



JEUDI 10 OCTOBRE

8h30	Accueil des participants — SALLE LOUIS LIARD ♦	
8h45-9h05	Allocutions d'ouverture : Romuald Foukoua , directeur de l'UFR de littérature française et comparée, Sorbonne Université ; Bernard Franco , professeur de Littérature générale et comparée Sorbonne Université ; Dominique Desjeux , professeur émérite d'anthropologie sociale et culturelle à la Sorbonne, Université de Paris, Laboratoire CEPED (UMR 196), président du GIS Jeu et Sociétés	
Séance du matin : <i>Recherches et applications sociétales</i>		
Présidence de séance : Isabelle Varescon , professeure de psychologie clinique et psychopathologie à l'Université Paris Descartes — Université de Paris, directrice du Laboratoire Psychopathologie et Processus de Santé (LPPS - EA 4057)		
9h05-9h35	Les jeux de hasard et d'argent à l'ère numérique : du comportement individuel à la responsabilité sociale	Sylvia Kairouz , professeure de sociologie, Université Concordia. Institut universitaire sur les dépendances. Chercheure affiliée à l'Institut de recherche en santé publique de l'Université de Montréal (IRSPUM)
9h35-10h05	Le trouble d'addiction du jeu vidéo en Europe et en France : clinique, évolution et profil du joueur	Olatz Lopez Fernandez , senior lecturer, Monash University, Australie. Eastern Health Clinical School, Monash University
10h05-10h15	Discussion	
10h15-10h35	Pause	
10h35-11h05	Évaluation de la pratique des jeux en ligne : une étude transculturelle	Maud Lemercier-Dugarin , doctorante en psychologie clinique, Université Paris Nanterre, laboratoire CLIPSYD (EA 4430)
11h05-11h35	Étude des motivations, des cognitions et des émotions chez les joueurs de jeux de hasard et d'argent	Sasha Mathieu , docteure en psychologie, Université Paris Descartes - Université de Paris, Laboratoire LPPS (EA 4057)
11h35-12h05	Étude des facteurs cognitifs, métacognitifs et de personnalité dans la prise de risque chez les joueurs de jeux de hasard et d'argent	Servane Barrault , MCF-HDR de psychologie clinique, Université de Tours, Laboratoire Qualité de vie et santé psychologique (EE 1901) Valérie Pennequin , professeure de psychologie Université de Tours, directrice du laboratoire PAVeA (EA 2114)
12h05-12h20	Discussion	

Séance de l'après-midi : *Évaluation des processus et applications thérapeutiques dans les recherches sur les jeux*

Présidence de séance : **Lucia Romo**, professeure de psychologie clinique à l'Université Paris Nanterre et psychologue au Centre Hospitalier Sainte Anne (CMME). Membre de l'Unité Inserm U1266 Team 1 (ex-U675), Centre de Psychiatrie et Neurosciences (CPN)

14h-14h30	Jeux : quels univers pour quels bénéfices ?	Yasser Khazaal , professeur de psychiatrie, chef de service de médecine des addictions, CHUV, Lausanne. Faculté de Biologie et de médecine, Université de Lausanne, Suisse
14h30-15h	Formation universitaire en jeu excessif et addiction comportementale : enjeux scientifiques et nouveaux outils pédagogiques	Melina Andronicos , docteure en sciences de la vie, psychologue, responsable de recherche au CHUV de Lausanne, Suisse
15h10-15h20	Discussion	
15h20-15h40	Pause	
15h40-16h10	Utilisation de la réalité virtuelle dans le traitement de problèmes de jeu : pourquoi et comment ?	Stéphane Bouchard , professeur et titulaire de la Chaire de recherche du Canada en cyberpsychologie clinique
16h10-16h40	Étude pilote d'une prise en charge du jeu pathologique par réalité virtuelle	Jean-Jacques Rémond , psychologue clinicien, Université Paris Nanterre, doctorant dans le laboratoire CLIPSYD (EA 4430)
16h40-17h10	Évaluation des capacités d'inhibition cognitive chez des joueurs de poker	Élodie Hurel , doctorante en psychologie-neuropsychologie, Université de Nantes-IFAC-CRJE, laboratoire SPHERE (UMR1246)
17h10-17h20	Discussion	
17h20-17h40	FDJ et le GIS Jeu et Sociétés : mise en perspective d'un partenariat	Stéphane Pallez , présidente-directrice générale de la Française des Jeux

VENDREDI 11 OCTOBRE

8h30

Accueil des participants — **SALLE LOUIS LIARD ♦**

9h-9h15

Allocutions d'ouverture :

Bernard Franco, professeur de Littérature générale et comparée à Sorbonne Université ; **Elisabeth Belmas**, professeure émérite d'histoire moderne, Université Paris 13, laboratoire IRIS (UMR 8156-U997), MSH Paris-Nord, secrétaire générale du GIS « Jeu et Sociétés »

Séance du matin : *De l'expression du je au miroir du monde*

Présidence de séance : **Juliette Vion-Dury**, professeure de littérature générale et comparée de l'université Paris 13, laboratoire Pléiade (EA 7338). Vice-présidente Grand Campus de l'université Paris 13 en charge des relations avec la MSH-Paris Nord et le Campus Condorcet.

9h15-9h45

Politique et jeu dans les *Pensées* de Pascal — Lecture cailloisienne de la politique pascalienne

Jean-Louis Bischoff, docteur HDR en philosophie et en littérature, Université d'Artois, laboratoire Textes & Cultures (EA 4028), directeur de l'institut de recherche de la Fédération Européenne des Écoles (FEDE)

9h45-10h15

« A Game of Tigers and Sheep » d'Arun Kolatkar : le signifiant en jeu.

Pascal Aquier, professeur de littérature anglaise à Sorbonne Université, vice-doyen à la Recherche de la Faculté de Lettres

10h15-10h45

Les jeux d'argent, facteurs et expressions d'un monde globalisé

Marie Redon, MCF - HDR de géographie, Université Paris 13, laboratoire Pléiade (EA 7338)

10h45-11h00

Discussion

11h00-11h20

Pause

11h20-11h50

Modéliser le jeu de mots : de la définition au traitement

Lichao Zhu, docteur en sciences du langage, Université Paris 13, Laboratoire Textes Théorie Numérique (TTN)

11h50-12h20

Le *Je* comme un espace de jeu

Ahmad Shakeri, docteur en littérature générale et comparée, chercheur et membre de l'IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies), Téhéran, Iran

12h20-12h35

Discussion

Colloque
RENCONTRES
AUTOUR
DU *jeu*

Séance de l'après-midi : *Pratiques et représentations du jeu*

Présidence de séance : **Jean-Louis Bischoff**, docteur HDR en philosophie et en littérature, Université d'Artois, laboratoire Textes & Cultures (EA 4028), directeur de l'institut de recherche de la Fédération Européenne des Écoles (FEDE)

13h45-14h15	Les femmes et le jeu	Hannah Freundlich , doctorante, Université Paris 13, Laboratoire Textes Théorie Numérique (TTN)
14h15-14h45	Las Vegas et Macao : villes miroirs ?	Boris Lebeau , MCF de géographie, Université Paris 13, laboratoire Pléiade (EA 7338)
14h45-15h15	Une passion du Grand Nord : les courses de traîneaux à chiens en Alaska	Thierry Wendling , ethnologue, chargé de recherches au CNRS. Co-fondateur et co-directeur de la revue Ethnographiques.org, co-directeur du LAHIC (IIAC, CNRS-EHESS)
15h15-15h45	Courses et paris hippiques en Afrique du Sud: un reflet des transformations post-apartheid	Sophie Chevalier , professeure en anthropologie, Université de Picardie Jules-Verne, directrice du laboratoire Habiter le monde (EA 4287), co-directrice de la revue Ethnographiques.org
15h45-16h	Discussion	
16h-16h15	Pause	
16h15-16h45	Jeux sociaux gratuits et jeux d'argent, une frontière poreuse dans le monde digital	Jean-Michel Costes , sociologue et démographe, Secrétaire général de l'Observatoire des jeux (ODJ)
16h45-17h15	Restez maître du jeu : <i>des-illusions</i> sur le renouvellement des conduites dans les jeux de hasard et d'argent.	Valérie Le Floch , professeure de psychologie sociale et Celine Lemerrier , professeure de psychologie cognitive. Université Toulouse 2, laboratoire CLLE, équipe LTC, (UMR 5263)
17h15-17h45	Jeux d'argent chez les personnes en prison. Résultats de la recherche qualitative et quantitative en Pologne	Bernadeta Lelonek-Kuleta , docteure en psychologie, assistant professor, John Paul II Catholic University of Lublin, Institute of Psychology, Poland
17h45-18h	Discussion	
18h-18h20	Présentation du Game in Lab	Gilles Brougère , professeur de sciences de l'éducation, Université Paris 13, laboratoire Experice (EA 3971)

SAMEDI 12 OCTOBRE

8h30-8h45

Accueil des participants – AMPHITHÉÂTRE GUIZOT ♦

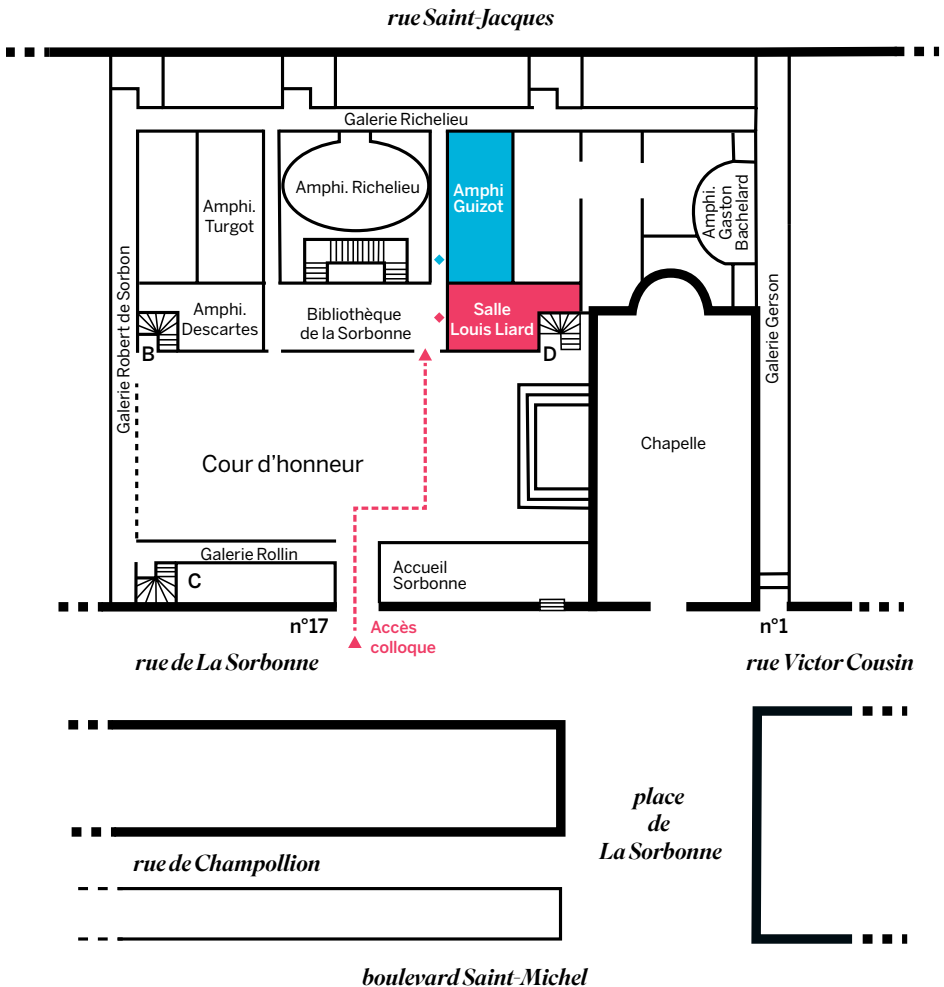
Séance du matin : *Le jeu, un fondement sociétal à l'ère numérique*

Présidence de séance : **Elisabeth Belmas**, professeure émérite d'histoire moderne, Université Paris 13, laboratoire IRIS (UMR 8156-U997), MSH Paris-Nord, secrétaire générale du GIS « Jeu et Sociétés »

8h45-9h15	Gamification en santé : contours, enjeux et perspectives	Sarah Sandré , doctorante en histoire des sciences contemporaines, Université Paris 13, laboratoire IRIS (UMR 8156), juriste et consultante en santé numérique
9h15-9h45	Jeux et e-santé : enjeux et rugosités	Caroline Simonpietri , docteure en socio-anthropologie, Laboratoire CEPED (UMR 196), Université Paris Descartes, Consultante indépendante (Anthropik)
9h45-10h15	« Faire du jeu vidéo un sport professionnel ». De la professionnalisation à l'institutionnalisation d'une passion ordinaire	Samuel Vansyngel , doctorant en sciences de l'éducation, Université Paris 13, Laboratoire EXPERICE (EA 3971), co-fondateur de l'AREFE (Association pour la Recherche et les Etudes Francophone sur l'Esport)
10h15-10h25	Discussion	
10h25-10h45	Pause	
10h45-11h15	Un jeu productif? La gamification et la question des mécaniques du jeu	Emmanuelle Savignac , MCF d'anthropologie, Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle, laboratoire CERLIS (UMR 8370), Université Paris Descartes
11h15-11h45	Loot Boxes — A Game Changer?	Ingo Fiedler , PhD, co-founder of the Blockchain Research Lab - University of Hamburg, UHH School of Business, Economics and Social Sciences, Affiliated Assistant Professor - Concordia University of Montreal
11h45-12h15	A Game of Social Thrones: The Influence of Social Media on Young Adults' Self Esteem	Donna Cooner , PhD, author, former teacher and school administrator, professor of education at Colorado State University
12h15-12h25	Discussion	
12h25-12h40	Conclusions	

Colloque
RENCONTRES
AUTOUR
DU *jeu*

PLAN ET ACCÈS AU COLLOQUE



L'accès au colloque se fait exclusivement
via l'accès situé au **17 rue de La Sorbonne, 75005 Paris**

L'inscription préalable et nominative **est obligatoire**.

Colloque RENCONTRES AUTOUR DU *jeu*

PRÉSENTATION

Le Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) «Jeu et Sociétés» organise, ces **10, 11 et 12 octobre 2019**, en Sorbonne, son **premier colloque pluridisciplinaire et international dédié au jeu et à ses enjeux**.

Réunissant enseignants, chercheurs, praticiens et spécialistes du jeu venus de 6 pays pendant 2 journées et demie, cet événement a un double objectif : **dresser le bilan de 6 années de recherches portées par le GIS** et tenter de **cerner la façon dont les acquis scientifiques récents sur le jeu** dans les domaines de la médecine, des lettres, des sciences humaines et sociales **permettent de mieux envisager les problématiques sociétales actuelles et futures**.

Le programme en ligne est disponible sur <https://ludocorpus.org/colloque-2019/>

ORIGINE ET MISSION DU GIS JEU ET SOCIÉTÉS

Né en 2013, **le GIS «Jeu et Sociétés»** regroupe des enseignants-chercheurs et chercheurs des universités **Paris Descartes-Université de Paris**, **Paris 13**, **Paris Nanterre** et **Sorbonne Université**, spécialistes des questions liées au jeu dans des approches pluridisciplinaires en **Lettres, Sciences Humaines et Sociales** (LSHS).

L'ambition du GIS est de **féderer les chercheurs sur le thème du jeu**, de **favoriser** en toute indépendance **un partage d'informations** auprès des acteurs académiques, de **rendre accessibles leurs travaux**, afin qu'ils **favorisent un débat public éclairé sur le phénomène social du jeu** et du jeu d'argent en particulier.

Rattaché au laboratoire Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux — IRIS (UMR 8156) CNRS — Inserm — EHESS, à l'UFR SMBH de l'Université Paris 13, le GIS bénéficie d'une dotation de la Française des Jeux, dans le cadre de son programme Jeu Responsable.

