Y a-t-il des publications récentes sur les « Serious Games » et des sites proposant des jeux sérieux éducatifs gratuits niveau lycée et université ?

Bibliothèque départementale de Saône-et-Loire – notre réponse *actualisée* **le 17/07/2025.**



concept de serious game © macrovector / DepositPhotos

Le *Serious Game*, jeu sérieux en français, est une « application informatique, dont l'objectif est de combiner à la

fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game) » (*Définition de Julian Alvarez, professeur des universités)*. Le site Educadis en propose à la fois une définition et un historique.
Existe-t-il des publications universitaires récentes en pédagogie sur le sujet ? Et des sites web proposant des serious games gratuits pour les publics du secondaire et du supérieur ? En voici une sélection.

Des organismes universitaires spécialisés

L'Institut National Universitaire Champollion propose un laboratoire de recherche sur le serious game : **Serious Game Research Lab** (SGRL). Le site propose, dans un onglet « Publications », des références de ressources sur le sujet.

Le Groupe de recherche universitaire **Serious Game Research Network**.
Présentation sur son site :

> *Le groupement d'intérêt scientifique (GIS) Serious Game Research Network prolonge cette première vague d'initiatives. Il vise à créer un environnement de collaboration durable sur le moyen terme entre des acteurs de la recherche, de l'innovation et du transfert de technologie travaillant sur le sujet des serious games.*

Des ressources de l'Université de Montpellier, de « l'essentiel sur la gamification et le jeu sérieux » au Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique – UC Louvain

L'Université de Lorraine vous propose un **fascicule** réalisé par la DACIP sur les Serious games.

Des documents sur les serious games

Des articles en ligne

Les jeux sérieux au service de l'apprentissage, par Pascal Forget, Réseau universitaire du Québec , n°5, volume 4, *pedagogie.uquebec.ca*, 2015.
Présentation :
Souvent perçu comme une perte de temps pour les jeunes, les jeux vidéo pourraient se révéler plus utiles que prévu en éducation. Depuis quelques années, les jeux dits « sérieux » sont de plus en plus présents. Dans un cadre éducatif, les élèves joueurs peuvent « vivre » l'apprentissage plutôt que le subir. Mais en quoi ça consiste? Quels en sont les bienfaits réels? Que nous dit la recherche sur cette approche ludique? Dans ce numéro du bulletin Le Tableau, Pascal Forget donne quelques pistes pour répondre à ces questions

Serious Games pour l'éducation : utiliser, créer, faire créer ?, par Damien Djaouti, revue *Trema*, n°44, 2016.
Résumé :
Dans cet article, nous commencerons par revenir sur les définitions du Serious Game, ainsi qu'aux avantages et limites de son utilisation pour l'éducation. Nous passerons ensuite en revue trois approches d'utilisation pédagogique du Serious Game : utiliser des Serious Games existants avec ses étudiants ; créer des Serious Games « sur mesure » pour ses étudiants ; et faire créer des Serious Games directement par les étudiants. Nous analyserons alors la mise en œuvre pratique de ces différentes approches, en revenant sur des exemples issus de la littérature. À travers cet article, nous espérons ainsi contribuer à mettre en évidence la diversité et la complémentarité des modes d'intégration pédagogique du Serious Game.

Serious game, entrez dans le jeu !, revue *Archimag*, n°349, 01/11/21, p.22-23. La première page de cet article est consultable en extrait sur le site d'*Archimag*.
Extrait :

> *Pour développer les compétences de leur public ou les sensibiliser à certaines informations, les professionnels de l'information (bibliothécaires, documentalistes, archivistes) peuvent avoir recours aux serious games. Ces jeux, vidéo ou non, permettent d'aborder des thématiques variées sans rebuter les apprenants et en y ajoutant un aspect ludique. Leur conception nécessite un travail particulier pour trouver l'équilibre entre jeu et pédagogie, mais également correspondre au public visé. Des outils et logiciels spécialisés existent afin de réussir son serious game.*

Pour ou contre la « gamification » à l'école ?, par Myriam Schlag, revue *Cerveau et psycho*, n°142, 01/04/22, p.58-65.
Extrait :

> *Si vous avez des enfants scolarisés, vous l'aurez sans doute remarqué : les jeux dits » sérieux « , ou » éducatifs « , ont la cote dans les écoles. Cette » ludification » des enseignements est-elle bénéfique pour les apprentissages ? Tour d'horizon des derniers résultats de la recherche.*
> *L'article se conclut par l'interview de Grégoire Borst qui déclare : » Les jeux vidéos sont des leviers d'apprentissage ! ».*

Serious games : Des jeux à prendre au sérieux, par Xavier de la Vega, revue *Sciences humaines*, n°228, 01/07/11, p.28-31. Sur abonnement. Un extrait consultable librement.
Extrait :

> *Utiliser des jeux vidéo pour apprendre, pour communiquer, voire comme outil de vente ou de propagande, c'est ce que propose l'industrie émergente du « serious game ». Son succès*

le confirme, le jeu vidéo est devenu un média incontournable.

En ouvrage imprimé

Apprendre avec les serious games ?, de Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, éd. Canopé – CNDP, 2016.
Présentation :
Une synthèse sur l'utilisation des serious games en éducation. Les auteurs font le point sur le potentiel pédagogique réel de ces dispositifs, numériques ou non, qui associent une visée utilitaire ou informationnelle à des aspects ludiques, indiquent quels jeux privilégier et comment les mettre en œuvre en classe.

Les mondes ludiques, constructions et détournements, sous la direction de Laurent Di Filippo et Laurence Schmoll, éditions l'Harmattan, 2024.
Présentation :
Depuis plus de deux décennies, les recherches sur les jeux ont élargi leurs perspectives à différentes facettes des activités ludiques. À partir de plusieurs disciplines, les auteurs de cet ouvrage abordent aussi bien les mondes fictionnels déployés dans les jeux contemporains que les mondes sociaux au sein desquels ils sont créés. Pour ce faire, ils ont choisi d'étudier tous types de jeux, comme les jeux vidéo, les jeux de rôle, les jeux de stratégie et les jeux de société.

Sites proposant des *serious games* gratuits

Pour en utiliser

Site Tice-education : **ressources et présentation du projet STEAMER**, projet européen d'escape rooms pour le secondaire.

Le Lycée de Firminy propose les **sites de quelques Serious**

games gratuits.

Pour en élaborer

Site de **Kahoot!** pour une création gratuite de **QCM** (gratuit mais sur abonnement)
