

Appel à communications pour le colloque international et interdisciplinaire

**« Le jeu : entre familles et institutions.
Approches pluridisciplinaires
des acteurs, des territoires et des enjeux sociaux »
30 et 31 mars 2020, Bordeaux**



Contexte

Cet appel à communications s'inscrit dans le cadre de la recherche interdisciplinaire « Ce que le jeu fait aux familles : en ludothèque et en famille, le jeu dans la relation père-enfant(s) et dans la fratrie ». Initié en 2017 sous l'égide du LACES, financé par le département Sciences Humaines et Sociales de l'université de Bordeaux, ce programme, associant deux universités et trois laboratoires de recherche, réunit une équipe pluridisciplinaire composée d'une trentaine de personnes (enseignants-chercheurs, docteurs, doctorants, étudiants et professionnels). Dans ce cadre, et prolongeant les échanges de la journée d'études réalisée le 29 juin 2018, ce colloque international vise à ouvrir et croiser les questionnements et analyses élaborés à partir des situations de jeu en ludothèques et en familles, à d'autres institutions (scolaire, socio-éducative, socio-culturelle, sociale ou sanitaire, petite enfance...), d'autres professions qui mobilisent le jeu sous toutes ses formes et prennent en compte les familles dans leurs actions et projets.

Le triptyque jeu-familles-institutions est ainsi au cœur de ces deux jours. Le jeu y sera appréhendé comme objet de recherche, comme secteur d'activité, embrassant l'activité ludique, les objets, les partenaires, les territoires réels et virtuels de jeu, jusqu'aux politiques publiques (à divers échelons local, national, européen, international) *via* leurs actions et référentiels (inter)sectoriels (politiques familiales, scolaires, éducatives, sanitaires ou culturelles).

Cette rencontre internationale est donc l'occasion de fédérer, de faire dialoguer des personnes issues de l'enseignement supérieur et de la recherche, des secteurs professionnels du jeu, d'institutions diverses, des élu-es et des cadres intermédiaires de l'action publique. Sont ainsi concernés, les publics, joueuses et joueurs de tout âge ou accompagnants, ainsi que les professionnel.le.s de la prime enfance, de l'enfance et de la jeunesse. Leurs professionnalités sont travaillées par de nécessaires transformations des pratiques et gestes professionnels induits par de nouvelles logiques et organisations de l'action éducative : travail en partenariat et réseaux, projets de territoire, pilotage par l'évaluation, mutualisation des ressources et compétences, etc.

Enfin, cette rencontre est ouverte à d'autres travaux et enquêtes dépassant le contexte social et culturel français, ouvrant à des comparaisons européennes et extra-européennes. Le jeu comme la famille trouvent une place à géométrie variable dans différents équipements et lieux tels que : ludothèque (*lekotek, ludoteca, toy library*), centre social (*community center, youth center, centro social, youth club, settlements* et

aussi YMCA), aire de jeux, *adventure playground*, espace de vie sociale, accueil de loisir, maison familiale rurale, médiathèque, crèche, etc.

Argumentaire

Dans le cadre de ce colloque, le jeu sera appréhendé au travers de son caractère polysémique et polymorphe. À la fois objet, activité, support, outil, processus ou intention, il est central dans le développement des personnes – enfants comme adultes – et leurs socialisations. En tant qu'objet ou activité socio-anthropologique, le jeu situe aussi celle ou celui qui s'en saisit dans un temps, une aire culturelle, une histoire familiale et sociale, mais également dans des espaces ou équipements ludiques. Enfin, il est diversement mobilisé et appréhendé par les disciplines, par les professionnel.le.s qui en travaillent les pratiques et les espaces, ou par les publics qui jouent. Entre familles et institutions, ces caractéristiques protéiformes du jeu nécessitent une approche résolument interdisciplinaire, au travers de communications qui prendront place dans l'un des axes suivants.

Axe 1 - Nature, fonction, et usages du jeu

Il s'agira ici de traiter des relations entre jeu et développement. Saisie par des approches théoriques plurielles, l'objet jeu a suscité de nombreux travaux et d'analyses, depuis les pionniers de la psychologie de l'enfant dans la première moitié du 20^e siècle (Piaget, 1994 [1945] ; Wallon, 1941 ; Vygotsky 1967 [1933]), ou plus tard encore Château (1946) et Hurtig *et al.* (1969), jusqu'à aujourd'hui (Thorne, 1993 ; Delalande, 2001 ; Brougère, 2005 ; Smith, 2010 ; Lillard, 2015).

À partir de ces fondations théoriques, les communications de l'axe porteront notamment sur la définition du jeu (enfant/adulte), ses fonctions dans le développement des personnes (socio-cognitif, socio-affectif, langagier, moteur, etc.), ou encore sur les spécificités des interactions ludiques familiales (adultes-enfants et entre enfants).

À titre indicatif, les propositions pourront se saisir des questions suivantes : comment se fait l'équilibre entre d'une part les apprentissages (sensori-moteurs, sociaux, relationnels, cognitifs, etc.) permis par le jeu et d'autre part la frivolité inhérente au jeu, l'absence de conséquence de l'activité de jeu dans la réalité ? À quel moment, le jeu n'est plus ? Didactisée, l'activité ludique – ou l'apprentissage ludicisé – peut-elle encore être définie comme jeu ? Que reste-t-il des critères définitionnels du jeu dans les actions socio-éducatives, socioculturelles ou psychothérapeutiques qui mobilisent (ou instrumentent) le jeu ? Pareillement, *quid* du jeu dans des programmes ou actions visant à renforcer des habiletés sociales, à améliorer la cohésion des salariés de l'entreprise, à instituer une dynamique de groupe à l'occasion de formation continue destinée à des adultes, à simuler des situations professionnelles ? Et dans ces diverses mobilisations, peut-on (encore) parler d'activité de jeu ?

Axe 2 - Jeu, équipement(s) et territoire(s)

Interroger le jeu et ses usages sociaux sous l'angle des spatialités conduit à englober potentiellement de multiples objets, dimensions et pratiques. Cet axe se réfère principalement à trois sphères physiques d'inscription des pratiques ludiques, pour mieux y repérer les formes d'action individuelle, groupale ou collective, les structures spatiales, les stratégies d'acteurs et l'expression d'un « habiter ».

La première sphère est celle de « l'espace privé familial » qui invite à s'intéresser aux usages sociaux des jeux et jouets (parfois numériques), au regard de leur place dans le

foyer, de la (re)composition familiale, des stratégies éducatives, des milieux socio-économiques, des territoires de domiciliation.

La seconde sphère renvoie à « l'espace public » — rue, parc, aires de jeux, plage, camping, *city stade*, espaces interstitiels — (Bordes *et al.*, 2013 ; Brougère, 1991 ; Curnier, 2014 ; Lebreton et Héas, 2010 ; Louli, 2015). Elle convoque l'observation des usages récréatifs du dehors, des sociabilités afférentes, et plus largement la mise évidence d'une urbanité ludique qui considère la place des familles.

La troisième sphère est celle d'une inscription du jeu et de la famille dans une « structure » (Korganow, 2005 ; Riffaud, Gibout et Recours, 2016) : ludothèque, centre de loisir, crèches, centre médico-psycho-pédagogique, ITEP, lieux d'écoute et d'accompagnement à la parentalité, maisons vertes, établissements scolaires, etc. Les contributeurs et contributrices sont invités à saisir ces structures dans leurs dimensions socio-architecturale (relations entre une infrastructure appareillée pour le jeu, accompagnement professionnel, et appropriation par les usagers) et projectuelle (effets de structuration par les politiques territoriales, réseaux professionnels et coopérations locales).

Sont ici attendus des témoignages professionnels et travaux scientifiques mettant en perspective l'aménagement, les jeux d'acteurs et les usages des équipements collectifs, autour des exemples de questionnements suivants : quelles sont les pratiques d'aménagement d'espaces de jeu dans les équipements non-dédiés, dans les projets d'équipements intégrés ou hybrides (ludo-médiathèques ou pôles multi-services) ? Quelles sont les sollicitations et pratiques collaboratives locales reflétant l'adaptabilité des ludothécaires et les situations d'interprofessionnalité autour du jeu, la co-construction des projets ? Comment se développent les sociabilités (enfantines, adolescentes, familiales, de voisinage, etc.) autour des aménagements ludico-sportifs extérieurs, des ludothèques et de leurs animations hors les murs ?

Axe 3 - Jeu et rapports sociaux

Cet axe interroge le jeu au prisme des rapports sociaux (genre, classe, génération, origines migratoires, etc.). Par exemple, le jeu et ses supports (les jouets) sont devenus depuis plusieurs années au cœur des problématiques liées à l'égalité filles-garçons, que ce soit au plan des politiques publiques (Grésy et Georges, 2012 ; Jouanno et Courteau, 2014 ; Naves et Wisnia-Weill, 2014), des actions associatives (Collectif, 2007 ; Ducret et Le Roy, 2012) ou des recherches en sciences humaines et sociales (Baerlocher, 2006 ; Rouyer, 2007 ; Tap, 1985 ; Weisgram et Dinella, 2018 ; Zegai, 2010). Vecteurs de diffusion du genre et des stéréotypes de sexe dans les différentes institutions éducatives (familles, lieux d'accueil de la petite enfance, écoles, centres de loisirs, ludothèques, etc.), les jouets participeraient ainsi à la construction des identités sexuées et à la pérennité des rapports sociaux de sexe au sein de nos sociétés occidentales.

Ces différents constats peuvent être élargis ou examinés au regard des usages sociaux contrastés des jouets et des jeux (par exemple Vincent, 2001), et ce dans différents milieux (familles, écoles, institutions de loisirs, etc.) et contextes socioculturels. Sont attendus ici des contributions qui abordent ces rapports sociaux. Que sait-on des temps et des espaces ou des objets dédiés au jeu en fonction des appartenances sociales, des territoires de vie, du sexe, des âges, des héritages culturels ? Ces variations peuvent être appréhendées à partir d'une approche intersectionnelle (Crenshaw, 1989) ou consubstantielle (Kergoat, 2005) des rapports sociaux. Comment le genre s'imisce dans les catalogues de jeux et jouets ? Dans les illustrations des jeux de règles ? Dans les

personnages de jeux de rôles ou de jeux vidéo ? Pareillement, comment l'âge catégorise implicitement et explicitement les jouets ?

Axe 4 - Jeu et enjeux politiques

Cet axe a pour vocation de questionner les rapports entre activités ludiques et champ politique. Si des communications pourront ici interroger, par exemple, l'espace du jouer en tant qu'espace public communicationnel producteur de démocratie (Habermas, 1988), ou d'autres acceptions politiques du jeu au prisme de la famille, il s'agit avant tout d'analyser les modalités et effets d'un recyclage progressif du jeu dans des politiques et actions publiques, notamment en lien avec la parentalité (Neyrand, 2011 ; Monceau, 2014).

En ce sens, les ludothécaires sont notamment identifiés (autant qu'ils/elles se positionnent désormais) comme des partenaires de premier plan sur le dossier de la parentalité au vu des effets induits par leur action auprès des enfants et de leurs parents. Inscrits dans des actions qui, en la matière, n'ont cessé de se démultiplier et d'être prises en charge par une nébuleuse d'acteurs (dont les collectivités territoriales), les professionnels du jeu se retrouvent parfois enrôlés dans de nouveaux partenariats, dans une nouvelle division du travail socio-éducatif dont les attendus ne vont pas sans un certain « ébranlement » du champ professionnel.

Au travers des questions suivantes, les propositions de communications interrogeront à la fois le contexte d'une politisation du jeu et les effets (voire les dilemmes) de celle-ci sur les pratiques, les postures et identités professionnelles : quels sont les intentions, les principes de justification des politiques publiques sectorielles relatives au diptyque jeu-famille (famille, éducation, culture, jeunesse, vie associative, développement social local) ? Ces politiques s'articulent-elles aux différents échelons (local, national, européen), et comment se déclinent-elles sur les terrains, dans les pratiques des professionnels des différents secteurs (petite enfance, éducation, culture, etc.) et des usagers ? Quels sont les leviers et les freins dans la mise en œuvre des politiques visant le jeu ou la famille ? Entre directives nationales, gouvernances régionales et initiatives locales, comment les ludothèques comme d'autres structures se situent par rapport au nouveau problème public de la parentalité (Neveu, 2015) ? Et comment sont-elles mises en avant par leurs financeurs ? Quels univers de savoirs les ludothécaires mobilisent-ils pour œuvrer à cette nouvelle mission dévolue de soutien à la fonction parentale ? Comment sont (re)définies les missions des différents professionnels ? Cette contribution aux politiques publiques (avec leur portée normative) modifient-elle les pratiques ? Quels enjeux éthiques et « identitaires » se font jour et comment sont-ils appréhendés, discutés, par les équipes ?

Références

- Baerlocher, Élodie. « Barbie contre Action Man ! Le jouet comme objet de socialisation dans la transmission des rôles stéréotypiques de genre » dans Anne Dafflon Nouvelle (ed.), *Filles-garçons. Socialisation différenciée ?*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 2006, p. 267-286.
- Bordes Pascal, Lesage Thierry et Level Marie, 2013, « Les jeux collectifs de rue : résurgences ou re-création ? », *Staps*, 2013, n°101, p. 33-46.
- Brogère Gilles, « Espace de jeu et espace public », *Architecture et comportement*, 1991, vol. 7, no 2, p. 165-176.
- Brogère Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris, Anthropos Economica, 2005, 176 p.
- Château Jean, *Le jeu de l'enfant. Après trois ans, sa nature, sa discipline : introduction à la pédagogie*, Paris, Vrin, 1946, 451 p.
- Collectif, *Contre les jouets sexistes*, Paris, L'échappée, 2007, 160 p.
- Curnier Sonia, « Programmer le jeu dans l'espace public ? », 2014, Métropolitiques.

Crenshaw Kimberlé, «Demarginalizing the Intersection of Race and Sex : A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politic ». *University of Chicago Legal Forum*, 1989, pp.139-167. Réimprimé dans *The Politics of Law : A Progressive Critique* pp.195-217 (2e éd., dirigé par David Kairys, Pantheon, 1990).

Delalande Julie, *La cour de récréation. Contribution à une anthropologie de l'enfance*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2001, 278 p.

Donzelot Jacques, *La police des familles*, Paris, Éditions de Minuit, 1977, 221 p.

Ducret Véronique et Le Roy Véronique, *La poupée de Thimothée et le camion de Lison. Guide d'observations des comportements des professionnel-le-s de la petite enfance envers les filles et les garçons*, Genève, Le 2- Observatoire, 2012, 67 p.

Grésy Brigitte et Georges Philippe, *Rapport sur l'égalité entre les filles et les garçons dans les modes d'accueil de la petite enfance*. Paris, IGAS, 2012, 149 p.

Habermas Jürgen, *L'espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Paris, Payot, 1988, 324 p.

Hurtig Marie-Claude, Hurtig Michel, Julien-Laferriere Marie-Hélène et Paillard Monique, « Peut-on étudier le jeu de l'enfant ? », *Psychologie française*, 1969, vol. 14, n.4, p. 333-342.

Jouanno Chantal et Courteau, Roland, *Rapport d'information du Sénat fait au nom de la délégation aux droits des femmes et à l'égalité des chances entre les hommes et les femmes sur l'importance des jouets dans la construction de l'égalité entre filles et garçons*, Paris, 2014, Sénat.

Kergoat, Danièle. « 12. Rapports sociaux et division du travail entre les sexes », Margaret Maruani éd., *Femmes, genre et sociétés. L'état des savoirs*. Paris, La Découverte, 2005, pp. 94-101.

Korganow Alexis, « L'heure de gloire de l'équipement intégré. Une forme de centralité en ville nouvelle », *Annales de la recherche urbaine*, 2005, no 98, p. 74-82.

Lebreton Florian et Héas Stéphane, « Urbanité ludique et cultures sportives : analyse de quatre pratiques physiques de l'espace parisien », *Loisir et Société*, 2010, vol. 33, no 2, p. 195-219.

Lillard Angeline Stoll, « The Development of Play » dans Richard M Lerner (ed.), *Handbook of Child Psychology and Developmental Science*, Hoboken, Wiley, vol. 4/2, 2015, p. 1-44.

Louli Jonathan, « Le city stade de banlieue comme poste d'observation », *Le sociographe*, 2015, no 52, p. 123-130.

Monceau Gilles, « Mutation et institutionnalisation : le cas de la Parentalité » dans Martine Meskel-Cresta, Jean-François Nordmann, Philippe Bongrand, Catherine Boré, Séverine Colinet et Marie-Laure Elalouf (eds.), *École et mutation : Processus, expériences, enjeux*, Louvain-la-Neuve, 2014, De Boeck, p. 131-140.

Naves Marie-Cécile et Wisnia-Weill Vanessa, *Lutter contre les stéréotypes filles-garçons. Un enjeu d'égalité et de mixité dès l'enfance*, Paris, Commissariat général à la stratégie et à la prospective, 2014, 232 p.

Neveu Érik, *Sociologie politique des problèmes publics*. 2015. Paris: Armand Colin.

Neyrand Gérard, *Soutenir et contrôler les parents. Le dispositif de parentalité*, Ramonville Saint-Agne, Érès, 2011, 176 p.

Piaget Jean, *La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve, image et représentation*, 8e éd., Lausanne, Delachaux & Niestlé, 1994, 310 p.

Riffaud Thomas, Gibout Christophe et Recours Robin, « Skateparks : les nouveaux parcs de jeu pour enfants. Une analyse sociospatiale des sports de rue à partir du cas de la métropole Montpellier », *Annales de la recherche urbaine*, 2016, no 111, p. 30-41.

Rouyer Véronique et Robert Christelle, « Les jouets, outils de transmission des stéréotypes de sexe ? Représentations du masculin et du féminin chez l'enfant âgé de 4 ans » dans Véronique Rouyer, Sandrine Croity-Belz et Yves Prêteur (eds.), *Genre et socialisation de l'enfance à l'âge adulte. Expliquer les différences, penser l'égalité*, Ramonville Saint-Agne, Érès, 2010, p. 15-24.

Rouyer Véronique, *La construction de l'identité sexuée*, Paris, Armand Colin, 2007, 176p.

Smith Peter K., *Children and Play*, Malden, Wiley, 2010, 256 p.

Tap Pierre, *Masculin et féminin chez l'enfant*, Toulouse, Privat, 1985, 337 p.

Thorne Barrie, *Gender Play: Girls and Boys in School*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1993, 237 p.

Vincent Sandrine, *Le jouet et ses usages sociaux*, Paris, La Dispute, 2001, 220 p.

Vygotsky Lev Semenovitch, « Play and its Role in the Mental Development of the Child », *Soviet Psychology*, 1967, vol. 5, n° 3, p. 6-18.

Wallon Henri, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1941, 222 p.

Weisgram, Erica S. et Dinella, Lisa M. (dir.), *Gender Typing of Children's Toys: How Early Experiences Impact Development*, Washington, American Psychological Association, 2018, 341 p.

Zegai Mona, « La mise en scène de la différence des sexes dans les jouets et leurs espaces de commercialisation », *Cahiers du Genre*, 2010, n° 49, p. 35-54.

Comité scientifique

Viviane Albenga	Université Bordeaux Montaigne
Vincent Berry	Université Paris 13
Baptiste Besse-Patin	Université Paris 13
Stéphane Bonnery	Université Paris 8
Aymeric Brody	Université Saint-Louis-Bruxelles
Gilles Brougère	Université Paris 13
Isabelle Collet	Université Genève
Béatrice Collignon	Université Bordeaux Montaigne
Stéphanie Constans	Université Rennes 1
Chantal Crenn	Université Bordeaux Montaigne
Nicolas d'Andréa	Université Bordeaux Montaigne
Fanny Delaunay	ENPC
Julie Delalande	Université Normandie
Sandrine Depeau	Université de Rennes
Eric Dugas	Université Bordeaux
Yannick Hernandez	Université Bordeaux
Rolande Filion	Université du Québec
Thibault Philippette	UCLouvain
Francis Lebon	Université Paris
Fanny Lignon	Université Lyon 1
Françoise Liot	Université Bordeaux Montaigne
Régis Malet	Université de Bordeaux
Edith Maruejols	ARObE, Bordeaux
Benjamin Moignard	Université Cergy-Pontoise
Gilles Monceau	Université Cergy-Pontoise
Christine Morin-Messabel	Université Lyon 2
Jean-Christophe Pereau	Université Bordeaux
Corinne Ponce	Université Bordeaux
Jean-Luc Richelle	Université Bordeaux Montaigne
Nathalie Roucous	Université Paris 13
Véronique Rouyer	Université Bordeaux
Stéphanie Rubi	Université Paris-Descartes
Pascal Tozzi	Université Bordeaux Montaigne
Laurence Volgemuth	Institut Polytechnique de Lisbonne

Comité d'organisation

Baptiste Besse-Patin	Université Paris 13
Stéphanie Constans	Université Nantes
Chantal Crenn	Université Bordeaux Montaigne
Nicolas d'Andréa	Université Bordeaux Montaigne

Élodie Descamps	Université Bordeaux Montaigne
Eric Dugas	Université de Bordeaux
Yannick Hernandez	Université de Bordeaux
Alice Le Coz	Université de Bordeaux
Corinne Ponce	Université de Bordeaux
Duarte Rafael	Université de Bordeaux
Véronique Rouyer	Université de Bordeaux
Stéphanie Rubi	Université Paris-Descartes
Pascal Tozzi	Université Bordeaux Montaigne

Modalités de soumission

Ce colloque interdisciplinaire est ouvert à toutes les disciplines des Sciences Humaines et Sociales et s'adresse aux chercheur.e.s comme aux professionnel.le.s.

Les propositions de communications (1 000 mots maximum) devront être déposées sur le site dédié au colloque : <http://jeufamille2020.sciencesconf.org>

Ces propositions devront préciser le nom du ou des auteur.e.s, leur affiliation, l'axe dans lequel elles s'inscrivent et proposer une bibliographie indicative. Elles s'appuieront sur des recherches empiriques et présenteront explicitement leur cadre théorique, les objectifs de recherche ou la problématique, la méthodologie, les données collectées et des résultats.

Format des propositions

Le format du colloque se veut pluriel par la diversité des thématiques abordées et des formats : symposium de 3 à 4 communications (réunissant des chercheurs d'au moins deux laboratoires différents et deux disciplines différentes), communications orales et affichées, tables rondes rassemblant des chercheurs et des professionnels de structures.

Calendrier

Réception des propositions : 29 novembre

Retour des expertises : 10 janvier.

Programme : début février

**La participation au colloque est dorénavant gratuite.
Ouverture des inscriptions : 10 janvier 2020 (nombre de places limité).**

[1] Laboratoire Cultures Éducation Sociétés

[2] Le LACES (EA-7437) et le Laboratoire de Psychologie (EA- 4139) de l'Université de Bordeaux et l'UMR 5319 Passages de l'université Bordeaux Montaigne, dix enseignant·es-chercheur·es une quinzaine de professionnel·les du jeu, trois doctorant.es, deux docteurs et des étudiant·es.

[3] <https://www.sciencesconf.org/browse/conference/?confid=7554>

[4] Pour décrire ce sentiment de grandir dont témoigne les enfants, nous reprenons le terme de Julie Delalande, « Des recherches sur l'enfance au profit d'une anthropologie de l'école », *Ethnologie française*, 2007, 4, vol. 37, p. 671-679.

[5] E pour jeux d'exercice ; S pour jeux symbolique ; A pour jeux d'assemblage ; R pour jeux de règles simples et complexes.

Pour toute question, veuillez écrire à l'adresse:

jeufamille2020@u-bordeaux.com