



# SERIOUS GAMES

Alexia PREBOSC  
Marie-Charlotte GEFFARD

# I - Définitions

## Wikipédia:

Un **jeu sérieux** (de l'anglais *serious game* : *serious*, « sérieux » et *game*, « jeu ») est une activité qui combine une **intention** « **sérieuse** » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des **ressorts ludiques**. De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les **jeux de société**, **jeux de rôle** et **jeux vidéo** qui s'écartent du seul divertissement.



[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_s%C3%A9rieux](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_s%C3%A9rieux)

## Canopé:

Le serious game combine une **intention sérieuse** avec les **ressorts ludiques** issus du jeu vidéo à des fins de **formation**, de **thérapie** ou d'**apprentissage par l'action**. Il est important de le distinguer du jeu de simulation ou de l'apprentissage en ligne (e-learning). Le but d'un jeu, ludique et/ou éducatif, est de gagner. Il est le plus souvent diffusé sous forme de logiciel gratuit.



LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

<http://www.reseau-canope.fr/atelier-essonne/spip.php?article774>

Qui-est-ce ?

Docteur possédant une Habilitation à Diriger les Recherches (HDR)  
en sciences de l'information et de la communication.

Selon Julian Alvarez:

C'est un jeu sur tout type de support dont la finalité première est autre que le simple divertissement. C'est un jeu particulier qui allie une **dimension d'amusement** avec une **fonction utilitaire**.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ho3q-xCV7pw>

# II - Fonctions utilitaires

1) Diffuser un message : éducatif, informatif ou publicitaire

Exemple : les éonoutes, almédia 2012



2) Produire un entraînement : renforcement des capacités cognitives/thérapeutiques

Exemple : Dr Kawashima's Brain Training, Nintendo



3) Favoriser l'échange de données entre les élèves (jeux en ligne à distance)

# III - Sélectionner un bon jeu

Liste des critères pour sélectionner un bon jeu :

- **Objectifs pédagogiques**
- **Simulation du domaine** : connaissances, compétences disciplinaires
- **Interactions avec la simulation** : équilibre réel-virtuel, ludique ?
- **Problèmes et progression** : problèmes à résoudre, difficulté, évaluation du niveau de connaissances
- **Immersion**
- **Conditions d'utilisation** : jeu en réseau, en équipe, durée ?

# IV - Les avantages

Selon Maja Pivec :

motivation des apprenants

apprentissage par essais et erreurs

prise en compte des différences de rythmes d'apprentissage

stimulation d'interactions pédagogiques entre élèves

Qui-est-ce ?

Professeur d'apprentissage par le jeu et par les multimédia à l'Université des sciences appliquées en Autriche.

# V - Les limites

utilisation de jeux sérieux non pertinents

absence d'intégration du jeu sérieux au travail de l'enseignant

contraintes matérielles et logistiques



Risque de **dépendance** aux jeux vidéo



# VI - Quelques exemples de jeux sérieux

## Jeux VIRTUELS

- Site internet **Taka t'amuser**

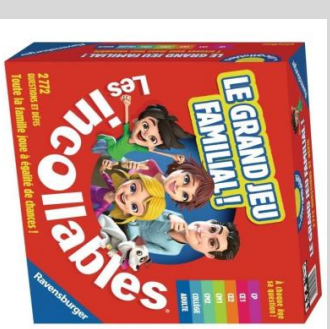
<http://www.takatamuser.com/maternelle.html>



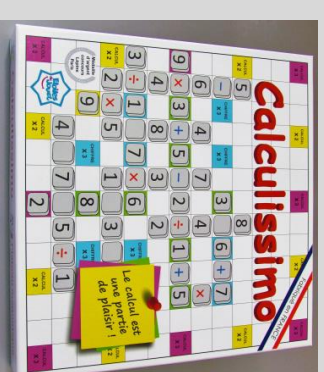
- **Adibou**, Coktel Vision

## Jeux REELS

- **Les incollables**, Ravensburger



- **Calculissimo**, HSBD



# VII - L'essentiel à retenir

Tous les types de support

Divertissement + fonction utilitaire

Pour tous les domaines

But pédagogique

Jeu de société / numérique

Attention aux dérives

# VII - Webographie

- Serious games, Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_s%C3%A9rieux](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_s%C3%A9rieux)
- Serious games, Réseau canopé : <http://www.reseau-canope.fr/atelier-essonne/spip.php?article774>
- Vidéo Serious games, Julian Alvarez, Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=Ho3q-xCV7pw>
- Site internet Taka t'amuser : <http://www.takatamuser.com/maternelle.html>
- Qui est Julian Alvarez ? : <http://www.ludoscience.com/FR/6-Julian-Alvarez.html>
- Qui est Maja Pivec ? : <https://www.majapivec.com/>
- Les avantages et les limites : <http://www.sup-numerique.gouv.fr/cid101595/jeux-serieux-avantages-et-limites.html>
- Sélectionner un bon jeu sérieux : <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/les-jeux-serieux/chercher-et-trouver-des-jeux-serieux.html>