

UNIVERSITÉ  
SORBONNE  
PARIS NORD

É T U D I E R À L ' U S P N

# Master 2 Sciences du jeu

mention Sciences de l'éducation  
et de la formation

ANNÉE UNIVERSITAIRE 2025-2026

► SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

L L S H S . U N I V - S P N . F R



UFR LLSHS

Lettres, Langues, Sciences Humaines et des Sociétés





Responsable de la formation : Vincent BERRY

Département des Sciences de l'Éducation  
Université Sorbonne Paris Nord  
99 avenue Jean-Baptiste Clément  
93430 VILLETANEUSE

Tel : 01 49 40 39 90

E-mail : [vincent.berry@univ-paris13.fr](mailto:vincent.berry@univ-paris13.fr)

# Objectifs

L'objectif du parcours **Sciences du jeu** du Master en sciences de l'éducation est d'apporter à des étudiants déjà spécialisés (du fait de leur formation universitaire et/ou de leur activité professionnelle) une formation généraliste sur le loisir et le jeu comprenant à la fois des éléments théoriques généraux (analyses des spécificités du jeu) et des approfondissements sur les principaux domaines (éducation et formation, institutions de l'enfance et des loisirs, conception, industries loisir, institutions de l'enfance, multimédia, etc.). Les différents domaines explorés (jeu de société, jeu vidéo, jouet, loisir, formation d'adultes, littérature de jeunesse) ne le sont pas de façon exhaustive, mais doivent permettre à la fois de particulariser le discours général sur le jeu et d'acquérir des connaissances et compétences spécifiques. Celles-ci sont approfondies à travers la trajectoire individuelle qu'emprunte chaque étudiant en relation avec ses acquis passés, son stage et le mémoire qu'il doit réaliser.

Les disciplines proposées le sont en fonction de leur intérêt dans les différents domaines professionnels visés. Le Master ne propose pas une formation académique sur le jeu liée à une discipline, mais une approche plurielle destinée à disposer des outils nécessaires à un exercice professionnel. L'accent est mis sur les sciences sociales comme outils principaux d'intelligibilité, avec une orientation ancrée dans les sciences de l'éducation à travers la prise en compte des interventions éducatives et de la dimension sociale du jeu.

Selon les objectifs des candidat.e.s deux orientations, l'une professionnelle, l'autre recherche sont proposées.

# Débouchés

Le Master en sciences du jeu ne donne pas une compétence professionnelle identique pour tous, mais est conçu comme une spécialisation qui vient s'ajouter à un profil antérieur. Il n'y a donc pas de débouchés adéquats à tous les étudiants. Ils dépendent du profil complet de ceux-ci. Les compétences visées concernent des tâches de formation, de direction, d'expertise, d'animation, de conception, de recherche et d'étude, d'innovation sociale, dans les secteurs professionnels liés au jeu, jouet, loisir ludique suivants : ludothèque, loisir, formation des adultes, parcs de loisir et aires de jeu, littérature de jeunesse, industrie du jeu et du jouet, édition de jeux et de produits culturels, distribution, presse spécialisée, éducation.

L'orientation recherche est destinée à des étudiant.e.s désirant poursuivre en Doctorat ou visant une activité centrée sur la recherche.

# Master Sciences de l'éducation

Le Master Sciences du jeu est un des trois parcours du Master Sciences de l'éducation qui se prépare en deux ans. La première année dite de M1 s'articule autour du tronc commun avec des enseignements orientés vers les thématiques du jeu, du jouet, du multimédia et du loisir. La seconde année ou M2 est constituée d'enseignements spécifiques à ce parcours. **On peut donc préparer la spécialisation Sciences du jeu, soit en deux ans en entrant en M1, soit en un an en entrant en M2 si l'on satisfait aux conditions requises.** Ces différents itinéraires sont présentés ci-dessous.

# Recrutement

## Entrée en M1

Cette entrée est soumise à l'appréciation de la commission d'admission du master. Elle peut aussi s'effectuer par Validation des Acquis de l'Expérience pour des professionnels qui désirent conforter leur activité (voir ci-dessous).

Le passage entre le M1 et le M2 dans le parcours Sciences du jeu sera automatique si les étudiants ont validé leur M1 dans le parcours Sciences du jeu. Pour les étudiants détenteurs d'un autre M1 ou d'un autre parcours du M1 sciences de l'éducation, le passage en M2 sera soumis à l'appréciation de la commission de sélection spécifique au parcours Sciences du jeu, comme pour les nouveaux entrants en M2 Sciences du jeu (voir ci-dessous)

## Entrée en M2

Le recrutement direct en M2 est soumis à l'appréciation de la commission de sélection dans la mesure où le nombre d'étudiants est limité. **Les candidat.e.s doivent être porteurs d'un projet professionnel crédible et compatible avec les objectifs du Master.** Ils doivent choisir entre l'orientation professionnelle (dans ce cas fournir un projet de stage) et l'orientation recherche (dans ce cas fournir un projet de recherche)

L'entrée directe en M2 est ouverte, sous réserve de l'acceptation par la commission de sélection, aux étudiant.e.s titulaires d'une première année de Master validée (60 ECTS), d'une maîtrise ou d'un diplôme équivalent. Elle est aussi possible à travers la procédure de Validation des Acquis de l'Expérience à partir d'un diplôme universitaire inférieur complété par une expérience professionnelle de 3 ans minimum dans les domaines du jeu, du loisir, de l'éducation, des produits ludiques et/ou éducatifs (cf. lien plus bas).

## Organisation administrative

Les indications concernant les candidatures en M1 et en M2 se trouvent à la fin de ce document. Pour toute procédure de validation des acquis, le dossier complet est traité par les services de la formation continue avant le mois d'août. Les renseignements se trouvent sur le site de l'université : <https://www.univ-spn.fr/validation-des-acquis/>

⋮

# Programme du M1

Pour des informations plus précises (et en particulier la description détaillée des cours mutualisés) on consultera la brochure de l'ensemble des parcours de M1 du Master Sciences de l'éducation. N'est présenté ici que le parcours Sciences du jeu et ne sont détaillés que les séminaires spécifiques à celui-ci.

## SEMESTRE 1

### **UE1 Connaissances théoriques en SEF (cours mutualisés) 12 ECTS**

- 1.1 Penser le social (4 ECTS)
- 1.2 Penser l'apprentissage (4 ECTS)
- 1.3 Penser le sujet et le corps (4 ECTS)

### **UE2 Séminaires ouverture en Sciences du Jeu 8 ECTS**

- 2.1 Introduction aux sciences du jeu (4 ECTS)
- 2.2 Métiers du jeu (4 ECTS)

#### ***Introduction aux sciences du jeu***

Le séminaire est une introduction à l'étude des pratiques et des objets de la culture ludique contemporaine. Chaque séance est consacrée à l'analyse d'un domaine particulier du monde du jeu : jouet, jeu de société, jeu vidéo. Il s'agit d'en étudier les transformations au cours de l'histoire dans des dimensions à la fois matérielles et sociologiques. Comment ont évolué les objets de jeu et les publics ? Comment les penser aujourd'hui ? Comment comprendre les logiques transmédias dont ils sont aujourd'hui les objets ? Le questionnement porte également sur les pratiques ludiques, enfantines et adultes, leur place dans le quotidien et dans l'espace social, voire familial (les chambres notamment).

#### ***Métiers du jeu :***

Une série de conférences, animées par des professionnels du secteur, offrira un panorama de la diversité des métiers du jeu et des loisirs.

### **UE3 Méthodologie recherche (cours mutualisés, 2 EC au choix) 6 ECTS**

Cette UE propose trois EC parmi lesquelles deux doivent être choisies.

- 3.1 Méthodologie de l'observation (3 ECTS)
- 3.2 Méthodologie de l'entretien (3 ECTS)
- 3.3 Méthodologie quantitative - Recueil (3 ECTS)

### **UE4 Atelier Sciences du jeu 4 ECTS**

Ces séances sont dédiées à l'accompagnement et au suivi du stage, du projet professionnel et de la note d'investigation.

## SEMESTRE 2

### **UE5 Séminaire approfondissement en Sciences du Jeu 8 ECTS**

- 5.1 Jeu, loisir et éducation (4 ECTS)
- 5.2 Culture et pratiques ludiques (4 ECTS)

### *Jeu, loisir et éducation :*

Ce séminaire vise à introduire au questionnement scientifique concernant le jeu. Au-delà des questions de définition, il s'agit d'explorer le concept de jeu pour en saisir les différentes facettes (structures, situations, attitudes, expériences...) Dans un premier temps, l'analyse se situera en amont des objets et des pratiques ludiques pour se pencher sur ce qui fonde le jeu, ce qui le caractérise. On s'attardera plus particulièrement sur les relations conceptuelles entre le jeu et le loisir pour montrer les proximités et distinctions inhérentes à ces deux constructions sociales. Dans un second temps, on questionnera les représentations et les pratiques sociales autour du jeu et du loisir, en particulier dans le domaine de l'enfance, pour montrer comment ces concepts s'insèrent dans des tensions fortes entre éducation et divertissement.

### *Cultures et pratiques ludiques contemporaines :*

Ce cours prend la forme d'analyse de jeux. Il vise à introduire à la question du design et à l'étude du jeu dans ses dimensions à la fois formelles et expérientielles.

### **UE6 Méthodologie professionnelle (2 au choix)**

*6 ECTS*

Cette UE propose trois EC parmi lesquelles deux doivent être choisies.

- 6.1 Observation et entretien en situation professionnelle (3 ECTS)
- 6.2 Analyse de situation collectives (3 ECTS)
- 6.3 Méthodologie quantitative – Analyse (3 ECTS)

### **UE 8 Langue étrangère (cours mutualisés)**

*3 ECTS*

### **UE9 UE libre**

*3 ECTS*

Il s'agit d'un EC pris dans l'offre du master, d'un séminaire extérieur au master ou d'un cycle de conférences qui doit être validé par le responsable du parcours.

# Programme du M2 Sciences du Jeu

La participation à tous les enseignements du M2 (cours, séminaires et travaux dirigés) est **obligatoire**.

## SEMESTRE 3

### **UE1. Théories et sciences du jeu**

4 ECTS

Cet enseignement a pour but de donner les principales références permettant de comprendre et d'analyser le jeu sous ses différentes formes. Les grandes conceptions et approches théoriques du jeu, de type ontologique, fonctionnaliste et pragmatique, seront présentées ainsi que les représentations sociales qui les accompagnent.

### **UE2 : Mondes du jeu : Socio-économie du jeu et des loisirs**

4 ECTS

En mobilisant les acquis de la sociologie des pratiques culturelles, des techniques et de l'innovation, cet enseignement forme à l'analyse des professionnels du jeu sous l'angle de « mondes sociaux ». A travers l'étude de quelques secteurs de la culture ludique contemporaine (jouet, jeu de société, jeu vidéo) et des loisirs, il s'agit ainsi d'étudier les dynamiques socio-économiques et techniques qui traversent le champ des professionnels (innovation, trajectoires, carrières) mais aussi les interactions entre « producteurs » et « publics ». L'intérêt est ainsi porté aux dimensions sociales et techniques de la consommation, de la production (concepteurs, éditeurs) et de la diffusion (distributeurs, presse, syndicats, association, formation)

### **UE3 : Jeu sérieux de formation**

4 ECTS

Ces quinze dernières années, les dispositifs numériques conjuguant scénario ludique et scénario utilitaire se sont multipliés. Souvent résumés sous le vocable de « jeu sérieux », ces dispositifs n'en sont pas moins pluriels lorsqu'ils sont considérés sous l'angle de l'intention initiale, de l'objet en soi ou du contexte dans lequel ils sont pratiqués. Ce module s'attachera dans un premier temps à comprendre comment et avec quels acteurs s'élabore un scénario « utilitaire » pour conduire une intention, qu'elle relève du jeu sérieux vidéoludique ou de la gamification. Suivant les mécaniques ludiques mobilisées, il s'agira ensuite de questionner les effets souvent recherchés en matière de réalisme et d'immersion. Enfin il sera question de la dynamique entourant l'objet : comment gérer et animer des temps de formation adaptés ? Comment envisager également ces plateformes comme outil d'évaluation ? Aux apports théoriques se mêleront des analyses de cas pour que chacun puisse construire son référentiel et appréhender ces dispositifs.

### **UE4 : Loisir, jeu et institutions de l'enfance**

4 ECTS

En relation avec les apports théoriques de l'UE1, il s'agit de comprendre comment les institutions qui accueillent des enfants se confrontent à ces questions du loisir et du jeu en particulier au regard de leurs intentions éducatives. A partir d'observations de terrain, on cherchera à mettre en avant à la fois la conception du loisir des enfants qui émerge en fonction des appartenances institutionnelles et les places et rôles divers qui sont attribués au jeu, en particulier dans la tension entre éducation et divertissement.

### **UE5 : GameLab1 : conception de jeux**

4 ECTS

Ce TD forme à la conception d'un jeu (vidéo ou de société) ou d'un jouet. Encadré par des professionnels, l'étudiant sera guidé tout au long des séances dans la conception d'un produit ludique. Le 1<sup>er</sup> semestre sera consacré à la connaissance des jeux et des mécanismes et aboutira

à la présentation des mécaniques ludiques propre au projet développé par chaque groupe.

### **UE6 : Initiation Recherche**

6 ECTS

Ce travail dirigé a pour but de former les étudiants à la recherche en Sciences du Jeu. Il permettra aux étudiants de gérer un projet de recherche, lié aux différents domaines d'intervention du Master. Le projet change chaque année. L'UE du 1<sup>er</sup> semestre concerne la première phase de la recherche : construction de la problématique, de la démarche et des outils de recueil de données, début de ce recueil de données. Il aboutit en fin de semestre à une présentation orale du travail par les différents groupes.

### **UE7 : Champs professionnels et construction du mémoire**

4 ECTS

A travers différents dispositifs (séminaire à l'extérieur du Campus de Villetaneuse, animation ludique, conférences, soutenances des mémoires de l'année précédente, ateliers de recherche, séances d'accompagnement individualisé) les étudiants seront accompagnés dans le développement de leur projet professionnel et leur choix de stage. Cette UE est divisée en 3 ensembles :

UE 7a : suivi de mémoires

Ces séances sont dédiées à l'accompagnement et au suivi de mémoires. Elles prennent la forme de cours de méthodologie et de TD centrés sur l'avancement de la recherche.

UE7b : suivi professionnel : stages. Ces cours sont dédiés au soutien et à l'accompagnement dans la recherche de stages.

UE7c : conférences professionnelles

Auteurs, concepteurs, éditeurs, animateurs, ludicaux, ludothécaires ... Une série de conférences animée par des professionnels s'attachera à présenter le secteur du jeu et des loisirs ludiques dans sa diversité : jeu de société, jeu vidéo, jouet, escape game, vente, presse spécialisée, salle de VR...

## SEMESTRE 4

### **UE 8 : Etudes du jeu vidéo**

3 ECTS

Cet enseignement propose une découverte des ludiciels, produits ludo-éducatifs et jeux vidéo. Il s'agit de comprendre ce qui rattache les produits interactifs aux autres types d'objets culturels (livres, jouets, dessins animés, cinéma) et ce qui fait la spécificité de leurs formes, de leurs contenus et de leurs usages. Le cours aborde différentes théories en sciences sociales sur le jeu vidéo, et particulièrement celles issues des *Games Studies*. Au travers de présentations de jeux vidéo, les étudiants apprennent à analyser les caractéristiques des différents types d'expérience ludique, à distinguer les particularités des différents genres.

### **UE9 : Sociologie du jeu et des loisirs**

3 ECTS

Cet enseignement a pour objectif de former à l'analyse sociologique des pratiques de jeu. A travers l'étude de quelques secteurs des loisirs ludiques contemporains (jouet, jeu de société, jeu vidéo), il s'agit d'étudier les variables socio-culturelles qui structurent les publics en termes de « goûts », de « préférences » et de culture ludique. La stratification des loisirs est ainsi au cœur de l'analyse et concerne aussi bien les pratiques ludiques entre pair.e.s que celles développées dans l'espace familial.

### **UE10 : Littérature de jeunesse**

3 ECTS

Cette UE propose une introduction à la littérature de jeunesse en explorant son histoire, son évolution et la diversité de ses champs. L'accent sera mis également sur l'analyse du paysage éditorial pour la jeunesse, sur les prolongements transmédiatiques de la littérature destinée aux enfants et aux adolescents et sur l'étude de l'album, à partir du fonds « Livres au trésor » (BU

de Paris 13). On s'interrogera enfin sur un nouveau courant : l'édition de jeux pour enfants créés à partir d'œuvres littéraires.

### **UE11 Analyses des pratiques ludiques**

3 ECTS

Cette UE interrogera le jeu des jeunes enfants en tant que pratiques et pédagogies. Le contenu de l'UE s'appuie sur des apports théoriques et réflexifs en sociologie, psychologie, psychanalyse et pédagogie et des pratiques professionnelles de jeu en France et à l'étranger. Cette UE ouvre une perspective renouvelée du jeu des jeunes enfants afin de construire une analyse des pratiques ludiques s'inscrivant dans une réflexion sur l'accueil et l'accompagnement des jeunes enfants au sein des lieux d'accueil, de loisirs et d'éducation.

### **UE12 : GameLab2 : réalisation de jeux**

3 ECTS

Ce TD forme à la conception d'un jeu (vidéo ou de société) ou d'un jouet. Encadré par des professionnels, l'étudiant sera guidé tout au long des séances dans la conception d'un produit ludique. La dernière séance sera consacrée à la présentation auprès d'un jury composé de chercheurs et de professionnels d'un prototype qui comprendra les règles d'utilisation et le packaging.

### **UE13 : Approfondissement recherche**

6 ECTS

Cette UE constitue la suite de la recherche engagée dans l'UE2 du 1<sup>er</sup> semestre. Il s'agira de continuer le recueil de données, d'en faire l'analyse et d'en donner une interprétation. Le travail réalisé aboutira à un rapport écrit ou à la réalisation d'une vidéo de présentation de l'enquête.

### **UE14 Champs professionnel et suivi du mémoire**

9 ECTS

Prenant la suite de l'UE7 du premier semestre, cette UE permet l'encadrement méthodologique, théorique du mémoire et du projet professionnel. A travers différents dispositifs (séminaire à l'extérieur du Campus de Villetaneuse, animation ludique, conférences, soutenances des mémoires de l'année précédente, ateliers de recherche, séances d'accompagnement individualisé) les étudiants seront accompagnés dans le développement de leur projet professionnel et leur choix de stage. Cette UE est divisée en 3 ensembles

UE 7a : suivi de mémoires

Ces séances sont dédiées à l'accompagnement et au suivi de mémoires. Elles prennent la forme de cours de méthodologie et de TD centrés sur l'avancement de la recherche.

UE7b : suivi professionnel : stages. Ces cours sont dédiés au soutien et à l'accompagnement dans la recherche de stages.

UE7c : conférences professionnelles.

Auteurs, concepteurs, éditeurs, animateurs, ludicaux, ludothécaires ... Une série de conférences animée par des professionnels s'attachera à présenter le secteur du jeu et des loisirs ludiques dans sa diversité : jeu de société, jeu vidéo, jouet, escape game, vente, presse spécialisée, salle de VR...

## **Équipe pédagogique**

Elle est composée d'enseignants et chercheurs de l'université Sorbonne Paris Nord spécialisés dans le domaine du jeu et des loisirs : Vincent Berry, Mathilde Levêque, Nicolás Piñeros, Nathalie Roucous, Annie Xiang, Vinciane Zabban, de professionnels travaillant en relation étroite avec l'université Sorbonne Paris Nord. Des conférenciers et professionnels extérieurs (dont d'anciens étudiants du Master) interviennent en complément ainsi que des universitaires spécialistes de domaines proches (petite enfance, littérature de jeunesse).

# Contrôle des connaissances

Doit être validé l'ensemble des 14 UE, selon les modalités spécifiques propres à chacune d'entre elles. Ces validations permettent d'obtenir les ECTS afférents à chaque UE. Une moyenne semestrielle, pondérée selon les ECTS affectés à chaque UE, permet la validation de chaque semestre. L'obtention du Master Sciences du jeu répond à trois conditions :

- Une note moyenne générale pondérée égale ou supérieure à 10 sur l'ensemble des deux semestres du M2
- Aucune note inférieure à 6 aux différentes UE
- Une note égale ou supérieure à 8 au mémoire professionnel (UE 14)

Des mentions sont décernées selon l'échelle suivante : 12 pour la mention Assez bien, 14 pour la mention Bien et 16 pour la mention Très bien.

## **CANDIDATURE AU PARCOURS SCIENCES DU JEU DU MASTER EN SCIENCES DE L'ÉDUCATION**

- **Pour le M1** le dépôt des candidatures se fait sur le site national Trouver mon master <https://www.trouvermonmaster.gouv.fr/>. Les dates et l'étude des candidatures s'effectueront selon le calendrier indiqué sur le site.
- **Pour le M2** le dépôt des candidatures se fait sur le site local e-candidat : <https://ecandidat.univ-paris13.fr/ecandidat> entre le 1<sup>er</sup> juin et le 15 septembre. Il est recommandé de ne pas attendre cette dernière date pour déposer sa candidature. En effet le nombre de places est limité et les candidatures sont examinées et traitées au fur et à mesure de leur validation par les candidat.e.s sur le site e-candidat.
- Les candidat.e.s devront fournir les documents demandés. Une attention particulière sera portée à la lettre de motivation et au projet professionnel. Aucune candidature ne sera acceptée en l'absence de projet professionnel adapté à la formation.
- Le traitement des candidatures de M1 se fait exclusivement sur dossier. Les candidat.e.s recevront un avis et s'il est positif ils ou elles devront confirmer leur candidature puis procéder à l'inscription administrative. Les cours commenceront fin septembre.
- En ce qui concerne le M2, les candidat.e.s ayant déposé un dossier complet, pourront être convoqué.e.s pour un entretien oral en face à face ou à distance en juin, juillet ou septembre selon la date du dépôt de celui-ci. Les candidat.e.s sont invité.e.s à déposer leur dossier de préférence en juin ou au début du mois de septembre sans attendre, le cas échéant, la validation complète du M1 si elle dépend d'une date tardive de soutenance de mémoire et/ou de réunion de jury. Les cours commenceront début octobre. Les étudiant.e.s inscrit.e.s en M1 sciences du jeu ne doivent pas déposer de candidature sur le site, ils sont automatiquement inscrits en M2 pour autant qu'ils ou elles aient validé leur année de M1 et qu'ils ou elles le souhaitent.



## CAMPUS DE VILLETANEUSE

99, av. Jean-Baptiste Clément - 93430 Villetaneuse

► [master-sciences-education.llshs@univ-paris13.fr](mailto:master-sciences-education.llshs@univ-paris13.fr)

L L S H S . U N I V - P A R I S 1 3 . F R

UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD MEMBRE :



**seine-saint-denis**  
LE DÉPARTEMENT



► | [www.univ-spn.fr](http://www.univ-spn.fr)

@univ\_spn / Université Sorbonne Paris Nord