

Découvrir la réalité virtuelle en psychologie cognitive

Atelier

25 Rue de Pontaniou 29200 Brest
GPS : 25 Rue de Pontaniou 29200 Brest

Le 15 mars 2025 | 10h-17h

La réalité virtuelle est une technologie immersive qui permet de simuler un environnement dans lequel l'utilisateur peut interagir et qui peut engendrer une sensation de présence dans un autre monde. L'un des avantages de la réalité virtuelle est de permettre la création d'environnements à la fois contrôlés et modifiables, offrant ainsi la possibilité d'étudier les réactions et comportements des individus dans des situations spécifiques. Elle constitue ainsi un cadre d'étude privilégié de la cognition humaine et du fonctionnement du cerveau. Par exemple, il est possible d'étudier des phénomènes tels que l'apprentissage, la mémoire, ou l'attention en immergeant un individu dans un environnement virtuel où ces fonctions sont sollicitées. Dans le domaine de la santé, elle ouvre de nouvelles perspectives pour la rééducation, la gestion des troubles mentaux et l'élaboration des diagnostics, avec des applications prometteuses qui pourraient compléter les approches actuelles. Dans un atelier participatif centré sur l'utilisation de la réalité virtuelle pour étudier les processus cognitifs et ses applications potentielles en santé, venez : • Tester des casques de réalité virtuelle ; • Découvrir des vidéos illustrant des environnements virtuels développés en psychologie ; • Rencontrer des chercheuses et chercheurs en psychologie cognitive du Lab-STICC, ainsi que des étudiantes et étudiants du master de psychologie CAER (Cognition, Apprentissage, Évaluation et Remédiation : Simulation et Réalité Virtuelle) de l'UBO

Orateur(s)

Nathalie Le Bigot, maître de conférences en psychologie cognitive à l'UBO, membre du Lab-STICC
Anaïs Raison, doctorante au Lab-STICC
Paul Crépin Gamboa, doctorant au Lab-STICC