



PERTE D'AUTONOMIE & NUTRITION

Etude d'opportunité sur les Serious Games

Qu'est-ce qu'un Serious Game ?

De chercheurs, Julian Alvarez et Damien Djaouti, dans leur ouvrage *Introduction au Serious Game* (2010) nous proposent une définition, une présentation et une analyse des Serious Game. Nous nous sommes basées sur leurs recherches pour définir ce qu'est un Serious Game.

Dans les années 1970, un Serious Game peut être un jeu sur ordinateur, un jeu de société, un jeu de rôle ou même un jeu de plein air. En effet, il ne sont pas forcément numériques. Denis Sestier, un professeur d'histoire géographie, utilise la pédagogie par le jeu depuis 1988. Selon lui «l'objectif est de rendre le plus possible les élèves actifs, tout en faisant en sorte qu'ils trouvent plus de plaisir à venir en classe, et en essayant de trouver des modalités pour mieux faire comprendre des choses complexes.»

Cependant, les professionnels ne se rassemblent pas autour d'une même définition du Serious Game car chaque acteur possède en effet une vision propre de ce qu'est le Serious Game selon son secteur d'origine (éducation, simulation, jeu vidéo...).

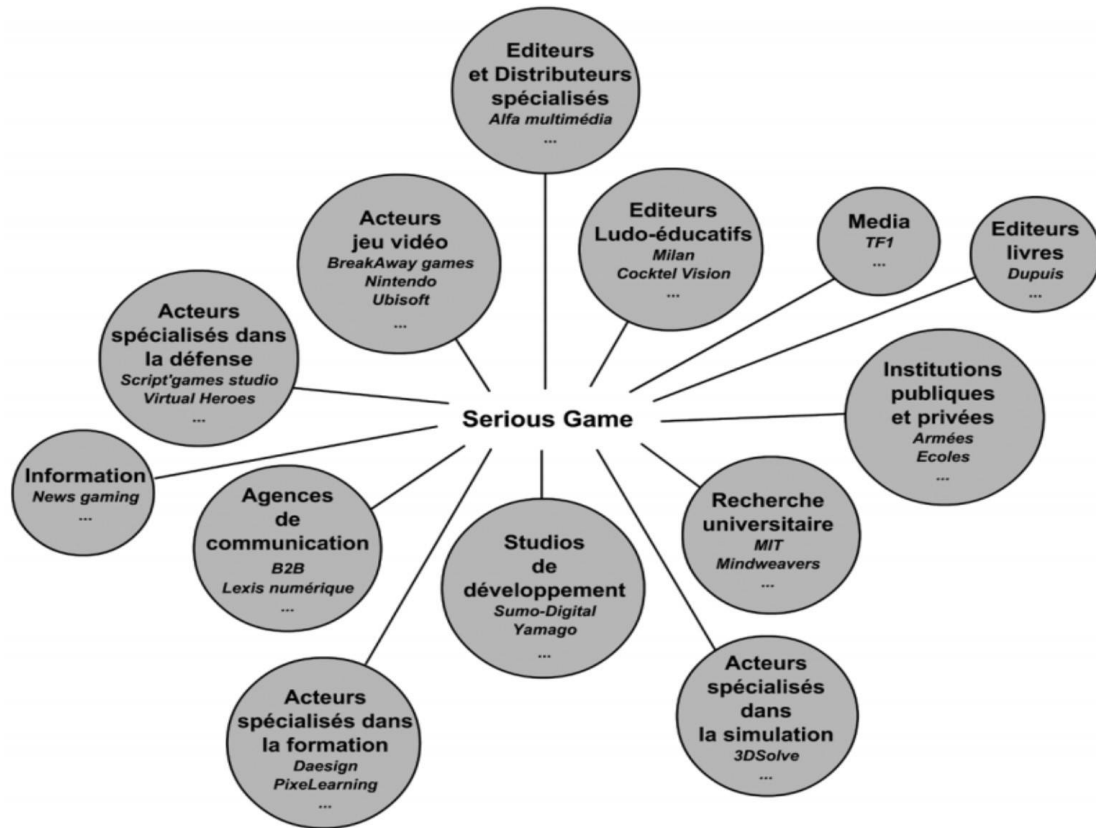


figure – Les différents secteurs d'origine des acteurs du Serious Game (Julian Alvarez & Damien Djaouti, 2010)

Pour ces auteurs, le Serious Game est :

« Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu-vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. » Julian Alvarez & Damien Djaouti, 2010

Dans sa traduction la plus simple, un Serious Game signifie jeu sérieux. En effet, c'est un outil ludique à vocation sérieuse conçu pour être informatif, préventif, pédagogique ou encore thérapeutique. A l'origine conçus par l'armée américaine afin de recruter des futurs soldats, les Serious Games se sont ensuite élargis à d'autres secteurs. Le concept est simple : il s'agit d'un jeu dont la finalité n'est pas strictement limitée au divertissement, mais vise une intention « sérieuse ». Il est destiné à diffuser un message à caractère informatif ou éducatif. Ainsi, c'est un moyen ludique de sensibiliser les interlocuteurs sur des sujets plus ou moins complexes et souvent d'intérêt général. Un Serious Game se différencie d'un jeu vidéo non pas par son "système formel", c'est à dire le niveau purement informatique, mais plutôt à partir du moment où les actions lors du jeu font sens pour l'utilisateur. Selon les auteurs Julian Alvarez et Damien Djaouti, c'est lorsque le joueur entre en interface avec les sciences humaines et que le Serious Game a un côté culturel, pragmatique ou encore expérimental qui peut se différencier du jeu vidéo. Ces auteurs prennent deux jeux comme exemple et expliquent leurs différences. Le jeu Trauma Center pourrait être considéré comme un Serious Game car celui-ci est lié à la

santé et propose d'incarner un chirurgien. Pourtant, il ne propose aucune dimension sérieuse et est plutôt conçu pour divertir l'utilisateur. Le domaine médical ne sert que de contexte au scénario « ludique ». A l'inverse, le jeu Pulse!! offre un entraînement autour des compétences cliniques requises pour faire face à plusieurs situations d'urgence, tels que des accidents de transports, des attaques bio-terroristes. Ce jeu met face à des cas médicaux réels, contrairement à Taruma Center qui consiste à détruire des virus sous forme de dragons avec un laser sur le cœur des patients. Cependant, les auteurs admettent que des jeux vidéos comme Taruma Center peuvent être utilisés en adoptant une attitude "sérieuse".

Par la suite nous verrons comment la [santé peut intégrer le numérique](#) comme nouvel outil.

fed

Rechercher

À propos



Étudiantes en troisième année de la licence MIASHS, dans le cadre de nos études, nous avons effectué ce travail d'étude et de recherches à la demande de Mme E. Verpillot, maître de conférence à l'ISPED Bordeaux.



Comment nous contacter?

julie.cremaschi@etu.u-bordeaux.fr

aude.pouymayou@etu.u-bordeaux.fr

Remerciements

Liens Utiles

Nous voudrions remercier notre tutrice Mme Verpillot de nous avoir fait confiance en nous confiant ce sujet, mais également pour ses conseils, son aide et sa disponibilité tout au long de notre travail. Nous tenons aussi à remercier les étudiantes du master ISPED. Leur enquête et résultats nous ont été précieux pour notre projet.

Ministère des Affaires Sociales et de la Santé

Agence régionale de Santé

INPES

Pour les personnes âgées

0