

# Les jeux sérieux :

situations, environnements ou artefacts pour  
l'apprentissage ?



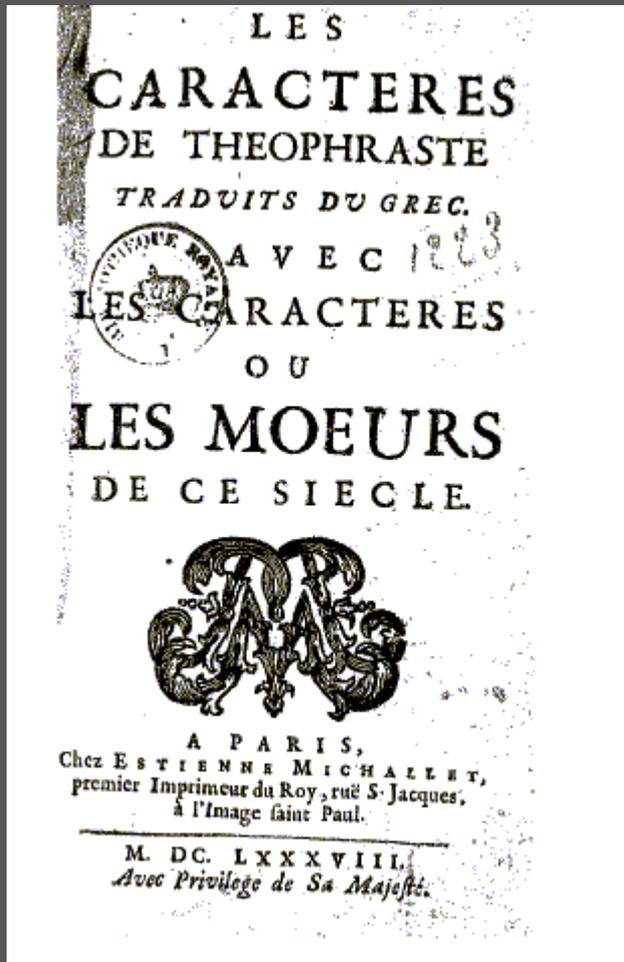
Colloque organisé dans le cadre de l'ACFAS

E. Sanchez - [eric.sanchez@usherbrooke.ca](mailto:eric.sanchez@usherbrooke.ca)

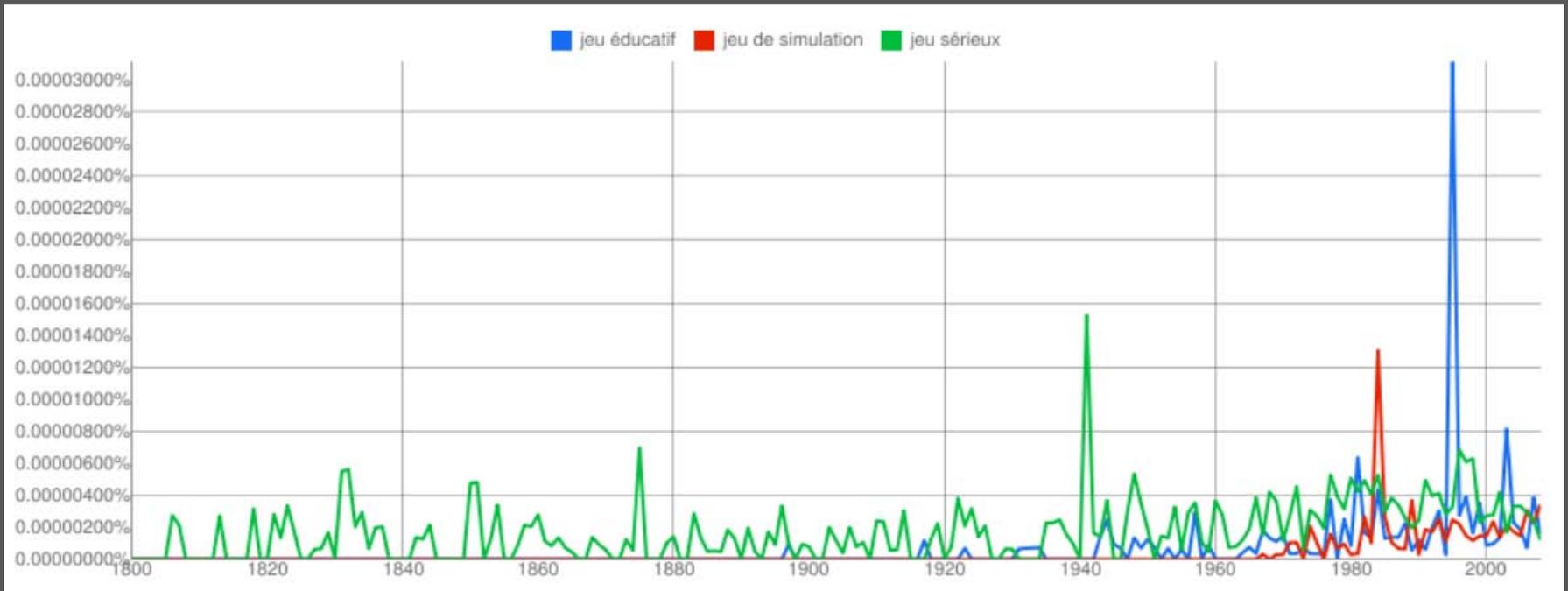
# Jeu sérieux

« la vie de la cour  
est un *jeu*  
*sérieux* »

Jean de la Bruyère, Les  
caractères (1668) p 189

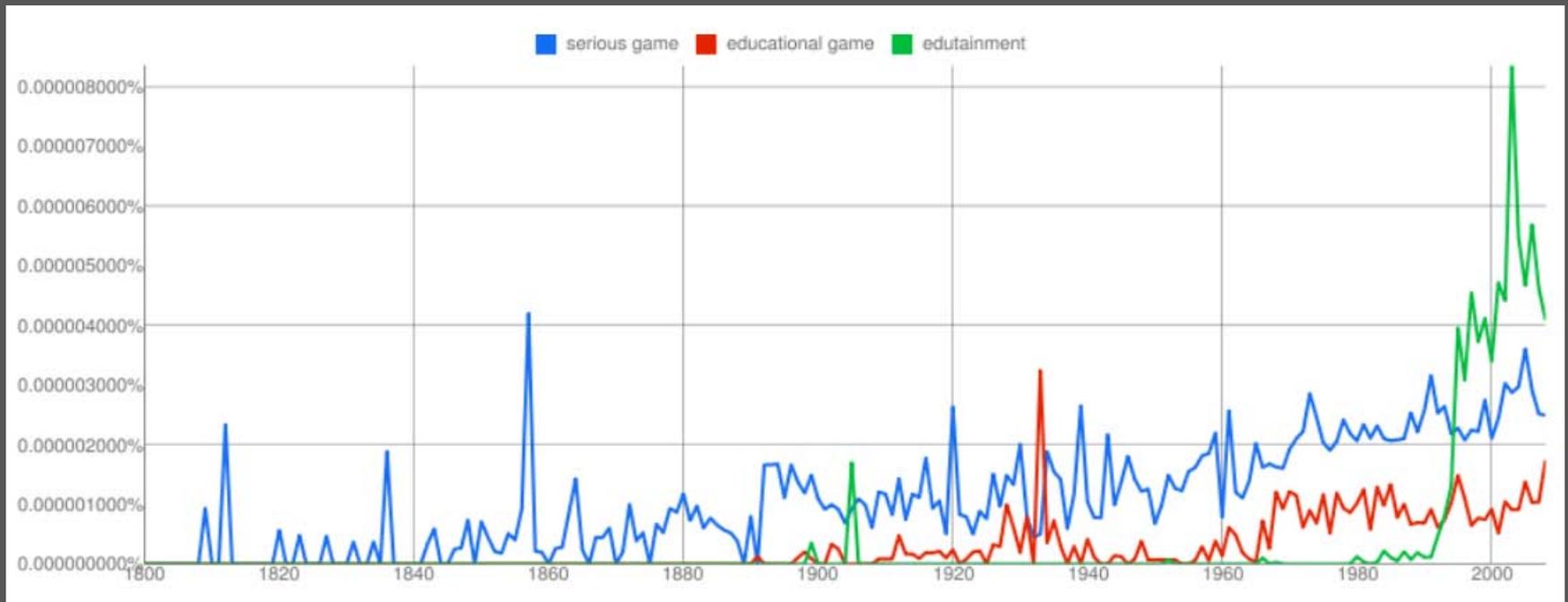


# Pourcentage des occurrences des expressions dans la littérature francophone 1800-2008



**Jeu sérieux - Jeu de simulation – jeu éducatif**

# Pourcentage des occurrences des expressions dans la littérature anglo-saxonne 1800-2008



**serious game** – **educational game** – **Edutainment**

# Constats

- La diversité des termes et expressions employés
- La polysémie de l'expression « jeu sérieux »
- La diversité des dispositifs
- L'impact du choix d'une acception sur :
  - le processus de conception ;
  - les questions de recherche ;
  - les méthodologies de recherche.

# Des enjeux

« Au delà du choix des définitions, c'est, pour le chercheur, la portée d'un concept qui est en jeu. C'est aussi la question du périmètre de son objet d'étude qui est ainsi posée. Ce colloque souhaite accueillir des communications qui permettront de débattre de l'emploi de l'expression « jeu sérieux » dans différents travaux de recherche. »

**Expérimentation d'un jeu en ligne sur les littératies financières :  
un artefact situationnel en salle de classe**

*Emmanuel Dupl a, Shervin Shirmohammadi, Tamara Sirota,  
Daniel Godfrey, Hesam Rahimi, Ali Nazari*

***Le potentiel  ducatif du jeu MITAR***

*Catinca Adriana Stan, Margot Kaszap*

***Un jeu  ducatif en ligne pour adopter un comportement  
responsable   l' gard de la consommation d'eau***

*Louise Sauv , Jonathan Leclerc, Vincent Tanguay, Gis le Bertrand  
et Sylvain S n cal*

***Le paradoxe du marionnettiste : simulations, jeux de simulation  
et jeux s rieux***

*Eric Sanchez, Louise Sauv *

***Pourquoi utiliser les jeux sérieux dans la formation professionnelle ? Enjeux cognitifs, pédagogiques et ergonomiques***

*Claire Pennavaire*

***Clim@ction, un jeu sérieux multijoueurs en ligne pour l'éducation au développement durable***

*Ludovic Delorme, Caroline Jouneau-Sion, Jacques Janin, Shawn Young et Eric Sanchez*

***Jeux sérieux et réalité augmentée : une ouverture vers le développement de compétences en science et technologie***

*Justine Castonguay-Payant, Sylvie Barma,*

***Des jeux vidéo aux jeux vidéo sérieux. Etude sur la construction et l'évolution des jeux vidéo sérieux***

*Jérôme Leroux*

***DémEAUcratie : un jeu sérieux pour apprendre à gérer démocratiquement le patrimoine de l'eau***

*Martin Fournier*

***Dispositifs de formation et Serious Game. Analyse des porosités***

*Raquel Becerril Ortega, Pierre-André Caron*