

Comment Malefiz devint Barricade - une histoire transnationale du jeu de société des années 1960 et 1970

Antonia Schlotter

Le projet vise à revaloriser les jeux de société au sein du monde universitaire et à les historiciser pour la première fois en tant que produits culturels populaires des années 1960 et 1970, notamment de manière transnationale et interdisciplinaire. Il s'agit d'effectuer une recherche fondamentale au prisme de l'histoire culturelle, de l'histoire croisée et des sciences du jeu.

Selon l'état actuel rudimentaire de la recherche historique, la République fédérale d'Allemagne était, dans les années 60, le leader européen, voire international, en tant que producteur de jeux de société. Les années 1970 ont ensuite marqué un "boom" qui a entraîné une différenciation du paysage des jeux de société. Dans ce contexte, le projet vise à vérifier le rôle de pionnier de la RFA dans la culture internationale des jeux de société de l'époque. Ainsi, l'étude tente de retracer les processus de transfert culturel au cours des années 1960 et 1970 à partir de la RFA via la Grande-Bretagne, la France et les pays du Benelux qui étaient les principaux clients des licences de jeux allemands. En outre, le rôle des États-Unis dans ce contexte est également analysé.

Ainsi, le projet interroge les jeux de société quant à leur potentiel de construction d'idées spécifiques de la société dont ils sont issus en tant que produits et qu'ils reflètent également en tant que phénomènes culturels populaires. En outre, il vise à déterminer dans quelle mesure ces modèles sociétaux, ainsi que les idées de "communauté" et de "famille", ont une signification européenne ou transnationale ou sont plutôt des spécificités nationales. On peut supposer que les jeux de société populaires avaient le potentiel de socialiser, de communautariser - un potentiel qui a souvent été utilisé stratégiquement par les affaires familiales, la politique éducative ainsi que par les pédagogues.