je souhaiterais trouver des articles sur l’utilisation d’un logiciel numérique type « serious game » comme outil pour réaliser une simulation.



CC0 license, via Pexels

Notre réponse du 10/02/2018

Vous cherchez des articles sur l’utilisation de serious games dans un cadre pédagogique.
Afin de vous répondre, j’ai procédé à des recherches dans le catalogue de la Bpi. Celui-ci présente l’avantage de proposer des articles de revues en ligne qu’il est possible de consulter depuis les espaces de la bibliothèque. Vous pouvez effectuer des recherches dans le catalogue afin d’identifier des articles intéressants depuis n’importe quel poste informatique disposant d’une connexion à Internet mais l’accès aux articles, pour la plupart d’entre eux, vous demandera d’être à l’intérieur de la bibliothèque.
J’ai utilisé les termes de recherches : **serious games, jeux sérieux, simulation**
Je ne suis pas certain de bien comprendre ce que vous placez derrière le terme de simulation. J’ai donc retenu des

références axées sur la pédagogie, telles que :

— Cohard Philippe, « **L'apprentissage dans les serious games : proposition d'une typologie** », *@GRH*, 2015/3 (n° 16), p. 11-40.
URL : https://www.cairn.info/revue-@grh-2015-3-page-11.htm
DOI : 10.3917/grh.153.0011

— Damien Djaouti, « **Serious Games pour l'éducation : utiliser, créer, faire créer ?** », *Tréma* [En ligne], 44 | 2016, mis en ligne le 01 juin 2016, consulté le 09 février 2018.
URL : http://journals.openedition.org/trema/3386 ;
DOI : 10.4000/trema.3386

-Fourquet-Courbet Marie-Pierre, Courbet Didier, « **Les serious games, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives** », *Réseaux*, 2015/6 (n° 194), p. 199-228.
URL : https://www.cairn.info/revue-reseaux-2015-6-page-199.htm ;
DOI : 10.3917/res.194.0199.

— Alvarez Julian, « **Serious Game : questions et réflexions autour de son appropriation dans un contexte d'enseignement** », *Psychologie Clinique*, 2014/1 (N° 37), p. 112-126.
URL : https://www.cairn.info/revue-psychologie-clinique-2014-1-page-112.htm ;
DOI : 10.1051/psyc/201437112.

Quelques articles sur des exemples de jeux sérieux proposant une simulation :

— Michel Hélène, Kreziak Dominique, Héraud Jean-Mathias, « **Évaluation de la performance des Serious Games pour l'apprentissage : Analyse du transfert de comportement des éleveurs virtuels de Vacheland** », *Systèmes d'information & management*, 2009/4 (Volume 14), p. 71-86.

URL : https://www.cairn.info/revue-systemes-d-information-et-management-2009-4-page-71.htm ;
DOI : 10.3917/sim.094.0071.

– Michel Arnaud, « **SOS-21, jeu de sensibilisation aux enjeux du réchauffement climatique** », *Netcom* [En ligne], 22-3/4 | 2008, mis en ligne le 02 juillet 2015, consulté le 10 février 2018.
URL : http://journals.openedition.org/netcom/1739 ;
DOI : 10.4000/netcom.1739

– Lydia Martin, « **Entraves à l'attitude ludique avec un jeu sérieux intégré dans une formation managériale : un exercice plus qu'un jeu ?** », *Sciences du jeu* [En ligne], 7 | 2017, mis en ligne le 22 février 2017, consulté le 10 février 2018.
URL : http://journals.openedition.org/sdj/796 ;
DOI : 10.4000/sdj.796

J'espère que ces ressources vous aideront dans vos recherches.
Cordialement,

Eurêkoi – Bibliothèque Publique d'Information