
Axe B : Jeu, loisir et objets culturels de l'enfance

Responsable : Nathalie Roucous

Bilan du quadriennal 2013-2017

Les activités de recherche dans ces domaines font, de longue date, la spécificité et la reconnaissance nationale et internationale de ce thème d'EXPERICE. La question du jeu dans la diversité de ses formes sociales reste ainsi centrale, avec une double entrée par l'analyse des objets d'une part et par l'étude des pratiques d'autre part, déclinée et mise en perspective avec différentes dimensions : culturelle, éducative, de loisir mais aussi numérique, transmédia, design, etc. L'ancrage disciplinaire reste résolument celui des sciences sociales, à l'interface des domaines d'études que sont l'enfance, la culture et les techniques. L'approche sociologique est nourrie par des étayages théoriques et méthodologiques en histoire et en anthropologie, en particulier concernant l'étude des objets.

Dans la continuité du précédent projet, une partie importante des recherches a été focalisée sur la circulation entre les objets et le transmédia et les modes de construction de la culture enfantine avec l'ANR sur Les biens de l'enfant dans l'espace domestique (Bienfan). Cette recherche très fédérative a permis d'aborder tout à la fois la dimension de médiation culturelle et sociale de objets (Brougère 2014), les questions de leur performativité et catégorisation selon l'âge (Garnier 2012), leur diffusion dans les chambres d'enfant et les foyers (Long 2014. Berry, 2017), leurs manières de co-construire le quotidien des enfants et des parents (Roucous et Dauphagne 2015). L'éclairage historique a contribué à préciser ces questions de territoire de l'enfance associant objets et espaces pour en révéler les prémices dès la fin du XVIIIème siècle. (Manson et Renonciat 2012)

Cette focalisation sur les objets eux-mêmes et les phénomènes de circulation se prolonge dans la recherche Cocirpe, Conception et circulation des produits culturels destinés aux enfants, soutenu par le Labex ICCA, en s'intéressant à un panorama élargi d'objets ou supports (Brougère et François, 2018). Déjà abordée dans Bienfan, la question de la conception est mise ici au coeur de la recherche en associant une approche anthropologique des objets avec une approche socio-ethnographique du travail de conception (Garnier 2018, Roucous et Soulé 2018)). Notre intérêt collectif pour cette recherche a conduit à déposer en 2017 un projet ANR sur ce sujet, validé en première phase, mais qui n'a pas été retenu cette année. Ce projet participe également à construire l'enfance comme un objet de recherche disputé au sein de science sociales (Garnier 2015), en s'interrogeant sur sa participation ou son agency (Roucous et Dauphagne 2017) mais aussi sur les différentes théorisations sociologiques qui contribuent à la compréhension de celle-ci. (Garnier 2015)

Le domaine de recherche sur les jeux vidéo a été développé en s'intéressant à leur conception au sein des industries culturelles du secteur (Zabban, Coavoux et Boutet 2016). Les travaux conduits avec le soutien du Labex ICCA ont permis d'éclairer le contexte français de cette jeune industrie, avec une entrée originale, ancrée aussi bien en sociologie qu'en sciences de l'éducation, sur la circulation des savoirs et des professionnels du jeu vidéo (Zabban, 2016). Le projet ANR sur Les espaces du jeu vidéo en France (Ludespace porté par le laboratoire CITERE de l'Université de Tours) a permis également de resituer ce domaine au sein des

pratiques culturelles pour en étudier à la fois les publics, les formes et espaces d'usage dans une approche quantitative comme qualitative (Berry, alt 2014)). Le public des adolescents fait l'objet d'une focale plus spécifique pour développer une réflexion anthropologique et sociologique sur la place du jeu vidéo dans la culture adolescente (Berry 2017). Avec des perspectives méthodologiques originales sur ces espaces de pratique, qui font le lien entre le hors ligne et le en ligne, les recherches ont été ouvertes à d'autres objets comme le tricot pour étudier la façon dont Internet change les modalités sociales et matérielles des pratiques de loisir (Zabban 2016 ; ; Berry 2017).

Cette perspective sur la culture ludique, sa place, son évolution et la sociologie des pratiques de jeu est nourrie par de nouvelles recherches dans le domaine du jeu de société, à partir d'une recherche en cours sélectionnée en 2016 par l'EQUIPEX DIME-SHS (Données Infrastructures et Méthodes d'Enquête en Sciences Humaines et Sociales, porté les sciences politiques de Paris 5). Intitulée Les Français et les jeux de société, cette enquête statistique, diffusée via le dispositif ELIPSS, vise à approfondir le champ de la sociologie des pratiques ludiques en analysant la distribution sociale des pratiques de jeu et la diversité des cultures ludiques en France. Ce domaine du jeu de société est également abordé à partir des questions de conception dans le monde de l'édition, de manière articulée avec la création et le déploiement de l'équipement FabLab Ludomaker (Berry 2016) ainsi que par l'organisation des premiers colloques francophones en 2015 et 2017 sur le jeu de rôle.

En 2013, la journée d'étude en hommage au fondateur des Sciences du jeu, Jacques Henriot, marque une revisite des origines de ce champ de recherche et ouvre à de nouveaux développements (Brougère et Brody 2013). L'inscription du jeu au sein des industries culturelles est questionnée pour mettre en lumière les articulations et les convergences qui permettent de mieux comprendre le développement et l'expansion sociale de ces deux domaines. (Brougère 2015). Les analyses sont régulièrement nourries mais aussi confrontées aux approches anglo-saxonnes des games studies (Brody 2015), en particulier au travers de la revue Sciences du jeu, créée et gérée en collaboration avec l'Université de Montréal.

Cette construction sociale du jeu ne saurait être analysée sans y intégrer la tension qui la traverse depuis des siècles en termes d'éducation. Les analyses continuent donc de porter sur les objets et la rhétorique éducative qui les traverse (Brougère 2013) en particulier lors de la conception (François S. 2016) Le questionnement porte aussi sur les serious games, ces supports qui posent par principe une double valence (Brougère 2012 ; Brody et Roucous, 2015) en particulier en ce qui concerne l'usage dans l'enseignement du FLE (Français Langue Etrangère), en collaboration entre autres avec l'UNAM au Mexique (C1BG). La question éducative continue aussi à être abordée à partir des pratiques et des usages du jeu qui sont étudiés pour mettre en avant la pluralité des formes éducatives et les modalités d'apprentissages. Des analyses portant sur les institutions d'accueil de loisir des enfants remises en débat par les récentes réformes questionnent le mouvement de scolarisation des temps hors-scolaires pris dans un étau entre éducation et garderie en dépit ou au détriment de leur potentialité de loisir (Roucous et Adam, 2016). Une recherche sur un dispositif expérimental international inspiré de pratiques anglaises (La boîte à jouer, projet ERASMUS+) a montré la dimension culturelle de ces pratiques de jeu et les professionnalités différentes entre animateur et playworker (Bess-Patin, Brougère, Roucous 2017 ; Besse-Patin 2017 in rubi).

Berry V., Boutet M., Coavoux S. (2014). Playing Styles: The Differentiation of Practices in Online Video Games. In M. Grenfell, F. Lebaron (dir.). *Bourdieu and Data Analysis. Methodological Principles and Practice*. Berne : Peter Lang, p. 165-180

Berry V. (2016). Ludomaker : un fablab dédié au prototypage de jeux et de jouets. Journée d'étude « Les projets d'innovation pédagogique à SPC », SAPIENS, Université Paris Descartes, 9 juin.

Berry V. (2017). Des groupes de joueurs au groupes « de potes » : sociométrie des guildes dans les MMORPG. In Martin O., Dagiral E. (dir.). *Internet au quotidien*. Paris : Armand Colin, p. 58-80.

Berry V. (2017). Que trouve-t-on dans une chambre d'enfant ? Un inventaire de la culture matérielle enfantine. In G. Brougère, A. Dauphagne (dir.) *Les biens de l'enfant dans l'espace domestique*. Paris : Nouveau Monde.

Berry V. (dir.) (2018, à paraître). *Jeux vidéo et adolescences*. Laval : Presses Universitaires de Laval.

Besse-Patin B., Brougère G., Roucoux N. (2017). Losing the « monopoly » : a french experience of playwork practice, *Journal of Playwork Practice*, Vol 4 Number1, Avril

Besse-Patin B. (2017). « Plus de pédagogie que de garderie ? » La scolarisation tacite du « loisir éducatif ». In Rubi S. & Liot F. (dir.). *École, animation, culture : quand les rythmes scolaires interrogent les territoires et les partenariats*. Bordeaux : Carrières sociales Éditions.

Brody A., Roucoux N. (2015). *Serious play ? Interroger la pratique des jeux sérieux*. In L. Trémel (dir.), *50 ans de pédagogie par les petits écrans*. Canopé éditions, en ligne : https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Actualites/pdf/50ANS-PEDAGOGIE.pdf.

Brody A. (2015). Pour une approche du *gambling* en termes de jeu. *Sciences du jeu*, n°3, en ligne : <https://sdj.revues.org/465>

Brougère G. (2012). Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* ?, *Australian Journal of French Studies*, Vol XLIX, n° 2, p. 117-129.

Brougère G. (2013). Licensing and the rhetoric of fun : the cute and the cool, *Young Consumers*, Vol. 14, n° 4, p. 342-350

Brougère G., Brody A. (dir.) (2013). 30 ans de Sciences du jeu à Villeteuse. Hommage à Jacques Henriot ; Actes de la journée d'études internationale du 11 mai 2011. In *Sciences du jeu* n°1. En ligne : <http://sdj.revues.org/195>

Brougère G. (2014). Toys or the rhetoric of children's goods. In D. Machin (ed.), *Visual Communication*, Berlin: DeGruyter Verlag, p. 243-25.

Brougère G (dir.) (2015). *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*. Paris : Nouveau Monde, 2015

Brougère G. et François S. (dir) (à paraître 2018) *L'enfance en conception(s). Comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants*, Bruxelles, Editions Peter Lang, col. Labex ICCA

François S. (2016). La fabrique du ludoéducatif : discours et conceptions pédagogiques chez des éditeurs d'applications pour enfants. In M. Bourgatte, M. Ferloni & L. Tessier (dir.), *Quelles humanités numériques pour l'éducation ?*, Paris, Mkf Editions, pp. 66-67.

Garnier P. (2012). La culture matérielle enfantine. Catégorisation et performativité des objets. *Strenae*, n° 4, octobre 2012. En ligne : <http://strenae.revues.org/761>

Garnier P. (2015). L'agency des enfants. Projet politique et scientifique des « childhood studies ». *Education et sociétés*, n°36, p. 159-173.

Garnier P. (2015). Between young children and adults: practical logic in families' lives. In L. Alanen, L. Brooker & B. Mayall (eds.). *Studying Childhood with Bourdieu*. London : Palgrave Macmillan, p. 57-77.

Garnier P. et François S. (à paraître 2018) Les enfants du dessin animé : genèse d'un programme télévisuel et incarnations du jeune public in G. Brougère et S. François (dir) *L'enfance en conception(s). Comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants*, Bruxelles, Editions Peter Lang, col. Labex ICCA

Long S. (2014). Chambre d'enfant avec salon : appropriation des espaces domestiques entre adultes et enfants, n° 7, *Strenæ* [En ligne], <http://strenae.revues.org/1168>

Manson M., Renonciat A. (2012). La culture matérielle de l'enfance : nouveaux territoires et problématiques, *Strenae*, n° 4. En ligne : <http://strenae.revues.org/750>

Roucous N., Dauphagne A. (2015) La chambre d'enfant. Une construction partagée entre parents et enfants, *Revue Internationale de l'Education Familiale*, n° 37, pp. 87-114

Roucous N., Adam D. (2016). L'éducation populaire aux prises avec le loisir des enfants, In F. Lebon, E. de Lescure, *L'éducation populaire au tournant du XXIème Siècle*, Paris, Edition du Croquant, pp. 63-77

Roucous N., Dauphagne A. (2017). L'enfant propriétaire : possession, transmission et circulation des biens de l'enfant dans l'espace familial, In G. Brougère, A. Dauphagne (dir.) *Les biens de l'enfant dans l'espace domestique*, Paris, Nouveau Monde

Roucous N. et Soulé V. (à paraître 2018) L'enfant a-t-il sa place dans l'édition jeunesse ? in G. Brougère et S. François (dir) *L'enfance en conception(s). Comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants*, Bruxelles, Editions Peter Lang, col. Labex ICCA

Zabban, V. (2016). Tricoter en public. Internet et le coming out de la tricoteuse. In Dagiral E., Martin O. (dir.). *L'ordinaire d'internet*. Paris : Armand Colin., p. 21-35.

Zabban V. (2016). « Territoires, Trajectoires et Industries du jeu vidéo en France. » Journées d'étude *Innovation, créativité, territoires. Etudier l'industrie du jeu vidéo aujourd'hui*, MSH Sud-Est Nice, 6-7 juin.

Zabban V., Coavoux S., Bouet M. (2016). What we know about games. A scientometric approach to game studies in the 2000s. *Games & Culture*. On line first, November 2016