



MASTER Sciences de l'éducation

Parcours Sciences du jeu

2023 - 2024

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



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, 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 Science 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.

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.

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-paris13.fr/valider-ses-acquis/>

Programme du M1

Pour des informations plus précises (et en particulier la description détaillée des cours et séminaires 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. Questions théoriques

8 ECTS

Cette UE quatre EC de 20 heures parmi lesquelles deux doivent être choisies.

- Penser le sujet et la personne
- Penser le social
- Penser le corps
- Penser l'apprentissage

UE2. Méthodologie et démarches de recherche

8 ECTS

Cette UE propose trois EC de 20 heures parmi lesquelles deux doivent être choisies.

- Entretien de recherche
- Méthodologies quantitatives
- Observation de recherche

UE3. Ateliers d'orientation et suivi

6 ECTS

Il s'agit d'une UE obligatoire. Un atelier concerne spécifiquement les étudiant.e.s du parcours sciences du jeu

UE4. Séminaires thématiques

8 ECTS

Les étudiant.e.s du parcours sciences du jeu doivent choisir deux EC de 20h propres au parcours Sciences du jeu, « Introduction aux sciences du jeu » et « Petite enfance ».

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 transmédiatiques dont ils sont aujourd'hui au centre ? 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).

Petite enfance

Il s'agit d'approcher le champ de l'accueil et de l'éducation des enfants avant l'âge de la scolarité obligatoire, à travers un ensemble de politiques, de dispositifs et de pratiques. Les métiers de la petite enfance, les cultures des différentes institutions préscolaires (crèche, école maternelle, etc.), les compétences professionnelles et processus de professionnalisation, et les expériences enfantines sont au centre de l'interrogation, au regard de la qualité, de l'équité et de la diversité. A l'aide de travaux internationaux, sont particulièrement abordées les questions de la coordination

de la petite enfance, de l'éveil culturel des jeunes enfants, des relations entre parents et professionnels, et du point de vue des enfants.

A condition de la faire valider par le responsable du parcours, il est possible pour les étudiant.e.s qui le souhaitent de remplacer le séminaire « Petite enfance » par l'un des deux séminaires suivants : « Formation des adultes » ou « Développement interculturel des enfants »

SEMESTRE 2

UE 5. Séminaires de spécialité

8 ECTS

Les étudiant.e.s du parcours sciences du jeu doivent choisir deux EC de 20h propres au parcours Sciences du jeu, « Histoire et sociologie de l'enfance » et « Pratiques et cultures ludiques contemporaines : jouets, jeux de société, jeux vidéo »

Pratiques et cultures ludiques contemporaines

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.

Histoire et sociologie de l'enfance

Depuis le travail pionnier de Philippe Ariès, l'histoire de l'enfance donne lieu à de nombreux débats sur l'interprétation du sens des transformations à l'œuvre. « Libération » des enfants ? Fin de « l'enfant roi » ? « Sacralisation » ou « disparition » de l'enfance ? Ces différentes interprétations posent une question essentielle : comment penser l'enfant aujourd'hui ? Pour élargir notre compréhension du présent, la mise en perspective historique s'articule à une approche sociologique et anthropologique de l'enfance. L'objectif est de construire une grille de lecture des débats sur la « bonne manière » de traiter les enfants et des jeunes, de les éduquer, de leur donner la parole, en montrant comment ils s'appuient sur des constructions sociales des différences d'âge qui séparent l'enfance de l'âge adulte. Pour illustrer les débats sur les manières de penser la spécificité de l'enfance et des pratiques éducatives, nous prendrons appui sur nos différents travaux de recherche : anthropologie historique, conceptions de la socialisation, apprentissages dits « précoces », recherche avec les enfants.... Les étudiants seront invités à proposer un thème de débat, si possible en lien avec leur note d'investigation.

Les étudiant.e.s qui souhaitent avoir une formation plus orientée vers la petite enfance peuvent substituer à ce deuxième séminaire le séminaire intitulé : « Petite enfance : comparaisons internationales »

UE 6. Ressources et méthodologies*6 ECTS*

Cette UE propose trois EC de 20 heures parmi lesquelles deux doivent être choisies.

- Entretien et observation en situation professionnelle
- Analyse quantitative appliquée
- Analyse des collectifs de travail

UE7. Langues et ouverture interculturelle*6 ECTS*

Il s'agit d'un EC de 20h obligatoire et d'un EC libre (un 3^e EC pris dans l'offre de l'UE5 ou un séminaire extérieur au master qui doit être validé par le responsable du parcours)

UE8 Suivi, rédaction et soutenance de la note d'investigation*10 ECTS*

Cette UE est consacrée à la rédaction et la soutenance de la note d'investigation et nécessite de participer à l'atelier de suivi propre au parcours Sciences du jeu.

Programme du M2

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

SEMESTRE 3

UE1. Théories du jeu

3 ECTS

Cet enseignement a pour but de donner les principales références permettant de comprendre et d'analyser le jeu sous ses différentes formes. Les principales conceptions seront présentées ainsi que les représentations sociales qui les accompagnent. La question des relations entre jeu et éducation ou apprentissage est tout particulièrement étudiée.

UE2 : Recherche collective 1

6 ECTS

Ce travail dirigé a pour but de permettre aux étudiants de gérer un projet de recherche, lié aux différents domaines d'intervention du Master. Le projet change chaque année. Il doit aboutir à un rapport écrit. L'UE du 1^{er} 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 à une présentation orale du travail par les différents groupes.

UE3 : Mondes du jeu : sociologie des publics et des professionnels

3 ECTS

En mobilisant les acquis de la sociologie des pratiques culturelles, des techniques et de l'innovation, cet enseignement forme à l'analyse des dispositifs, des publics et 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 variables socio-culturelles qui structurent les publics en termes de « goûts » et de « préférences », 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)

UE4 : GameLab1 : conception 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. Le 1^{er} semestre sera consacré à la connaissance des jeux et des mécanismes et aboutira à la présentation des mécanismes ludiques propre au projet développé par chaque groupe.

UE5 : Jeu sérieux de formation

3 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 mécanismes 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.

UE6 : Introduction aux études sur le 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.

UE7a : Projet professionnel et suivi du mémoire

9 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.

UE7b : Séminaire de recherche

9 ECTS

Cette UE doit être suivie par ceux qui ont choisi une orientation recherche. Elle constitue une initiation à la recherche et doit déboucher sur une présentation précise de la recherche envisagée pour la mémoire.

SEMESTRE 4

UE8 : Jeu et petite enfance

3 ECTS

Cette UE interrogera le jeu des jeunes enfants en tant que pratiques, pédagogies, espaces et cultures matérielles, et cultures propres à des espaces institutionnels, professionnels, enfantins, dans une perspective tout à la fois psychologique et pédagogique, mais aussi sociologique et interculturelle. Le contenu de l'UE s'appuie sur des travaux de recherches et des pratiques de jeu en France et à l'étranger qui ouvrent une perspective renouvelée du jeu des jeunes enfants (par ex. Malaguzzi et la place du jeu dans la pédagogie des 100 langages) et contribue par là à *repenser l'éducation des jeunes enfants* (Brogère, Vandenbroeck, 2007). Un temps d'observation (contexte/situation) en institution est proposé aux étudiant.e.s dans ce cadre.

UE9 : Recherche collective 2

6 ECTS

Cette UE constitue la suite de la recherche engagée dans l'UE2 du 1^{er} semestre. Il s'agira de continuer le recueil de données, d'en faire l'analyse, d'en donner une interprétation et de rédiger le rapport.

UE10 : GameLab2 : conception 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.

UE11 : 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.

UE 12 : Loisir, jeu et institutions de l'enfance*3 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.

UE13 : Objets ludiques et cultures de l'enfance*3 ECTS*

Cet enseignement a pour objectif de proposer une analyse culturelle des jouets et au-delà des objets de l'enfance en les analysant en relation avec les logiques de consommation. Il s'agit de comprendre la culture matérielle sous-jacente au divertissement et au loisir des enfants, les formes contemporaines de la culture enfantine de masse dans une perspective transmédiatique, attentive à la circulation des thématiques et des fictions.

UE14a : Suivi et rédaction du mémoire professionnel*9 ECTS*

Prenant la suite de l'UE7a du premier semestre, cette UE permet l'encadrement méthodologique et théorique du mémoire professionnel.

UE14b : Séminaire de recherche*9 ECTS*

Il s'agit de la suite de l'UE7b destinée à l'orientation recherche et encadrant la réalisation du mémoire.

Équipe pédagogique

Elle est composée d'enseignants et chercheurs de l'université Sorbonne Paris Nord spécialisés dans le domaine du jeu et des produits ludiques : Vincent Berry, Mathilde Levêque, Nicolás Piñeros, Nathalie Roucous et Vinciane Zabban, de professionnels travaillant en relation étroite avec l'université Sorbonne Paris Nord : Sébastien Allain, Simon Gervasi, Aurélien Lefrançois. 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 Mon Master <https://www.monmaster.gouv.fr/candidater-1> du 22 mars au 18 avril 2023. L'étude des candidatures s'effectuera 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^{er} juin et le 25 septembre 2023. 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 2023
- 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 2023 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 2023. 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 pout autant qu'ils ou elles aient validé leur année de M1 et qu'ils ou elles le souhaitent.