



[🏠](#) / [Actualités](#) / Ils ont transformé leur recherche en jeu

# Ils ont transformé leur recherche en jeu

RECHERCHE SCIENCE & SOCIÉTÉ

Créer un « jeu sérieux » sur la recherche dans un temps limité : tel est l'objectif du Serious Game Jam dont la prochaine édition se déroulera les 30, 31 janvier et 1<sup>er</sup> février 2025. Deux participantes reviennent sur leur expérience l'an dernier, avec le jeu « Jardin'Âges ».

paru le 09/01/2025 - Mise à jour le 09/01/2025 (17:43)



Entretien avec Esther Sansone (coordinatrice de la chaire Vulnérâge), et Carla Di Martino (ancienne cheffe de projet de la chaire)

## Pourquoi avoir participé à cet événement ?

Parce que c'est une opportunité précieuse d'expliquer nos résultats à d'autres publics que ceux que nous côtoyons. Nous ne pouvons que répondre présent, car la chaire que nous coordonnons porte une attention particulière à la société civile et notamment à la valorisation et diffusion de ses résultats susceptibles de parler à la société.

## Qu'est-ce que cette expérience vous a apporté ?

Nous avons d'abord appris à exprimer nos idées dans une langue accessible, directe et ludique, et compris que cela ne retire rien à la complexité ni à l'importance du message ! Cette expérience nous a scientifiquement et humainement beaucoup apporté. Et quel bonheur de nous voir tous-tes impliqués et sensibles au message que nous avons choisi : « *le soin est une relation fondée sur une attention responsable aux besoins et aux attentes des autres* ».

La Game Jam nous a permis d'observer comment cette phrase, que nous avons longuement réfléchi, pouvait signifier plusieurs choses et parler différemment à chacun. Et lors de la découverte des prototypes de jeu créés à l'issue de la compétition, comment cette phrase pouvait, finalement, nous parler, à nous, encore plus

clairement et de manière inédite. Ce fut aussi une belle expérience d'équipe : nous n'avions pas vraiment réalisé la quantité de travail que notre engagement allait nous demander, et toute l'équipe a répondu présent.

## Pouvez-vous nous parler du jeu « Jardin'âges ». À qui est-il destiné? A-t-il été testé ou utilisé?

Jardin'âges est un jeu de plateau qui demande aux participants d'incarner différents personnages et de collaborer pour prendre soin d'un jardin abandonné. Ce jeu présente une métaphore originale de nos sociétés, de la place qu'elles font aux êtres les plus vulnérables et du nécessaire souci des autres et de notre/leur environnement.

Le jeu est avant tout destiné à la formation et à la sensibilisation des professionnels de santé, mais peut aussi parler au plus grand nombre et porter des valeurs d'empathie, d'écoute, de solidarité et d'inclusion. Il est aussi utilisé pour sensibiliser le grand public aux problématiques de vulnérabilité des personnes âgées.

## Quels sont vos projets et perspectives pour l'avenir de « Jardin'âges », et de votre équipe?

Nous travaillons avec les concepteur·ices au développement, à la production et à la diffusion du jeu pour en faire un outil pédagogique à destination de publics variés (professionnels du soin, aidants informels, grand public).

Avec l'aide des concepteur·ices, nous animons des sessions de test du jeu, qui nous permettent de recueillir les retours des participants et de faire évoluer le jeu. Nous apportons nos suggestions et pistes d'amélioration sur le plan scientifique, et l'équipe des concepteur·ices, sur les ressorts ludiques. La *Game Jam* a fait naître une belle collaboration, dans laquelle nous nous investissons toutes et tous avec beaucoup d'enthousiasme.

Jardin'âges nous a aussi ouvert un univers avec un grand potentiel pour le dialogue interculturel. Nous avons le souhait, la volonté et

l'ambition d'explorer et exploiter ce potentiel, pour une société du soin qui soit vraiment inclusive, durable et sans frontières à une époque où nous risquons parfois de perdre de vue ce qui nous unit : le besoin de relation, d'échange, d'écoute, d'empathie et de sens.

## 48h pour un jeu

C'est le temps imparti aux participants pour développer un jeu pédagogique issu des résultats de recherche de l'Université de Lille. Débutants, amateurs et initiés se rassemblent pour concevoir et développer un jeu de A à Z.

- Le *Serious Game Jam* est organisé par un réseau de centres de formation (Greta Lille Métropole) et l'Université de Lille, à travers l'institut national supérieur du professorat et de l'éducation de l'académie de Lille – Hauts-de-France (INSPÉ Lille HdF) et la direction générale déléguée recherche et valorisation.
- Les participants sont accompagnés par Julian Alvarez, directeur du diplôme universitaire « Apprendre par le jeu » à l'INSPÉ Lille HdF et Suzon Beaussant de l'entreprise Evolud, experte en serious game design.
- Le jeu Jardin'âges a notamment bénéficié de l'accompagnement de Sébastien Ah-leung, chargé de valorisation (direction de la valorisation de la recherche) et Florène Champeau, responsable du service recherche et développement (INSPÉ Lille HdF ) pour la création et le développement et d'un financement de la maison européenne des sciences de l'homme et de la société (Meshs).

[www.inspe-lille-hdf.fr/actualites/detail-actualite/game-jam-2025](https://www.inspe-lille-hdf.fr/actualites/detail-actualite/game-jam-2025)



## La chaire Vulnérâge



**Vulnérâge** est une **chaire Interdisciplinaire, interprofessionnelle et participative de l'Université de Lille** consacrée aux défis contemporains liés aux vulnérabilités, au vieillissement et au soin. Elle se donne comme mission de croiser les regards sur les situations de vulnérabilité et envisager le soin des personnes âgées comme une expérience relationnelle riche, impliquant la personne âgée, son entourage aidant et les professionnels de santé, dans des situations évolutives et complexes constamment redéfinies par des facteurs individuels et contextuels multiples

- La chaire Vulnérâge est co-portée par les professeurs Jean-Baptiste Beuscart (gériatre, Métrics - porteur santé) et Philippe Sabot (philosophe, STL - porteur sciences humaines et sociales).

- [Site web de la chaire](#)

---

## Autres événements et actualités en lien



### Créer un jeu sérieux en moins de 3 jours : le défi est lancé par l'Université de Lille

Une cinquantaine de participants seront réunis à Villeneuve d'Ascq fin janvier pour la 3ème serious game jam.

📁 [FORMATION > ACCOMPAGNEMENT](#)



[Retour](#)



42 rue Paul Duez  
59000 Lille – France Tel + 33 (0)3 20 90  
74 00 / Fax + 33 (0)3 20 90 74 03

[Plan du site](#)  
[Mentions légales](#)  
[Accessibilité : non conforme](#)  
[Plans et contacts](#)  
[Données personnelles](#)

[Recrutement](#)

[Réseau professionnel Lilagora](#)

[Fondation de l'université](#) [Actes réglementaires](#) [Marchés publics](#)

[Espace presse](#)

© Université de Lille - 2022