

IC industries
CA culturelles &
création
artistique



LudoMaker

le fablab de Paris 13

Un fab lab dédié au prototypage de jeux, de jouets
et de dispositifs ludiques



UFR LLSHS-Université Paris 13

EXPERICE

Dpt des sciences de l'éducation/sciences du jeu

Le département des « Sciences du jeu »

- ▶ Une équipe de recherche sur le jeu créée en 1981 par Jacques Henriot
- ▶ Création d'un département et d'un Master « Sciences du jeu »
- ▶ Rejoint par Gilles Brougère, philosophe de l'éducation
- ▶ Michel Manson, historien du jouet et de l'éducation
- ▶ Recherche sur la diversité du jeu : jouet, jeu de société, jeux [électroniques](#)



Cadre, soutiens et institutions de rattachement

EXPERICE :

Laboratoire de recherche sur l'éducation informelle

Axe B. Jeu, loisirs et Petite enfance

LabEx ICCA

IC industries
CA culturelles &
création
artistique

Université Paris 13

UFR Langues, Lettres Sciences Humaines et Sociales,
département Sciences de l'éducation



Equipe

- ▶ Gilles Brougère : histoire et philosophie de l'éducation
- ▶ Nathalie Roucous : Institution de loisirs, loisirs des enfants
- ▶ Pascale Garnier : sociologue de l'enfance
- ▶ Vincent Berry, sociologie de l'éducation
- ▶ Vinciane Zabban, sociologue des techniques
- ▶ Michael Huchette, didacticien

Thèses en cours

- ▶ 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.*

Axes de recherche : perspectives sociologiques

- ▶ Etude des pratiques ludiques, sociologie des joueurs dans le cadre des loisirs ou de la formation
 - ▶ jouet, jeu vidéo, jeu de société, jeu de rôle, jeu de carte à collectionner, GN,
 - ▶ Relation avec l'apprentissage
- ▶ Travaux sur les industries, les concepteurs et les professionnels :
 - ▶ jeu vidéo, jeu de société, jouet, dessin animés, mobiliers enfants
 - ▶ Analyses des objets

Etude de l'évolution de la culture ludique contemporaine

2016 : équipement d'un fab lab dédié au jeu



Qu'est-ce que le fablab Ludomaker ?

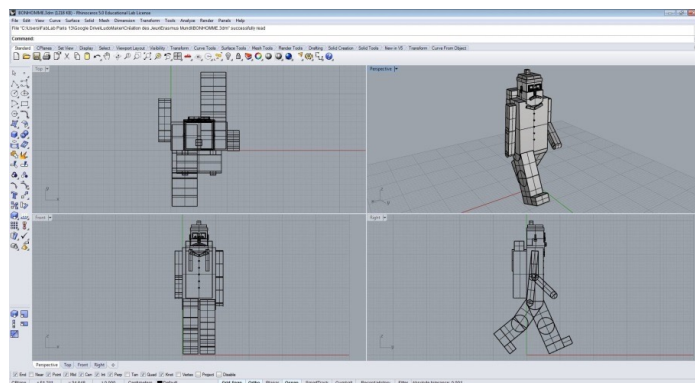
- ▶ Ce dispositif soutient une originalité de Paris 13 depuis plus de 30 ans : les sciences du jeu
- ▶ Un lieu de création et de recherche appliquée autour du jeu de société, jeu vidéo, du jouet et de la culture ludique
- ▶ Un espace de rencontre, de médiation et partage entre les professionnels et l'université



Les Fab Labs : des espaces de conception, création, expérimentation

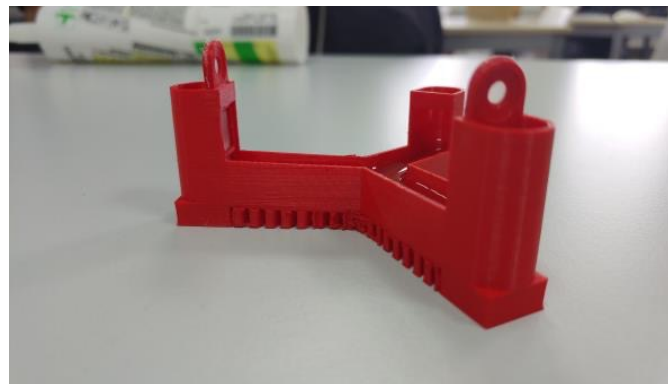
Inscription dans le mouvement des « Fab labs »:

- ▶ **Création** et développement « rapide » de projets jusqu'au prototypage
- ▶ L'intérêt du **prototypage** rapide est de permettre d'anticiper des erreurs avant la fabrication en chaîne de leurs produits.
- ▶ Le prototypage est suivi d'une étape de **test** et de **partage des connaissances** avec d'autres concepteurs/utilisateurs.



Orienté sur le jeu mais ouvert à d'autres domaines

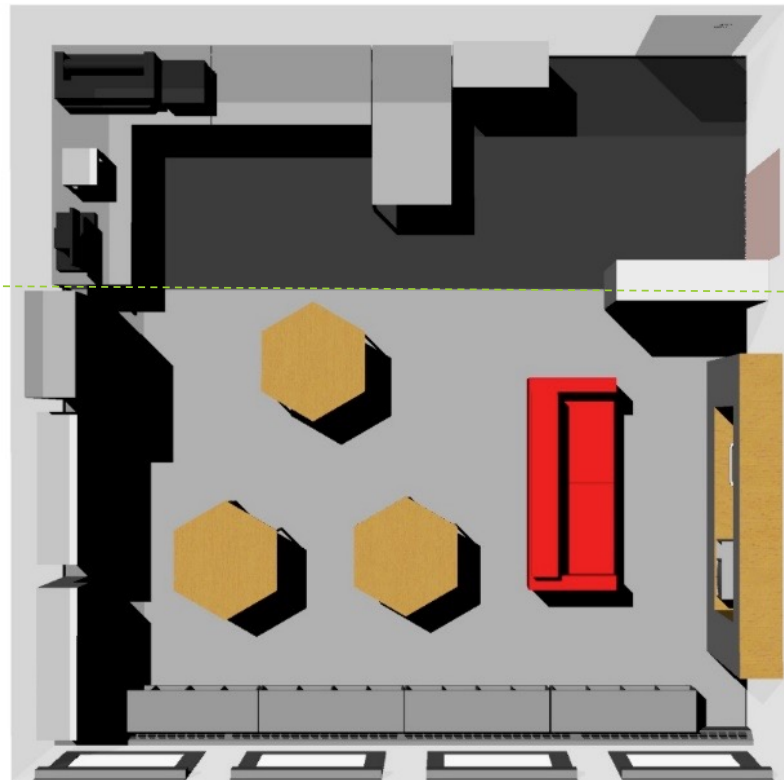
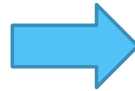
- ▶ Orienté sur le jeu, le fab lab a également été conçu dans une logique d'ouverture aux formations de l'université de l'UFR LLSHS (et autres composantes)
 - ▶ jeux (éducatifs), jeux de formation : lettres, langues, histoire, géographie, psychologie, ...
- ▶ modélisation et impression d'objets en 3D : travail avec le laboratoire d'éthologie





Disposition de la salle (étape de design)

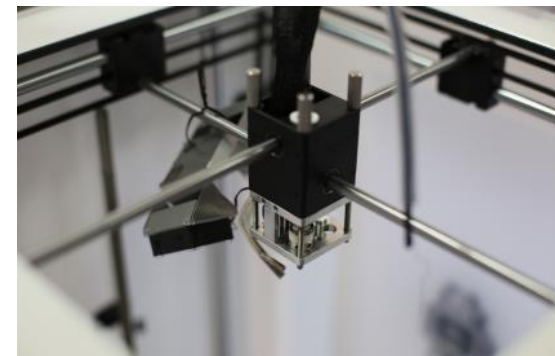
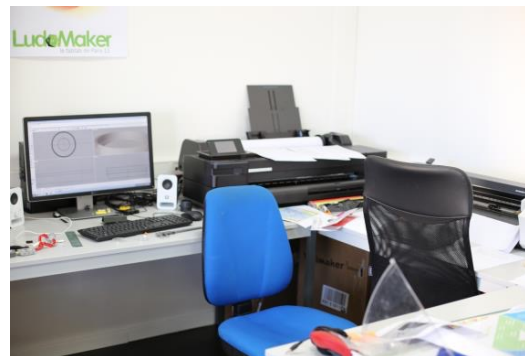
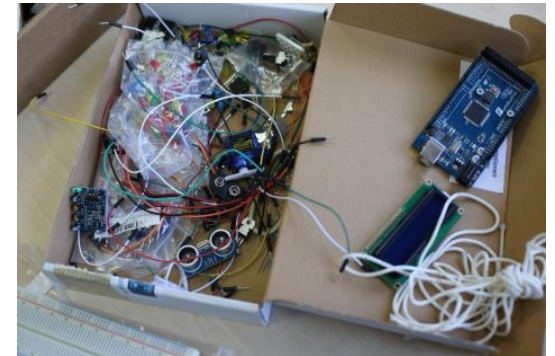
- ▶ La salle est divisée en deux espaces:
 - ▶ Laboratoire de création des jeux.
 - ▶ Le laboratoire dispose de machines pour la création:
 - ▶ Imprimante 3D
 - ▶ Imprimante grand format
 - ▶ Imprimante laser
 - ▶ Matériel de création de jeux
 - ▶ Découpe vinyle
 - ▶ Plastifieuse
 - ▶ La ludothèque
 - ▶ Espace jeux de société
 - ▶ Avec plus de 50 titres différents
 - ▶ Espace jeu vidéo
 - ▶ Avec 3 consoles et une quinzaine de jeux



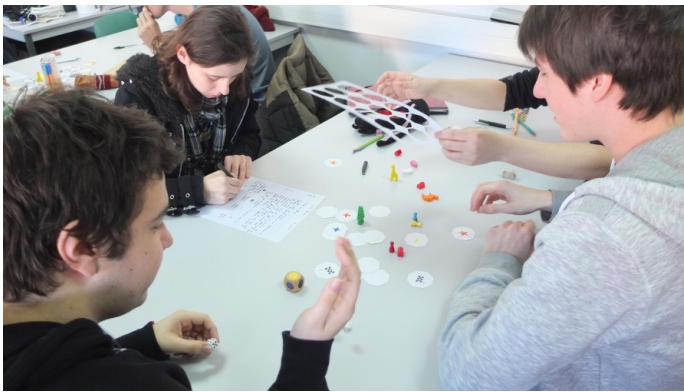
Espace de conception

► Equipements :

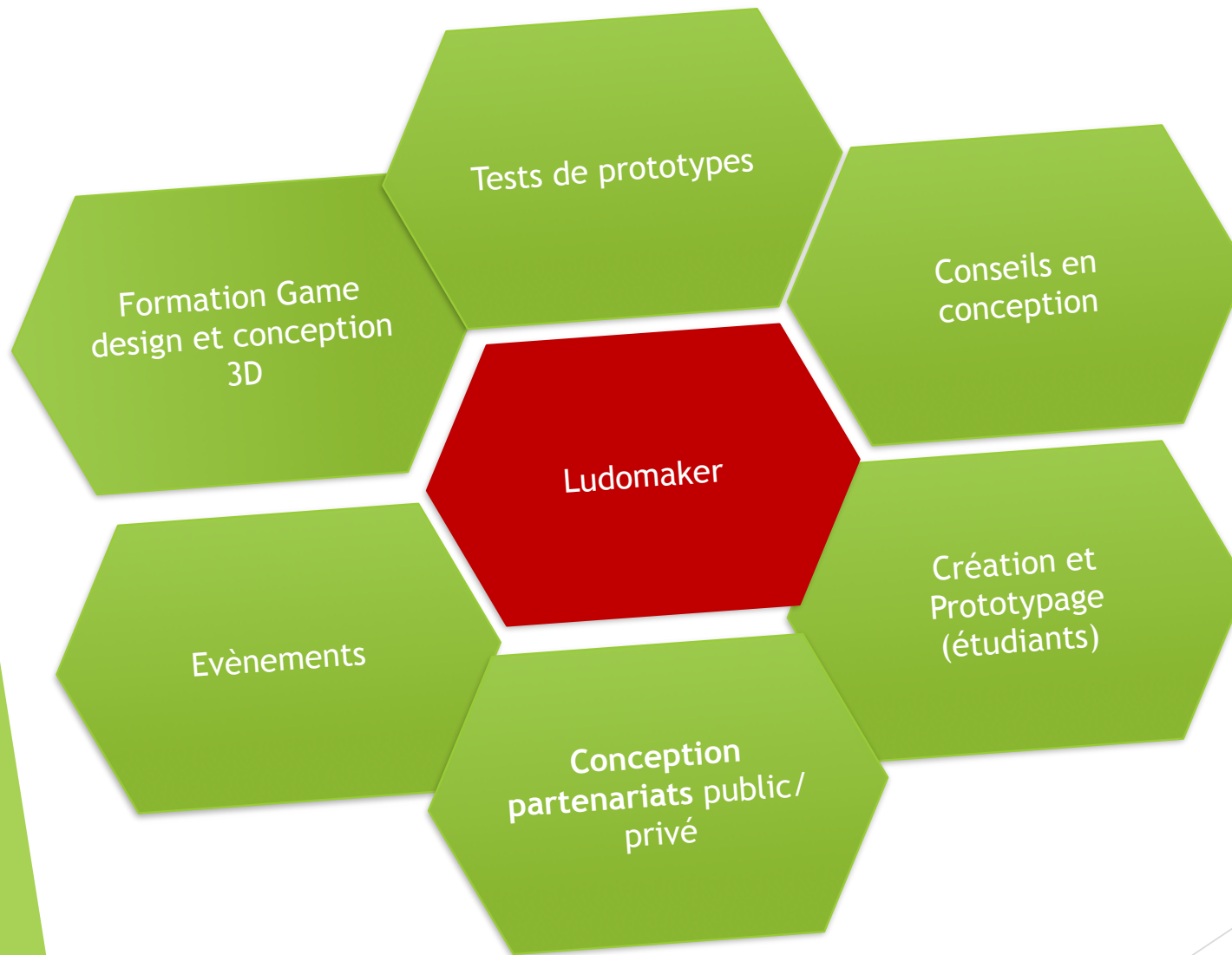
- Imprimante 3D
- Imprimante grand format
- Imprimante laser
- Matériel de création de jeux
- Découpe vinyle
- Plastifieuse

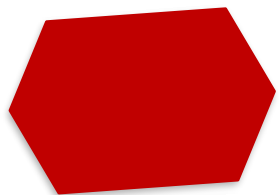


Tests, pratiques et usages



Activités du Fab Lab

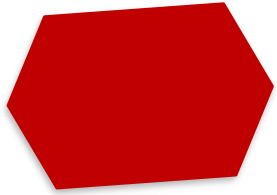




Création et prototypage (étudiants)

- ▶ Travaux dans le cadre de formation (licence et Masters)
 - ▶ Sciences du jeu à Villetaneuse (licence, master, doctorat)
 - ▶ Licence Pro game design/level design (jeu vidéo) à Bobigny.
 - ▶ Ouvert à d'autres composantes Paris 13 - SPC
- ▶ Exposition et soumission des travaux dans le cadre de salons auprès des éditeurs : « Paris est ludique » (2016-2017), Cannes (2018)

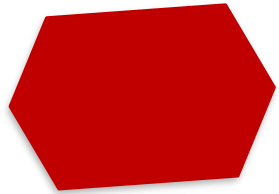




Formation Game design

- Réseaux de professionnels
- Master class

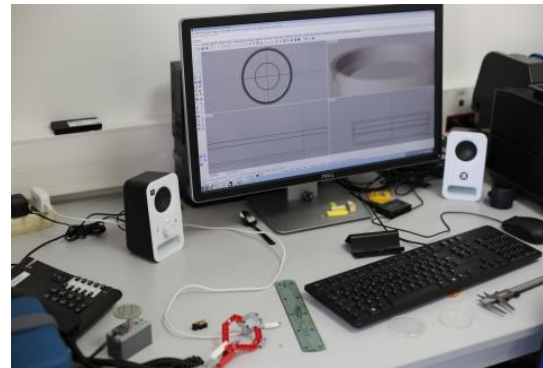


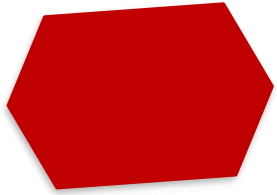


Formation : images et conception 3D

Etudiants et enseignants

- Modélisation et impression 3D (RhinoCéros)
- Images et éditions

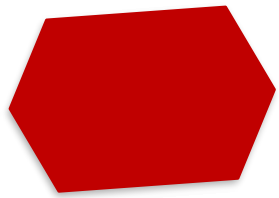




Conception/conseil partenariats public/ privé

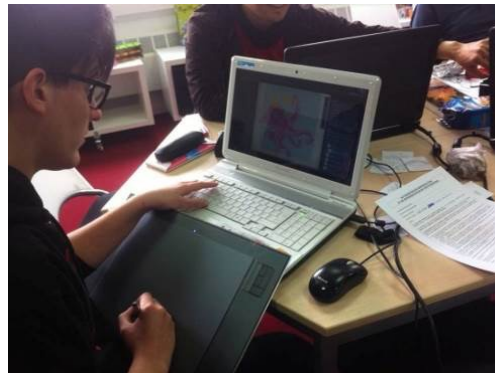
- ▶ Travail avec des auteurs (V. Bonnard)
- ▶ Travail avec éditeurs (Origames sur le jeu « Aliens », irekiplay sur développement de jouet)





Evènements et médiations

- ▶ Game jams
- ▶ Master class
- ▶ Projet d'une exposition sur la recherche à Paris 13 en Légo
- ▶ Ancrage territorial



Game Jam Jam Today 2016 : Learning to change learning, "Jeux mathématiques", mai 2016

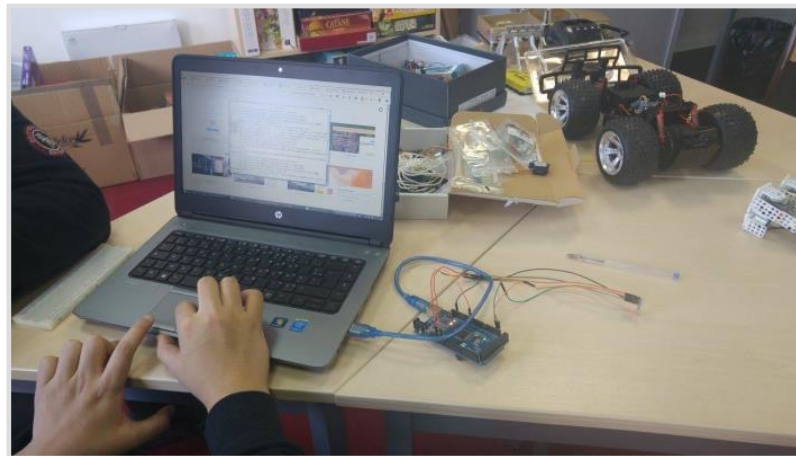
Quelques projets réalisés ou en cours de réalisation



Ludibot : robot-guide mobile, ludique et interactif



- ▶ Plateforme mobile, basée sur la reconnaissance visuelle et vocale, destinée à exercer des fonctions d'accueil dans divers contextes (écoles, musées, congrès)
- ▶ Reconnaissance des gestes et requêtes vocales de ses interlocuteurs avec le capteur *Kinect*.
- ▶ La plateforme mise en œuvre avec des logiciels d'accès libre, dont Linux, avec une programmation graphique basée sur Scilab/XCoset.
- ▶ L'opération en temps réel se fait via RTAI



Erasmus Hispanicus

- jeu de société en direction des étudiants en licence d'espagnol



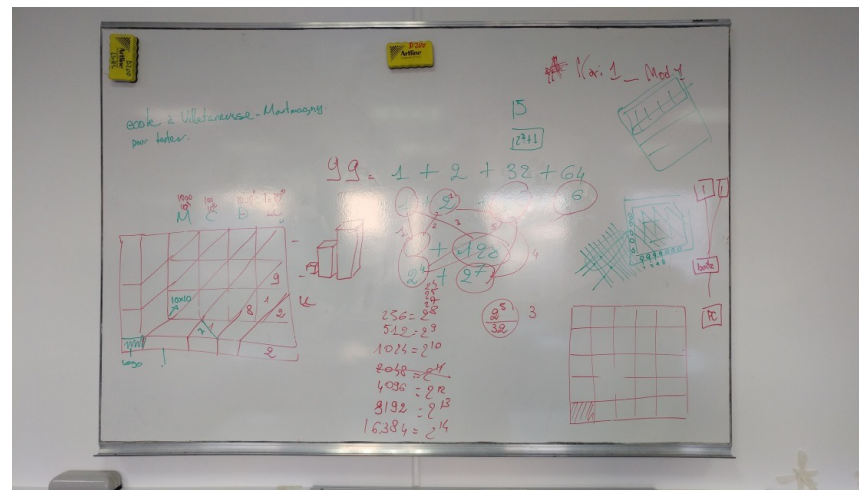
Orimani : création d'un jouet/jeu de construction

- jouet de construction à partir de tôles magnétiques pour créer des architectures de maison



Loterie Solaire

- adaptation théâtrale, gamifiée et en ligne d'une nouvelle de Philippe K. Dick
- pièce de théâtre et jeu interactif diffusé en temps réel sur internet et dans lequel les spectateurs ont un rôle à jouer



Learning Scape : un(e) Escape Room pédagogique

- Localisation d'un dispositif crée par SAPIENS



Ma thèse en 180 briques



Un lieu de recherche pédagogique

- ▶ Revisite d'une histoire ancienne de la pédagogie (Freinet, pédagogie active)
- ▶ Mouvement général « Do it yourself » (DIY)
- ▶ Pédagogie pragmatique anglo-saxonne (Dewey) du « learning by doing » centrée sur les compétences
- ▶ Développement d'une pédagogie centrée sur les **communautés de pratique** (Lave et Wenger, 1991)
- ▶ Développement d'un réseau autour de Ludomaker : enseignants, étudiants, professionnels

Un lieu de recherche sur les nouvelles modalités de conception de produits culturels

Développement et avenir du Fab Lab

- ▶ Lego Innovation Studio
- ▶ Recherches, communications et publications scientifiques autour de l'usage pédagogique du Fablab
- ▶ Réflexion en cours sur la question de la propriété intellectuelle
- ▶ Questions méthodologiques et déontologiques
- ▶ Relation privé/public
- ▶ Comment valoriser ces dispositifs de type Game Labs au niveau international ? Une association ? Quels financements (CREI) ?
- ▶ Comment créer des projets collaboratifs ? Communs et simultanées ?
- ▶ Comment favoriser des échanges d'étudiants, de chercheurs ?

Merci de votre attention

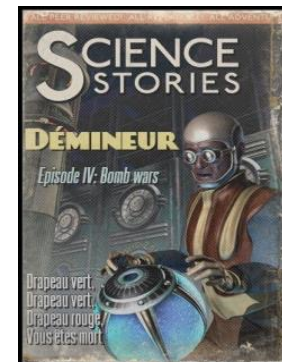
Dpt des sciences de l'éducation

Université Paris 13

Laboratoire

Fab Lab Ludomaker

Master Sciences du jeu



EXPERICE

