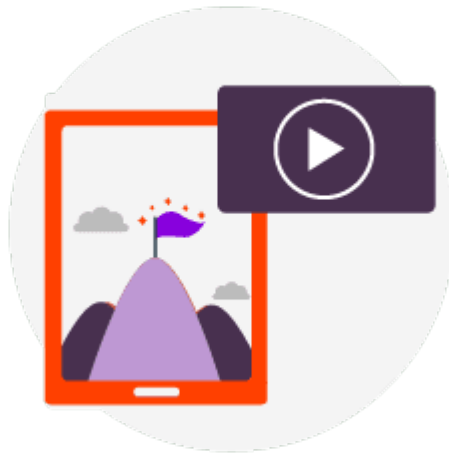


SERIOUS GAME

Caractéristiques de l'outil

Application informatique ;
ayant une finalité autre que le divertissement ;
mais reposant sur un principe ludique

Le **serious game** combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu



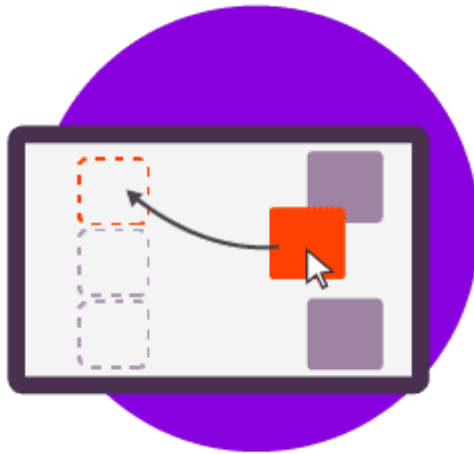
La dimension persuasive

Elle cherche à mettre en avant un message par le graphisme ou un élément audio.



La dimension informative

Elle offre à l'apprenant la possibilité d'interagir avec le message.



La dimension éducative

Ou démonstrative. C'est celle qui caractérise le mieux les serious games. Elle vise à transmettre un message ou à entraîner l'apprenant.

Particularités

Format ludique

Objectifs

Rendre attrayant le contenu sérieux qui doit être transmis, par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.

Diffuser un message ;

Permettre de s'entraîner ;

Il a donc pour objectif de rendre attrayant le contenu sérieux qui doit être transmis, par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques. En d'autres mots, **un serious game est un outil d'apprentissage, qui fait appel aux ressources du multimédia comme les images, le son et la vidéo**. Il propose la transposition ludique d'une problématique complexe avec des enjeux sérieux : gérer un projet, manager une équipe, etc. Il a divers objectifs :

Informier + Communiquer + Éduquer + Entraîner

Favoriser l'apprentissage et le partage de connaissances

Son utilisation : à quel moment, dans quelles circonstances ?

Les jeux publicitaires ; Les jeux publicitaires sont des jeux vidéo destinés à promouvoir l'image d'une marque, également appelée *advergame* .

Les jeux ludo-éducatifs ; l'objectif est d'enseigner des connaissances comme la logique ou de développer les compétences de l'utilisateur par l'intermédiaire du jeu.

Les edumarket games ; Ces jeux pédago-mercatiques permettent d'aborder certaines problématiques sociales, environnementales ou humanitaires, afin de modifier la sensibilité des publics à ces enjeux.

Les jeux engagés ; visent à exprimer des messages contestataires de nature politique, religieuse ou militaire. L'objectif le plus souvent est de dénoncer de façon directe des problèmes en utilisant le jeu vidéo.

Les jeux d'entraînement et de simulation. sont des jeux qui reproduisent des activités réelles. Parmi ceux-ci, les plus célèbres sont les jeux économiques, les jeux de rôles ou de gestion. Ces jeux permettent grâce à l'ordinateur et la robotique de reproduire le fonctionnement d'un système

Avantages

Les serious games permettent aux étudiants ou professionnels d'apprendre tout en faisant une activité amusante. Ils présentent plusieurs avantages :

- Cela favorise l'implication des apprenants et les rend davantage acteurs de leur formation ;
- Les individus mémorisent mieux les notions à intégrer grâce au plaisir associé à l'activité.
- Former ses salariés

Pour atteindre ces objectifs, **la qualité de l'imaginaire est essentielle puisqu'elle permet aux joueurs de s'immerger dans l'univers proposé.** Cela lui permet d'apprendre, plus facilement et plus efficacement qu'il ne l'aurait fait par la lecture ou en assistant à une présentation.

Inconvénients

Le principal inconvénient, c'est qu'en-dessous d'un certain seuil, le développement d'un serious game coûte plus cher qu'il ne rapporte.

L'un des enjeux cruciaux des serious games réside dans le délicat équilibre entre le stress inhérent au challenge et l'amusement.

Interaction avec d'autres outils

Références bibliographiques

Le serious game apparaît, dans les années 1970, aux Etats-Unis. Il prend son essor au milieu des années 1990. Le secteur de la défense américaine développe, par le biais des serious games, des simulations virtuelles appliquées pour donner envie aux jeunes de s'engager.

AEF (l'Agence Education et Formation), *Serious Games : « les enseignants doivent savoir quel type de jeu a quelles vertus éducatives »* (Claudio Cimelli, rectorat de Créteil), 02/11/2010, [http://eduscol.education.fr\[...\]serious%20game](http://eduscol.education.fr[...]serious%20game), consulté le 06/12/12

BERTHOLIER Lucie, *Des serious games pour tester et évaluer la maladie d'Alzheimer*, 13/12/12, <http://www.serious-game.fr/?p=2317>, consulté le 13/12/12

BOREPAUX Christian, Le Monde, *Les jeux vidéo font une timide percée à l'école*, 15/04/09, http://www.lemonde.fr/espace_education/#/itemDisplay/displayArchive/lmdeduc/1079354, consulté le 17/12/2012

LAVERGNE BOUDIER Valérie, DAMBACH Yves, *Serious Game : révolution pédagogique*, Collection Systèmes de formation et d'enseignement, Hermes science publications, Paris, 2010

PALOMA Bertrand, *Les Serious Games ont le vent en poupe*, Science Actualités, Universcience, le 28/04/2010, <http://www.universcience.fr/fr/science-actualites/enquete-as/wl/1248100301830/les-serious-games-ont-le-vent-en-poupe/> consulté le 03/12/2012

RITTERFELD Ute, CODY Michael, VORDERER Peter, *Serious games: mechanisms and effects*, Routledge, New York, 2009, p.414-415

SANCHEZ Eric, NEY Muriel, LABAT Jean-Marc, *Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages*, Revue Internationale des Technologie en Pédagogie Universitaire, 2011, p50-51

Exemples concrets/Citations/Cas Pratiques