

SÉMINAIRE INTERNATIONAL
Chaire Communication numérique, jeu et santé publique

JEUX & SANTÉ

Une journée organisée par : Enzo D'Armenio,
Sébastien Genvo et Calypso Meszaros



5 mars 2026

Metz, Île du Saulcy

Espace Rabelais, Salle des thèses

Suivez le séminaire **en ligne** et prenez part
aux discussions pendant et après le séminaire
en rejoignant le serveur **Discord** de la chaire :



PROGRAMME

08 H 30 - Accueil

09 H 00 - Ouverture du séminaire

Sébastien Genvo (Université de Lorraine), Enzo D'Armenio (Université de Lorraine) et Calypso Meszaros (Université de Lorraine) :
La Chaire « Communication Numérique, Jeu et Santé Publique »

SESSION 1 : GAME DESIGN ET JEUX THÉRAPEUTIQUES

09 H 20 - Le gameplay comme intervention : concevoir des jeux à impact sur la santé

Emmanuel Guardiola (Cologne University of Applied Sciences)

10 H 20 - Grasp-IT Xmod : une nouvelle génération de jeu thérapeutique ?

Stéphanie Fleck (Université de Lorraine)

11 H 20 - Jeu de gestion de crise et comportement vaccinal : le projet *Sars Wars* à l'Université de Liège

Björn-Olav Dozo (Université de Liège) et Alexis Messina (Université de Liège)

12 H 20 - 14 H 00 : Pause déjeuner

SESSION 2 : ÉDUCATION ET GAMIFICATION EN SANTÉ

14 H 00 - Médecine et XR, entre ludification et traduction interrêelles

Mattia Thibault (Tampere University)

15 H 00 - Effets des jeux vidéo sur la santé : approche critique de l'usage du design persuasif et de la gamblification

Maude Bonenfant (Université du Québec à Montréal)

16 H 00 - 16 H 30 : Pause-café

16 H 30 - Éducation au jeu, éducation en jeu : le potentiel des jeux vidéo pour traiter des questions de santé mentale. Étude de cas de créations étudiantes

Thibault Philippette (Université catholique de Louvain)

17 H 30 : Conclusions sous forme de table ronde