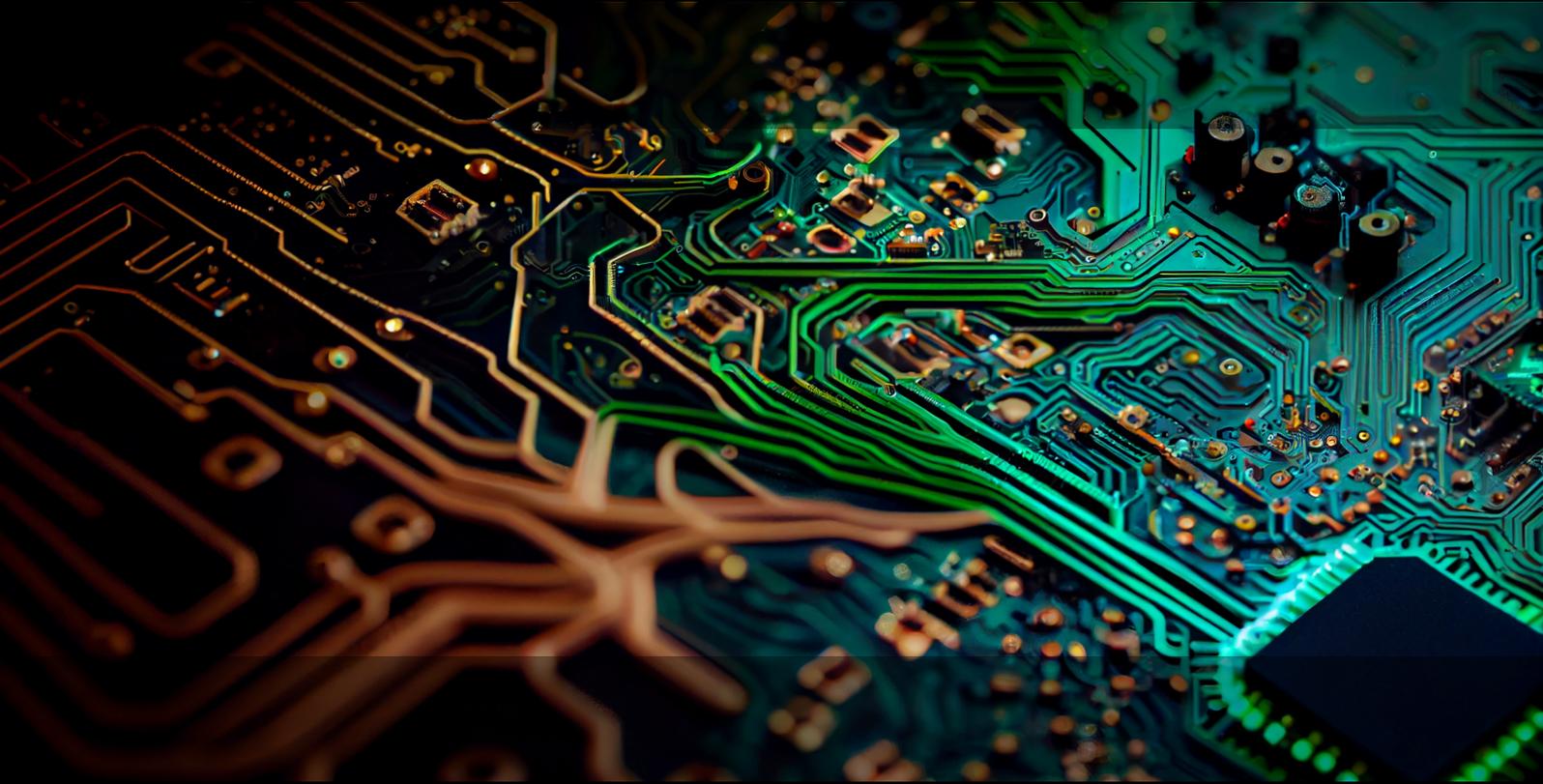


# Les jeux vidéo rendent-ils stupide ? USAGES DU JEU VIDÉO AU PROFIT DE L'HUMANITÉ



## 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

**Niklas HENDERSON**

*University of East Anglia, UK*

The disPHISHinformation Game: Creating a Serious Game to Fight Phishing

**Nicolas POPOVIC**

*Université de Bourgogne*

Proiciels 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

**Bethan JONES and Jude BRERETON**

*University of South Wales & University of York, UK*

Play Your Way Into...: Videogames for skills development in the screen industries

**Bruno GALMAR (à distance)**

*Université Centrale de Taïwan*

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 (à distance)**

*Université Clermont Auvergne*

Les serious games en filière LEA

12:15 - 14:00 | REPAS, MSH

14:15 - 15:15

**Morgane ANDRY (à distance)**

*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

15:15 - 15:30 | PAUSE CAFE

15:30 - 17:00

**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 et Aymeric LAMBOLEY**

*Association Magnavox et Da Viking Code*

Présentation du jeu sérieux Carte de Presse

08:30 - 09:00 | ACCUEIL

09:00 - 09:30 | OUVERTURE DU COLLOQUE

09:30 - 10:30

**Camille PATRU, Marina MARTEAU & Rémi JEAN**

*Université de Bourgogne*

Language as a gameplay tool, gameplay as a language tool

**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 (à distance)**

*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

POUR PARTICIPER AU COLLOQUE EN LIGNE :

