorsque les équipes s'orientent vers des jeux « experts », « de grands » ou « adultes » souvent très onéreux, avant tout pour ne pas simplement apparaître comme des lieux « enfance » ou « prime enfance »...

Bibliographie

Association des Ludothèques Françaises, 2017, Effets induits : les apports informels du jeu en ludothèque vis-à-vis des publics, Actes des Universités d'Été.

Belotti E. G., 1973, *Du côté des petites filles*, Paris, éd. Des femmes.

Buscatto M., 2014, *Sociologies du genre*, Paris, éd. Armand Colin

Brougère G., 2005, *Jouer/apprendre*, Paris, éd. Economica.

Collet I. et le Roy V., 2014, « Le mythe de l'enfant autonome et autodéterminé », in Hauwelle, F., Rubio M.-N. et Rayna S., *L'égalité des filles et des garçons dès la petite enfance*, Toulouse, éd. Erès, p. 145-166.

Constans S., Gardair E. et Rouyer V., 2016, *Loisirs et socialisation de genre : le jeu des représentations et des pratiques des animateurs, des enfants et adolescents*, Colloque L'intervention sociale dans une perspective genre, 19 et 20 mai 2016.

Cresson G., 2007, « La vie quotidienne dans les crèches », in Coulon N. et Cresson G., *La petite enfance. Entre familles et crèches, entre sexe et genre*, Paris, éd. L'Harmattan, p. 44-75.

Delphy C., 1999, *L'Ennemi principal, Tome 1. Économie politique du patriarcat*, Paris, Syllepse, coll. Nouvelles Questions Féministes.

De Miollis A., 2014, *Une redéfinition du travail de ludothécaire fondée sur une analyse de leur activité effective*, mémoire de master 2 sur le métier de ludothécaire.

Douglas M., 1986, *Comment pensent les institutions*, Paris, éd. La Découverte.

Ducret V. et Le Roy V., 2012, *La poupée de Thimothée et le camion de Lison. Guide d'observations des comportements des professionnel-le-s de la petite enfance envers les filles et les garçons*, Genève, éd. Le 2^{ème} Observatoire.

Gasparini W., 2007, *L'institutionnalisation des pratiques sportives et de loisir*, Paris, éd. Le Manuscrit.

Golay D., 2006, « Et si on jouait à la poupée... Observations dans une crèche genevoise », in Dafflon-Novelle A., *Filles-garçons : socialisation différenciée ?*, Grenoble, éd. Presses Universitaires de Grenoble, p. 85-102.

Grésy B. et Georges P., 2012, *Rapport sur l'égalité entre les filles et les garçons dans les modes d'accueil de la petite enfance*, Inspection Générale des Affaires Sociales, RM2012-151P.

Kergoat, D., 2005, « Rapports sociaux et division du travail entre les sexes », in Maruani, M. (dir.), *Femmes, genre et sociétés*, Paris, éd. La Découverte, p. 94-101.

- Lautier, B. 1994, *L'économie informelle dans le tiers monde*, Paris, éd. La Découverte.
- Livet P., 2012, « Normes sociales, normes morales, et modes de reconnaissance », *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, vol. 45, n° 1, p. 51-66.
- Martouzet D., 2002, *Normes et valeurs en aménagement-urbanisme, limites de la rationalité et nécessité de prise en compte du multi-niveaux*, dossier de synthèse en vue de l'HDR, section 24 aménagement de l'espace et urbanisme, Université Michel de Montaigne - Bordeaux III.
- Périno O., 2014, *Des espaces pour jouer. Pourquoi les concevoir ? Comment les aménager ?* Toulouse, éd. Érès, coll. Enfance et parentalité.
- Pinson D., 2016, « L'habitat, relevé et révélé par le dessin : observer l'espace construit et son appropriation », *Espaces et sociétés*, n° 164-165, p. 49-66.
- Prairat E., 2019, *Propos sur l'enseignement : Notions, auteurs, études*, Paris, éd. Presses Universitaires de France.
- Prieur O., 2010, Jeux 2 Genre. Les jeux ont-ils un sexe en ludothèque ? Association des Ludothèques en Île-de-France (ALIF), documentaire en ligne [<http://www.lalif.org/Jeux2Genre/spip.php?article2>].
- Rouyer V., Constans S. et Régeon V., 2018, « Construction des rapports au genre dans l'enfance : les points de vue des filles et des garçons sur les activités sportives », *Le sujet dans la cité*, Actuels Hors-série n° 7, p. 151-163.
- Rouyer V., Mieyaa Y. et Le Blanc A., 2014, « Socialisation de genre et construction des identités sexuées. Contextes sociétal et scientifique, acquis de la recherche et implications pratiques », *Revue française de pédagogie*, n° 187, p. 97-137.
- Thibaud J.-P., 2008, « La méthode des parcours commentés », in Grosjean M. et Thibaud J.-P. (dir.), *L'espace urbain en méthodes*, Paris, éditions Parenthèses, p. 79-99.

Pour citer cet article

Référence électronique

Nicolas D'Andrea, Chantal Crenn, Yannick Hernandez, Véronique Rouyer, Stéphanie Rubi, Pascal Tozzi, "Univers normatif et institutionnalisation du métier de ludothécaire : regards croisés sur des pratiques professionnelles en ludothèque.", Sciences et actions sociales [en ligne], N°11 | année 2019, mis en ligne le date 17 juin 2019, consulté le {source}/{/source}, URL : <http://www.sas-revue.org/n-conception/65-n-11/dossier-n-11/157-univers-normatif-et-institutionnalisation-du-metier-de-ludothecaire>

Auteur

Nicolas D'Andrea

MCF aménagement et urbanisme, Université-IUT Bordeaux Montaigne, UMR CNRS 5319 Passages
nic.dandrea@gmail.com

Chantal Crenn

MCF HDR anthropologie, Université-IUT Bordeaux Montaigne, UMR CNRS 5115 CNRS LAAM
crenn.girerd@wanadoo.fr

Yannick Hernandez

Docteur, ingénieur d'études contractuel, Université de Bordeaux, EA 7437 LACES
yannick.hernandez@u-bordeaux.fr

Véronique Rouyer

PR psychologie, Université de Bordeaux, EA 4139 Laboratoire de psychologie,
veronique.rouyer@u-bordeaux.fr

Stéphanie Rubi

MCF HDR sciences de l'éducation, Université-IUT Bordeaux Montaigne, EA 7437 LACES
stefrubi@gmail.com

Pascal Tozzi

PR aménagement et urbanisme, HDR science politique, Université-IUT Bordeaux Montaigne, UMR CNRS 5319 Passages
pascal.tozzi@cnrs.fr

Droits d'auteur

© Sciences et actions sociales

Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction/Any replication is submitted to the authorization of the editors