

## Présentation du laboratoire

### 1. Nom du laboratoire

EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Éducation

Site web: <https://experice.univ-paris13.fr/>

### 2. Université d'attache (localisation)

Université Paris 13, Villetaneuse, France

### 3. Historique de création du laboratoire

Une équipe de recherche sur le jeu est créée en 1981 à l'université Paris 13 par Jacques Henriot, puis vient la création d'un département sciences de l'éducation et d'un Master « Sciences du jeu », qui sera rejoint dans un premier temps par Gilles Brougère, philosophe de l'éducation et Michel Manson, historien du jouet et de l'éducation. Cette équipe, complétée également par Nathalie Roucous, qui est spécialisée dans les recherches sur l'animation et les ludothèses, développe depuis des recherches sur la diversité du jeu : jouet, jeu de société, jeux numériques. Faisant aujourd'hui partie d'un laboratoire interuniversitaire aux domaines de recherche plus larges dans le champ des sciences de l'éducation, l'axe B d'Experice est aussi l'un des lieux du développement de la revue Sciences du jeu (2013). Depuis 2016, cette équipe s'est dotée d'un gamelab : le Ludomaker, et développe actuellement un partenariat avec Lego qui se traduit par la création d'un studio Lego Innovation au sein du département.

### 4. Objectifs généraux du laboratoire

Développer et promouvoir la recherche et l'enseignement en sciences sociales sur le jeu, les loisirs et sur les contextes informels d'apprentissage ainsi que les mécanismes et supports de socialisation.

### 5. Chercheurs, chercheuses et autres membres associées

Gilles BROUGERE, PR, philosophie et histoire de l'éducation

Pascale GARNIER, PR, sociologie de l'enfance

Nathalie ROUCOUS, MCF, institutions de loisirs, loisir des enfants

Vincent BERRY, MCF, sociologie de l'éducation

Vinciane ZABBAN, MCF, sociologie des techniques

Mickaël HUCHETTE, MCF, didacticien

Aymeric BRODY, sociologie des pratiques de jeu

Nicolas PINEROS, ingénieur pédagogique, responsable du Ludomaker et du studio Lego

***Thèses en cours (et en lien avec la question du jeu ou du loisir)***

Baptiste BESSE PATIN. *Le jeu et l'animation. Analyse de l'activité conjointe des animateurs et des enfants durant leur loisir.*

Létitia ANDLAUER. La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie de l'otome game en France.

Samuel VANSYNGEL. *Expériences, pratiques et apprentissages du sport électronique.*

Noémie ROQUES. *Consommations et productions des vidéos de jeu sur Internet par les 6 – 20 ans: un autre lieu de l'apprentissage.*

Quentin GERVASONI, *Les mécanismes affectifs de la captation des publics sur internet : le cas de la franchise Pokémon*

**6. Thématiques et perspectives générales de recherche**

L'axe B d'EXPERICE oriente ses recherches vers le jeu, les loisirs et les objets culturels de l'enfance. 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.

**7. Équipement et matériel de recherche et/ou création**

- Ludomaker (Ludothèque : jeux de plateau, Imprimante 3D, Imprimante grand format, Imprimante laser, Matériel de création de jeux, Découpe vinyle, Plastifieuse, etc.).
- Lego Studio – Lego Education.

**8. Projets de recherche et/ou création (passés, en cours, à venir), sélection**

***Projets de recherche***

Cocirpe : enquête collective sur la conception et la circulation des produits culturels de l'enfance.

Ludenquête : enquête par questionnaire sur la pratique et la culture ludique des Français.

Tetris : enquête sur les trajectoires des savoirs et des professionnels dans l'industrie du jeu vidéo en France.

Jeu de société : enquête sur la création et l'édition de jeu de société et ses transformations récentes.

### ***Projets de création***

Jeux de société (liste à venir).

Création artistique : Loterie solaire, adaptation théâtrale, gamifiée et en ligne d'une nouvelle de Philippe K. Dick.

## **9. Autres types de projets (diffusion de la connaissance, ateliers, etc.)**

Ateliers Lego Serious Play.

Game jam.

## **10. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire**

Projets de conception de prototypes de jeu de plateau par les étudiants, jeux présentés lors d'événements avec de éditeurs, festival Paris est ludique.

Recherche collective en M2 (ex. 2018 : les objets de la cour de récréation, 2019 : les escape game).

## **11. Programme(s) d'étude ou cours associés**

Master Sciences du jeu

(<http://odf.univ-paris13.fr/fr/offre-de-formation/feuilleter-le-catalogue-2015-2018/sciences-humaines-et-sociales-SHS/master-lmd-XB/master-mention-sciences-de-l-education-specialite-sciences-du-jeu-program-lp8sdj-116.html>)

## **12. Autres**

(Ajout de photographies et supports visuels)