



Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux

Julian Alvarez

05 février 2020
Nantes, webinaire



Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux

LEVEL 1

Contexte et questions relatives au jeu sérieux

LEVEL 2

Design de jeu sérieux

LEVEL 3

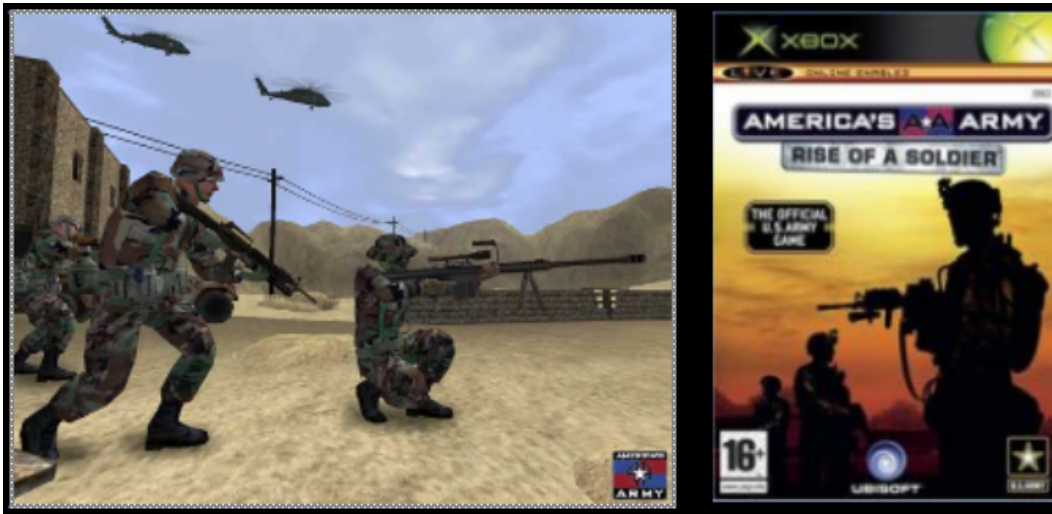
Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

LEVEL UP!

Synthèse



America's Army est considéré comme le premier véritable Serious Video Game (US Army, 2002). ■



America's Army, US Army, 2002

Il présente les 3 fonctions utilitaires :

- Diffuser un message
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données

Si nous considérons que l'avènement d'[America's Army](#) en 2002 correspond au début de la mouvance actuelle du Serious Game, nous ne pouvons vraiment évoquer un effet de mode à ce jour...■

Selon Brougère :

« *Un mythe se crée selon lequel on pourrait sans problème utiliser le jeu, le fun et atteindre les objectifs. [...]*

Maintenir les deux, renvoie sans doute à l'exception archétypale nécessairement limitée, celle d'America's Army.

Ne crée-t-on pas une catégorie sur l'exception ? »

(Brougère, 2014, p.89). ■

Selon Kellner :

le jeu « *n'a pas ce que nous pourrions appeler une valeur instrumentale. Il ne sert à rien sinon à jouer et à y prendre plaisir* »

(Kellner, 2000, p.69). ■

Les écrits de Kellner et Brougère, nous amènent à poser les questions suivantes :

- Peut-on instrumentaliser du jeu ?
- Dans l'affirmative, peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ? ■

Pour étudier ces questions, commençons par appréhender les notions de « **jeu** » puis celle de « **jeu sérieux** ».■

CONTEXTE ET QUESTIONS INTRODUCTIVES AU JEU SERIEUX

LEVEL 1

7

Référence	Propriétés
1	Principes fondés sur des règles qui limitent les joueurs
2	Conflit ou challenge
3	Objectif orienté/ Résultat orienté
4	Activité, processus, ou événement
5	Implique la prise de décision
6	Pas sérieux et prenant
7	Jamais associé à des gains matériels
8	Artificiel/Sûr/Hors de la vie ordinaire
9	Crée des groupes sociaux spéciaux
10	Volontaire
11	Incertain
12	Fait croire/Représentatif
13	Inefficace
14	Système de répartition/Ressources et prises
15	Une forme d'Art

Tableau 2 : Liste des 15 propriétés associées au jeu recensée par Salen et Zimmerman (2003)

Selon différents auteurs interrogés par Salen et Zimmerman, nous retrouvons des combinaisons du tableau présenté. ■

Par exemple :

Abt définit le jeu comme étant une combinaison des propriétés 1, 3, 4 et 5.

Crawford quant à lui, recense les propriétés 1, 2, 5, 8, 12 et 14.

Caillois inventorie de son côté les propriétés 1, 7, 8, 10, 11 et 12.

Selon différents auteurs interrogés par Salen et Zimmerman, nous retrouvons des combinaisons du tableau présenté. ■

Par exemple :

Abt définit le jeu comme étant une combinaison des propriétés 1, 3, 4 et 5.

Crawford quant à lui, recense les propriétés 1, 2, 5, 8, 12 et 14.

Caillois inventorie de son côté les propriétés 1, 7, 8, 10, 11 et 12.

1

Principes fondés sur des règles qui limitent les joueurs

En outre, pour une même personne la perception du jeu peut varier :

« la chose que j'appelle jeu en ce moment [...] sera peut-être différente demain »

(Henriot, 1989). ■

Il faut donc que le jeu fasse sens pour être considéré comme tel.

En effet, le jeu peut s'appréhender comme une « *aire intermédiaire d'expérience* » mettant en relation à la fois "le dehors" (dispositif) et "le dedans" (soi) selon Winnicott.

C'est donc la manière dont cette expérience est perçue qui sert de référentiel pour tout un chacun. ■

Précisons aussi que :

« le sens ne peut être conçu que contextuellement et culturellement. Ces acquis antérieurs, appris, mémorisés et engrangés en mémoire, vont contribuer à moduler un point de vue strictement individuel et chaque fois différent.

Par conséquent [...] un même réel peut supporter des regards différents »

(Leleu-Merviel, 2017, p.209). ■

Ainsi, la perception du jeu, que ce soit un **artefact** (Game) ou une **activité** (Play) est une approche subjective qui dépend des personnes mises en présence, de leur vécu, de leur culture, de leur humeur du moment, etc. ■



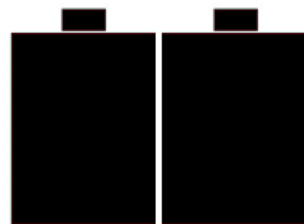
Formation « Serious Game », (Alvarez, Medialille, 2019)

Malgré cette approche subjective du jeu, nous proposons cette base minimale de jeu avec objectif (Ludus) :■



Joueuse
Joueur

+



Métabrique
(Règles)

+



Game bit
(Artefact)

CONTEXTE ET QUESTIONS INTRODUCTIVES AU JEU SERIEUX

LEVEL 1

15

Distinguons à présent le **jeu sérieux** du **jeu**. ■

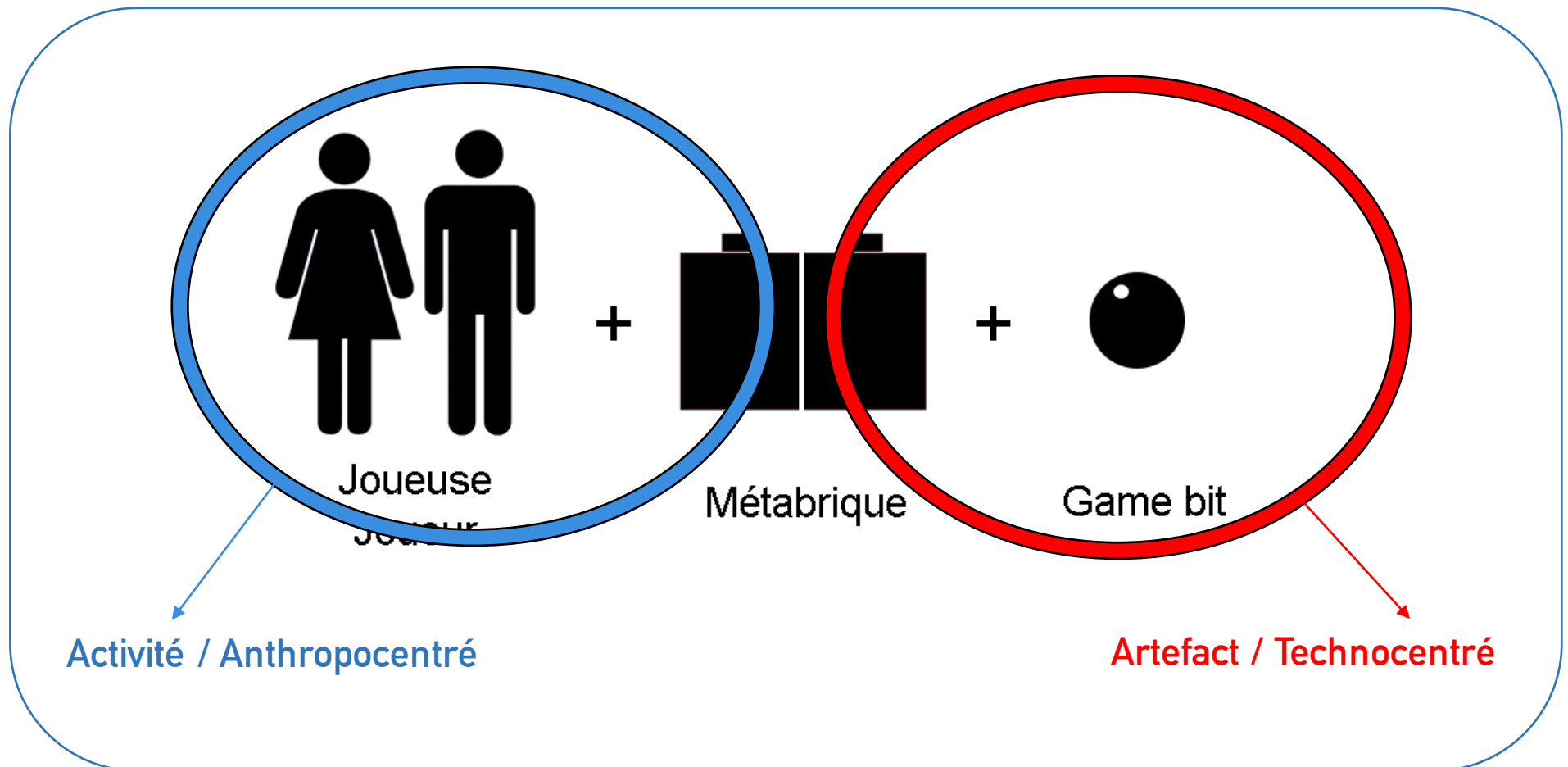
En traduisant “Serious Game” par “Jeu sérieux” nous ne sommes plus en présence du même objet :

⇒ Serious **Game** = **artefact**

⇒ **Jeu** sérieux = **artefact** ou **activité** ■

Il faut donc étudier le jeu sérieux tant sur le plan de l'**Artefact** que sur celui de l'**Activité**... ■

Nous pouvons ainsi répartir ces approches pour le jeu sérieux...■



Sur le plan de l'**artefact**, nous recensons 3 critères différenciants au niveau des systèmes pragmatiques et culturels :

- 1) **Le Serious Game**, en tant qu'artefact, est issu ou vise un marché qui s'écarte de celui du seul divertissement (**Approche technocentrée**), ■

Sur le plan de l'**artefact**, nous recensons 3 critères différenciants au niveau des systèmes pragmatiques et culturels :

- 1) Le Serious Game, en tant qu'artefact, est issu ou vise un marché qui s'écarte de celui du seul divertissement (Approche technocentrée),
- 2) **Le Serious Game** en tant qu'artefact, hybride des éléments de jeu et fonctions utilitaires (**Approche technocentrée**), ■

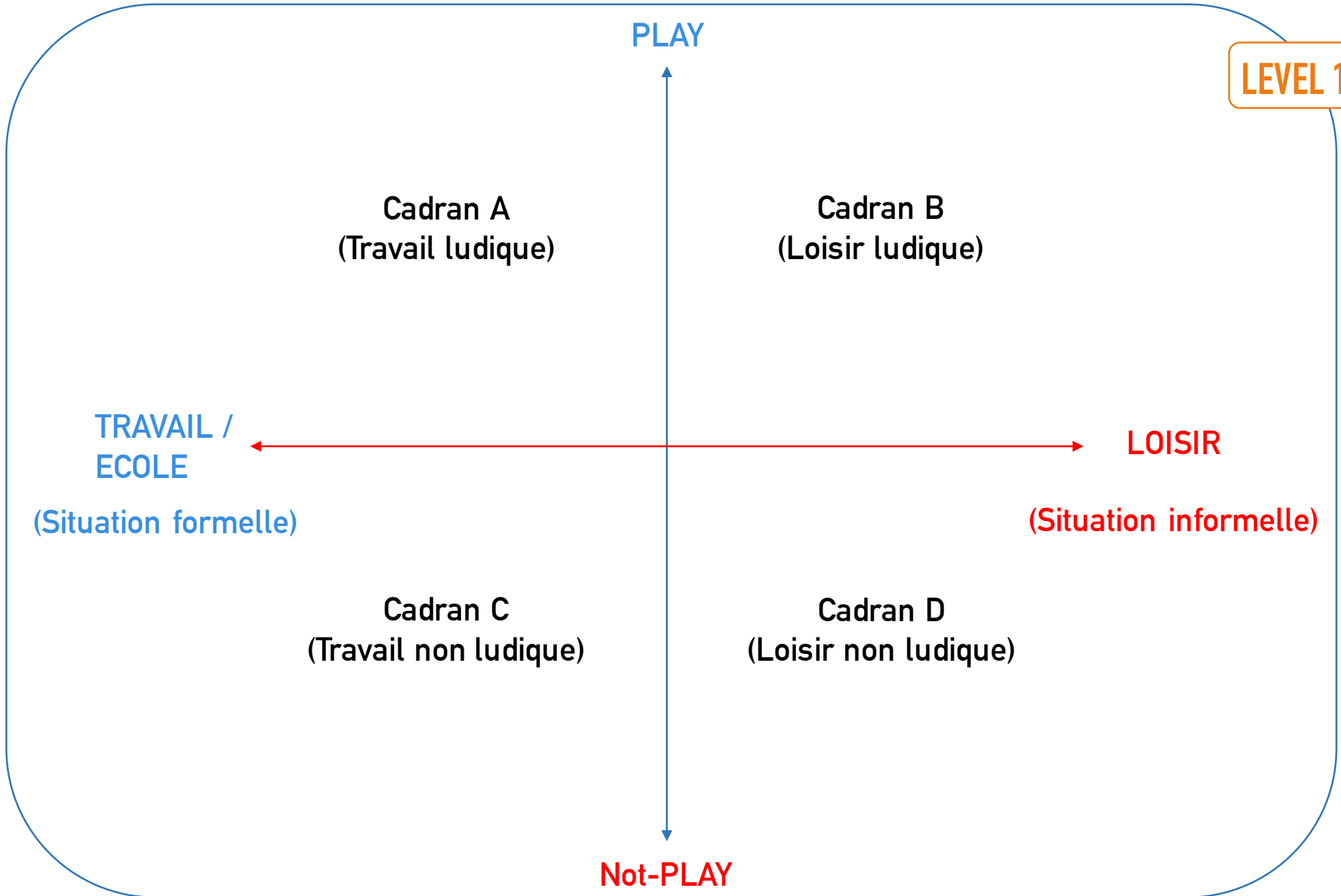
Sur le plan de l'**artefact**, nous recensons 3 critères différenciants au niveau des systèmes pragmatiques et culturels :

- 1) Le Serious Game, en tant qu'artefact, est issu ou vise un marché qui s'écarte de celui du seul divertissement (Approche technocentrée),
- 2) Le Serious Game en tant qu'artefact, hybride des éléments de jeu et fonctions utilitaires (Approche technocentrée),
- 3) L'utilisation d'un **Serious Game** vise pour son(sa) concepteur(rice) une finalité utilitaire contrairement au jeu dédié au seul divertissement (**Approche technocentrée** => **Approche anthropocentrée***).■

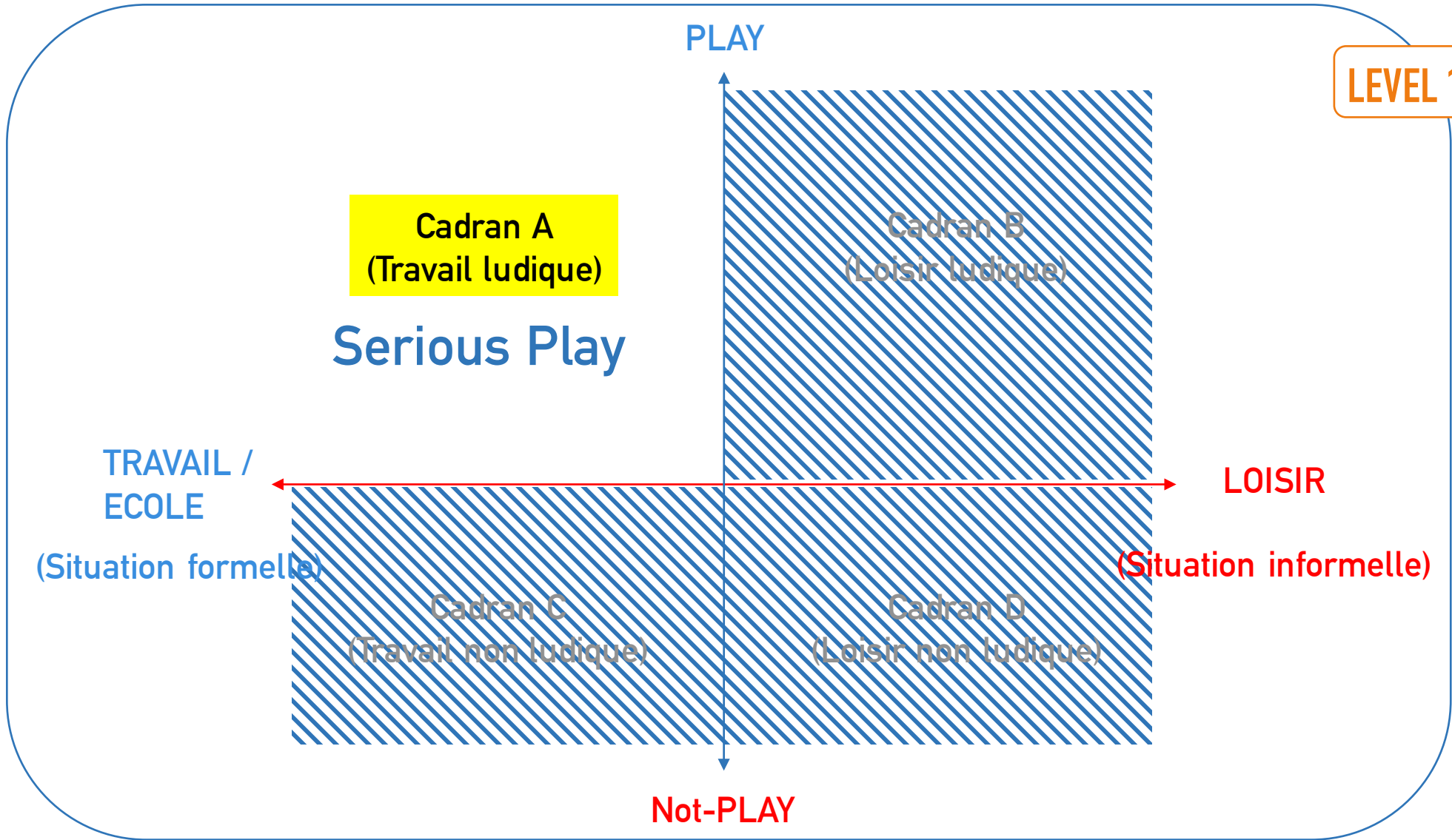
*comme pour l'UX (cf. p.118 du mémoire).

Sur le plan de l'**activité** nous souhaitons à présent distinguer le « **Play** » du « **Serious Play** » :

- « **Play** » s'inscrit dans du seul divertissement,
- « **Serious Play** » vise une finalité utilitaire. ■



« The Dimensions of Human Activity » (Blanchard, 1995) avec transposition de l'école (Rieber, Smith et Noah, 1998) ainsi que le positionnement des situations formelles et informelles (Brougère, 2007)



- 1) Se trouver dans une situation formelle pour viser un objectif utilitaire ;
- 2) Pouvoir recenser un représentant d'un système organisé qui propose le jeu.

La condition 1, élimine de ce fait les cadrans B et D de Blanchard.
La condition 2, élimine théoriquement de son côté le cadran C. ■

De ce fait, nous devons recenser impérativement les deux critères suivants pour être en situation d'activité de « **Serious Play** » :

- Se trouver dans une **situation formelle** pour viser un objectif utilitaire,
- Pouvoir recenser **un représentant** d'un système organisé qui propose le jeu.■

Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux

LEVEL 1

Contexte et questions introductives

LEVEL 2

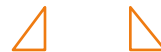
Design de jeu sérieux

LEVEL 3

Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

LEVEL UP!

Synthèse



PRESS "PLAY" TO PLAY LEVEL 2



Maintenant que nous avons positionné le **jeu sérieux** au regard du **jeu**, revenons à notre question :

Peut-on instrumentaliser du jeu ? ■

Pour ce faire, recensons les différentes approches pour concevoir un jeu sérieux.

Nous en identifions quatre... ■

Les quatre principales approches de conception de jeux sérieux :

Approche	Description
Serious Game Design	Il s'agit de concevoir un jeu sérieux <i>ex nihilo</i> , numérique ou non, en créant à la fois le gameplay et en associant les fonctions utilitaires. Le jeu ainsi créé vise un marché qui s'écarte de celui du seul divertissement.
Gamification	Il s'agit d'ajouter du jeu ou des éléments de jeu à un dispositif ou un contexte purement utilitaire.
Dégamification	Il s'agit de retirer à du jeu des éléments ludogènes pour tendre vers des fonctions utilitaires.
Serious Gaming	Il s'agit de détourner par les usages (Serious diverting) ou par modification (serious modding) un jeu existant, numérique ou non, pour lui assigner <i>a posteriori</i> des fonctions ou objectifs utilitaires. ■

Certaines de ces approches ne sont pas de type ex nihilo :

Le Serious Gaming et la dégamification proposent de partir de jeux existants pour en détourner les usages ou opérer des modifications pour viser des objectifs utilitaires.■

Ces transformations sont ainsi opérées *a posteriori* et permettent de recenser une instrumentalisation concrète du jeu.

Cela semble de ce fait nous inscrire en rupture avec l'approche de Kellner

(attention à la date de ses écrits : 2000). ■

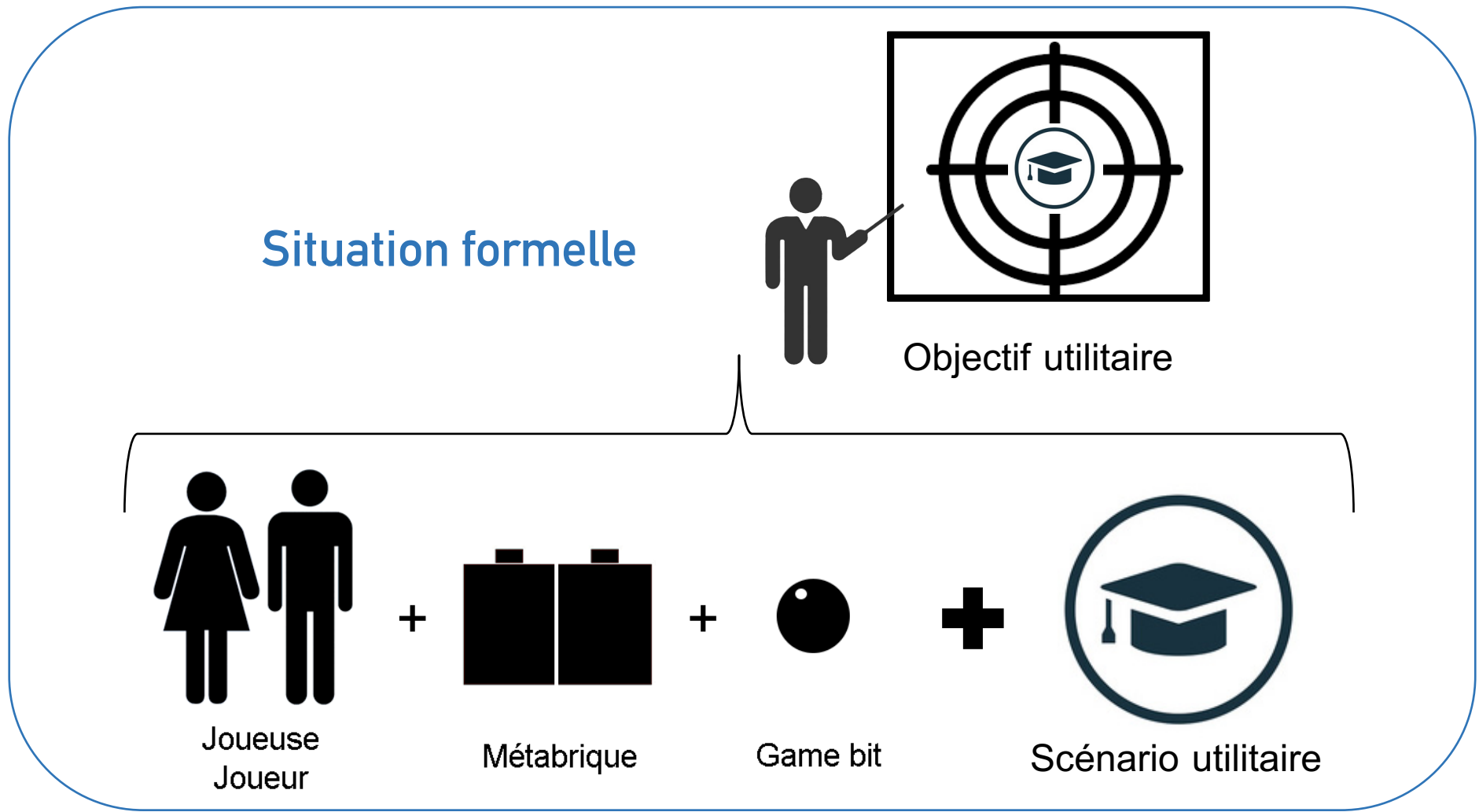
Bilan à ce stade :

Peut-on instrumentaliser du jeu ?

Oui, c'est possible via le Serious Gaming et le processus de Dégamification.

Dans l'affirmative, peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ? ■

Pour répondre à la question liée aux propos de Brougère, analysons un jeu sérieux designé selon une approche de **Serious Gaming**... ■



DESIGN DE JEU SÉRIEUX

Voici l'**artefact** de jeu que nous allons détourner...■



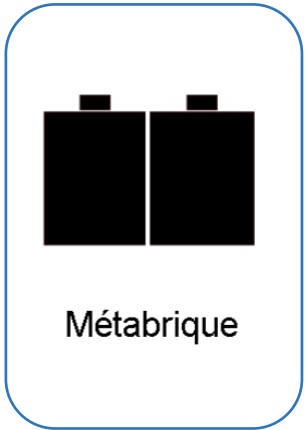
Overcooked! (Ghost Town Games, Team 17,



DESIGN DE JEU SÉRIEUX

LEVEL 2 9

Principe des règles portées par l'artefact de jeu...■



UID

<https://www.youtube.com/watch?v=vVVK42fORCg>

DESIGN DE JEU SÉRIEUX

LEVEL 2

10

Analysons à présent la phase dédiée au jeu. ■

Un coach gère une équipe de 4 joueur(se)s.



Atelier « Ludopédagogie » (Alvarez, Université Bordeaux, 2019)



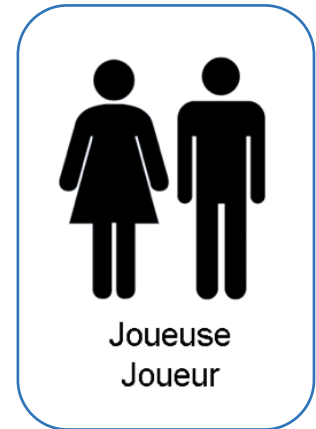
UxD

DESIGN DE JEU SÉRIEUX

LEVEL 2

11

Lorsque la partie est terminée, un score est proposé.
Le groupe fait un point sur l'expérience vécue...
Le nombre de tours est limité à trois.



UxD => LivxD

Atelier « Ludopédagogie » (Alvarez, Université Bordeaux, 2019)

DESIGN DE JEU SÉRIEUX

LEVEL 2

12

Les groupes ont le droit de faire de « l'espionnage industriel » et de se concerter entre chaque tour...
Cela permet en général d'améliorer leurs performances.



Atelier « Ludopédagogie » (Alvarez, Université Bordeaux, 2019)



Joueuse
Joueur

LivxD

DESIGN DE JEU SÉRIEUX

Le jeu est donc construit entre des phases d'activités sur console, puis de micro-débriefing. Le formateur en profite pour écouter les échanges et questionner les apprenants. ■

LEVEL 2

13



Joueuse
Joueur

LivxD

Atelier « Ludopédagogie » (Alvarez, Université Bordeaux, 2019)

Reprenons à présent la question :

Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ? ■

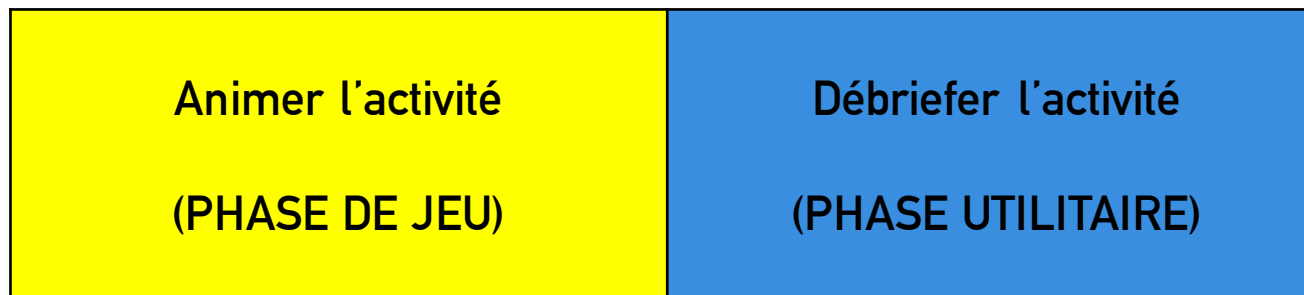
Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ?

(3 temps pédagogiques de Nicole Tremblay (2007))■

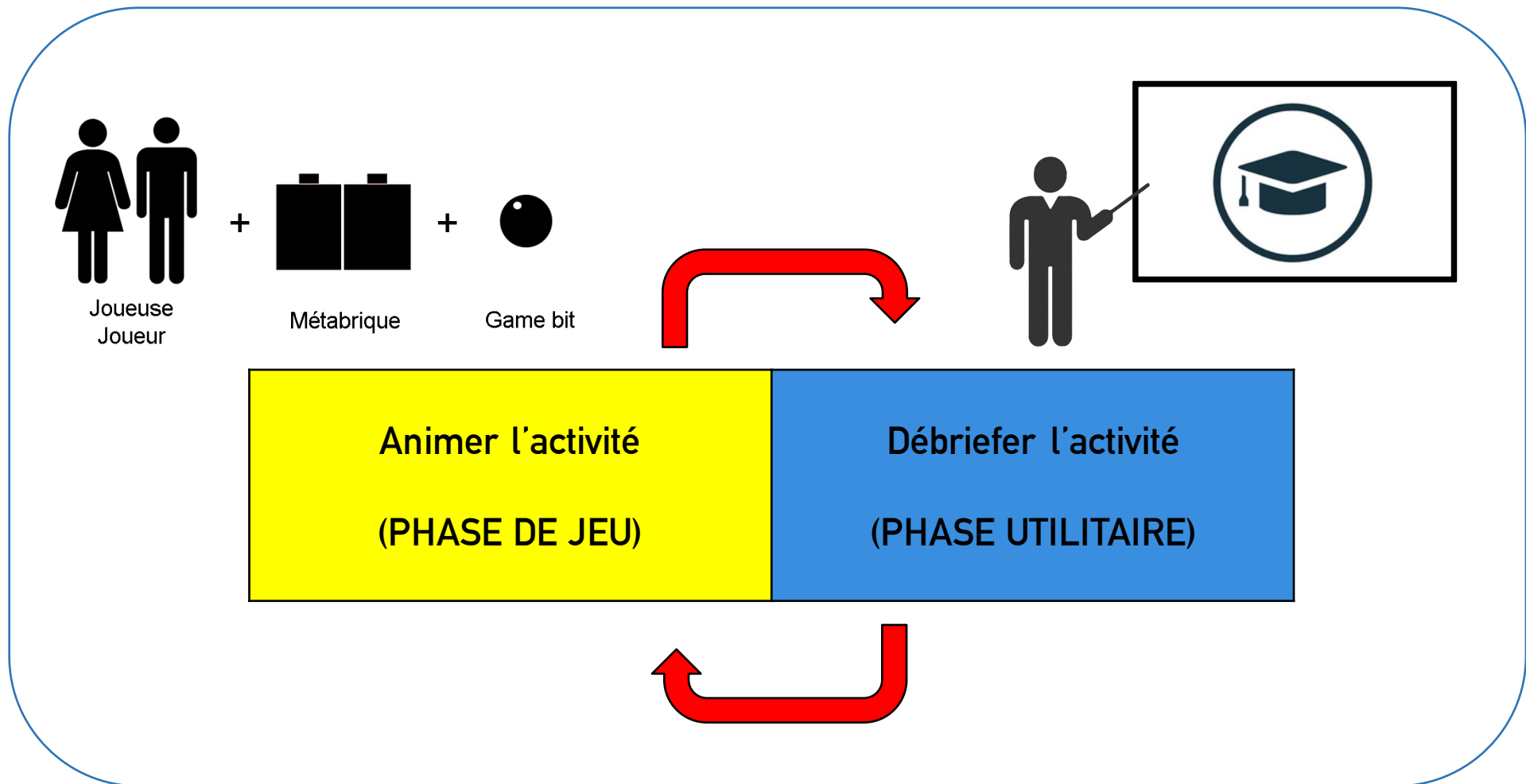
Introduire l'activité (Annonce des 2 phases)	Animer l'activité (PHASE DE JEU)	Débriefer l'activité (PHASE UTILITAIRE)
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles).</p> <p>Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie.</p> <p>Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le(a) formateur(rice) assure le rôle de tuteur(rice) pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p> <p>Il fixe à chaque tour de nouveaux objectifs à atteindre en fonction des scores obtenus.</p>	<p>Une fois le jeu terminé, il est débriéfé. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none">- Qu'avez-vous ressenti ?- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ? <p>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont.</p> <p>Nous sommes dans une situation formelle.</p>

Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ?

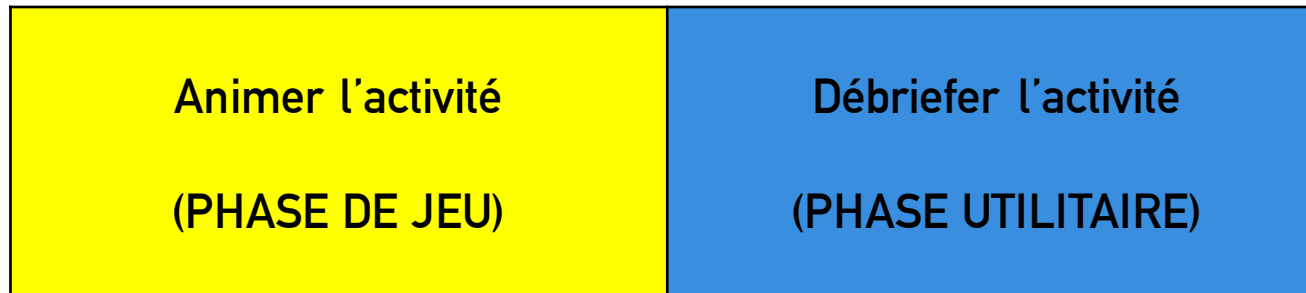
Il ne s'agit pas de les mettre réellement en tension en cherchant à les superposer, mais plutôt à les apposer côte à côté comme deux étapes distinctes. ■



Rien n'empêche d'imaginer des cycles entre ces deux phases, comme par exemple par l'emploi de métalepses (Allain, 2017) (Daunay, 2017).■



Rien n'empêche d'imaginer des cycles entre ces deux phases, comme par exemple par l'emploi de métalepses (Allain, 2017) (Daunay, 2017).■



Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux

LEVEL 1

Contexte et questions introductives

LEVEL 2

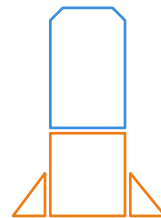
Design de jeu sérieux

LEVEL 3

Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

LEVEL UP!

Synthèse



PRESS "PLAY" TO PLAY LEVEL 3



POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

1

Ce cheminement nous amènent *in fine* à une interrogation de fond :

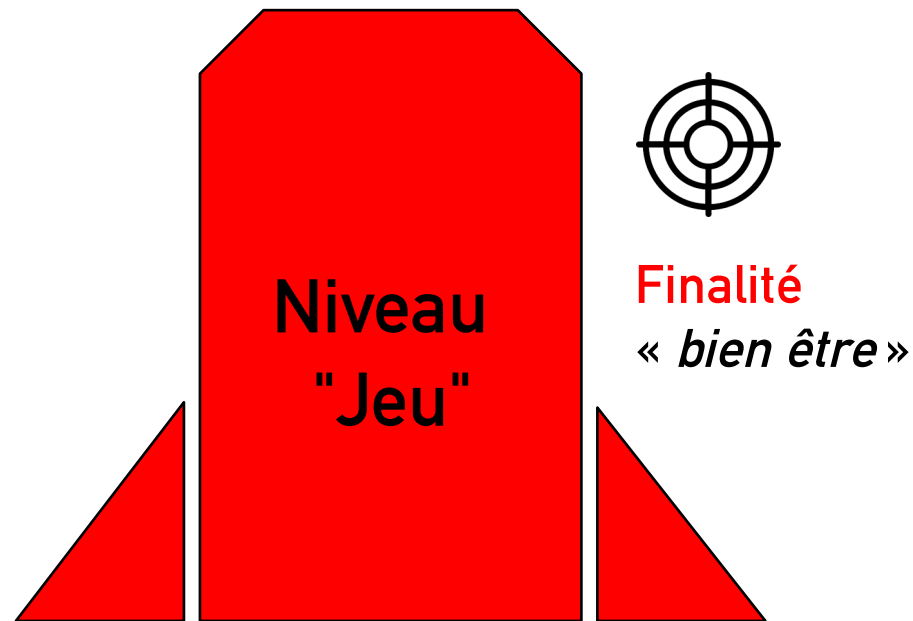
Pourquoi faire usage du jeu sérieux en situation formelle ?■

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

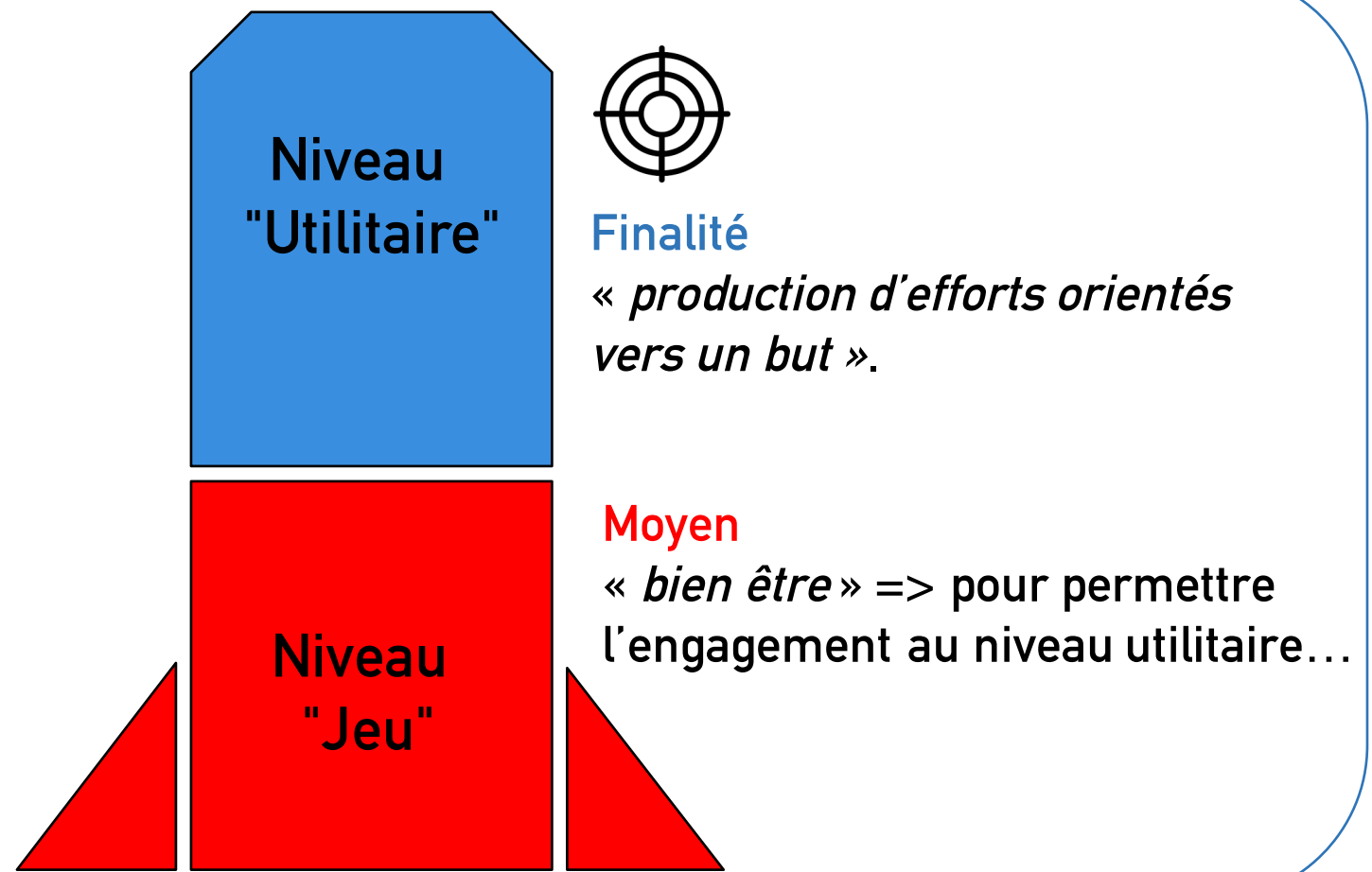
2

Avec le **Play design**, nous construisons une fusée à une étage... ■



POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

Avec le **Serious Play design**, nous construisons une fusée à deux étages...■



POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

4

Avec le **Serious Play design**, il s'agit donc d'aller chercher une forme de motivation chez les apprenant(e)s.

Les stratégies sont basées sur la recherche de ces motivations.

On a pu établir dans le cadre du mémoire des correspondances entre des modèles de la motivation liée aux apprentissages et celles en lien avec du jeu (sérieux)... ■

#	Stratégies et concepts en lien avec le jeu (sérieux)	Conditions de Viau
1 ^e	<i>Contrôle</i> (Malone) ; <i>Contingence</i> (Peterson) ; <i>Propriété et possession</i> (Chou).	<i>Responsabiliser en permettant de faire des choix.</i>
2 ^e	<i>Challenge</i> (Malone). <i>Développement et accomplissement</i> (Chou).	<i>Défi.</i>
3 ^e	<i>Flow</i> (Csikszentmihalyi).	<i>Période de temps suffisante.</i>
4 ^e	<i>Patterns</i> (Koster) ; <i>Le positionnement de l'objectif</i> (Fenouillet, Kaplan et Yennek).	<i>Consignes claires.</i>
5 ^e	<i>Faire sens</i> (Bonenfant, Dewey, Henriot, Leleu-Merviel) ; <i>Conclure la partie (attribution de scores...) en expliquant la victoire ou la défaite</i> (Stolovitch et Thiagarajan) ; <i>Signification épique et vocation</i> (Chou).	<i>Signifiant.</i>
6 ^e	Stratégie « essais et erreurs » ; Prédiction difficile (Fenouillet, Kaplan et Yennek) ; <i>Modèle sémiotique du Gameplay</i> (Genvo) ; <i>Ethos Ludique</i> (Genvo) ; <i>Système ESAR- Facette B</i> (Garon). <i>Créativité et rétro-action</i> (Chou).	<i>Exiger un engagement cognitif.</i>
7 ^e	<i>Datagame</i> (Alvarez).	<i>Authentique.</i>
8 ^e	<i>Voyage du jeu</i> (Chou).	<i>Diversifiée.</i>
9 ^e	<i>Jouer contre le temps ou contre le game designer ou l'organisateur du jeu</i> (Stolovitch et Thiagarajan) ; Lecteur modèle (Eco) / Joueur modèle (Genvo) ; <i>Modèle Octalysis</i> (Chou) ; Modèle de Marczewski.	<i>Permettre d'interagir et de collaborer.</i>
10 ^e	? Non applicable en l'état	<i>Caractère interdisciplinaire.</i>

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

6

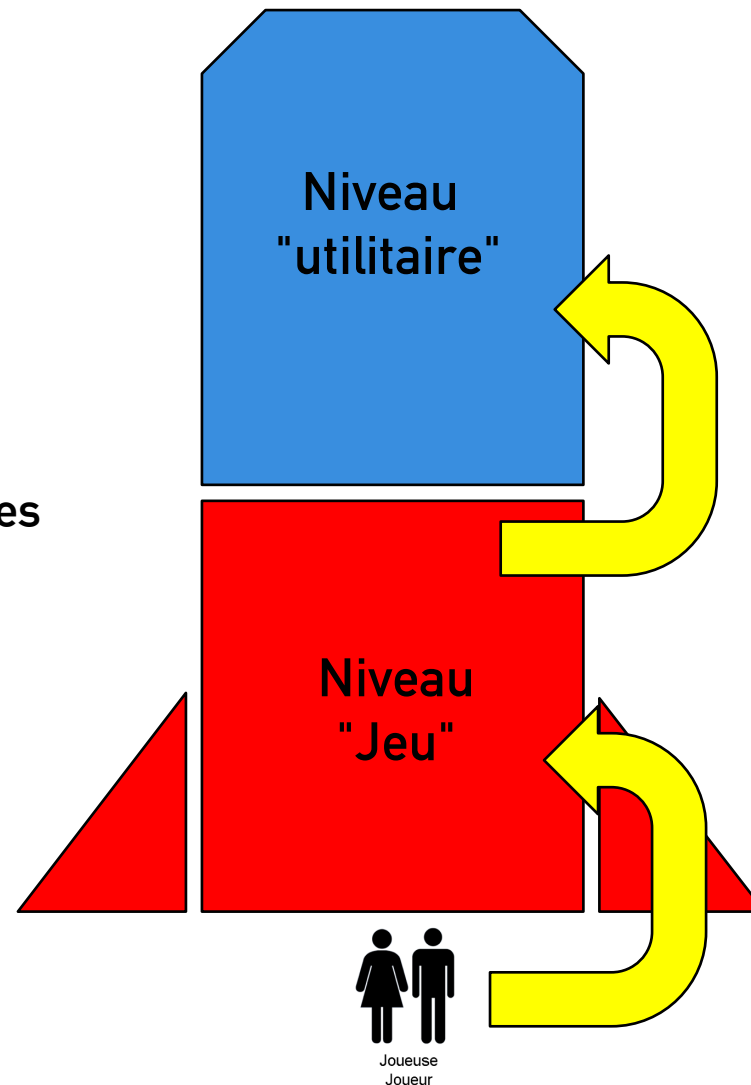
#	Stratégies et concepts en lien avec le jeu (sérieux)	Stratégies et concepts en lien avec la pédagogie
A	<i>La curiosité</i> (Malone).	<i>Conflit Cognitif</i> (Raucent).
B	<i>La fantaisie (ou le fantasmé)</i> (Malone).	?
C	<i>Effet-V</i> (Alvarez, Djaouti et Rampnoux) ; <i>Métalepses</i> (Allain).	<i>Distanciation</i> (Alvarez, Djaouti et Rampnoux) ; <i>Signifiant</i> (Viau).
#	Modèle <i>Octalysis</i> de Chou	Stratégies et concepts en lien avec la pédagogie
1	<i>Signification épique et vocation</i>	<i>Signifiant</i> (Viau).
2	<i>Développement et accomplissement</i>	<i>Défi</i> (Viau).
3	<i>Créativité et rétro-action</i>	<i>Exiger un engagement cognitif</i> (Viau).
4	<i>Propriété et possession</i>	<i>Responsabiliser en permettant de faire des choix</i> (Viau).
5	<i>Influence sociale et relation</i>	<i>Signifiant</i> (Viau).
6	<i>Rareté et impatience</i>	?
7	<i>Imprévisibilité et curiosité</i>	<i>Conflit Cognitif</i> (Raucent).
8	<i>Préjudice et prévention</i>	?

Tableau 11 : Mise à jour des correspondance entre les stratégies motivationnelles en pédagogie et les stratégies et concepts en lien avec le jeu (sérieux) à ce stade de notre exploration

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

La stratégie est basée sur des leviers motivationnels...

Les correspondances dans les Motivations permettent de passer d'un niveau "jeu" à un niveau « utilitaire ». ■



Motivation
Pour s'engager dans la dimension utilitaire...

Motivation
Pour s'engager dans le jeu...

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

8

Cependant, avec une expérience de jeu, peut-on dire que tout le monde s'amuse ? ■

L'apprenant maintient une attitude ludique, il prend plaisir et négocie des règles.	L'apprenant ne rentre pas dans le jeu, il s'auto-évalue et se sent évalué par ses pairs et l'instructeur.
L'apprenant est exclu par le groupe et reste en marge du jeu.	L'apprenant réalise ce qu'on lui demande, il colle au prescrit.

Tableau 4 : Typologie des comportements observés face à du jeu proposé au travail
(Martin et Alvarez, 2017)

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEX ?

Les personnes peuvent être classées en différentes catégories...
Et cela peut évoluer à chaque renouvellement de l'expérience.■

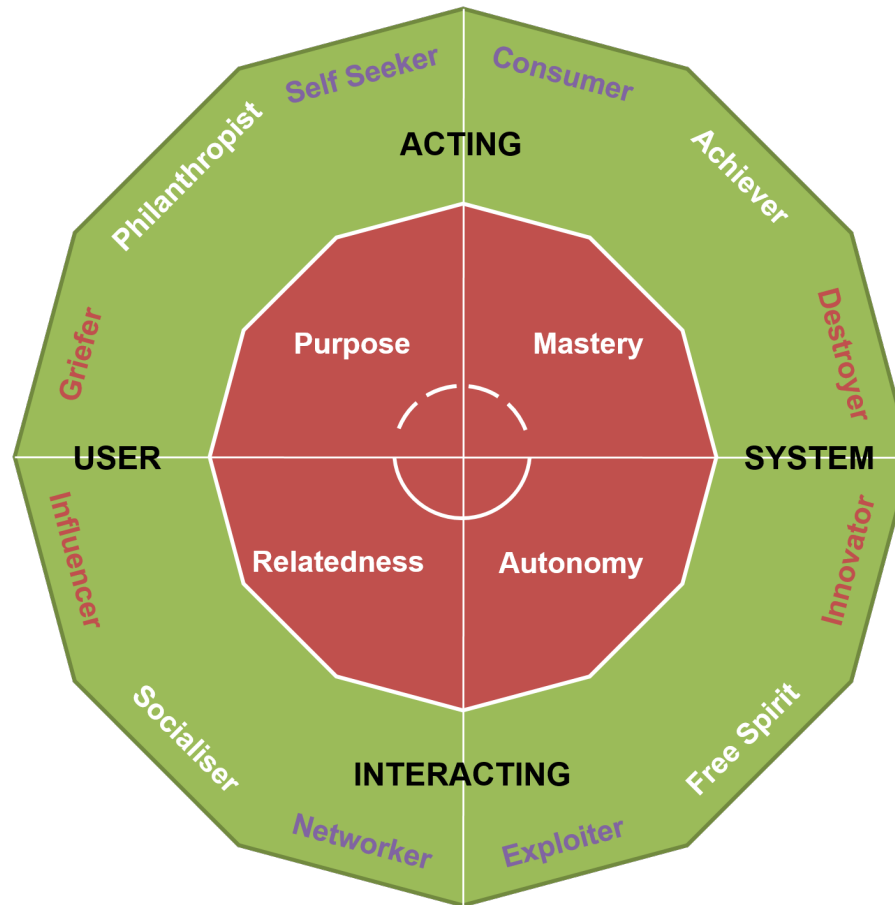
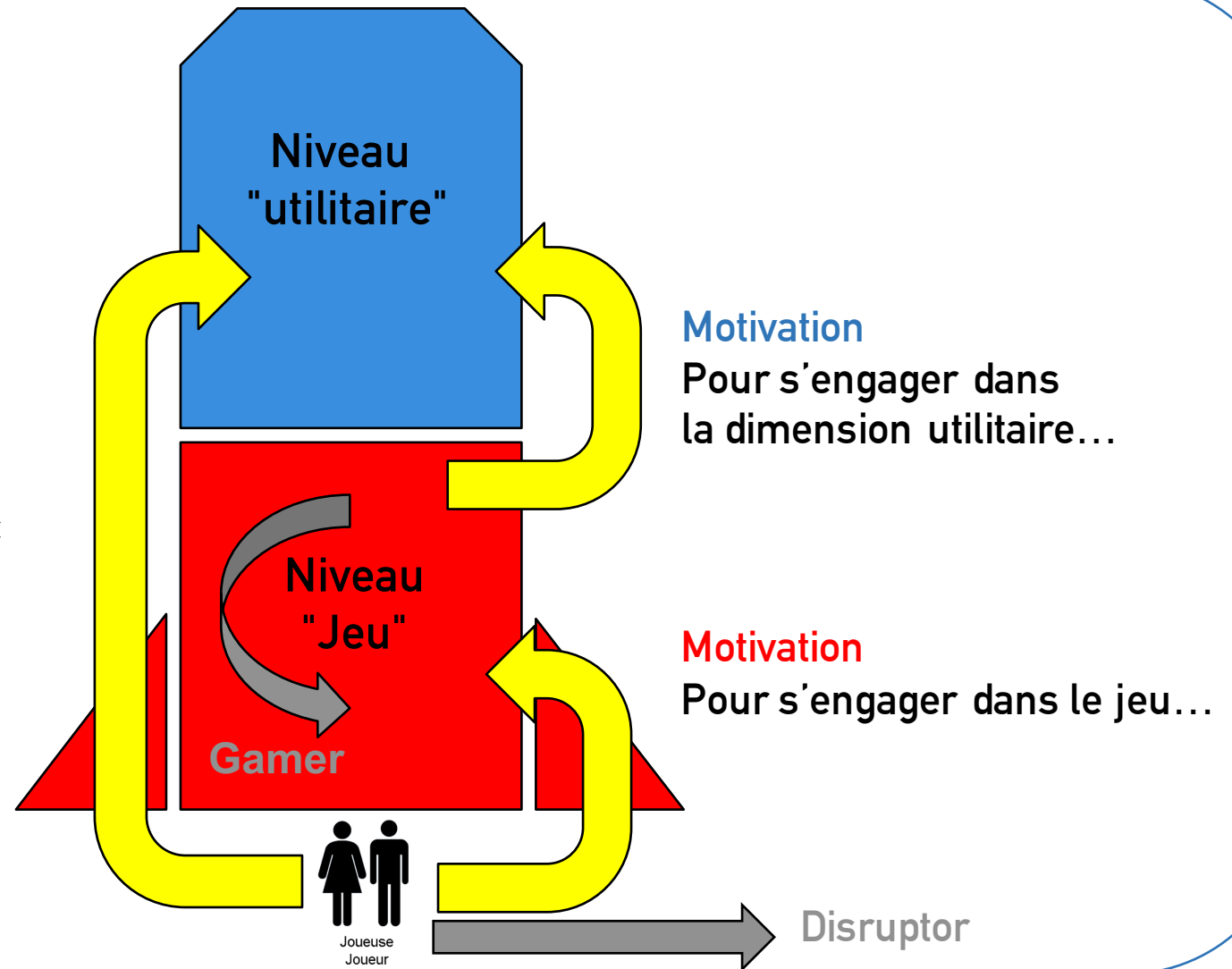


Figure 21 : Modèle « *Gamification User Types Dodecad* » (Marczewski, 2015)

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

Plusieurs possibles à gérer... ■



POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

11

Nous voyons alors la pédagogie comme une approche centrale dans le **Serious Play design**.

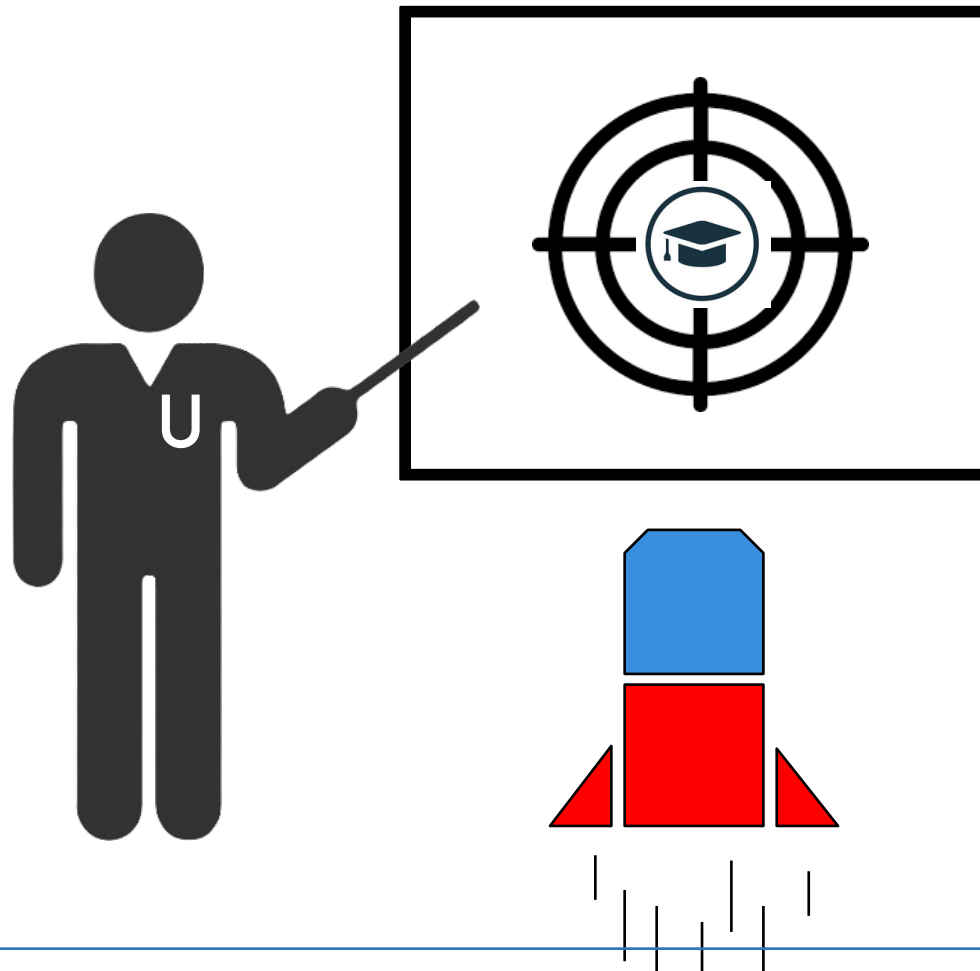
Elle induit des notions **d'accompagnements et de médiation humaine** pour la mettre en œuvre.■

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

12

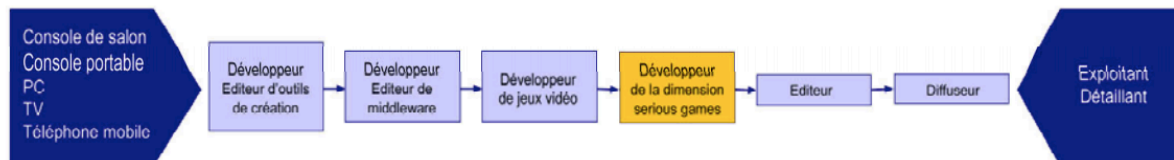
Avec un(e) médiateur(rice) nous maximisons les chances d'atteindre les objectifs utilitaires... Et de gérer les différents profils en temps réel... ■



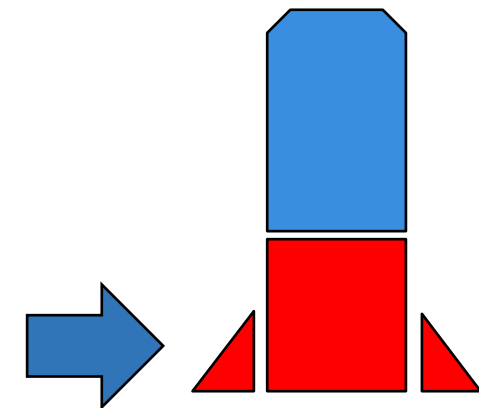
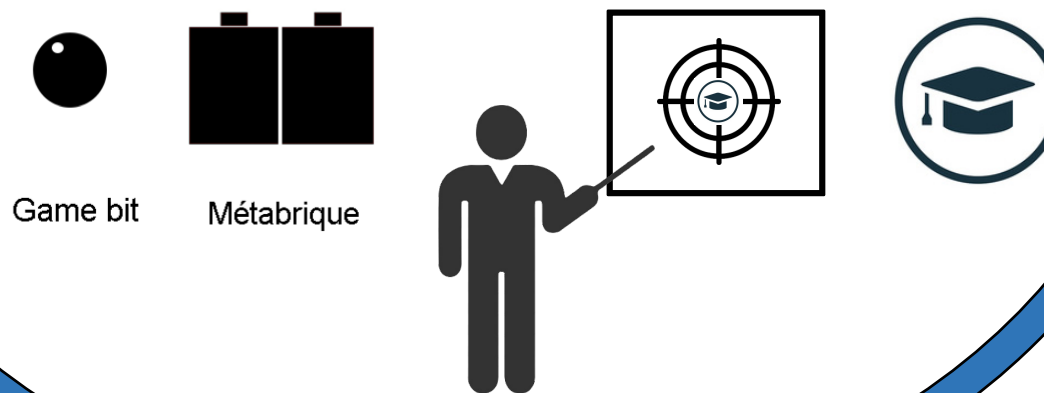
POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

Dispositif

Figure 1 : La chaîne de valeur du serious game



Source : IDATE



La rencontre d'acteurs humains, d'artefacts et de discours
Correspond à un « dispositif ». ■

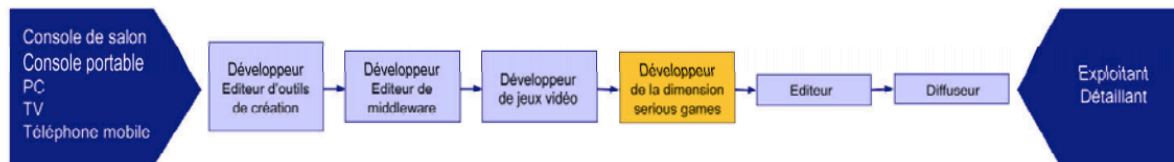
POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

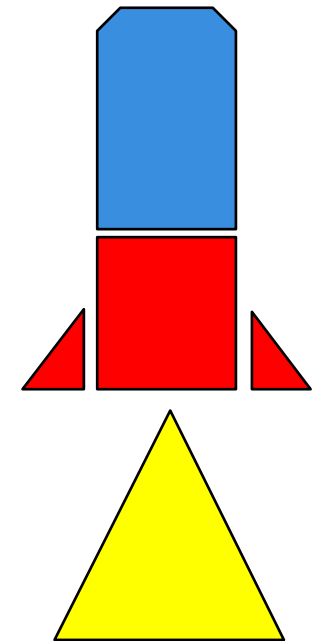
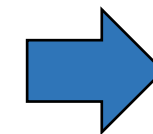
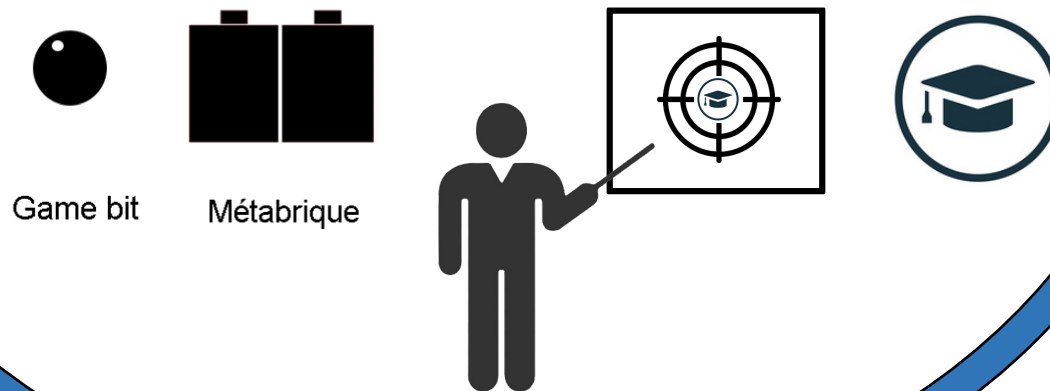
14

Dispositif

Figure 1 : La chaîne de valeur du serious game



Source : IDATE



Contraindre ■



Joueuse
Joueur

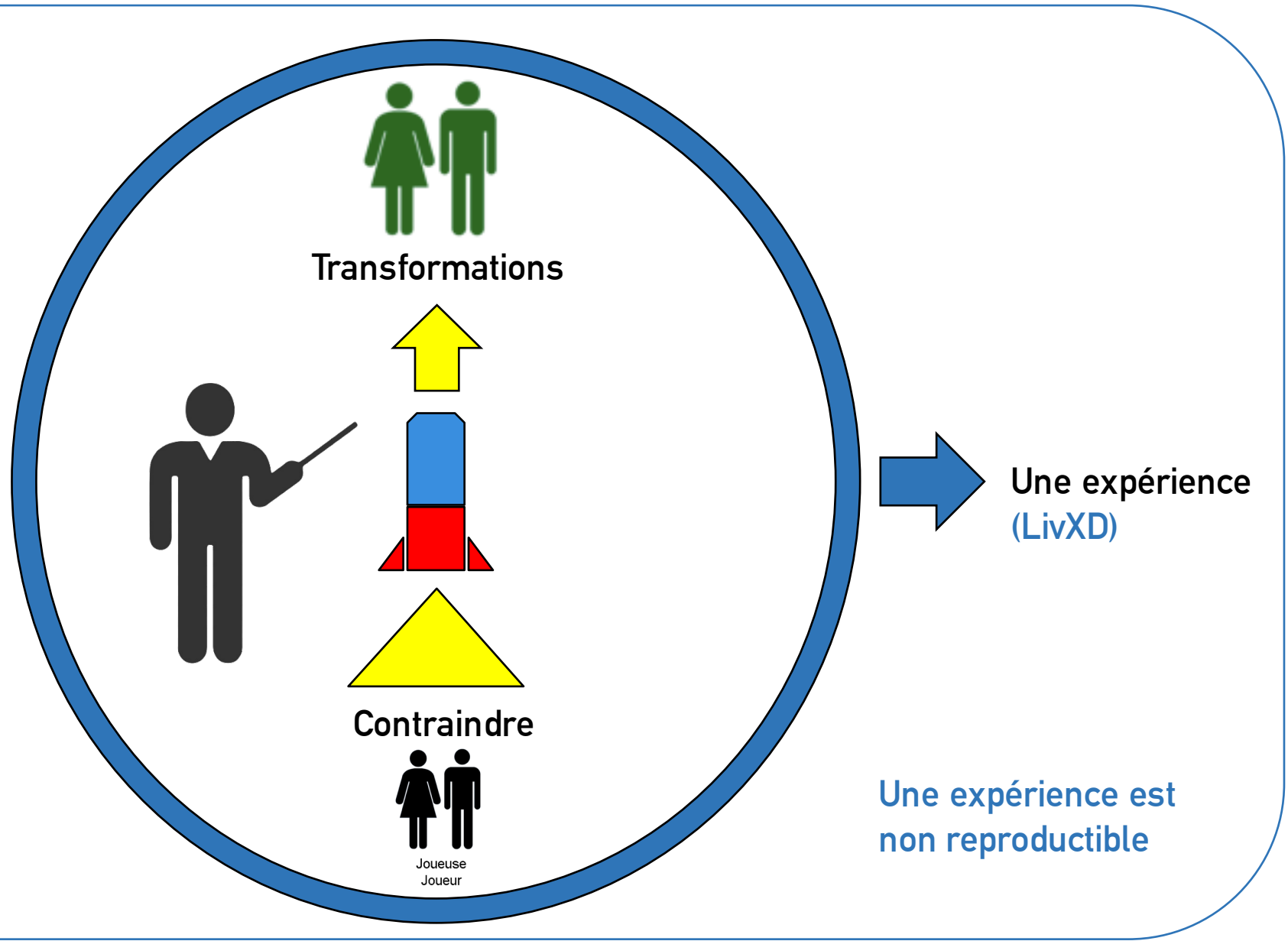
POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

15

Le **Serious Play Design** (apparenté à du **LivXD**) consiste à designer des situations de jeu ayant pour but de susciter de la motivation chez les personnes qui vont vivre l'expérience proposée et les conduire à un **processus de transformation**. ■

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?



Une expérience (LivXD)

Une expérience est non reproductible

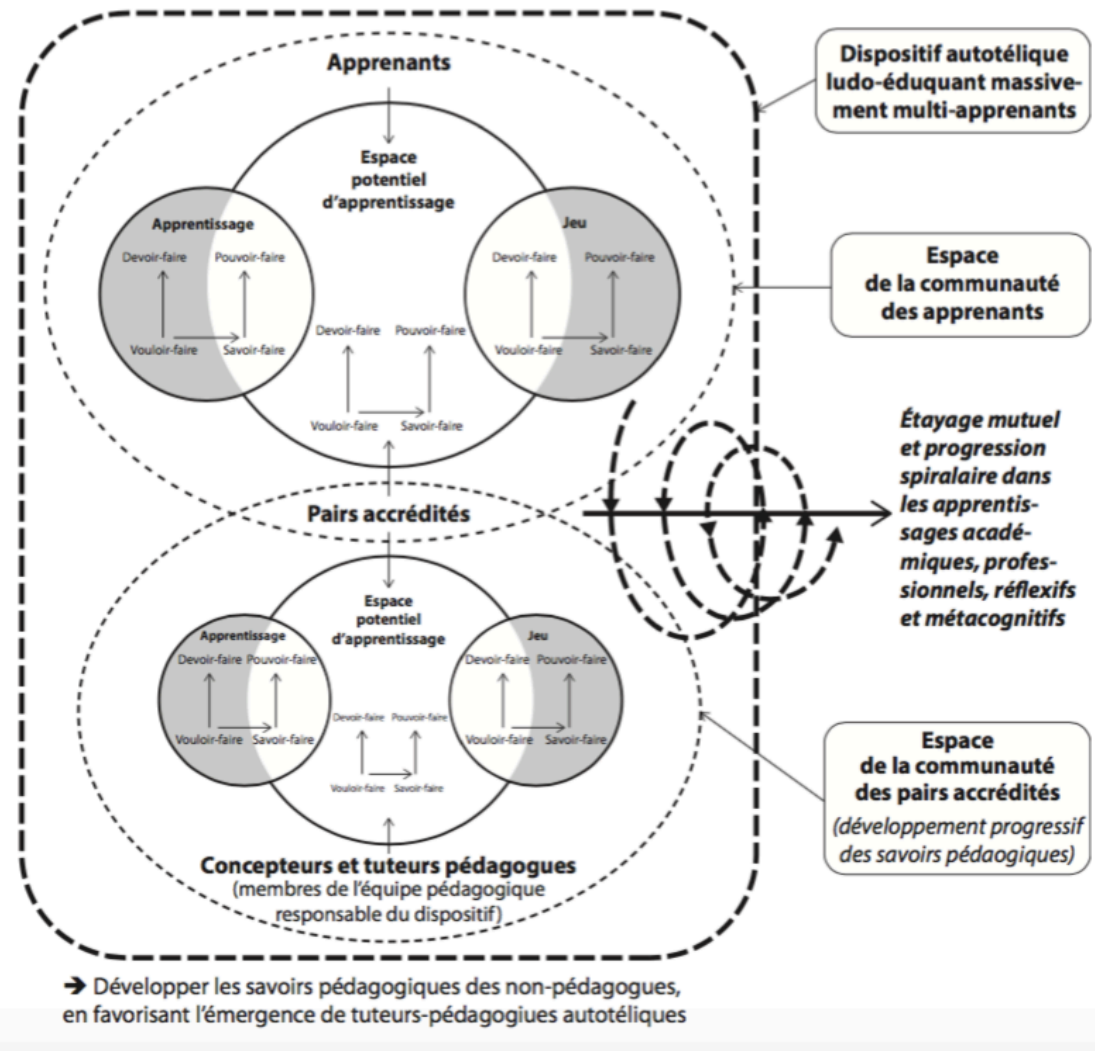
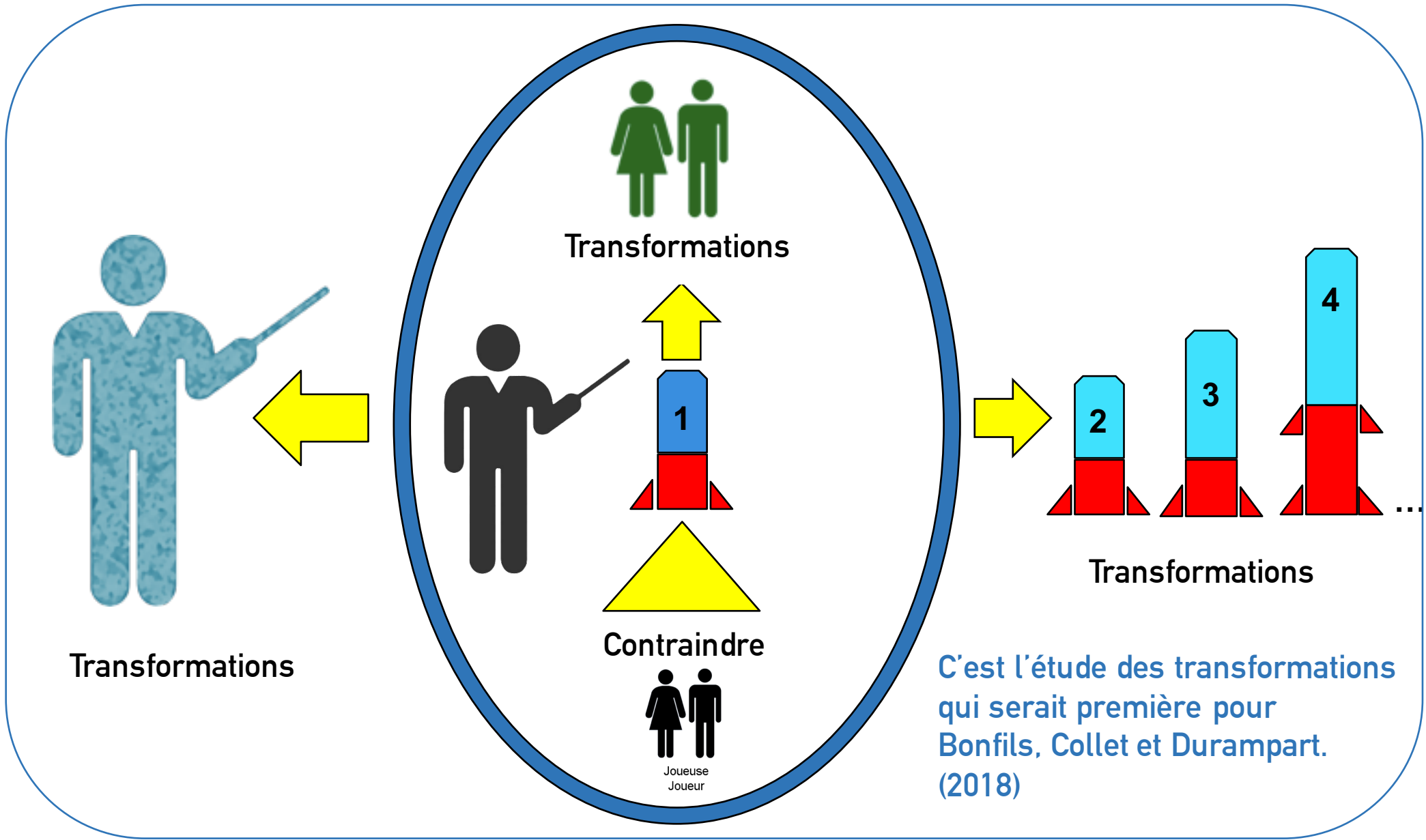


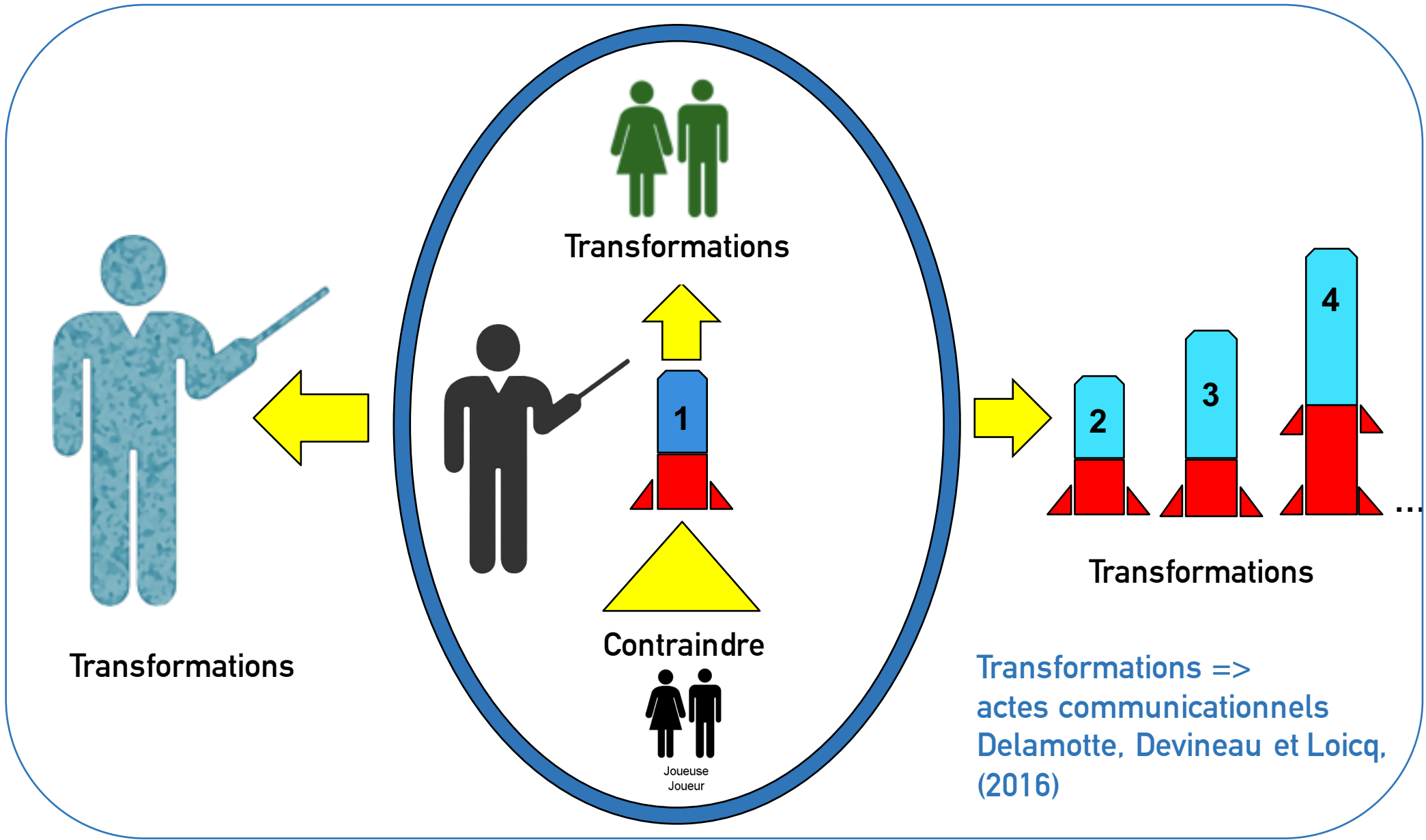
Figure 23 : « Le principe d'une ingénierie autotélique fondée sur l'imbrication de communautés épistémiques ludo-éduquantes (Heutte, 2017c) » (Heutte, 2019, p.288)

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?



C'est l'étude des transformations qui serait première pour Bonfils, Collet et Durampart. (2018)

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?



Transformations =>
actes communicationnels
Delamotte, Devineau et Loicq,
(2016)

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

LEVEL 3

20

Face à la multitude de paramètres qu'implique un tel dispositif, quel modèle évaluatif peut-on mettre en place pour espérer maximiser les chances d'atteindre les objectifs utilitaires et offrir une expérience adaptée aux utilisateur(rice)s impliqué(e)s ?

Cette dernière question nous conduit à mettre en place le modèle *CEPAJe*.

Le modèle CEPAJe

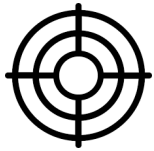
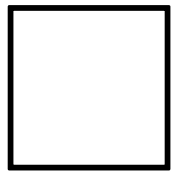
	Introduire	Animer	Débriefer
1) Contexte			
2) Enseignant			
3) Pédagogie			
4) Apprenant			
5) Jeu			

Démarche d'élaboration du modèle CEPAJe

Alvarez, J., Chaumette, P. (2017), "Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences", Revue APLIUT, <https://journals.openedition.org/apliut/5659>

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

Situation formelle



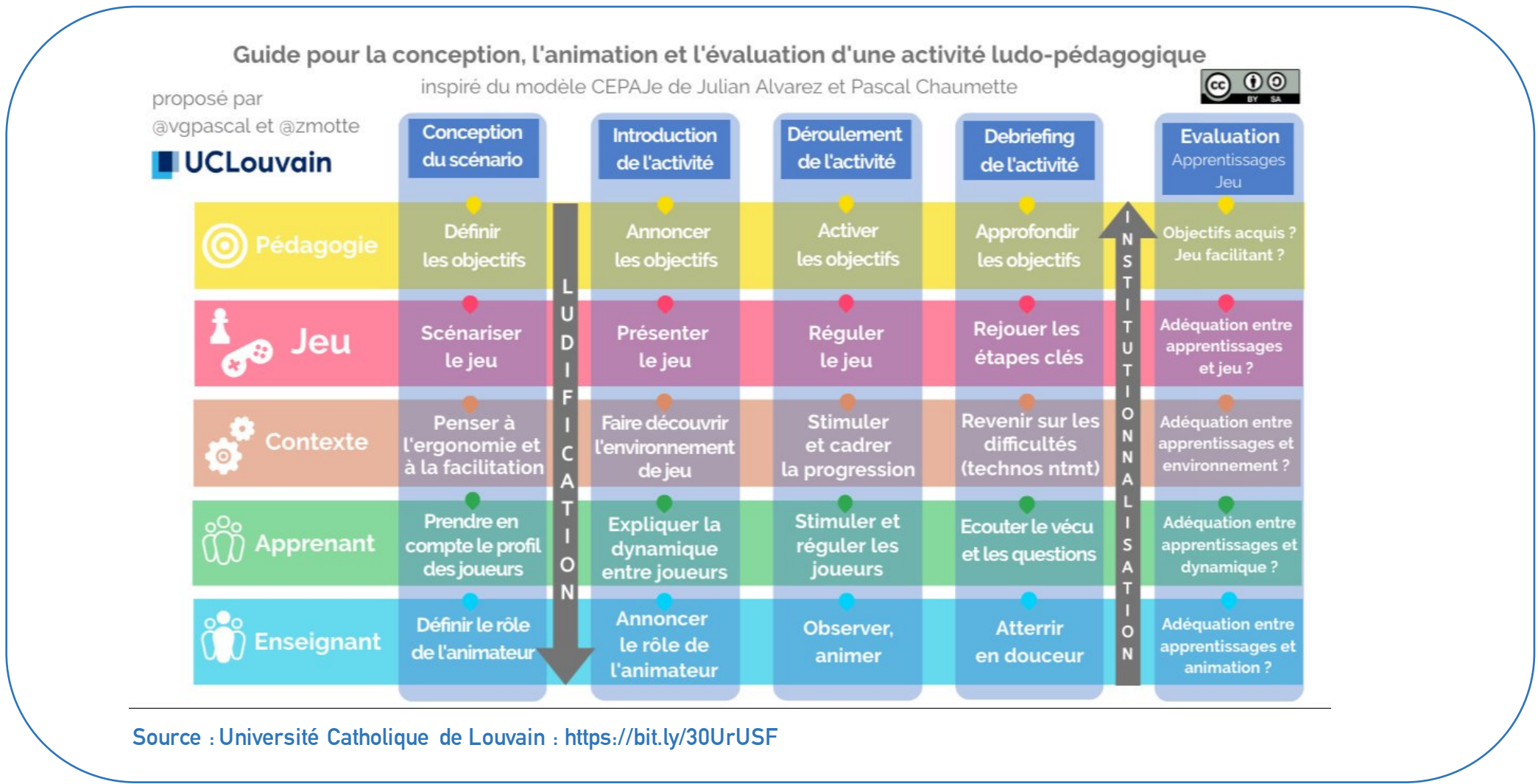
Joueuse
Joueur



	Introduire
1) Contexte	
2) Enseignant	
3) Pédagogie	
4) Apprenant	
5) Jeu	

POURQUOI FAIRE USAGE DU JEU SÉRIEUX ?

Si le modèle CEPAJe semble prometteur, il convient de l'éprouver et de l'améliorer comme le propose UCLouvain. ■



Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux

LOADING

Histoire et Positionnements

LEVEL 1

Contexte et questions introductives

LEVEL 2

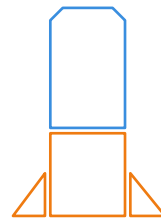
Design de jeu sérieux

LEVEL 3

Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

LEVEL UP!

Synthèse



PRESS "PLAY" TO LOAD

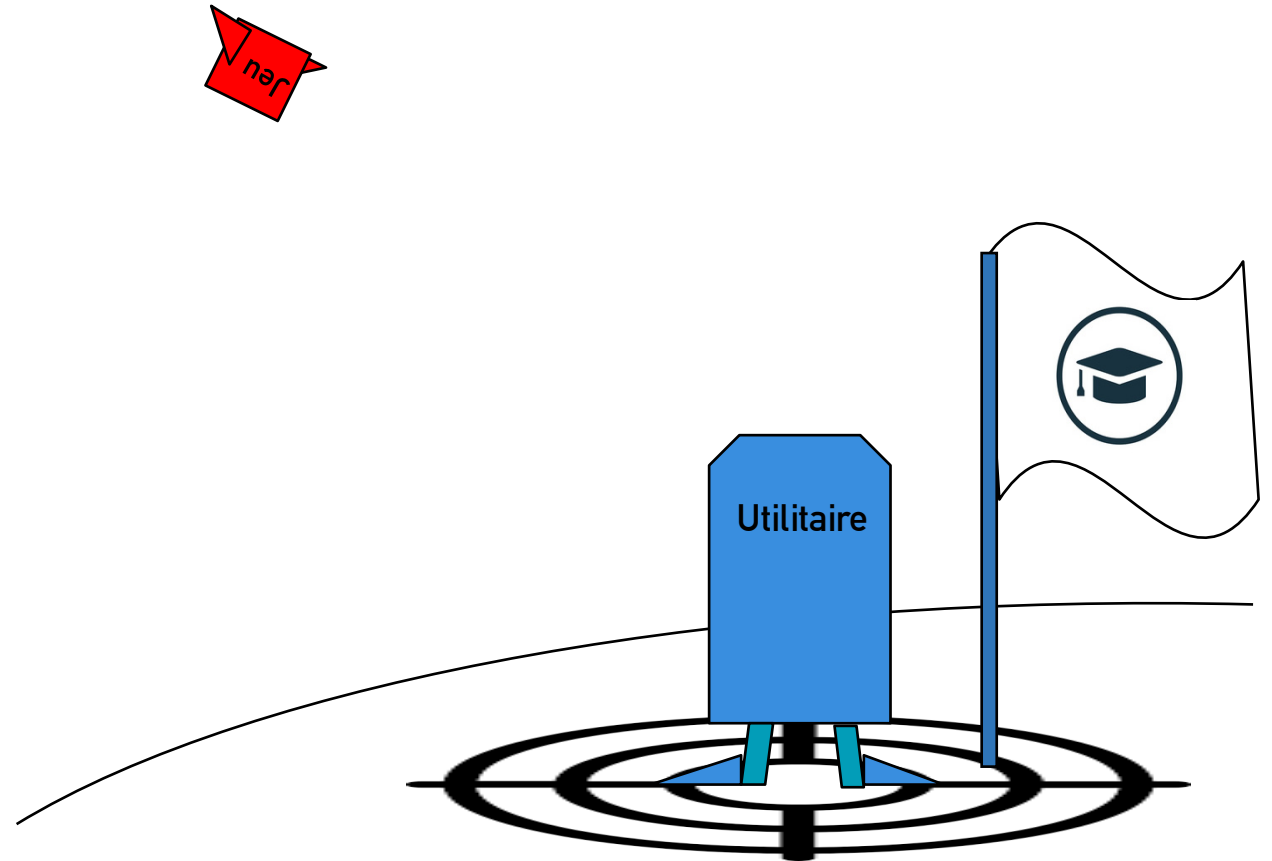


- Nous pouvons instrumentaliser du jeu
- Nous pouvons mettre en relation jeu et objectifs utilitaires en les apposant
- La stratégie associée au jeu sérieux c'est la motivation pour atteindre un objectif utilitaire
- Le jeu représente un moyen d'atteindre l'objectif utilitaire visé
- Le jeu sérieux implique des processus de transformation au niveau des joueur(se)s, des médiateur(ric)e(s) et du dispositif
- Le modèle CEPAJe vise à évaluer une séquence de jeu sérieux
- Ce travail de recherche est lui-même en cours et va évoluer...■

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

LEVEL UP!

80



THANK YOU! READY FOR QUESTIONS!