

Sea Hero Quest : quand le jeu vidéo devient un outil pour les neurosciences

Conférence

35 avenue du 8 mai 1945 69160 Tassin la Demi-Lune

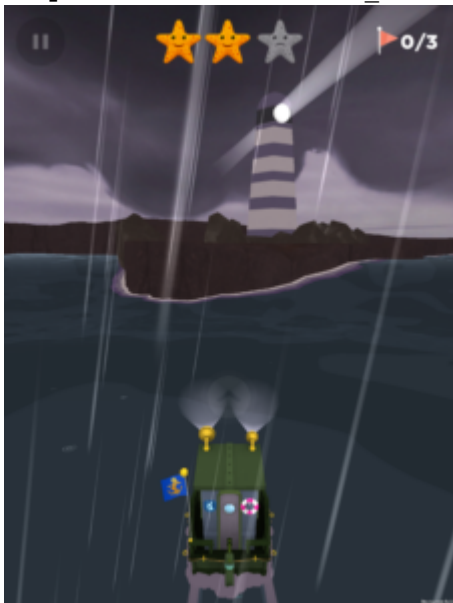
GPS : 35 avenue du 8 mai 1945 69160 Tassin la Demi-Lune

Le 12 mars 2025 | 18h30

Répertorier et analyser les pratiques de jeu de millions de personnes partout sur la planète, afin de concevoir des outils de recherche et de diagnostic : c'est l'incroyable aventure de *Sea Hero Quest*, un jeu vidéo imaginé par des neuroscientifiques. Le temps d'une soirée, découvrez et testez le jeu, comparez vos pratiques à celles des 4 millions d'autres joueurs et échangez avec les scientifiques autour des dizaines de projets de recherche internationaux en cours utilisant les données du jeu.

- tout public, à partir de 12 ans
- entrée libre

[caption id="attachment_10935" align="alignnone" width="225"]



Crédit : Glitchers[/caption]

Orateur(s)

Antoine Coutrot, chercheur CNRS en sciences cognitives, Laboratoire d'informatique en images et systèmes d'information

Syrine Salouhou, doctorante, Laboratoire d'informatique en images et systèmes d'information

Rémi Vallée, post-doctorant, Laboratoire d'informatique en images et systèmes d'information