

Offre de stage dans le cadre du dispositif Boutique des Sciences de l'Université Lumière Lyon 2
ouverte aux étudiant.es de tous les établissements de Lyon et Saint-Étienne

« Analyser et adapter un jeu de société pour en faciliter l'accès aux personnes en situation de handicap »

Type de stage :	Gratification :	Formation requise :
Temps complet (35h)	Selon la réglementation en vigueur (environ 550 euros par mois)	Master 2 - 5^e année Exceptionnellement M1
Durée du stage :	Structure d'accueil :	Début du stage :
4 à 6 mois	FM2J - Centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet	A partir de février ou mars 2024 (selon les calendriers de Master)

L'Université Lumière Lyon 2 s'est dotée d'une Direction Sciences et Société pour développer les liens entre le monde de la recherche et la société civile. Dans cette optique, le dispositif de la Boutique des sciences permet notamment aux associations, aux petites collectivités territoriales et aux collectifs de citoyens.nes de co-construire une expertise avec une équipe de chercheurs.ses dans le but de consolider ou interroger leurs actions. Afin de répondre à une demande recueillie auprès d'une de ces structures de la société civile, la Boutique des Sciences de l'Université Lumière Lyon 2 propose un stage d'une durée de 4 à 6 mois pour un.e étudiant.e de niveau Master 2 pour fournir un appui scientifique sur la problématique décrite ci-après. Le poste est ouvert aux étudiant.e.s de tous les établissements des sites de Lyon et Saint-Etienne et pas exclusivement Lyon 2.

La problématique précisée dans cette offre a été co-construite entre la structure à l'origine de la demande et la Boutique des Sciences. Elle s'inscrit donc dans une démarche de recherche participative dans laquelle devra s'inscrire l'étudiant.e. Cette problématique fait écho à un enjeu/questionnement/intérêt pour la structure demandeuse, qu'il s'agira pour l'étudiant.e de s'approprier. Elle est bien entendu ouverte, ré-orientable et non exclusive : l'étudiant.e peut être force de proposition en fonction de sa discipline, de ses précédentes expériences, etc.

DESCRIPTION DU STAGE

Lieu du stage : le stage sera basé au Centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (69300 Caluire), télétravail partiel possible.

Description de la structure : La FM2J, centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet a pour mission de valoriser le jeu auprès des professionnels, les former à une utilisation appropriée du jeu et leur offrir des ressources nécessaires afin de :

- Penser le jeu comme objet culturel, support éducatif, thérapeutique et vecteur social

- Contribuer à l'épanouissement de tous les individus à travers le jeu en favorisant un espace d'autonomie, de créativité et de liberté

L'offre de formation est modélisée à partir de différentes recherches-action menées sur le terrain et s'inscrivant dans des problématiques contemporaines. L'expertise de FM2J est également valorisée par des actions de conférences, de conseil, de création et des travaux de publications. La FM2J intervient aussi bien auprès des professionnels du jeu, de la petite enfance, de l'éducation, de l'animation, de la culture, de la gérontologie, du soin ou du handicap.

Sujet du stage et objectifs :

Ce stage vise à co-construire avec la FM2J, une méthode d'analyse d'université d'un jeu de société et de mettre en place une démarche d'observation et d'analyse de cette méthode. L'objet de la recherche est de créer cette méthode en dialoguant avec des professionnels puis ensuite d'expérimenter cette méthode sur le terrain et enfin de rédiger un guide pédagogique de la méthode et de créer des fiches modèles. L'objectif pourra ainsi se prolonger avec la sélection de jeux de société, leur analyse selon la méthode, et l'édition de fiches d'analyse « modèles » et, à partir de ce travail, d'être force de proposition pour faire évoluer la méthode.

Les professionnels de terrain en santé, éducation, dans le médico-social et l'animation témoignent très souvent de leurs difficultés à favoriser une réelle qualité de jeu auprès des personnes en situation de handicap. Ainsi, ce stage permettra de contribuer à répondre à la problématique (évolutive) suivante : **En quoi la création d'un outil d'analyse et d'adaptation de jeux pourrait aider les professionnels à sélectionner et à mieux adapter les objets ludiques afin de favoriser des temps de jeu de qualité auprès des personnes en situation de handicap ?**

Aujourd'hui, les vertus du jeu ne cessent d'être mises en valeur et il est largement admis que « jouer juste pour le plaisir » tisse des liens avec des finalités culturelles, sociales, éducatives et thérapeutiques. Ainsi, faire accéder à des temps de jeu de qualité est essentiel à l'épanouissement de tous les individus mais peut présenter parfois des difficultés, en particulier chez une personne en situation de handicap. De façon générale, il n'est jamais simple de sélectionner le bon jeu, celui qui est à la fois adapté aux besoins, désirs et compétences de la personne à qui il est destiné. Cette difficulté se révèle d'autant plus grande quand le potentiel joueur est en situation de handicap. Le risque que l'objet ludique ne soit pas parfaitement adapté est réel et on assiste trop souvent à des propositions trop complexes pour être appréhendées de façon autonome par les individus visés. Dans ce cas, le joueur n'aura pas vraiment accès au plaisir que procure une vraie situation ludique et ne pourra pas bénéficier pleinement des vertus du jeu. Par ailleurs, une sélection de jeu non adaptée agit alors sur la posture de l'accompagnateur qui est davantage tenté d'apporter une aide au joueur. Néanmoins, cette aide d'un tiers, bien que bienveillante, limite le pouvoir et la liberté de la personne dans la situation de jeu.

La recherche-action dans laquelle ce stage s'inscrit vise donc à aider tout particulièrement les professionnels à mieux sélectionner et adapter des jeux de société afin de préserver la qualité de jeu de la personne en situation de handicap. L'étudiant.e pourra donc s'appuyer sur les travaux précédents et en cours menés par la FM2J depuis 2006. L'étudiant.e pourra également conduire de nouvelles enquêtes et observations, en fonction des pistes de travail qui lui semblent les plus pertinentes. Dans le cadre de son stage, l'étudiant.e choisi.e participera à la vie de la structure et les résultats de son **étude croisant savoirs scientifiques amenés par sa formation universitaire et ceux, empiriques, amenés par la structure** devront permettre de consolider le projet en y apportant un nouvel éclairage. Les résultats de ce travail pourront par exemple permettre à la FM2J de co-construire et d'expérimenter cette méthode d'analyse. Le travail pourra également servir aux réseaux associatifs locaux, régionaux et nationaux, aux professionnels et chercheurs afin de mettre en perspective les pratiques d'adaptation des jeux et jouets.

Organisation générale du stage et principales missions du stagiaire :

Le montage, la coordination et la supervision du stage seront organisés par l'équipe de la Boutique des Sciences. L'étudiant.e aura également un.e tuteur/trice au sein de la structure (Hugo Soru), sera suivi.e pédagogiquement par son.sa responsable de Master et scientifiquement par un.e encadrant.e scientifique choisi.e conjointement. L'étudiant.e travaillera au sein de la FM2J avec une psychologue, un ludothécaire, un docteur en sciences de l'éducation et la responsable de la gamme Access+ d'Asmodee Research et s'engagera à fournir, en complément de son mémoire académique, des préconisations concrètes et des outils de diffusion des résultats vulgarisés qui puissent bénéficier à la structure. La nature de ces livrables fera l'objet d'une discussion et d'un accord avec la structure au début du stage. Il/elle travaillera en lien étroit avec la structure pour définir et mettre en œuvre des méthodes adaptées de collecte sur le terrain, d'organisation et d'échanges d'informations.

Missions principales :

- Revue de la littérature sur l'adaptation des jeux aux personnes en situation de handicap
- Mise en place de méthodologies adaptées et conduite d'enquêtes qualitatives auprès des personnes concernées dans le but de répondre à la problématique ciblée
- Analyse des résultats et compréhension des enjeux conceptuels
- Co-construire et expérimenter une méthode d'analyse
- Participation à la vie de la structure pendant le temps de présence
- Organisation et co-animation d'une démarche participative de collecte de données, d'analyse et de réflexion au sein de la structure, organisation de l'expérimentation de la méthode sur le terrain des professionnels
- Rédaction d'un mémoire académique et production de livrables de médiation (notamment un guide pédagogique de la méthode)

PROFIL RECHERCHÉ

Savoirs : Etudiant.e de Master 2 ergonomie, design mais aussi anthropologie, sociologie, psychologie, ou sciences de l'éducation. Tout autre profil présentant une approche pertinente sera examiné.

Compétences attendues :

- Intérêt pour les Sciences Humaines et Sociales
- Intérêt pour la recherche participative et la démarche communautaire
- Intérêt pour les jeux de société et les questions de handicap
- Connaissance et maîtrise des méthodologies qualitatives et quantitatives en SHS
- Pratique de la conduite de projet et intérêt pour le dialogue entre science et citoyens

Savoir être

- Capacités relationnelles et sens du travail en équipe
- Capacité d'écoute et posture compréhensive
- Capacité et volonté à impliquer les membres de la structure et les citoyens.nes au travers de temps de travail et de rencontre, d'animations, de réunions, etc.
- Autonomie et force de proposition
- Rigueur, méthode et sens de l'organisation
- Qualités rédactionnelles, d'analyse et de synthèse

CANDIDATURES

Envoi des candidatures :

Si vous êtes intéressé-e, merci de faire parvenir une lettre de motivation accompagnée d'un CV à :

Hélène CHAUCHEAU, Chargée de projets Boutique des Sciences : helene.chauveau6@univ-lyon2.fr

Date limite de candidature: **13 novembre 2023** (entretiens prévus entre le 20 et le 30 novembre)