

Pour une typologie du jeu vidéo et du serious game

Julian Alvarez - 2011

Informations

Support : **Conférences**

Auteur(s) : **Julian Alvarez**

Editeur : **Didactique Tangible - Jeux au sérieux Médiation des savoirs et des expériences, journée d'étude organisée par Charlet Denner, Auditorium de la Hear, Strasbourg**

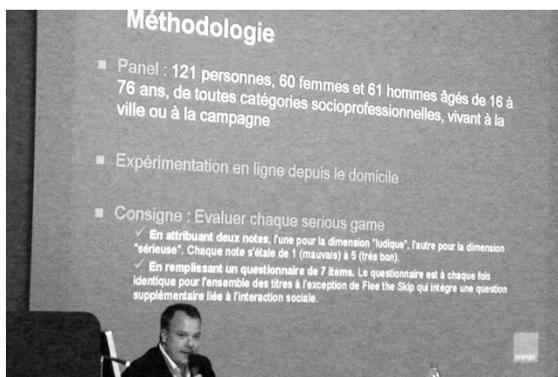
Date : **2011**

Langue : **FR**

Description

Julian Alvarez présentera les résultats d'une étude menée au sein d'Orange Labs entre juin 2008 et septembre 2009 dans l'optique d'évaluer et d'analyser l'impact de communications électroniques de type serious game auprès du grand public (perception des messages, réactions émotionnelles...). La notion d'impact ne se résumant pas uniquement à ces simples périmètres, ce sont les approches qui semblent les plus accessibles pour commencer ces travaux de recherche. Étudier l'impact d'un serious game sur des individus ou évaluer l'influence d'un média ou d'un objet vidéoludique sur l'être humain n'est pas une tâche aisée comme en témoigne le professeur Pierre Molinier, spécialiste de l'ethnométhodologie : « Il existe en effet nombres de facteurs : le contexte, l'humeur, les enjeux, le stock de compétences, la culture, la langue... qui s'entremêlent et réduisent à néant la possibilité de tirer des généralités d'une étude de réception. Ainsi, il convient d'entrée de jeu de considérer que les données recueillies dans le cadre de la présentation de cette étude seront, au mieux des indicateurs de cette ambition. »

[Lien vers le programme de la conférence](#)





Présentation de la journée d'études :

Selon Richard-Emmanuel Eastes le médiateur de sciences est un opérateur à la fois neutre et engagé par lui-même dans le processus de médiation. Les contenus qu'il a la charge de soumettre à la discussion et à la transaction pour son public relèvent de catégories qu'il situe dans les registres des faits, des valeurs, des imaginaires et des émotions. À cet égard, le serious game peut constituer un amplificateur efficace des outils de médiation scientifique traditionnels, et notamment de ce que l'on nomme « jeux de discussion » dans les musées de science anglo-saxons. La place qu'il donne à la fonction du jeu se situant à l'intérieur de cette construction qu'il doit servir. Catherine Kellner pose quant à elle un regard qui questionne les acquis, les vertus, les promesses, et les enjeux des stratégies « ludo-éducatives » numériques pour le jeune public dans le cadre de ses recherches sur les TIC et l'enseignement. Pour Valérie Boudier qui accompagne la conception et la création de serious games de formation pour adultes pour les entreprises, il semble nécessaire de rechercher à mettre en œuvre des stratégies privilégiant l'association réussie de l'expérience vidéo ludique émotionnelle au scénario des connaissances. De son côté, Julian Alvarez qui se consacre depuis plusieurs années à l'édification d'une typologie du jeu vidéo et du serious game contribue à éclairer les impacts de ces dispositifs sur leurs publics dans le cadre d'une étude menée sur 11 serious game avec Orange Labs et Ludoscience. Thierry Hillaire qui représente la division serious game de la société de production de jeux vidéos Lexis Numérique dirigée par Éric Viennot, témoigne pour son versant des approches de création de ses dernières productions et plus particulièrement de la définition qu'il donne aujourd'hui du transmédia. Florent Aziosmanoff auteur de l'ouvrage dédié au Living Art qu'il a inventé dirige le Pôle Création du Cube par laquelle il témoigne de sa vision de l'interactivité comportementale et de sa conception de l'œuvre d'auteur. Il questionne en particulier la fonction du jeu et du design pour cette approche. La question du gain qui se définit généralement comme ce que l'on peut recevoir ou retirer de la situation de jeu oriente aussi nos réflexions sur sa valeur et sa pertinence pour les multiples stratégies proposées ici et plus précisément pour les fonctions de son game design et de son design.

- **Olivier Poncer, Charlet Denner**

Présentation de l'atelier de Didactique visuelle

> [Ouverture de la journée](#)

- **Richard Emmanuel Eastes**

Directeur de l'Espace Pierre Gilles de Gennes

> [Le médiateur de science et le serious game](#)

- **Catherine Kellner**

Maître de conférences au Centre de Recherche sur les médiations de l'Université Paul Verlaine de Metz

> [Les acquis, les vertus, les promesses des stratégies « ludo-éducatives » numériques pour le jeune public](#)

- **Valérie Lavergne Boudier**

Directrice générale associée de la société KTM Advance

> [La conception et la création de serious games de formation pour adultes](#)

- **Julien Alvarez**

Docteur en sciences de l'information et de la communication

> *Pour une typologie du jeu vidéo et du serious game*

- **Thierry Hilaire**

Spécialiste du serious game, directeur du développement chez Lexis Numérique

> *L'approche du serious game par un studio de développement de jeux vidéo français*

- **Florent Aziosmanoff**

Directeur de la création du Cube

> *La fonction du jeu et de l'interactivité dans le champ de la création contemporaine*

Lien vers la présentation de la conférence

Mots-clés : Serious Game, Impact, Evaluation

-