

Le projet de l'axe B [Loisir, jeu et objets culturels de l'enfance] 2014-2018

Le projet de l'axe B du laboratoire EXPERICE pour le futur quinquennal marque par son nouvel intitulé, « *Loisir, jeu et objets culturels de l'enfance* », la nécessité de prise en compte d'une double logique : les évolutions des pratiques sociales et le positionnement des recherches dans le champ scientifique. Il répond également au nouveau contexte que représente la constitution du PRES Paris Cité et l'inscription dans le labex ICCA (industries culturelles et création artistique). L'axe B continuera donc à articuler des recherches sur le jeu et le loisir tout au long de la vie et une approche de la culture matérielle centrée sur l'enfance. En effet nos résultats de recherche nous conduisent d'une part à penser qu'il n'est pas légitime de séparer dans la recherche la question du jeu (et dans une moindre mesure du loisir) des enfants et des adultes, d'autant plus que cela implique une nécessaire réflexion sur les âges de la vie et la construction sociale de frontières entre ceux-ci. D'autre part la question de la culture matérielle renvoie à celle de la construction sociale de l'enfant et à la spécificité d'un environnement matériel qui interroge l'articulation contemporaine entre une culture populaire de masse orientée vers le divertissement et les projets éducatifs ou les logiques de socialisation et d'apprentissage informel.

Ainsi en continuité avec le précédent quadriennal, les pratiques et les objets culturels de l'enfance occupent toujours une place centrale dans le projet de l'axe B. Il importe en effet de continuer à développer la visibilité et la richesse des travaux du laboratoire dans ce domaine qui lui est tout à fait spécifique dans le champ scientifique français et, en particulier, en sciences de l'éducation. A partir du jeu et du jouet, qui constituent l'origine des travaux de recherche, marquant l'identité et l'image du laboratoire, il a su s'ouvrir à d'autres objets culturels de l'enfance (tels que le livre, les aliments ou les objets sportifs). Cette évolution correspond à une nécessaire prise en compte des transformations des pratiques marquées par une extension et un renouvellement de la culture ludique contemporaine, en particulier à travers la diffusion d'une culture populaire fortement liée au jeu mais qui se développe sur des supports autres que les jeux et les jouets.

La question de la culture matérielle enfantine est un angle original et riche pour contribuer aux recherches sur la place des enfants dans la société. Dans le champ scientifique, elle est propre à contribuer au développement d'une sociologie de l'enfance, notamment en relation avec les travaux menés à Paris Descartes. Le cadre du PRES ne peut que conduire à renforcer ces collaborations et à montrer la légitimité de ce domaine, à l'instar des *Childhood Studies* anglophones.

La culture ludique est de moins en moins isolable à un seul support et les convergences de produits et de pratiques nécessitent une approche plus large. Dans ce domaine, la dimension économique-industrielle apparaît comme un aspect essentiel, dont l'investigation permet de renforcer les collaborations au sein du Labex ICCA. L'axe B est porteur d'une approche renouvelée des objets travaillés par l'analyse des produits culturels en y introduisant la question des différences d'âge explicites et implicites qui, autant que les différences sociales et de genre, structurent fortement la production d'une offre très diversifiée. Les collaborations nouées avec le Centre européen des produits de l'enfance à l'occasion de différentes recherches ANR pourront trouver ici matière à de nouveaux investissements. Les pratiques ludiques feront ainsi l'objet d'un double regard conjuguant l'analyse de leur mise en œuvre dans des espaces sociaux diversifiés et l'investigation de la production d'une offre croissante de produits et de services.

La prise en compte d'une extension d'une culture ludique et sa dissémination au-delà de l'enfance représente un nouveau défi, aussi bien en termes de logique scientifique que d'objets de recherche. Au lieu de les présupposer, cette extension des pratiques ludiques et du domaine des loisirs demande à analyser des frontières en mouvement entre les âges de la vie, un double mouvement de séparation et de recouvrement des pratiques et des objets qui font respectivement « l'enfant » et « l'adulte », entre flou et rigueur des classements d'âge. De la même manière, les pratiques de loisir sont investies par des visées d'éducation et/ou de formation, en concurrence ou en complémentarité avec des logiques ludiques. Aussi, loin de tenir cette catégorie de « l'enfance » et le rapprochement entre enfance et jeu, comme allant de soi, il s'agit d'en faire matière à une analyse sur les terrains des pratiques ludiques et de loisirs. La prise en compte d'objets de recherche dépassant l'enfance apparaît comme une démarche scientifiquement indispensable à l'investigation des pratiques et objets culturels de l'enfance. Elle est également propre à marquer les liens entre cet axe et les deux autres du laboratoire

En s'intéressant à diverses tranches d'âges et à différents objets et pratiques ludiques (jeux vidéo, jeux de société, jeux d'argent, jouets, sports), l'axe B continue de construire une analyse originale et innovante du jeu en le pensant au regard d'autres pratiques culturelles (lecture, cinéma, télévision...). Loin de séparer les objets entre eux ou de penser les pratiques de façon cloisonnée, il s'agit d'en proposer une analyse relationnelle autour de la notion de *culture ludique* pour comprendre la façon dont des goûts, des pratiques et des représentations et plus largement un « rapport au jeu », se fabriquent chez les joueurs. S'intéresser à la culture ludique des individus permet de comprendre les modalités du jeu mais également les distributions des publics. Les premiers résultats de l'ANR Ludespace à laquelle nous participons, sur la pratique du jeu vidéo en France, semblent confirmer l'importance de cette culture ludique dans les expériences et les pratiques de jeu. De nouvelles enquêtes contribueront à apporter à cette analyse de nouveaux éclairages. Cette approche permet d'éclairer d'autres questions, notamment celle des relations entre jeu et apprentissage, aujourd'hui renouvelée par le développement des *serious games*. Après avoir travaillé sur la conception d'un de ces

produits, l'axe B envisage la participation à de nouveaux projets de recherche et de développement dans ce domaine, dans le cadre de sa participation au Labex ICCA et à travers une approche interdisciplinaire.

On envisage également la poursuite des recherches sur la culture ludique dans la sphère familiale en questionnant plus directement les partages, les interactions et les transmissions entre parents et enfants à partir des différents objets ludiques (jeux vidéo déjà étudiés, jeux de société, jeux sportifs, jeux de hasard, jeux de cartes..) et sous ses différentes formes et dimensions entre loisir et éducation. Sur le même registre et dans le même contexte de la famille, on se propose aussi d'approfondir les interactions internes à la fratrie pour saisir la transmission entre pairs concernant les différents univers et objets culturels qui constituent la « ronde » des jeux et des jouets. Il s'agit d'analyser la diversité des configurations familiales en fonction de la place, plus ou moins centrale, qu'occupent les pratiques ludiques dans l'espace domestique. Le jeu est-il partagé ? Quelles sont les pratiques communes ? Sont-elles discutées ? Comment sont-elles négociées ? Y-a-t-il des « jeux interdits » chez les parents ou les enfants ? En conséquence, l'importance et la diversité des logiques de transmission de pratiques ludiques dans l'espace familial est aussi à analyser et à mettre en regard des manières dont les enfants influencent à leur tour les pratiques ludiques des parents, par leurs choix de jeux, par leurs connaissances acquises à l'école, entre pairs ou par la télévision et internet. La question de la réflexivité des pratiques familiales constitue un point à travailler tant sur le plan théorique que méthodologique, notamment en croisant les points de vue des enfants et des parents.

Ce sujet croise en partie un autre aspect des pratiques enfantines qu'on cherche à mettre en évidence autour de la dimension physique et sportive des activités : quel rapport au jeu ? quelle mise en jeu du corps ? pour quel « grandissement » ? Les logiques transmédiateurs d'aujourd'hui conduisent en outre à être attentifs à la diversité des supports culturels des univers sportifs, mais aussi aux modalités et gradients d'engagement corporel. Les frontières qui séparent les différents loisirs et leurs différentes modalités de pratique sont de moins en moins étanches et facilement enjambées par les pratiquants. Dans une perspective transâge, on envisage aussi une recherche sur les jeux de société qui vise précisément à interroger leur place au sein de la société. Si les regards se focalisent généralement sur les jeux vidéo, il s'agit de chercher à en saisir les origines ou les résurgences sur d'autres domaines de la culture ludique.

En lien avec le PRT 2 Petite Enfance, le domaine des loisirs et de l'éducation sera également abordé par des recherches sur les pratiques de lecture, l'album jeunesse, notamment les livres-comptines ; l'étude d'autres pratiques ludiques sera entreprise, telles celles des arts vivants et des jeux théâtraux.

Enfin, dans le nouveau quinquennal, les recherches sur le tourisme qui ont été développées dans le cadre du PRT1 comme un terrain pour explorer les apprentissages en situation informelle et qui ont révélé avoir un intérêt fort, vont rejoindre l'axe B. Elles s'intégreront aux recherches sur le loisir, afin d'analyser les rapports entre loisir et apprentissage tant pour les adultes que pour les enfants, mais aussi pour saisir le développement d'une culture ludique à travers des pratiques qui dès l'origine ont eu affaire avec le jeu dans la structuration des lieux et des activités destinés aux touristes (jeux d'argent, jeux sportifs...).