

- Sociologie générale

Lavis Jean-François

Objectifs

Aller au-delà d'une compréhension anecdotique du ludique et accéder à une compréhension historique. Ce dépassement pour montrer que le ludique est aujourd'hui un ingrédient culturel de notre histoire contemporaine.

Contenu

Sélection dans une histoire de la civilisation occidentale de repères relatifs à des manifestations ludiques contemporaines.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Réflexion en termes "de ... à ..." et inflexion ludique. Concrètement, d'événements historiques du passé (par ex., le tremblement de terre de Lisbonne en 1755) à des événements historiques présents (par ex., la chute du mur de Berlin en 1989) et, enfin, à l'inflexion ludique que prend la communication des événements historiques.

Bibliographie

Aurélien Fouillet, *L'Empire ludique. Comment le monde devient (enfin) un jeu*, François Bourin, 2014.

Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951.

Mode d'évaluation pratique

Deux "chapitres" dans l'évaluation :

un chapitre relatif à la matière du cours : les étudiants sont susceptibles de répondre à une question portant sur un morceau du cours.

Un chapitre dit "initiative de l'étudiant" : chaque étudiant est invité à s'emparer d'un morceau de la matière pour en faire une synthèse, pour le développer, pour le critiquer, pour ajouter une réflexion ... De nombreuses formules sont possibles. Simplement, chaque étudiant sera convié à présenter son initiative avant l'examen.

En ce qui concerne la cote, pour autant que l'étudiant accède à l'initiative, principe du "moitié-moitié". Cote sur 20 : 10 pour le point relatif à la matière ; 10 pour le point relatif à l'initiative.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours