



Etat de l'art

Introduction

Depuis une quinzaine d'années, le jeu occupe une place croissante dans les pratiques éducatives, culturelles et sociales, et la notion de ludopédagogie s'est progressivement imposée pour désigner des dispositifs articulant intention formative et expérience ludique. Si elle s'est d'abord développée dans les champs de l'enseignement et de la formation professionnelle, son usage s'étend désormais aux contextes extra-académiques tels que la médiation culturelle, le travail social, les initiatives associatives et socioculturelles, les dynamiques de participation citoyenne et les actions d'insertion. Dans ces espaces, le jeu n'est plus seulement envisagé comme un outil didactique destiné à faciliter l'apprentissage, mais comme un vecteur de lien social, d'expression, de co-construction et d'empowerment, capable de favoriser la participation de publics éloignés des institutions et de soutenir des processus de transformation individuelle et collective.

Cette évolution s'inscrit dans un contexte marqué par la recherche de formes d'engagement plus horizontales, par la remise en question des modèles transmissifs traditionnels et par la volonté de développer des dispositifs culturellement situés et sensibles aux réalités territoriales. Dans les pratiques communautaires et associatives notamment, la ludopédagogie peut constituer un espace de médiation interculturelle, un outil de gestion des conflits, un support d'appropriation de récits historiques ou identitaires et un moyen de renforcer les capacités d'agir des participants. Dans certains contextes associatifs et socioculturels, la ludopédagogie peut constituer un espace de médiation, favoriser la participation des publics et soutenir des dynamiques collectives de co-construction et d'inclusion. Toutefois, la littérature met également en évidence plusieurs tensions : une tendance à idéaliser le pouvoir motivant du jeu, une confusion fréquente entre ludique et apprentissage effectif, un manque d'évaluations empiriques rigoureuses et une conceptualisation encore instable du terme même de ludopédagogie. Lavigne dénonce ainsi « *une croyance non questionnée dans l'idée d'un jeu intrinsèquement motivant et porteur d'apprentissage, comme s'il était doté de pouvoirs quasi magiques* » (Lavigne, 2022, p. 1).

Par ailleurs, si de nombreux travaux analysent l'usage du jeu dans des cadres institutionnels notamment scolaires, universitaires ou muséaux, les recherches portant spécifiquement sur la ludopédagogie dans des contextes associatifs, informels ou non institutionnalisés demeurent relativement limitées. Les dimensions liées à la participation sociale, à la co-construction avec les publics, à l'ancrage territorial ou aux dynamiques d'insertion sont encore insuffisamment explorées de manière systématique. Cette relative lacune souligne la nécessité de développer des analyses situées, attentives aux pratiques de terrain et aux effets sociaux du jeu en dehors des cadres académiques traditionnels.

Dans ce contexte, le présent état de l'art vise à analyser les principales orientations des recherches existantes afin de comprendre comment la ludopédagogie est définie et mobilisée, dans quels contextes institutionnels ou communautaires elle est mise en œuvre, quels effets lui sont attribués



en matière d'apprentissage, de médiation et d'insertion sociale, et quelles limites ou zones d'ombre subsistent dans les travaux actuels.

Dès lors, se pose la question suivante : ***comment concevoir un outil ludo-pédagogique, et en particulier un jeu de société, capable de constituer un dispositif de médiation culturelle efficace pour favoriser l'intégration et la participation de publics non scolarisés ?*** Cette interrogation implique de penser conjointement les dimensions pédagogiques, culturelles et sociales du jeu, ainsi que les conditions de sa mise en œuvre dans des contextes territorialisés et souvent marqués par des inégalités d'accès aux ressources éducatives et culturelles.

Ludopédagogie : Usages et limites

La ludopédagogie désigne l'utilisation du jeu dans un objectif d'apprentissage, mais cette notion reste difficile à définir de manière stable, car elle recouvre des pratiques et des discours très hétérogènes selon les contextes et les intentions pédagogiques. Dans une approche sociologique, Lavigne montre que « la ludopédagogie repose sur des bases théoriques encore floues, marquées par des confusions entre pédagogie ludique, pédagogie active et usage du jeu » (Lavigne, 2022, p. 3).

Le développement de la ludopédagogie s'inscrit dans une remise en question des approches pédagogiques traditionnelles jugées trop descendantes. Comme l'écrit Freire, « L'éducation authentique ne se fait pas de A vers B ou de A sur B, mais de A avec B, médiatisés par le monde. [...] Personne n'éduque autrui, personne ne s'éduque seul, les hommes s'éduquent ensemble » (Freire, 2023, p. 93). Ces pratiques valorisent ainsi l'implication des participants et la co-construction des savoirs. Au-delà de la transmission de contenus, Brassier et Ralet soulignent que « l'intérêt des dispositifs ludiques réside moins dans la transmission directe de contenus que dans l'expérience vécue par les participants, marquée par l'engagement, les émotions et l'interaction » (Brassier & Ralet, 2021, p. 29). Le jeu devient ainsi un support permettant d'expérimenter, d'échanger et de s'engager dans des situations concrètes.

Plusieurs formes d'usage du jeu peuvent être distinguées. Les *serious games* sont conçus spécifiquement pour apprendre (Beddaou, 2019), tandis que la gamification consiste à intégrer des éléments ludiques dans des contextes non ludiques pour renforcer la motivation (Brassier et Ralet, 2021). Cependant, certains auteurs mettent en garde contre une utilisation trop instrumentale du jeu, qui risquerait de réduire son potentiel à un simple outil d'efficacité (Savignac, 2025).

Enfin, la littérature converge pour affirmer que le recours au jeu ne garantit pas automatiquement l'apprentissage. Des travaux montrent que son efficacité dépend fortement de la manière dont il est conçu et intégré dans le dispositif pédagogique (Schmoll, 2018 ; Bénech, 2018). Brassier et Ralet rappellent que « les effets des dispositifs ludiques ne peuvent être isolés de leur contexte, dans la mesure où ils résultent d'une interaction entre les mécanismes du jeu, les dynamiques de groupe et les conditions de mise en œuvre » (Brassier & Ralet, 2021, p. 37). Ces limites invitent à considérer la ludopédagogie non comme une solution universelle, mais comme une approche qui nécessite une conception rigoureuse et une réflexion sur ses conditions d'utilisation.



Les jeux de société comme dispositifs de médiation culturelle

Le jeu occupe une place croissante dans les pratiques de médiation culturelle, en particulier dans des contextes où l'objectif est de favoriser l'accès à la culture et la participation des publics. La médiation culturelle ne se limite pas à la transmission de contenus, mais vise à créer des situations de rencontre, d'échange et d'appropriation. Plus précisément, *Chaumier* et *Mairesse* considèrent la médiation comme « un projet social » qui « ne peut se contenter de forger des liens éphémères, elle doit aussi participer dans la production d'un sens qui engage la collectivité [...] Elle n'est pas seulement un outil [...] mais [...] un projet dans lequel s'enracine la liberté de penser et de construire l'espace civique de la démocratie » (Chaumier & Mairesse, 2023, p. 60). Dans cette perspective, le jeu apparaît comme un support pertinent pour rendre ces expériences plus interactives et accessibles, en favorisant non seulement l'accès aux contenus culturels mais aussi la construction d'un espace participatif et réflexif.

Dans les institutions culturelles, notamment les musées, le recours au jeu permet de renouveler les formes de médiation en proposant des dispositifs plus engageants. Par exemple, les outils ludiques peuvent faciliter l'exploration des contenus, encourager la curiosité et susciter l'implication des publics (Le Berre, 2019 ; Meunier, 2011). Toutefois, certains travaux soulignent que cette « ludicisation » de la médiation peut aussi créer une distance avec les contenus, si le jeu prend le pas sur les objectifs culturels (Doduik, 2023).

Au-delà des institutions, le jeu est également mobilisé dans des contextes socioculturels et associatifs où il peut contribuer à renforcer le lien social et la participation collective. Dans ces cadres, il ne s'agit pas seulement de transmettre des savoirs, mais de créer des espaces de dialogue et de co-construction (Dupont et al., 2024). Le jeu peut ainsi devenir un outil pour aborder des enjeux sociaux, favoriser l'expression des participants et soutenir des dynamiques d'inclusion.

Cette dimension rejoint les approches de la médiation artistique qui dépassent une logique strictement pédagogique pour s'inscrire dans des processus relationnels et expérientiels (Orrado, 2019). Le jeu permet alors de créer des situations où les participants peuvent s'impliquer activement, partager leurs expériences et construire du sens collectivement.

Cependant, malgré ces potentialités, les effets du jeu en matière de médiation culturelle et de participation sociale restent encore peu documentés de manière approfondie. Les recherches se concentrent souvent sur des dispositifs spécifiques, sans toujours analyser leurs impacts à long terme, notamment en termes d'inclusion de publics éloignés ou non scolarisés. Cette limite souligne la nécessité de mieux comprendre les conditions dans lesquelles le jeu peut constituer un véritable outil de médiation culturelle.



Le jeu comme outil de médiation culturelle et de participation sociale

Parmi les différentes formes que peut prendre le jeu dans les pratiques de médiation, les jeux de société occupent une place particulière en raison de leur accessibilité et de leur dimension collective. Contrairement aux dispositifs numériques ou aux serious games, ils reposent sur des interactions directes entre les participants, favorisant ainsi l'échange, la coopération et la confrontation de points de vue. Dupont et al. montrent que « le jeu devient un support de médiation permettant d'organiser des situations de rencontre, d'échange et de participation entre des publics diversifiés » (Dupont et al., 2024, p. 88). Dans le champ socioculturel, ces dispositifs sont de plus en plus mobilisés pour créer des espaces de dialogue et encourager la participation collective.

Dans le champ socioculturel, les jeux de société sont de plus en plus mobilisés comme supports de médiation, notamment pour créer des espaces de rencontre et encourager la participation. Ils permettent d'aborder des thématiques variées — sociales, culturelles ou politiques — dans un cadre structuré mais flexible, où les participants peuvent s'exprimer et interagir. À cet égard, Freire insiste sur le fait que « notre rôle n'est pas de parler au peuple de notre vision du monde, mais de dialoguer avec lui sur la sienne et sur la nôtre [...] afin de construire une compréhension commune de la réalité » (Freire, 2023, p. 97). Le jeu de société peut ainsi contribuer à « (re)faire société » en renforçant les dynamiques collectives et le lien social (Dupont et al., 2024).

Par ailleurs, ces dispositifs présentent un potentiel important dans des contextes où l'accès aux institutions culturelles ou éducatives est limité. Leur simplicité matérielle et leur adaptabilité en font des outils pertinents pour intervenir dans des environnements non formels ou communautaires. Ils peuvent ainsi faciliter l'implication de publics éloignés des cadres traditionnels, en proposant des formes de participation plus horizontales et inclusives.

Cependant, malgré cet intérêt croissant, les recherches consacrées spécifiquement aux jeux de société comme outils de médiation culturelle demeurent encore peu développées. La littérature s'attarde davantage sur le jeu en général ou sur les dispositifs numériques, laissant relativement de côté l'analyse des jeux de société dans des contextes d'action culturelle. En particulier, les questions liées à la conception de ces outils, à leur adaptation à des publics non scolarisés et à leurs effets en termes d'inclusion et de participation restent encore insuffisamment explorées.

Cette lacune met en évidence l'intérêt de développer des recherches centrées sur les jeux de société comme dispositifs situés de médiation culturelle, capables de répondre à des enjeux sociaux spécifiques. Elle ouvre également la voie à une réflexion sur les conditions de conception de tels outils, notamment dans une perspective d'intégration et de participation de publics éloignés des institutions.

Conclusion de l'état de l'art



L'analyse des travaux existants met en évidence le potentiel du jeu et de la ludopédagogie comme leviers d'engagement et de participation, mais révèle également un déséquilibre important dans la littérature, largement centrée sur des contextes institutionnels tels que l'école, l'université ou les dispositifs culturels formalisés. Les usages du jeu dans des espaces non scolaires, notamment au sein de réseaux associatifs ou de structures socioculturelles de proximité, restent encore insuffisamment explorés, alors que « ces pratiques ludiques se développent majoritairement dans des contextes non institutionnels, où elles contribuent à structurer des formes alternatives de socialisation » (Dupont et al., 2024, p. 87). Ce constat souligne la nécessité de développer des analyses situées...

Ce constat est d'autant plus significatif que ces espaces constituent des lieux privilégiés de socialisation, d'échange et de production de savoirs. L'absence de cadre scolaire ne signifie pas une absence d'apprentissage, mais invite au contraire à repenser les modalités de circulation des connaissances, souvent plus horizontales, situées et ancrées dans les expériences des participants. Comme le rappelle Freire, « la méthodologie [...] ne peut se réduire à un ensemble de techniques, mais implique que les sujets de la recherche deviennent également sujets de leur propre compréhension du monde » (Freire, 2023, p. 115). Dans cette perspective, les approches ludopédagogiques et les jeux de société apparaissent comme des outils particulièrement adaptés pour soutenir ces dynamiques participatives, où « la recherche ne peut être un acte de collecte d'informations sur les individus, mais doit se constituer comme un processus dans lequel leur présence active est essentielle à la production de connaissance » (Freire, 2023, p. 123).

Dès lors, le manque de recherches dans ces contextes souligne la nécessité de développer des dispositifs spécifiquement pensés pour ces environnements, en tenant compte de leurs caractéristiques sociales et culturelles. Comme le rappellent Brassier et Ralet, « la mise en place de dispositifs ludiques exige une conception rigoureuse, prenant en compte à la fois les objectifs pédagogiques, les caractéristiques des publics et les conditions d'usage » (Brassier & Ralet, 2021, p. 30).

Le travail mené nous invite aussi à questionner l'usage et le pouvoir du vocabulaire utilisé jusqu'à présent pour parler de la place du jeu comme dispositif de médiation culturelle, dans une optique de s'émanciper des cadres institutionnels et éducatifs, nous nous interrogeons sur l'enjeu de ne plus utiliser le terme de "ludo-pédagogie" au profit du terme de "ludo-médiation" dans les cadres de l'utilisation du jeu comme outils de médiation et de facilitation.

Aussi, que ce travail de recherche propose, nous envisageons de concevoir différents jeux de société et dispositifs impliquant le jeu, comme outil de médiation culturelle adapté aux publics non scolaires.

Ainsi, ce travail s'inscrit dans cette perspective, en proposant de contribuer à la réflexion sur la conception de dispositifs ludo-pédagogiques adaptés aux contextes non formels, et en interrogeant leur capacité à soutenir des processus d'intégration et de participation sociale.

Bibliographie



Bénech, P. (2018). « De la médiation à la médiatisation dans un dispositif ludoéduquant : le cas du jeu vidéo en classe de FLE ». *Recherches en didactique des langues et des cultures*, 15(3).

Beddaou, S. (2019). *L'apprentissage à travers le jeu (Serious game) : L'élaboration d'un scénario ludo-pédagogique. Cas de l'enseignement-apprentissage du FLE*. Apprentissage [cs.LG]. Université Ibn Tofail; Faculté des Lettres et des Sciences Humaines. <tel-02126684>

Brassier, P. et Ralet, P. (2021). La gamification pour apprendre : perceptions des acteurs et pistes de développement. *@GRH*, 39(2), 29-60. <https://doi.org/10.3917/grh.212.0029>

Chaumier, S. et Mairesse, F. (2023). *La médiation culturelle* (3e éd.). Armand Colin. <https://doi.org/10.3917/arco.chaum.2023.01>

Chevalier, F. et Fournier, C. (dir.) (2024). *Pratiques pédagogiques innovantes : Construire la pédagogie de demain*. EMS Éditions. <https://doi.org/10.3917/ems.cheva.2024.02>

Claris-Sauvage, L., Di Somma, A., accompagnateur à la ligne éditoriale : Pélissié, M. (2024). Un « escape game » ludopédagogique sur les politiques sociales et le droit pour les travailleurs sociaux. *Écrire le social*, 6(1), 87-101. <https://doi.org/10.3917/esra.006.0087>

Delengaigne, X., Prévost, A.-C., Illustrations de Rozo, M. (2025). *La petite boîte à outils de la ludopédagogie : 30 outils et 1 plan d'action*. Dunod. <https://shs.cairn.info/la-petite-boite-a-outils-de-la-ludopedagogie--9782100870349?lang=fr>

Diego-Siles, C. (2024). *Le numérique dans la médiation des musées d'histoire et des lieux patrimoniaux : une étude comparative entre Montréal et Paris* (Travail dirigé de maîtrise en muséologie). Université du Québec à Montréal. <http://archipel.uqam.ca/id/eprint/18367>

Doduik, N. (2023). La médiation ludique : un nouvel écart entre le musée et ses publics ?. In LIÈGE GAME LAB (éd.), *Entre le jeu et le joueur*. Liège : Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.24841>

Dupont, B., La Paglia, V., Sarlet, E., Messina, A., Barbier, J.-E. et Tacq, V. (2024). (Re)faire société : le jeu de société dans le secteur socioculturel. *Les Politiques Sociales*, 1(1), 82-96. <https://doi.org/10.3917/lps.241.0082>

Freire, P., traduction Dupau, É. et Kerhoas, M. (2023). *La pédagogie des opprimés*. Agone. <https://shs.cairn.info/la-pedagogie-des-opprimes--9782748905328?lang=fr>

Gestin, M.-L. (2015). Les jeux, expériences sensorielles et histoires interactives. Dans M. De Miribel, *Veiller au confort des lecteurs : Du bon usage des cinq sens en bibliothèque* (p. 242-252). Éditions du Cercle de la Librairie. <https://doi.org/10.3917/elec.mirib.2015.01.0242>



Lavigne, M. (2022). *La ludopédagogie, acteurs et idéologie / Ludopedagogy, actors and ideology*. ISTE OpenScience.

Le Berre, S. (2019). Le jeu, un ingrédient incontournable des carnets de visite pour les enfants. In *Le ludique dans l'espace muséal*. Dijon : OCIM.

Meunier, A. (2011). Les outils pédagogiques dans les musées : pour qui, pour quoi ? *La Lettre de l'OCIM*, 133. <http://journals.openedition.org/ocim/648> ; <https://doi.org/10.4000/ocim.648>

Núñez-Ariza, H. C. (2020). La lúdica como estrategia didáctica para la mediación del conflicto escolar.

Orrado, I. (2019). La médiation artistique, un au-delà de la pédagogie. *Cliniques méditerranéennes*, 100(2), 201-213. <https://doi.org/10.3917/cm.100.0201>

Quiroz Sagardia, K. J. (2025). *Parentalidad lúdica: juegos tradicionales en entornos pedagógicos en aulas de educación inicial en Perú*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15548843>

Savignac, E. (2025). La gamification et le pouvoir productif du jeu en questions. *Inflexions*, 60(2), 97-104. <https://doi.org/10.3917/infle.060.0098>

Schmoll, L. (2018). Questionner la médiation ludoéducative au sein d'un espace ludoéduquant. *Recherches en didactique des langues et des cultures*, 15(3). <https://doi.org/10.4000/rdlc.3279>

Art, médiation culturelle et territoires. (2018). *Les Politiques Sociales*, (3-4). <https://shs.cairn.info/revue-les-politiques-sociales-2018-2?lang=fr>