

LE PROGRAMME

Jeudi 10 octobre

8h30 — Accueil des participants

8h45-9h05

Allocutions d'ouverture :

Romuald Foukous, directeur de l'UFR de littérature française et comparée, Sorbonne Université ; **Bernard Franco**, professeur de Littérature générale et comparée à 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 : Recherches et applications sociétales

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

10h35-11h05

Évaluation de la pratique des jeux en ligne : Une étude transculturelle
Maud Lemerrier-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 jeu de hasard et d'argent
Sasha Mathieu, docteur 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)

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-U 675), 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

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)

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

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 : **Marie Jaisson**, professeure de sociologie de la santé, Université Paris 13, laboratoire IRIS (UMR 8156), directrice-adjointe de la Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord

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 Aquien, 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),

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

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

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 : des-illusions sur le renouvellement des conduites dans les jeux de hasard et d'argent.

Valérie Le Floch, professeure de psychologie sociale et **Celine Lemercier**, 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

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

8h-8h45 — Accueil des participants

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)

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

12h25-12h40 - Conclusions