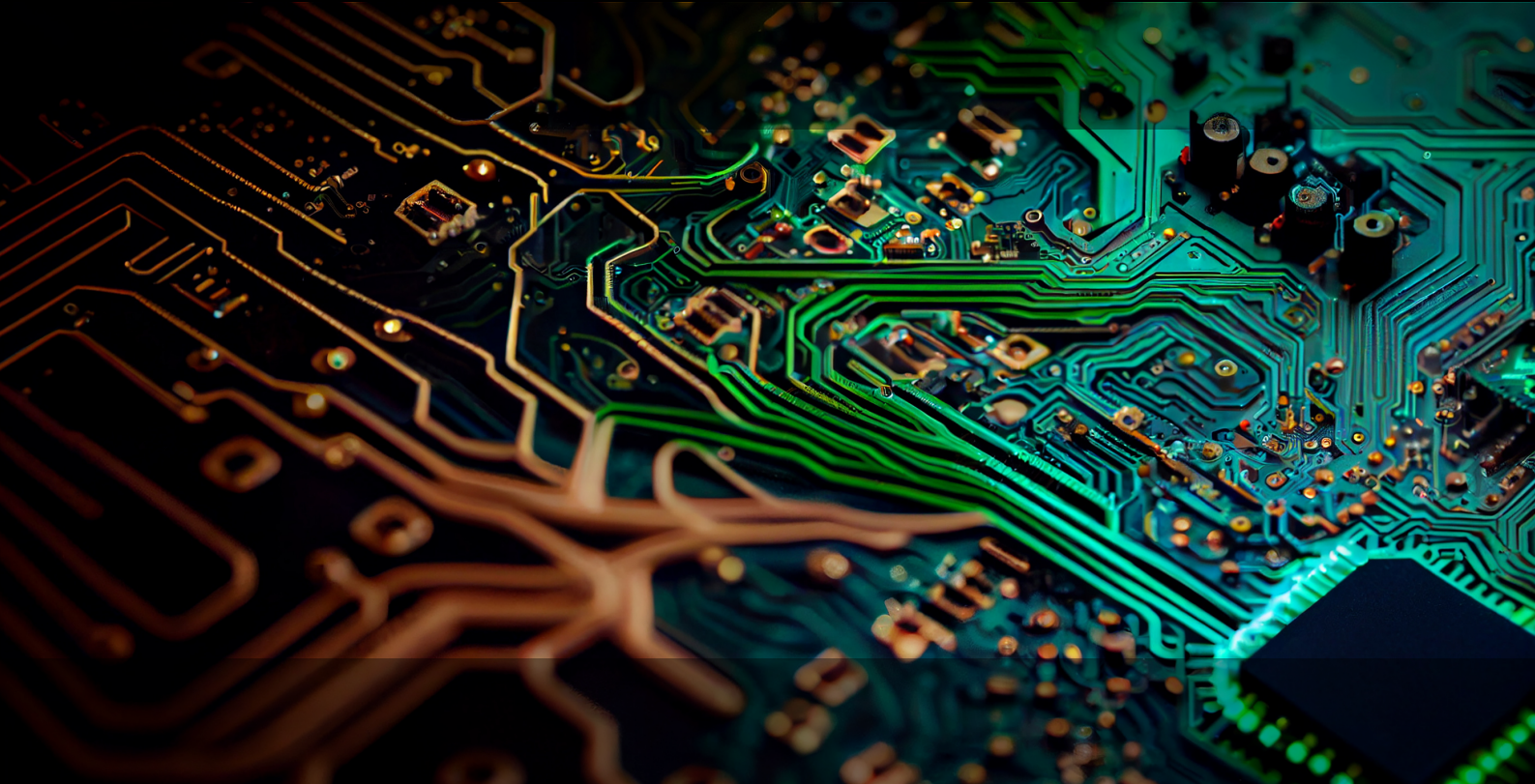


Les jeux vidéo rendent-ils stupide ? USAGES DU JEU VIDÉO AU PROFIT DE L'HUMANITÉ



Colloque international - Thèsenvies

Avec le soutien de l'ED LECLA, laboratoires TIL et CIMEOS

28 et 29 mars 2024
Maison des Sciences de l'Homme
DIJON



Jeudi 28 mars ▶▶▶▶

08:30 - 09:00 | ACCUEIL

09:00 - 09:30 | OUVERTURE DU COLLOQUE

09:30 - 10:30

Léa CLERC

Université de Bourgogne
Women in Horror Games

Nicolas POPOVIC

Université de Bourgogne
Progiciels professionnels et ludification : l'ergonomie et l'utilisabilité, le design des jeux vidéo au service des professionnels et usagers

10:30 - 10:45 | PAUSE CAFE

10:45 - 12:15

Joseph CIAUDO

Université d'Orléans
Video game Regulations in China : Analysis of a Public Discourse

Bruno GALMAR

Université Centrale de Taiwan
I Have No Mouth, and I Must Scream: la métamorphose d'une nouvelle littéraire de SF en un ensemble d'objets littéraires (nouvelle, jeu vidéo, guide)

Philippe FORGES

Université Clermont Auvergne
Les serious games en filière LEA

12:15 - 14:00 | REPAS, MSH

14:00 - 15:30

Morgane ANDRY

Université de La Réunion
Entre compétition et cohésion : Réinventer l'Humanisme à l'ère des jeux vidéo

Emmanuelle STOCK

Université de Rouen
Les pouvoirs fictionnels et politiques du jeu vidéo dans la trilogie No Pasarán de Christian Lehmann

Bethan JONES and Jude BRERETON

University of South Wales, UK
Play Your Way Into...: Videogames for skills development in the screen industries

15:30 - 15:45 | PAUSE CAFE

15:45 - 16:45

Esteban GINER

CREM, Université de Lorraine
S'extraire de sa propre toxicité : la trajectoire progressiste de God of War

Valérie LANGBACH et Anouchka DIVOUX

ATILF CNRS, UMR 7118 et CREM UR 3476, Université de Lorraine
« Souffler n'est pas jouer mais ça peut aider » Accompagner des jeunes faiblement scolarisés dans leur pratique de jeux pour leur aider à développer de nouvelles compétences interactionnelles

Samuel OFFREDI

Association Magnavox
Présentation du jeu sérieux Carte de Presse

08:30 - 09:00 | ACCUEIL

09:00 - 09:30 | OUVERTURE DU COLLOQUE

09:30 - 10:30

REVI Master's students

Université de Bourgogne

Open slot for students

Frédéric GIEN et Johnny HUMBERSET

Arcade Legends & Dijon GameBoy

Du jeu rétro au service du présent

10:30 - 10:45 | PAUSE CAFE

10:45 - 12:15

Miguel Angel OLIVA ZAMORA

Universitat Autònoma de Barcelona, Spain

Does Easy-to-understand Language fit in Video Games?

Imane BANSAR et Latifa IDRISSE

Université Hassan II, Casablanca, Morocco

Le numérique dans l'enseignement de l'oral

Naoual AOUALI et Hamida DOULATE SEROURI

Université Ibn Khaldoun Tiaret, Algérie

Les jeux vidéo comme un outil ludique d'apprentissage des langues étrangères

12:15 - 14:00 | REPAS, MSH

14:00 - 15:00

Kévin REBECCHI, Quentin HALLEZ et Anna-Rita GALLIANO

Université Lumière Lyon 2, Institut de Psychologie, laboratoire DIPHE

Exploration des effets développementaux des jeux vidéo pour les individus avec un trouble du spectre de l'autisme

Jacqui Griffin

University of East Anglia, UK

Impact of Microtransactions in Mobile Gaming on Adults with ADHD

15:00 - 15:15 | PAUSE CAFE

15:15 - 16:15

Sacha BERNARD

Université de Liège, Belgique

Comment la pratique du speedrun augmente le capital vidéoludique des joueurs

Angelika Gusewell

Haute Ecole de Musique et Conservatoire de Lausanne, Suisse

Projet "a[μ]ze-toi" ! Co-développement d'un Care game autour de la création de musique, invitant les adolescents et les jeunes adultes confrontés à des défis en santé mentale à entrer en contact à travers la musique.

16:15-16:30 | CONCLUSION

