



7^e Colloque International Game Evolution

Etude sur l'évolution des vocables relatifs
au domaine du Serious Game entre 2019 et 2022

Clément Alvarez

Ludoscience,
33400, Talence, France
clement@ludoscience.com

Olivier Rampoux

Université de Poitiers / CEPE,
16000, Angoulême, France

Julian Alvarez

Université de Lille, CRISAL-NOCE (UMR 9189) / INSPE,
59655, Villeneuve d'Ascq, France
Université Polytechnique Hauts-de-France, DEVISU (EA 2445),
59300, Valenciennes, France
Immersive Factory, France
julian.alvarez@univ-lille.fr

Résumé :

L'objectif de ce poster est d'étudier l'évolution du nombre d'occurrences associées aux mots-clés « Serious Games » et « Gamification », notamment durant la période 2019 à 2022. Ceci a pour but d'éprouver une hypothèse selon laquelle associer du jeu à des visées utilitaires s'inscrirait désormais dans un discours en reconstruction au sens de Flichy. Concrètement, des vocables différents voire des néologismes viendraient redynamiser un tel concept. La méthodologie choisie pour conduire une telle étude se base sur l'emploi des moteurs Google Scholar et Google Trends dont les résultats font ensuite l'objet d'interprétations analytiques.

Mots-clefs :

Jeux sérieux, Serious Game, Ludification, Ludicisation, Gamification, Occurrences, Analyse

1 ANALYSE DES MOTS-CLES UTILITAIRE

Le but de ce poster est de décrire l'évolution des mots liée au concept du Serious Game pour comprendre et essayer d'expliquer son évolution au fil du temps avec l'inclusion de différents types de jeux tel que les jeux de société, les jeux vidéo et les jeux hybrides.

Afin de disposer d'un premier état des lieux, nous pouvons nous référer aux travaux des chercheurs Sofia Schöbel, Mohammed Saqr et Andreas Janson (2021). Ces derniers ont étudié et analysé plus de 10 000 articles scientifiques entre 2000 et 2019 pour recenser le nombre d'occurrences associées à des vocables comme : « Games », « Games-Bases Learning », « Gamification », « Serious Games » ou encore « Learning »...

Leur étude fait état d'une base significative de l'emploi de l'ensemble des vocables vers la fin de la décennie 2010. Qu'est-ce que cela peut signifier ?

Notre étude fait ressortir que si le nombre de publications académiques a connu une forte baisse à partir de 2016-2017, les recherches sur Google Trends montrent que l'intérêt du public pour le concept reste relativement stable sur la période 2018-2023. Pour expliquer ce phénomène nous émettons l'hypothèse que cela pourrait être lié à une augmentation de l'intérêt des non-académiques pour le concept, tandis que le monde académique se détourne peu à peu de celui-ci.

Nous pouvons également nous interroger sur la possibilité que d'autres termes, voire des néologismes, aient remplacé le concept de "Serious Game". Nous avons identifié plusieurs termes anglophones tels que "Game learning", "Play learning" et "Serious Play", ainsi que des termes francophones tels que "ludification", "ludicisation" et "ludopédagogie". Les résultats de nos recherches montrent que ces termes n'ont pas encore remplacé le concept de "Serious Game", mais qu'ils peuvent être considérés comme des alternatives possibles.

Nous avons donc pu observer que la tendance était globalement à la baisse dans le monde académique, cependant il y a une tendance haussière qui semble se dessiner auprès des internautes non académiques. Ce que nous avons interprété comme une possible appropriation sociétale des mots-clés visant à mobiliser du jeu pour des visées utilitaires.

Références

Article de revue

ALVAREZ, J., TALY, A. et VERMEULEN, M. (2021), « Exploration des jeux d'évasion : définitions, évaluations et approches utilitaires – Présentation », *Sciences du Jeu, OpenEdition Journals*, 2021.

Ouvrage

ALVAREZ, J. & DJAOUTI, D. (2012/2010). « Introduction au Serious Game / Serious Games: an Introduction », Editions Questions Théoriques, LIMOGES, (FRANCE), 320 p., ISBN 978-2-917131-22-0

DJAOUTI, D., ALVAREZ, J. & JESSEL, J-P. (2011). « Classifying Serious Games: The G/P/S Model », in FELICIA, P., « Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches », IGI Global, HERSHEY, (USA), ISBN: 978-1-609604-95-0, pp.118-136.

FLICHY, P. (2001). « L'imaginaire d'Internet », La Découverte, PARIS, (FRANCE).

KASBI, Y., (2012). « Les Serious Games une révolution », Edi pro, BRUXELLES, (BELGIQUE), ISBN :978-2-87496-205-9.

SCHÖBEL, S., SAQR, M., & JANSON, A. (2021). « Two decades of game concepts in digital learning environments—A bibliometric study and research agenda », *Computers & Education*, 173, 104296.

SINCLAIR, B. (2009). « America's Army bill: \$32.8 million », *Gamespot*, PARIS, (FRANCE), <https://www.gamespot.com/articles/americas-army-bill-328-million/1100-6242635/>, (consulté le 15 Septembre 2019).

**Etude sur l'évolution des vocables relatifs
au domaine du Serious Game entre 2019 et 2022**

Clément Alvarez

Ludoscience,
33400, Talence, France
clement@ludoscience.com

Olivier Rampnoux

Université de Poitiers / CEREGE (UR 13564),
86000 Poitiers, France
olivier.rampnoux@univ-poitiers.fr

Julian Alvarez

Université de Lille, CRISAL-NOCE (UMR 9189) / INSPE,
59655, Villeneuve d'Ascq, France
Université Polytechnique Hauts-de-France, DEVISU (EA 2445),
59300, Valenciennes, France
Immersive Factory, France
julian.alvarez@univ-lille.fr

L'Évolution des vocables relatifs au domaine des Serious Games entre 2019 et 2022

- Le but de ce poster est de décrire l'évolution des mots liés au concept du Serious Game. L'objectif est de comprendre et essayer d'expliquer son évolution au fil du temps avec l'inclusion de différents types de jeux tels que les jeux de société, les jeux vidéo et les jeux hybrides.
- Afin de disposer d'un premier état des lieux, nous pouvons nous référer aux travaux des chercheurs Sofia Schöbel, Mohammed Saqr et Andreas Janson (2021). Ces derniers ont étudié et analysé plus de 10 000 articles scientifiques entre 2000 et 2019 pour recenser le nombre d'occurrences associé à des vocables comme : « Games », « Games-Bases Learning », « Gamification », « Serious Games » ou encore « Learning »...
- Leur étude fait état d'une base significative de l'emploi de l'ensemble des vocables vers la fin de la décennie 2010. Qu'est-ce que cela peut signifier ?

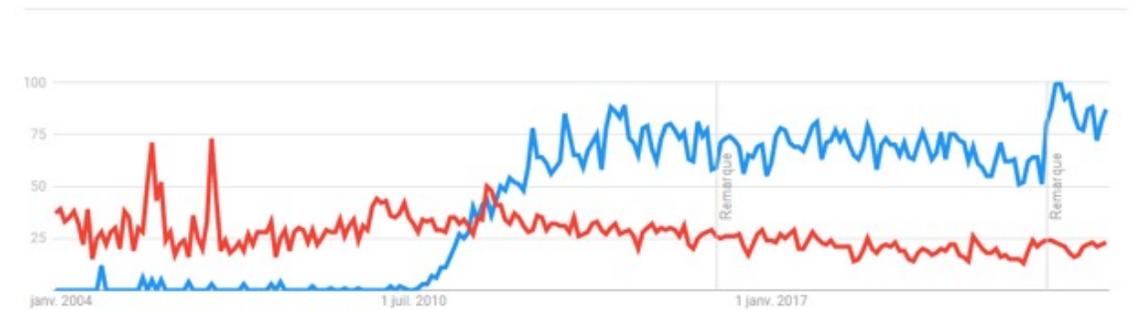
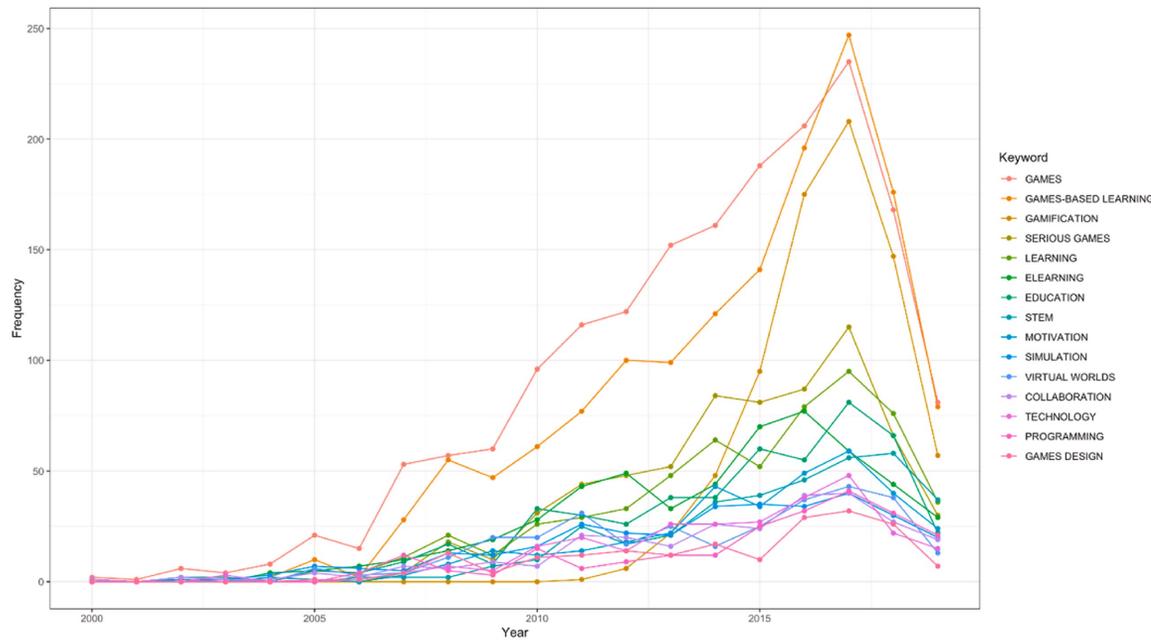


Figure 1 : Évolution du nombre de recherche dans le monde sur google des mots-clés « Gamification » (bleu) et « Serious game » (rouge) pour la période 2004-2023

Notre étude fait ressortir que si le nombre de publications académiques a connu une forte baisse à partir de 2016-2017, les recherches sur Google Trends montrent que l'intérêt du public pour le concept reste relativement stable sur la période 2018-2023.

Pour expliquer ce phénomène nous émettons l'hypothèse que cela pourrait être lié à une augmentation de l'intérêt des non-académiques pour le concept, tandis que le monde académique se détourne peu à peu de celui-ci.

Nous pouvons également nous interroger sur la possibilité que d'autres termes, voire des néologismes, aient remplacé le concept de "Serious Game". Nous avons identifié plusieurs termes anglophones tels que "Game learning", "Play learning" et "Serious Play", ainsi que des termes francophones tels que "ludicisation" et "ludopédagogie". Les résultats de nos recherches montrent que ces termes n'ont pas encore remplacé le concept de "Serious Game", mais qu'ils peuvent être considérés comme des alternatives possibles.

	Elearning	Games-based learning	Gamification	Serious games	Learning	Games
2019	42500	3550	20200	90300	1 120 000	468000
2020	50700	3690	22900	84700	928000	366000
2021	57900	4180	25800	74 000	674000	279000
2022	52500	4390	24500	57400	292000	172000

Tableau 1 : Nombre par année (période 2019-2022) d'articles issus du monde entier avec les 6 mots-clés étudiés (« Games », « Games-based learning », « Gamification », « Serious games », « Learning et Elearning »)

	Elearning	Games-based learning	Gamification	Serious games	Learning	Games
2019	1660	7	263	786	13800	5040
2020	1580	13	321	821	14700	5170
2021	1610	19	314	815	15500	5090
2022	1340	18	327	722	12400	4500

Tableau 2 : Nombre par année (période 2019-2022) d'articles francophones avec les 6 mots-clés étudiés (« Games-based learning », « Gamification », « Serious games » et « Learning et Elearning »)

Nous avons donc pu observer que la tendance était globalement à la baisse dans le monde académique.

Cependant il y a une tendance haussière qui semble se dessiner auprès des internautes non académiques. Ce que nous avons interpréter comme une possible appropriation sociétale des mots-clés visant à mobiliser du jeu pour des visées utilitaires.

	Serious gaming	Game learning	Serious Play	Play learning	Gamification	Serious games
2019	25800	354000	328000	670000	20200	90300
2020	25900	293000	335000	573000	22900	84700
2021	26800	271000	195000	425000	25800	74 000
2022	26600	184000	159000	246000	24500	57400

Tableau 3 : Nombre d'articles issus du monde entier, par année (période 2019-2022), avec les 4 mots-clés « Serious gaming », « Game learning », « Serious Play » et « Play Learning ».

	Ludopédagogie	Ludicisation	Ludification	Jeux sérieux	Gamification	Serious games
2019	22	73	377	11800	263	786
2020	31	61	414	12200	321	821
2021	45	58	456	12500	314	815
2022	50	66	415	10600	327	722

Tableau 4 : Nombre d'articles issus du monde entier, par année (période 2019-2022), avec les 4 mots-clés étudiés « Ludopédagogie », « Ludicisation », « Ludification » et « Jeux sérieux ».