

Introduction de Julian Alvarez & Pascal Staccini

Depuis 2002, le Serious game suscite un engouement croissant par les perspectives que l'objet promet d'offrir en termes de prévention, de formation, d'éducation, d'apprentissage, de thérapie, de communication, d'entraînement, de collecte de données, etc.

Depuis 2008, sont organisés à Valenciennes les e-virtuoses. Une manifestation d'ambition internationale, visant à fédérer les acteurs intéressés par le Serious game, la simulation et l'e-learning. Les secteurs de la formation, de la sécurité, de la défense, de la communication et de la santé sont principalement adressés.

En 2012, le premier colloque scientifique international e-virtuoses dédié à l'étude de l'impact du Serious game vient enrichir la manifestation. L'année 2012 est symbolique, car elle correspond aux dix ans de l'avènement du Serious game basé sur le support vidéoludique avec le lancement d'America's Army.

Celui-ci est en effet le premier titre à présenter de manière significative le potentiel du Serious game tant sur la diffusion de messages, la dispense d'entraînement et la collecte de données. En 2012, le colloque intitulé "Evaluer et mesurer l'impact du Serious game" est très centré sur l'objet Serious game. Si la question de savoir comment concevoir un Serious game constitue un pan non négligeable des préoccupations actuelles, il convient également de s'interroger sur l'évaluation voire la mesure de leur impact de manière scientifique. Une étape qui nous semble incontournable pour aider les commanditaires, les utilisateurs, les concepteurs et les chercheurs à savoir quelle position adopter. La notion d'impact s'entend ici par l'effet ou l'influence que le Serious game peut contribuer à susciter sur des utilisateurs de l'objet mais aussi de manière plus large sur tout un écosystème.

En 2013, le colloque intitulé "Jouer à toutes fins utiles ? : appropriations, détournements et rejets" propose une ouverture plus large en questionnant à la fois l'utilisation du jeu (game) et du jouer (play) - numériques ou non - à des fins utilitaires.

L'aventure SeGaMed a débuté en 2011 au détour d'un projet européen mEducator (2009-2011) dont l'objectif était l'indexation de la re proposition de contenus pédagogiques en médecine. Le jeu sérieux avait été pointé comme un objet pédagogique et le travail visait à indexer le scénario métier encapsulé dans le jeu. La découverte d'un monde émergent mêlant éditeurs, chercheurs, usagers, l'identification dans le champ de la santé de financements nationaux fléchés Serious games, l'expérience acquise dans le domaine de la simulation médicale et chirurgicale à la faculté de médecine de Nice, ont été autant de facteurs fondateurs de la rencontre SeGaMed. Visant à la fois un objectif académique et un objectif démonstratif, l'alliance avec le colloque e-virtuoses est apparue naturellement et évidente pour leurs responsables. La communauté des chercheurs en Serious games a accueilli avec curiosité la thématisation dans un secteur aussi sérieux que la santé. L'édition 2013 a vu les liens se consolider et au fil rouge de l'acceptation en 2012, a succédé le fil rouge de l'appropriation en 2013.

Cette ouverture et ce partenariat entre SeGaMed et les e-virtuoses, visent à mettre en lumière que le Serious game n'est finalement qu'un des possibles lorsqu'il s'agit de convoquer du jeu pour des besoins utilitaires. Cela offre en parallèle un éventail plus riche en terme de perspectives scientifiques et économiques. Nous vous invitons à en juger par vous-même en parcourant les différentes communications qui sont regroupées selon trois thématiques : communication, enseignement, et santé. Bonne lecture !

Julian Alvarez et Pascal Staccini

Directeurs du programme scientifique des colloques e-virtuoses et SeGaMed