



## REPORTAGE

Posté 02/07/2018 par [Galeelox](#) dans les [Reportage](#) 10

# GAME IN LAB – J2S, SERIOUS GAME ET JEUX VIDÉO

## Game In Lab

Article écrit à 4 mains avec [Angie](#).

Le 15 juin 2018 se tenait la première session du Game In Lab. Lancée par la nouvelle entité « Asmodee Research », cette initiative a pour vocation de réunir des scientifiques pluridisciplinaires, des professionnels du jeu et acteurs de la pédagogie par le jeu. L'objectif de la journée était déjà de déblayer le terrain en dessinant les contours d'une définition du jeu et en abordant des domaines aussi variés que les Serious Game, l'e-sport et les bienfaits de l'activité ludique.

## Une co-construction Asmodee / Innovation Factory

Dès le communiqué de presse, nous savions que Game In Lab était une initiative

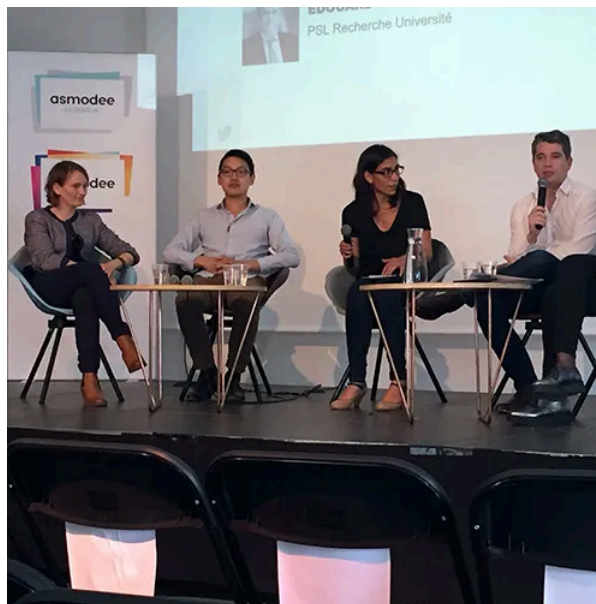
En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

[Choisir](#)[Tout refuser](#)[Tout accepter](#)

il n'en génère pas moins des bénéfiques. De là est parti le constat « Si nous avons des moyens, nous avons un devoir ».

Il s'agit bel et bien d'un partenariat au bout duquel les deux acteurs espèrent obtenir un retour sur investissement. Celui-ci ne sera peut-être pas de nature monétaire (du moins dans un premier temps) mais plutôt en termes de visibilité et de crédibilité.

Beaucoup de passionnés de jeu et de professionnels le disent « mais les jeux ce n'est pas que de l'amusement... Il y a quelque chose en plus. On le voit quand on joue avec nos enfants, etc. » Soit, mais si c'est plus que ça, qu'est-ce donc alors ?



## Une définition du jeu

Dans un premier temps, nous avons tous eu notre petit carton pour donner une définition du jeu. Et vous, si vous preniez juste 2 minutes pour en donner une définition ? Pas si simple, n'est-ce pas ? Plusieurs experts étaient réunis pour tenter de donner une définition pluridisciplinaire du jeu. Historiens, anthropologues, didacticiens et théoriciens du jeu ont débattu pendant près d'une heure. L'idée n'était pas réellement d'aboutir ce matin-là à un résultat que des années de recherche ne sont pas parvenues à élucider. Il s'agissait plutôt d'évoquer l'état de l'art en termes de théories sur le sujet.

En effet, s'il est une activité qui se laisse difficilement enfermer dans un cadre précis et borné, c'est bien le jeu. Il est d'ailleurs souvent plus facile de le définir en creux, par ce qu'il *n'est pas*.

Pour définir le jeu, il est apparu plusieurs notions importantes :

- Une dimension fictive : ce n'est pas « pour de vrai ». « Je peux me mettre en pause, ça ne changera rien dans le monde. »
- Une dimension du faire : différents acteurs sociaux qui jouent à une activité précise, se présentant dans un cadre.
- Une dimension décisionnaire : est-ce qu'un jeu où on ne décide rien est vraiment un jeu ? Quid du jeu de l'oie ? En tout cas cette dimension décisionnaire est accompagnée de règles, de scénarios.

Et enfin n'oublions pas l'eutrapélie ou la vertu de la détente, amenée par Aristote, et qui doit faire partie du jeu. Sans plaisir, pouvons-nous réellement parler du jeu ?

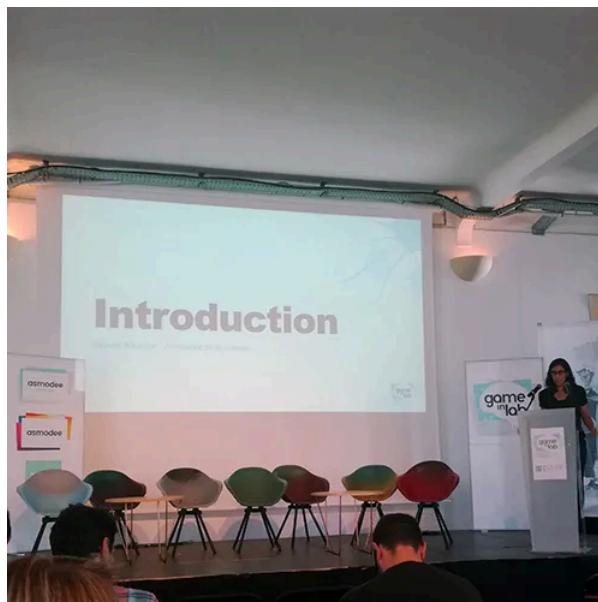
En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

changer l'utilisation de l'objet. Voilà le coeur de la teneur des discussions qui ont été menées.

*\*Serious Game ou « jeu sérieux » : une activité qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques.*

Autant de questions qui ont pu surprendre et diviser, notamment auprès des nombreux passionnés de jeux de société présents dans la salle, en effet les définitions ont mis en avant le Serious Game, le jeu vidéo ou le jeu hybride. Pourquoi ? Simplement car à l'heure actuelle, peu de chercheurs se sont penchés sur le jeu de société. Il fallait partir d'un « état des lieux ».

En tout cas, une chose est certaine pour parler de recherche il faudra déjà s'entendre sur **une définition du jeu**, or en fonction des domaines d'expertises ou des pratiques, nous n'avons pas tous la même vision.



## Une tentative de lobbying par Asmodee ?

Dans [l'article qui annonçait cet événement](#), nous étions plutôt confiants sur le positionnement d'Asmodee dans cette démarche. Ils semblaient vouloir se tenir à l'écart du financement des projets de recherche et ne souhaitaient se focaliser que sur la mise en relation.

Au terme de cette première journée il en ressort malgré tout quelques interrogations :

- Les placements de produits Asmodee ont été légion tout au long de cette journée. Les 30 minutes passées à jouer à Unlock en direct (sans aucun rapport ni transition avec le sujet du jour) étaient particulièrement gênantes. Les goodies donnés dans les sacs à l'entrée, même s'il s'agit d'une pratique courante lorsqu'un grand groupe organise ou finance un événement, résonnent étrangement pour une manifestation de ce type. Il y a fort à parier que les articles qui seront publiés par Game In Lab prendront les jeux Asmodee comme points de référence.
- Il y aura finalement bien un financement de certaines recherches par Asmodee. Un appel est déjà lancé pour un jeune chercheur qui cherche à entamer une thèse avec le CRI (Centre de Recherche Interdisciplinaire) sur le thème « Apprendre par le jeu ».
- C'est Asmodee et l'Innovation Factory qui sont en train de nommer les membres du comité d'experts chargés d'évaluer les projets.

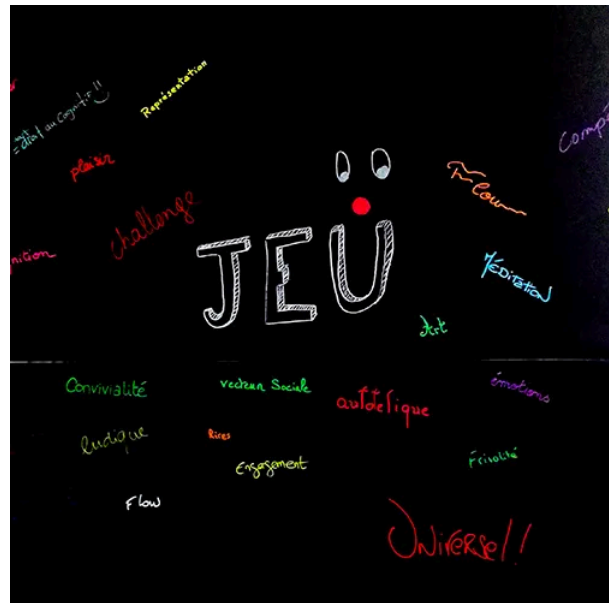
En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

Une chose est sûre, le projet est ambitieux. Et certaines questions restent en suspens, telle que : Quelle place aura exactement le jeu de société dans cette recherche ? Cela dépendra en réalité majoritairement des projets qui seront proposés et validés. **Aujourd'hui, tous les acteurs du monde ludique qui souhaitent y participer ont la possibilité de faire des propositions et de s'investir.**

## Quelle application pour le jeu de société (#J2S) ?

Nous le disions, cette journée de conférences a beaucoup tourné autour du Serious Gaming et des jeux vidéo. Les intervenants les plus concernés s'en sont sortis avec une dernière slide d'ouverture sur l'application en J2S. Les autres n'ont même pas tenté d'évoquer le sujet.

Les organisateurs ne s'en sont pas cachés, le nombre de publications scientifique sur le jeu de société se comptent sur les doigts d'une main. C'est justement pour cette raison que l'initiative d'Asmodee Research est intéressante : Il y a un vide au niveau de la recherche concernant ce domaine et il faut y remédier.



Mais le J2S souffre d'un handicap important par rapport au jeu vidéo : il est difficilement scalable [« scalability » désigne la capacité à maintenir ses fonctionnalités et ses performances en cas de forte demande – Ndlr]. En effet, imaginons que vous ayez une idée géniale d'un jeu de plateau capable d'aider les cliniciens dans le traitement de certains troubles. Si vous souhaitez diffuser le jeu, il faudra le produire à des milliers d'exemplaires et le distribuer partout dans le monde. Cela aura forcément un coût important. Sous forme de jeu vidéo, la même idée pourra être déployée très rapidement à moindre coût et constamment mis à jour. D'autre part, les techniques de recueil de données sont plus faciles à mettre en œuvre sur du jeu vidéo.

## Les conférences : en bref

Après une présentation de la journée sous le signe du jeu et de l'interaction, nous sommes directement passés à la première table ronde.

### Le jeu et ses effets, tentative de définition pluridisciplinaire

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

définition ne prend pas en compte la décision du joueur. Cette décision est liée à la règle, et au loisir. Tout cela ne serait pas pris en compte dans « la fiction du faire ». Après 1h de débat, une définition claire n'a pas été donnée, mais seulement des éléments de réponse donnés un peu plus haut.

« Riskou », un Serious Game hybride sur les risques dans la maison



*Etienne Mineur (CEO et Creative Director de Volumique).*

Suite à cela, nous avons eu la présentation du jeu hybride « Riskou » financé par la MAIF. C'est un jeu sur tablette ou téléphone. Nous construisons des petits objets que

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

## Du jeu de société à l'Escape Game : le concept de Serious Gaming



*Julian Alvarez (Professeur et Responsable de recherche au Play Research Lab) & Antoine Taly (Chercheur en biophysique au CNRS).*

Les responsables du DIU « Apprendre par le jeu » nous ont donc fait une présentation de ce qu'on appelle le **Serious Game**. L'idée repose sur le fait qu'un jeu ait du potentiel en tant que jeu et en tant que dispositif. On peut prendre l'exemple de la poupée qui peut servir de jouet pour un enfant et qui peut être détournée par une auxiliaire de puériculture, afin qu'elle puisse apprendre comment donner un bain à un nouveau-né.

L'idée est aussi d'établir une véritable typologie du **Serious Game**. Le jeu peut ainsi être conçu pour mêler une intention « sérieuse » avec des moyens ludiques (jouer pour apprendre, comme c'est le cas de la gamme des jeux « dingo » chez Cocktail). Il peut aussi être détourné dans son usage, à des fins éducatives, c'est ce qu'on appelle le **Serious Diverting** (comme par exemple, se servir de *Sing Star* pour apprendre l'anglais). Autre possibilité : un jeu est détourné pour lui assigner un nouvel objectif cette fois-ci utilitaire, on parle alors de **Serious Modding** comme par exemple utiliser des anciennes bornes d'arcade pour en faire des jeux de simulation pour les personnes âgées (la thérapie par les jeux d'arcade retarde la dégénérescence cognitive chez les gens du troisième âge -).

Les jeux de société destinés à l'éducation existent déjà, mais c'est un marché de niche. Il serait intéressant de prendre le jeu pour le jeu, pour ce qu'il est, et de voir ce qu'il peut apporter. Autrement dit, ne pas forcément faire du Serious Game, mais du Serious Diverting/Modding. Le jeu peut déjà apporter beaucoup en tant que tel. Il s'agirait surtout d'aider les équipes médicales ou les pédagogues à les découvrir et à comprendre comment ils pourraient en tirer parti

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.





*Nicolas Besombes (Docteur en sciences du sport).*

Nous avons pu entendre la présentation d'une thèse sur les comportements violents des joueurs lors d'une compétition d'e-sport. La théorie d'un lien entre jeux vidéo et violence perdure dans les médias depuis 1976 et il était temps d'y jeter un regard scientifique.

Avec un protocole emprunté aux études sur les sportifs de haut niveau, l'auteur étudie les comportements agressifs sur des concurrents de e-sport. Ces comportements peuvent être licites (tolérés par le métarèglement défini par l'organisation), ou illicites (insultes, gestes violents...). Sur l'ensemble de l'échantillon observé (plus d'une centaine de compétitions), aucun comportement de violence illicite n'a été enregistré.

En analysant plus en détail les marques d'agressivité tolérées, l'auteur confirme une intuition sur les différentes pratiques du jeu. Il apparaît en effet, sur son échantillon, que les jeux compétitifs génèrent davantage de comportements agressifs que les jeux coopératifs ou solos.

Nous avons eu peu de transpositions par rapport au jeu de société malgré le titre de la conférence, si ce n'est que ce serait potentiellement identique mais plus compliqué à réaliser étant donné le nombre de joueurs.

Deux applications possibles du jeu dans la recherche en sciences cognitives

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.



*Fabienne Cazalis (Docteur en sciences cognitives).*

Deux recherches sont menées, une dans le cadre d'accompagnement de jeunes autistes, et l'autre avec des jeunes en décrochage scolaire (voire même social). Pour des raisons de facilité de mesure, l'accompagnement a été réalisé via des jeux vidéo.

Pourquoi passer par le jeu ?

Cela permet deux choses importantes :

- › Accéder à une cognition optimale : motivation au maximum, toutes les ressources sont mobilisées. Il existe peu de médias qui nous permettent cela.

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.



- > Intelligence **performative**, en action. Ce qui peut être produit au maximum dans un environnement.
- > Intelligence **exaltée** : ici, il y a l'idée que l'intelligence peut être stimulée par un environnement beau. Nous avons tous connu ce moment devant un jeu magnifique (à la limite de l'œuvre d'art), où nous avons tout mis en œuvre pour le comprendre. Les élèves pourraient se retrouver dans cette position face à un jeu. Ils pourraient vouloir mettre tout en œuvre pour comprendre, parce que c'est un jeu et parce qu'il est beau et qu'il leur plaît, tout simplement.

Ils ont pu créer un jeu de plateau et un jeu vidéo « Crash Island » de A à Z avec des jeunes en décrochage scolaire. Deux effets ont pu être observés : la cognition optimale (mettre toutes ces capacités en œuvre pour réaliser une tâche) et le flow (l'impression d'être au top de nos capacités, ce qui booste l'estime de soi et la confiance).

Ces recherches-actions, menées avec beaucoup d'humilité et de passion, sont en cours et sont très encourageantes pour la suite.

## Jeu, bien-être et émotion

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.



*Nathalie Blanc (Professeur en psychologie & Arielle Syssau – Maître de conférence en psychologie -).*

Après nous avoir présenté ce qu'était les émotions et la recherche en psychologie, une expérience menée par le centre prévention santé, l'éducation nationale et l'Epsilon (laboratoire de Montpellier 3), nous a été présentée. L'objectif : comment agir sur les comportements et devenir un consommateur éclairé.

« Epidaure Market » est un supermarché virtuel. Le jeu dure environ 1h30 pour une classe de CM2. Les jeunes réalisent leurs achats via des écrans tactiles à partir de scénarios préalablement définis (fête, vacances, anniversaire...). Ils obtiennent un ticket

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

## Jeux et Pathologies Neuropsychiatriques.



*Philippe Robert (Professeur de psychiatrie).*

Une présentation rapide a été proposée sur l'accompagnement de patients atteints d'Alzheimer et de Parkinson. Différents jeux sur tablette ou ordinateur sont proposés pour accompagner la stimulation des fonctions cognitives comme la mémoire par exemple. Les rééducateurs ont là aussi de résultats très prometteurs.

Table ronde : l'innovation par les partenariats privés / recherche publique

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

*Thomas Kægler (Directeur du développement du groupe Asmodee) & Anne Lalou (Directrice et fondatrice de la Web School Factory).*

Conclusion de cette journée, cette table ronde était l'occasion de présenter le partenariat entre Asmodee et l'Innovation Factory. Partenariat que nous avons déjà évoqué au début de cet article. Quelques universitaires et professionnels triés sur le volet nous ont également expliqué à quel point l'initiative d'Asmodee serait utile aux uns comme aux autres.

Lors de la session rituelle des questions du public nous avons entendu des voix dissonantes chez les auteurs et éditeurs présents ce jour-là. Bruno Faidutti a évoqué sa tristesse de voir les conférenciers essayer de trouver une utilité aux jeux. Pour lui, le jeu se suffit à lui-même et son rôle est purement de nous permettre de prendre du plaisir.

Des professionnels du milieu du jeu se sont également interrogés sur leur place dans cette aventure. Ils semblaient étonnés que l'on ait pas convié un éditeur ou un auteur lors des différentes conférences. La réponse de Thomas Kægler et Anne Lalou fut que chacun y prendrait la place qu'il souhaite. Cependant, cette journée de conférences n'était pas, selon eux, le lieu pour donner la parole à un éditeur ou un auteur. Il s'agit peut-être là d'une maladresse d'Asmodee qui aurait tort de s'aliéner les professionnels du jeu dans cette démarche.

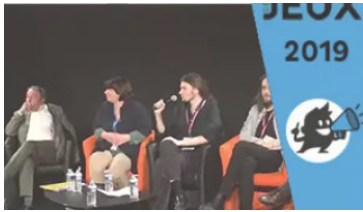
## Une bouteille à la mer

Que penser finalement de cette journée de conférences ? On en ressort avec un sentiment mitigé d'engouement et de frustration.

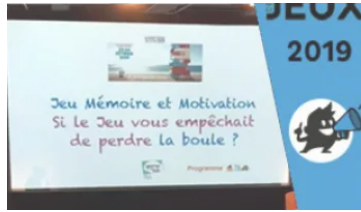
De la frustration car, même si cette journée fut riche en apprentissages, nous n'avons pas entendu beaucoup parler de jeux de société. Et pour cause, peu de choses ont déjà été publiées sur le sujet. Et c'est bien ce vide que prétend combler Asmodee Research avec Game In Lab.

Mais aussi de l'engouement car cette démarche peut devenir une belle aventure, si elle se concrétise dans les faits et dans le temps. « Une bouteille à la mer », comme l'a répété Thomas Kægler. Espérons que cette bouteille arrive à bon port et finisse par nous livrer ses secrets.

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.



FIJ 2019 - Conférence  
Game in Lab - Pourquoi  
l'adulte ne s'autorise-t-il pas  
à jouer ?



FIJ 2019 - Conference  
Game In Lab - Jeu, mémoire  
et motivation



FIJ 2019 - Conférence  
Game In Lab - Stimuler le  
cerveau par le jeu

## **LUDOVOX est un site indépendant !**

Vous pouvez nous soutenir en faisant un don sur :

Partagez cette publication

0

### A PROPOS DE L'AUTEUR

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.



## 10 COMMENTAIRES

**Mahg** 02/07/2018

RÉPONDRE

Depuis toujours, le monde du JDS, comme celui du JV, et même comme celui de la BD, se coltine l'idée reçue du « C'est pour les enfants/ados », largement colportée par les média dits « grand public ». Depuis toujours, pratiquants comme artisans de ces différents domaines ont une fâcheuse tendance à tenter d'intellectualiser ces objets culturels pour se donner une sorte de légitimité, de prise au sérieux.

Dans un tel contexte, j'aurais parfaitement compris l'intervention de Bruno Faidutti, et l'aurais soutenu.

Le problème c'est que là visiblement (du moins c'est ce que l'article me donne comme impression), il est énormément question du Jeu comme solution/aide pour des personnes en difficulté (scolaire, sociale, mentale, etc), voire même pour tout un chacun à différents niveaux. Alors devrait-on s'interdire d'en parler par peur d'intellectualiser les choses?

Du reste, on soulignera au marqueur gras et fluo l'emballage marketing de cette journée par Asmodée, je peux comprendre que certains auteurs et éditeurs aient pu se sentir incommodés ce jour-là.

---

**Galeelox** 02/07/2018

RÉPONDRE

Effectivement, le but de la journée n'était pas de philosopher sur le jeu pour lui donner de l'importance. Les conférences portaient plutôt sur l'utilisation du jeu pour venir en aide aux enfants en difficultés, aux malades, ou tout simplement pour aider à faire passer un message.

---

**Marumaru** 02/07/2018

RÉPONDRE

Merci beaucoup pour ce compte-rendu !

---

**Galeelox** 02/07/2018

RÉPONDRE

You're welcome 😊

---

**Gougou69** 02/07/2018

RÉPONDRE

Un bien bel article, parfois un peu ardu de par le sujet traité, mais ce dernier est fort bien « vulgarisé ». Être complet sans être rébarbatif n'a pas du être chose aisée, alors chapeau l'artiste !

---

**Galeelox** 02/07/2018

RÉPONDRE

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

**toff** 02/07/2018

RÉPONDRE

Merci pour cet article. Très intéressant ! Cet interlude Unlock devait effectivement être gênant, au moins ça n'aura pas fait semblant d'être subliminal 😊 Pour les allergiques aux anglicismes intempestifs : cluster = pépinière (thématique), et l'emploi de serious game – alors que jeu sérieux se prononce crème – m'échappe toujours.

**Galeelox** 02/07/2018

RÉPONDRE

Merci pour les corrections sur les anglicismes. Nous avons pris le parti d'utiliser le même vocabulaire que les intervenants pour ne pas perdre les lecteurs qui souhaitent regarder également les vidéos. Mais c'est toujours bien de savoir comment traduire ces termes 😊

**Shanouillette** 03/07/2018

RÉPONDRE

Ce n'est pas tellement entré dans les habitudes j'ai l'impression, j'entends beaucoup plus les professionnels utiliser le terme « serious game » que « jeu sérieux ». Faut dire que ça vient d'un chercheur américain au départ... D'ailleurs, l'agrandissement de la typologie actuel ne connaît pas de trad non plus (on parle de serious modding, serious toy, serious deverting...) ce sont des concepts importés, ça prendra un peu de temps (si ça arrive un jour !) avant que la France utilise son propre lexique là-dessus amha.

## LAISSER UN COMMENTAIRE

Connectez-vous avec:

Secured by [OneAll Social Login](#)

Connect with:

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.






**B** *I* U “ ABC ☰ ☷ ☹ ☹ ☹ ↶ ↷ 🔗 ✕

---

---

---



Nom *(nécessaire)*Email *(nécessaire)*Site Web *(optional)*

Enregistrer mon nom, mon e-mail et mon site dans le navigateur pour mon prochain commentaire.

Prévenez-moi de tous les nouveaux commentaires par e-mail.

Prévenez-moi de tous les nouveaux articles par e-mail.

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.



Trouver un jeu...  Go

## LUDOVox EST UN SITE INDÉPENDANT

Vous pouvez nous soutenir en faisant un don sur :



### COMMENTAIRES RÉCENTS

- morlockbob dans As d'or 2025 : les jeux sélectionnés
- thegoodthebadandthemeeples dans Stephens – L'économie des maitres verriers
- Shanouillette dans La Pâtisserie Rococo, préparez-vous à cuisiner pour la cour
- atom dans La Pâtisserie Rococo, préparez-vous à cuisiner pour la cour
- Salmanazar dans The Lord of the Ring Fate of the Fellowship : Pandering !
- Salmanazar dans Stephens – L'économie des maitres verriers
- atom dans As d'or 2025 : les jeux sélectionnés
- Salmanazar dans As d'or 2025 : les jeux sélectionnés
- Flemeth dans Schmidt Spiele annonce un chiffre d'affaires de 57,5 millions d'euros pour 2024
- morlockbob dans LUDOCHRONO – For a crown

### DERNIERS TESTS



### DERNIERS AVIS DES MEMBRES

Le test de Path Of

0

Avis de groule

78%

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.

## RÈGLES EXPRESS



Règle express : fiche  
résumé du jeu Twilight  
Inscription

30/11/2022 by mattravel

0

Règle express : fiche  
résumé du jeu Lorenzo  
Le magnifique

04/11/2022 by mattravel

0

Avis de morlockbob

70%

Sur le jeu Dédale

Publié le il y a 2 jours

Avis de thesun

88%

Sur le jeu rock festival :  
Crescendo

Publié le il y a 3 jours

Tous les avis

## DERNIÈRES PUBLICATIONS

LUDOCHRONO – La  
Communauté de  
l'Anneau : Le Jeu de  
Plis Coopératif

il y a 1 heure par Fredovox

0

LUDOCHRONO – Got  
Yah!

il y a 1 heure par Fredovox

0

## MEMBRES RÉCEMMENT ACTIFS

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.



[Charte Editeur](#) | [Nos Partenaires](#) | [Fat Media](#) © 2013 All Rights Reserved | [Nous contacter](#) | [Informations légales](#) |  
[Politique de confidentialité](#) | [CGU App Ludovox](#)



En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de Cookies, ceci afin d'améliorer votre expérience utilisateur.