

## VENDREDI 7 OCTOBRE

8h45-9h	<b>Accueil des participants — Hall devant SALLE LOUIS LIARD ♦</b>	
9h10-9h20	<b>Allocutions d'ouverture :</b> <b>Bernard Franco</b> , professeur de Littérature générale et comparée, Sorbonne Université, président du GIS «Jeu et Sociétés » ; <b>Elisabeth Belmas</b> , professeure émérite d'histoire moderne, Université Sorbonne Paris Nord, laboratoire IRIS (UMR 8156), secrétaire générale du GIS « Jeu et Sociétés »	

### 1<sup>ère</sup> session : *Perspectives historiques*

Présidence de séance : **Magali Lacousse**, Archives nationales, Département des Archives privées

9h20-9h40	<b>« Locus Ludi: quoi de neuf sur la culture ludique antique? »</b>	<b>Véronique Dasen</b> , professeure d'archéologie classique, Université de Fribourg (Suisse). Directrice du programme ERC Locus Ludi.
9h40-10h	<b>« Jeux de balles; sports de raquettes, de la Renaissance à nos jours. Patrimoine, Héritage, Valorisation »</b>	<b>Serge Vaucelle</b> , professeur agrégé d'EPS, docteur en Histoire, CRESCO (UR 7419), Université Toulouse 3 <b>Guillaume Roquefort</b> , archéologue, association Patrimoniae
10h-10h20	<b>«“If they can't live straight, they can't shoot straight” La politique des jeux sous l'uniforme, Etats-Unis, 1917-1919»</b>	<b>Alexandre Rios-Bordes</b> , MCF d'histoire contemporaine, Laboratoire ICT - Identités, Cultures, Territoires (UR 337), Université Paris Cité
10h20-10h30	<b>Discussion</b>	
10h35-10h55	<b>Pause</b>	

### 2<sup>e</sup> session : *Jeu(x) et numérique*

Présidence de séance : **Céline Bloud-Rey**, MCF de droit privé et sciences criminelles, directrice de l'Institut d'études judiciaires, Université Sorbonne Paris Nord

11h-11h20	<b>« Le projet Pixelvetica : état des lieux de la préservation de jeux vidéo en Suisse »</b>	<b>Yannick Rochat</b> , professeur assistant en études vidéoludiques, Université de Lausanne. Co-fondateur de l'UNIL Gamelab.
11h20-11h40	<b>«Faire peau neuve. Déterminants et significations sociales de l'achat de skins dans les jeux vidéo»</b>	<b>Nathan Ferret</b> , doctorant en sociologie à l'EHESS, Laboratoire IRIS (UMR 8156), LabEx TEPSIS

11h40-12h	<b>«Aborder des concepts abstraits ou “complexes” au travers du jeu : le projet TiNum»</b>	<b>Lamprini Chartofylaka</b> , docteure en Sciences de l'Éducation et de la Formation, CRREF (EA 4538) - Université des Antilles
-----------	--	--

12h-12h10	<b>Discussion</b>	
-----------	-------------------	--

Présidence de séance : **Lucia Romo**, professeure de psychologie clinique à l'Université Paris Nanterre et psychologue à l'Hôpital Raymond Poincaré, Garches (APHP).

14h30-14h50	<b>« Les jeux d'argent en Afrique: éclosion d'un champ de recherche en géographie »</b>	<b>Ababacar Fall</b> , MCF à l'école polytechnique de Thies (Sénégal). Membre du laboratoire Pléiade (UR 7338), Université Sorbonne Paris Nord
-------------	---	--

14h55-15h15	<b>«Gameuse : ce que la recherche nous apprend actuellement sur les femmes qui jouent»</b>	<b>Marie Redon</b> , MCF-HDR de géographie, laboratoire Pléiade (UR 7338), Université Sorbonne Paris Nord <b>Boris Lebeau</b> , MCF de géographie, Université Sorbonne Paris Nord, laboratoire Pléiade (UR 7338)
-------------	--	---

14h55-15h15	<b>«Gameuse : ce que la recherche nous apprend actuellement sur les femmes qui jouent»</b>	<b>Olatz López Fernández</b> , psychologue clinicienne à l'hôpital universitaire Fondation Jiménez Díaz et enseignante à l'université Complutense à Madrid en Espagne
-------------	--	---

15h15-15h25	<b>Discussion</b>	
-------------	-------------------	--

15h25-15h45	<b>Pause</b>	
-------------	--------------	--

15h45-16h05	<b>«Quels impacts des campagnes publicitaires et préventives sur les joueurs de hasard et d'argent ?»</b>	<b>Samantha Tessier</b> , doctorante en psychologie, laboratoire CLIPSYD (UR 4430), Université de Paris Nanterre
-------------	---	--

16h10-16h30	<b>«Jouer pour devenir expert de son trouble»</b>	<b>Stéphanie Vanwalleghem</b> et <b>Rafika Zebdi</b> , docteures en psychologie, Laboratoire EvaCliPsy, (UR 4430) CliPsyD, Université Paris Nanterre.
-------------	---	---

16h30-16h40	<b>Discussion</b>	
-------------	-------------------	--

16h45-17h	<b>FDJ et le GIS Jeu et Sociétés : mise en perspective d'un partenariat</b>	<b>Charles Lantieri</b> , Directeur général délégué - Française des Jeux
-----------	---	--

9h30-9h45 **Accueil des participants – AMPHITHÉÂTRE GUIZOT** ◆

**1ere session : Les troubles de l'activité ludique et leurs prises en charge**

Présidence de séance : **Isabelle Varescon**, professeure de psychologie clinique et psychopathologie à l'Université Paris Cité et directrice du Laboratoire Psychopathologie et Processus de Santé (UR 4057)

9h45-10h05 « **Les facteurs prédictifs de la pratique des activités de jeux d'argent et du jeu excessif chez les 15-17 ans.** » **Jean-Michel Costes**, socio-épidémiologiste des addictions  
**Marie-Line Tovar**, émographe, responsable du pôle d'innovation et d'expérimentation sur le jeu excessif de la SEDAP

10h10-10h30 « **Une typologie des parieurs sportifs selon leur niveau de prise de risque et leur motivation à parier.** » **Emmanuel Benoit**, directeur Général de la SEDAP  
**Marie-Line Tovar**

10h30-10h45 **Discussion**

10h45-11h20 **Pause**

11h10-11h30 « **Dépenser de l'argent dans les jeux Free-to-play est-il un facteur prédictif d'une pratique problématique de jeu ?** » **Jean-Michel Costes**

11h35-11h55 « **Apport de l'approche processuelle au Pathways model dans la compréhension et la prise en charge du trouble lié aux jeux d'argent et de hasard** » **Céline Bonnaire**, MCF-HDR de psychologie, laboratoire LPPS (UR 4057), Université Paris Cité

11h55-12h10 **Discussion**

**2e session : Des jeux pour accompagner les transitions sociétales / Philosophies du jeu**

Présidence de séance : **Thierry Wendling**, ethnologue, UMR 9022 «Héritages : Culture/s, Patrimoine/s, Création/s» (CNRS-CY-Ministère de la culture), co-directeur de la revue Ethnographiques.org

14h20-14h40 « **Le jeu comme outil d'accompagnement de la transition agroécologique** » **Sylvain Dernat**, docteur en sciences de l'éducation et géographie sociale et ingénieur à l'INRAE

14h45-15h05 « **Encourager les actions pro-sociales par le jeu : conjuguer dans le design les effets de sensibilisation et de conscientisation** » » **Hélène Sellier**, docteure en littérature comparée, narrative designer - studio The Seed Crew

15h05-15h20 **Discussion**

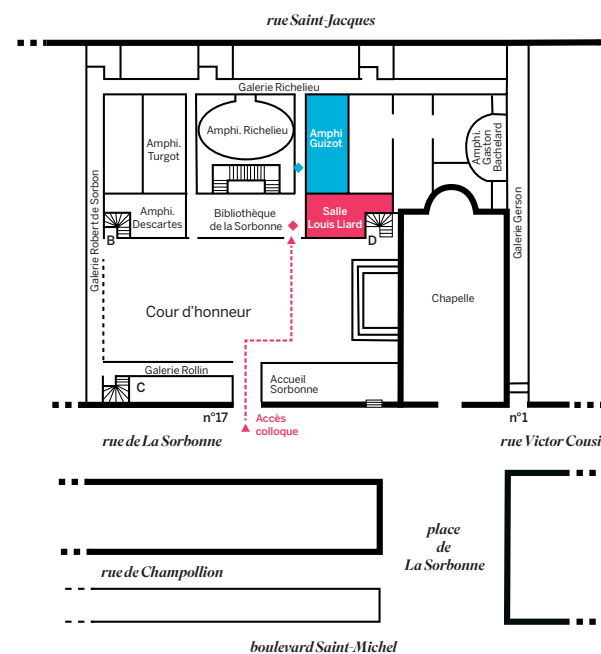
15h20-15h35 **Pause**

15h35-15h55 « **Jeu au travail : émancipation ou domination ?** » **Lydia Martin**, psychologue du travail et chercheuse associée au centre de recherche sur le travail et le développement (CRTD) du CNAM  
**Christiane Vollaire**, philosophe, chercheuse associée au CNAM

16h-16h20 « **Le jeu ou l'entre-deux-vies ; éléments pour une ludocritique** » **Juliette Vion-Dury**, professeure de littérature générale et comparée, laboratoire IRIS (UMR 8156), Université Sorbonne Paris Nord

16h20-16h30 **Discussion**

16h30-16h40 **Conclusions**



**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.**

Il est strictement interdit de manger ou de boire dans les salles de conférence