

Compte-rendu
Assemblée Générale Constitutive
Vendredi 12 décembre 2008

Ordre du jour :

1. Présentation du CERJ
2. Présentation des partenaires actuels
3. Statuts
4. Tarif des adhésions
5. Présentation et élections des membres du CA
6. Présentation des axes de recherche et projets à venir
7. Questions diverses

1. Présentation du CERJ

La volonté de créer un Centre d'Etudes et de Recherche sur le Jeu a pour origine une réflexion sur la fonction ressource de la Maison des Jeux de Grenoble. Pour produire de la ressource non empirique, il était nécessaire d'extérioriser la recherche sur le jeu. La Maison des Jeux ne pouvant pas avoir pour objectif associatif de défendre le jeu comme pratique culturelle et être dans une neutralité scientifique quand à la reconnaissance du jeu comme pratique culturelle. Ainsi est né le CERJ.

Le CERJ s'affiche comme une structure différente des laboratoires universitaires. Il a pour ambition d'être un laboratoire de recherche en éducation populaire défendant les idées de la construction de savoirs sur le jeu par différents niveaux d'expertise (joueurs, animateurs, médiateurs, formateurs, chercheurs...), le croisement des disciplines et d'une diffusion de ces savoirs à tout le monde. L'objectif est de mutualiser les recherches à différents niveaux (disciplinaires, statutaires...).

2. Les partenaires actuels

En plus des 10 personnes présentes (Marido Noblet, , Jean-Pierre Sautot, Régis Labedan, Thomas Granjon, Ludovic Labrune, Magali Bicaïs, Titia Mayen, Séverine Deleas, Virginie Galdemar, Nicolas Gandin) et des 2 personnes morales (la Maison Des Jeux de Grenoble représentée par son président Didier Bruyère et l'association Jeux Jubil représentée par Mathilde Guillot), nous avons établis une liste de contact regroupant différents acteurs intéressés par le CERJ :

- Des enseignants/chercheurs : Colas Duflo (philosophe), Laurent Tremel (ethnologue), Barbara Michel (sociologue), Nathalie Roucoux (science de l'éducation), Béatrice Bossé (psychologue), Nicole de Grandmont (orthopédagogue)
- Des professionnels du jeu : l'association Ludambule, la Maison des Jeux de Clermont Ferrand, Nadège Haberbush (ludothécaire), l'association La semaine des 4 jeudis
- Des partenaires institutionnels : La DDJS de l'Isère en la personne de Nicolas Précas, Christian Belisson (Inspecteur Jeunesse et Sport)

Les encouragements reçus nous encouragent à penser que le CERJ a toute sa raison d'être et réunira par la suite de plus en plus de partenaires.

3. Les statuts

Après lecture et présentation des statuts, deux points sont modifiés :

- Ajout de « formations » dans le quatrième point des moyens d'actions
- Suppression du quorum minimum nécessaire pour les assemblées générales ordinaires

Suite à ces modifications nous avons procédé au vote des statuts :

Pour : 12

Contre : 0

Abstention : 0

Ne prend pas part au vote : 0

Les statuts sont donc adoptés à l'unanimité.

4. Tarif des adhésions

Une proposition de tarification a été faite :

Individuel : 10 euros

Structure : 30 euros

Les tarifs ont été soumis au vote :

Pour : 12

Contre : 0

Abstention : 0

Ne prend pas part au vote : 0

Puis adoptés à l'unanimité.

5. Présentation et élections des membres du CA

Se présentent au conseil d'administration :

Régis Labedan, Magali Bicaïs, Jean-Pierre Sautot, Thomas Granjon

et une personne morale : la Maison des Jeux de Grenoble.

Nous avons procédé à l'élection à main levée (aucune demande de vote à bulletin secret n'a été faite)

Pour : 12

Contre : 0

Abstention : 0

Ne prend pas part au vote : 0

Sont donc élus au conseil d'administration du CERJ :

Régis Labedan, Magali Bicaïs, Jean-Pierre Sautot, Thomas Granjon et la Maison des Jeux de Grenoble.

6. Présentation des axes de recherche

Après avoir fait un petit sondage auprès des professionnels et des chercheurs du jeu, différentes thématiques sont apparues. Elles sont présentées à l'AG comme des axes de recherche possibles :

LE JEU COMME CULTURE POPULAIRE : Le jeu est une pratique culturelle populaire, c'est-à-dire qu'il transmet des savoirs et des savoirs-faire tout en échappant à toute logique technique, médiatique et

spectaculaire ? Tous les jeux sont-ils populaires ? Pourquoi joue-t-on souvent aux mêmes jeux ? Est-ce le signe d'une culture ? Quels sont les savoirs transmis par le jeu ? Le jeu est-il de nature sémiotique (c'est un signe) ? Comment ce patrimoine immatériel qu'est le jeu se transmet-il, circule, s'échange ? Que laisse-t-il comme au niveau individuel et collectif ? Une ethnographie du monde en jeu peut-elle exister ? Comment jouent nos voisins ? Existe-t-il une diversité des cultures ludiques ? Recueillir d'autres manières de jouer interroge notre propre culture du jeu. Qu'est-ce que le jeu nous apprend de la culture d'une société ?

QU'EST CE QUI EST LUDIQUE ? : Quelles sont les représentations sociales du ludique dans notre société aujourd'hui, ont-elles changées, sont-elles différentes ailleurs ? Le jeu est-il une institution, l'a-t-il déjà été ? Peut-on assimiler le ludique au loisir ? Quels sont les rapports entretenus entre ludique et travail ? Tout peut-il être ludique ? Qu'est-ce que le non-ludique ?

JOUER ET GAGNER : Peut-on véritablement jouer pour jouer, c'est-à-dire sans volonté de gagner ? Quelles sont les conséquences de la victoire ou de la défaite ? Existe-t-il véritablement des « mauvais » joueurs ? Le résultat du jeu ne fait-il pas partie intégrante de l'intérêt ludique ? Victoire individuelle ou collective : pourquoi les jeux coopératifs semblent avoir moins d'intérêts pour les joueurs ?

JEU ET RAPPORT A SOI : Le jeu semble transformer notre rapport à nous-même : désinhibition, personnalité exacerbée voire totalement différente, engagement de soi, rapport au corps... Existe-t-il des spécificités qui encouragent cela ? (un type de jeu, un contexte ludique...) Quelles en sont les rapports et les conséquences sur le quotidien (personnalité, fonction exutoire, perception de soi, estime de soi...) Le jeu nécessite-t-il un engagement de soi particulier, si oui lequel ?

JEU ET RAPPORT AUX AUTRES : Le jeu semble aussi transformer notre rapport aux autres (avant, pendant et après), quels sont les particularités de ce rapport ? Qu'est-ce qu'il se passe aux niveaux des classes sociales dans le jeu ? Jouer est-ce rencontrer et découvrir l'autre ? Quelles en sont les conséquences sur le quotidien (sociabilité, perception des autres, enfermement...) Le jeu est une interaction qui entraîne une communication particulière (avant, pendant et après le jeu)

LE JEU ET LA REALITE : Quels sont les rapports entretenus entre jeu et réalité ? Comment le jeu peut-il refléter la réalité (calque, fonction iconique, reproduction) ? Comment le jeu peut-il produire la réalité (mode de construction, langage) Comment le jeu peut-il transformer le réel (produire un discours qui transforme les valeurs, avoir des conséquences sur la réalité) Comment peut-il faire les trois à la fois ????

JOUEURS/ NON JOUEURS, DES DIFFERENTES PERCEPTIONS DU JEU : Quelles perceptions les non-joueurs ont des joueurs (et inversement) ? Existe-t-il un groupe social des joueurs ? Si oui, quels en sont ses particularités ? Quelles sont les appréhensions des non-joueurs à entrer dans le jeu ? (manque de compétences, perte de temps, réservé aux enfants...) Enfants/Adultes, comment les adultes interviennent dans le jeu de leurs enfants ? Comment initier au jeu, comment faire jouer ? Existe-t-il une didactique du jeu (enseigner/apprendre à jouer) ?

ESPACE LUDIQUE : Spécificités et différences des espaces ludiques ? Le jeu et la ville : où joue-t-on dans la ville, quel place pour le jeu dans l'espace urbain ? Changement et évolution de la place du jeu dans l'espace public. Jeu public/jeu privé

AUX FRONTIERES DU LUDIQUE : Les jeux "par procuration" interrogent de par leurs spécificités, en effet comment peut-on se considérer "dans le jeu" quand on regarde un jeu ? Peut-on avoir autant de plaisir en jouant qu'en regardant jouer ? Quel est le rôle de l'outil technique dans le phénomène du jeu

« par procuration » (TV, monde virtuel, jeux vidéos) ? En quoi le support virtuel du jeu vidéo vient-il tant faire oublier sa part ludique ?

SPECIFICITES DES JEUX, JEUX SPECIFIQUES : Quelles sont les particularités de certains jeux ? Jeu scolaire, jeu de crèche ... Jeux d'auteurs / Jeux traditionnels

RAPPORT A LA REGLE : Pourquoi c'est pénible de lire une règle du jeu ?

Une proposition est faite pour choisir un premier axe de recherche qui soit fédérateur :

Quelle place pour le jeu dans l'espace public ? (Le jeu et la ville : Où joue-t-on dans la ville ? à quoi ? qui ? Quelle(s) place(s) pour le jeu dans l'espace urbain ? Spécificités et différences des espaces ludiques ? Changement et évolution de la place du jeu dans l'espace public : approche historique, approche synchronique ? Développement durable)

Cette idée est adoptée dans un premier temps avec une demande faite pour pouvoir étudier plus en détail l'ensemble des thématiques proposées avant de se prononcer sur cet axe.

7. Questions diverses

L'évocation d'un séminaire fédérateur pour initier le réseau du CERJ autour du thème : Le jeu et l'espace public, semble intéresser tout le monde. La question se pose de savoir ce qu'il faut faire pour monter ce séminaire dans un premier temps. Nous pensons qu'il est nécessaire de rédiger un texte sur le thème et d'y avoir déjà un peu réfléchi pour sélectionner les intervenants et pouvoir leurs présenter le séminaire.

Une demande est faite pour qu'une réflexion soit menée autour du jeu comme pratique culturelle afin que le CERJ puisse présenter à ses différents partenaires sa ligne directrice de recherche. L'idée est aussi acceptée par tout le monde.

Des réflexions sont menées sur l'organisation concrète du CERJ à partir de maintenant, il est proposé que chaque adhérent réfléchisse à ces deux questions (le jeu et l'espace public, le jeu comme pratique culturelle) pour que nous puissions par la suite échanger sur ces thèmes et construire à la fois le programme du séminaire et la présentation du CERJ. Cette méthodologie est adoptée et l'AG se conclue autour d'un buffet.