

Responsable : Nathalie Roucous

Projet de recherche pour le quinquennal 2018- 2022

Le projet des cinq années à venir du thème jeu, loisir et objets culturels de l'enfance est déjà largement inscrit dans les recherches et les activités actuelles. La revue Sciences du jeu permettra de poursuivre la dynamique fondatrice de cette thématique en cherchant à rendre plus visibles les recherches francophones dans le panorama international. La recherche en cours sur le jeu de société (EQUIPEX Dime Quanti) produira ses résultats à partir de la rentrée prochaine (traitements et analyses). Comme indiqué au fil du bilan, un certain nombre de projets sont en cours ainsi que les démarches pour trouver les moyens (et les budgets) de les mener à bien. C'est notamment le cas pour le projet de recherche sur la conception et la circulation des objets culturels de l'enfance qui croise les questionnements en sociologie de l'enfance avec une approche de sociologie des industries culturelles permettant ainsi de mettre en évidence les tensions qui les traversent. De même, porté par EXPERICE, le projet Parcours professionnel et activités créatives en milieu artistique et numérique, Pacman, sera poursuivi à partir de nouveaux financements dans le prolongement des travaux réalisés sur les trajectoires des savoirs et des professionnels dans l'industrie du jeu vidéo.

La thématique de la culture et des pratiques ludiques (jeux vidéo, jeux de société et jeux traditionnels), pourrait aussi trouver un prolongement dans une perspective internationale avec le dépôt d'un projet européen (H2020), qui a franchi la première étape de sélection, portant sur la culture ludique européenne et la place du jeu dans le champ de l'éducation informelle. Au croisement de ces recherches, se profile une orientation vers le monde professionnel et les métiers du jeu.

En lien avec ces recherches, le développement du Fab Lab Ludomaker est un enjeu important pour le laboratoire (voir présentation spécifique en Annexe 2). Il s'insère d'abord dans une logique de recherche appliquée par la conception de produits ludiques et/ou éducatifs dont plusieurs projets sont en cours de développement (Ludibot, plateforme mobile sous la forme d'un robot-guide destinée à interagir avec ses utilisateurs sur la base de jeux ; Erasmus Mundus, jeu d'exploration historique et géographique de l'Espagne destiné aux étudiants). Au-delà de son caractère appliqué, le Fab Lab est aussi envisagé comme un lieu de recherche et de réflexion pédagogique. Il s'agit en effet d'éprouver et d'étudier les modalités éducatives de ce type de dispositif, les Fab Labs, qui se développent dans le milieu universitaire, culturel et associatif. Centré sur la philosophie du Do It Yourself et développant des formes d'apprentissages situés au sein de communautés de pratiques, le Fab Lab est aussi un lieu d'expérimentation et de recherche éducative. Il peut ainsi être partie prenante des synergies transversales développées sur « les territoires en expériences ».

En rassemblant un collectif interdisciplinaire, les différents projets tout en assurant une continuité avec la tradition de recherche sur le jeu tendent à positionner l'équipe de manière centrale dans un champ d'études en fort développement à l'international, avec des implications en termes d'enseignement également conséquentes : game studies et play studies, notamment. Enfin, les différentes recherches sur les objets et les pratiques enfantines conduisent à s'intéresser à ce qui se construit au carrefour du jeu et du jouet dans les accueils de loisirs, en particulier pour saisir la diffusion ou la résistance à ce monde de l'enfance et plus précisément à une culture enfantine de masse. Dans cette perspective, elles seront attentives à identifier la présence diffuse d'enjeux éducatifs, y compris dans ces domaines où ils ressurgissent là où on ne les attend pas. Par ailleurs, la prochaine conférence de l'ITRA (International Toy Research Association) sera organisée en 2018, par EXPERICE.