

Table ronde : jeu(x) de sociétés

le 21 juin 2022 de 14 à 17h

Les étudiants du master d'histoire de l'Université Paris Nanterre vous invitent à une table ronde en visioconférence sur le thème « Jeu(x) de sociétés ».

Le jeu, comme fait culturel, est un objet récent des sciences humaines et sociales. Son étude s'inscrit dans une perspective interdisciplinaire à laquelle prennent part les historiens. C'est dans cette démarche que s'inscrit cette table ronde qui veut interroger les rapports entre jeu et société à travers l'histoire.

Programme

14h Ouverture et introduction

14h15 *Le jeu comme expérience fédératrice en temps de guerre*, par Marco Vespa
Marco Vespa, philologue classique et anthropologue du monde antique, est chercheur au département de lettres classiques de l'Université hébraïque de Jérusalem. Il est spécialiste des pratiques savantes anciennes et de la transmission des savoirs scientifiques (zoologie, médecine, tactique militaire).

14h45 *Le jeu, un phénomène social global ?*, par Elisabeth Belmas

Elisabeth Belmas est professeur émérite d'histoire moderne à l'Université Sorbonne Paris Nord. L'un de ses axes de recherche est l'histoire du jeu et des jeux dans la société française des XVIe-XIXe siècle.

15h15 *Jeux de hasard et aversion pour le risque de triche en Chine du sud, 1800-1950*, par Xavier Paulès

Xavier Paulès est maître de conférences et directeur d'études sur la Chine moderne et contemporain à l'EHESS. Il occupe la chaire « Une histoire sociale des plaisirs. Opium et jeux de hasard dans la Chine de la première modernité (1850-1949) ». L'un de ses thèmes de recherche est l'histoire des jeux de hasard.

15h45 *Jeux vidéo et société : discours politiques et impact social en France*, par Julien Lalu

Julien Lalu est historien et chercheur spécialisé dans l'Histoire des jeux vidéo au laboratoire Criham des Universités de Poitiers et de Limoges. Sa thèse soutenue portait sur « L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012. Naissance d'une culture vidéoludique. »

16h15 Discussion

Organisation et modération

Chloé Okura Bourmaud², Evaggelos Kritsikis², Cathie Miclo¹, Audrey Vanechop¹, Julien Girard²

1 : étudiant en M1 à Paris Nanterre, 2 : étudiant en M2 à Paris Nanterre

Bibliographie

Véronique Dasen, Marco Vespa (dir.), *Bons ou mauvais jeux? Pratiques ludiques et sociabilité*, Pallas, 114/3, p. 13-20

Elisabeth Belmas, *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe s.)*, Champ Vallon, 2014

Elisabeth Belmas (dir.) et Juliette Vion-Dury (dir.), *Le jeu dans tous ses états : approches pluridisciplinaires du phénomène ludique*, Harmattan, 2020

Julien Lалу. Aux armes, citoyens! Une lecture politique d'un événement historique français? Le cas Assassin's Creed Unity. *Alternative Francophone*, University of Alberta, 2021, Les jeux vidéo francophones : y a-t-il une "french touche"?, 2 (8), pp.43-64

Julien Lалу. La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France. Vincent Cousseau. *Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours*, Presses Universitaires de Limoges, pp.99-112, 2016

Xavier Paulès, « Ce que les statistiques ne disent pas : la réinvention de l'offre des jeux de casino à Macao depuis 2002 », *Sciences du jeu*, n° 5, mars 2016
<https://sdj.revues.org/562#bodyftn5>

Pour aller plus loin

Schädler Ulrich, *Jeux de l'humanité : 5.000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Slatkine, 2007

Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France 1960-1991 ; des labos aux chambres d'ados*, Pix'n love, 2020

Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre*, Economica, 2005

Gilles Brougère, *Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu*, Nouveau Monde, 2015

Romain Vincent, *Du ludique au pédagogique : ce que les enseignants font au jeu vidéo*, thèse de doctorat en préparation à Paris 13 depuis le 22/11/2018

*

* *