



PROGRAMME

Journée d'étude
RENCONTRES
AUTOUR
DU *jeu*


Jeu
et
Sociétés

jeudi 15 octobre 2020
CAMPUS CONDORCET - AUBERVILLIERS

JOURNÉE D'ÉTUDE DU JEUDI 15 OCTOBRE 2020

8h45

Accueil des participants — **SALLE 100 - CENTRE DES COLLOQUES**

9h-9h20

Allocutions d'ouverture :

Bernard Franco, professeur de Littérature générale et comparée à Sorbonne Université, président du GIS « Jeu et Sociétés

Matin

1ere session présidée par Juliette Vion-Dury, professeure de littérature générale et comparée, Université Sorbonne Paris Nord, laboratoire Pléiade (EA 7338). Vice-présidente Grand Campus, Université Sorbonne Paris Nord, en charge des relations avec la MSH-Paris Nord et le Campus Condorcet.

9h30-9h55

La pratique des nobles jeux de tir sous l'Ancien Régime

Thomas Fressin, docteur en histoire moderne, Université Côte d'Azur, laboratoire CMMC (UR1193)

10h-10h25

L'intégration du jeu vidéo - L'ombre du Mordor dans le monde du Seigneur des anneaux

Lauriane Thomas, M2 en littérature, Université Sorbonne Paris Nord

10h25-10h40

Discussion

10h40-10h50

Pause

2e session présidée par Arnaud Esquerre, sociologue, chargé de recherche au CNRS, directeur de l'Institut de recherche interdisciplinaire sur les enjeux sociaux (IRIS – EHESS, CNRS, Inserm, Sorbonne Paris Nord)

10h50-11h15

De l'identité narrative à l'identité vidéoludique : éléments de réflexion pour appliquer Ricœur au jeu vidéo

Nathan Ferret, doctorant en sociologie, EHESS, laboratoire IRIS (UMR 8156), LabEx TEPSIS

11h20-11h45

Jouer gros : la dimension existentielle du jeu dans la littérature romantique

Florence Schnebelen, docteure en littérature comparée, Université de Haute-Alsace, laboratoire ILLE (UR 4363)

11h45-12h

Discussion

Après-midi

1ere session présidée par **Isabelle Varescon**, professeure de psychologie clinique et psychopathologie à l'Université de Paris, directrice du Laboratoire Psychopathologie et Processus de Santé (LPPS - EA 4057)

14h30-14h55	L'aménagement architectural et urbanistique des jeux olympiques de Londres 2012 (Stratford)	Sarah Boudrioua , doctorante en littérature comparée, Université Sorbonne Paris Nord, école doctorale Erasme
15h-15h25	Contribution à la compréhension d'éléments expliquant la sévérité de jeu chez les joueurs de jeux de hasard et d'argent	Sasha Mathieu , docteure en psychologie, Université de Paris, laboratoire LPPS (UR 4057)
15h25-15h40	Discussion	
15h40-15h55	Pause	

2e session présidée par **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-U 675), Centre de Psychiatrie et Neurosciences (CPN)

15h55-16h20	L'impact des campagnes publicitaires sur les joueurs de hasard et d'argent au regard du soutien social, des traits de la personnalité et de l'âge du premier jeu	Samantha Tessier , doctorante en psychologie, Université de Paris Nanterre, laboratoire CLIPSYD (UR 4430)
16h25-16h50	Impact des bonus de fidélité sur l'activité liée à la pratique des jeux d'argent sur internet	Marianne Balem , M2 en statistique pour les sciences de la santé, Universités de Nantes et Tours, laboratoire SPHERE (UMR 1246)
16h50-17h	Discussion	
17h-17h15	Conclusions	

Journée d'étude

RENCONTRES

AUTOUR

DU *jeu*

PRÉSENTATION

Ce jeudi 15 octobre 2020, le Groupement d'Intérêt Scientifique « Jeu et Sociétés » organise la deuxième édition de ses **Rencontres autour du jeu**. Destiné à présenter des travaux scientifiques sur le jeu, l'événement, accueilli par le Campus Condorcet, revêt cette année la forme d'une journée d'étude pluridisciplinaire consacrée aux travaux de jeunes chercheur-e-s.

ORIGINE ET MISSION DU GIS JEU ET SOCIÉTÉS

Né en 2013, le GIS «Jeu et Sociétés» regroupe des enseignant-e-s-chercheur-e-s et chercheur-e-s de l'**Université de Paris**, de l'**Université Sorbonne Paris Nord**, de l'**Université Paris Nanterre** et de **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 **fédérer les chercheur-e-s 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 **IRIS** (Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux - UMR 8156 - CNRS - Inserm - EHESS - Université Sorbonne Paris Nord), le GIS bénéficie d'une dotation de la Française des Jeux, dans le cadre de son programme Jeu Responsable.

Le programme en ligne :
<https://ludocorpus.org/rencontres-2020/>

