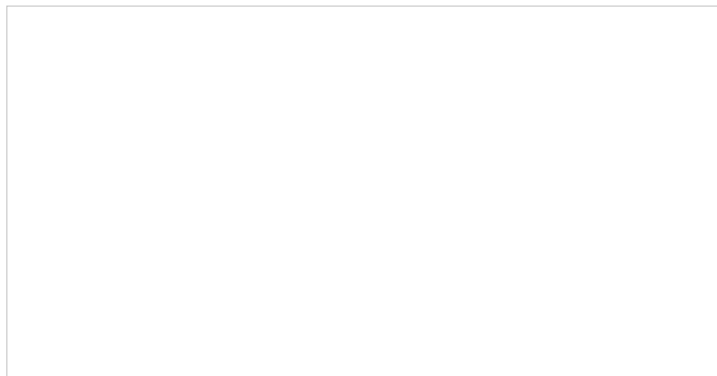


Le jeu sérieux, sérieusement ludique



Les "serious games" (jeux sérieux) ont envahi l'éducation, la médecine et la formation après avoir été des petites révolutions en proposant des jeux vidéos "utiles". D'abord pédagogiques, ils prennent aujourd'hui une place croissante dans l'univers médical et la prévention.

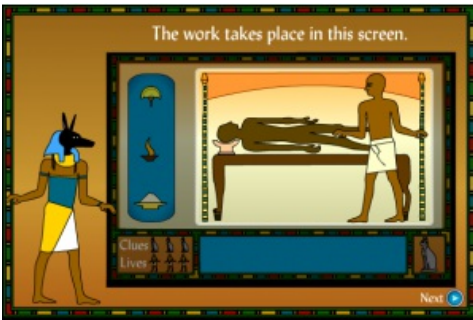
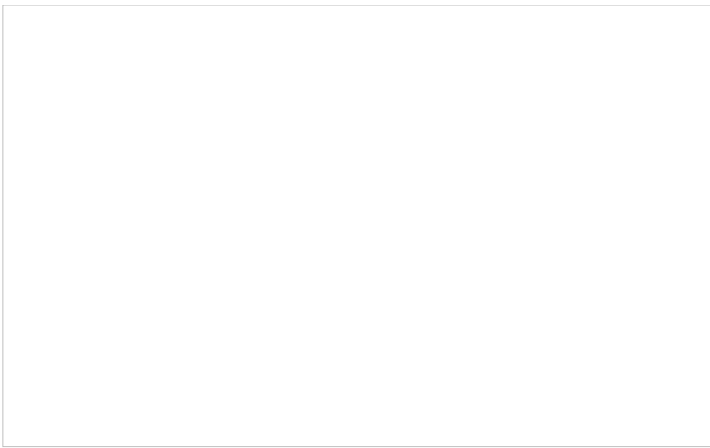


Affiche de la dernière Serious Game Expo de Lyon

La plupart des internautes ne savent pas ce qu'est un "jeu sérieux", traduction directe de *serious game*, qui n'est plus depuis longtemps l'affaire de quelques innovateurs, qui voulaient attirer l'énorme population vers des sujets un peu moins fascinants que Lara Croft, mais plus connectés à la réalité et, éventuellement, socialement utiles. Depuis la fin des années 2000, il est devenu un réflexe pour toute entreprise ou association ayant besoin de visibilité, d'une campagne auprès des jeunes, ou d'une nouvelle pédagogie pour un public donné. Les conférences professionnelles et sociétés spécialisées en "pédagogie ludique" se multiplient, mais pour les joueurs, il est difficile de suivre au jour les sorties de nouveaux jeux. Quelques sites suivent cette actualité d'une branche florissante du gaming.

Un site pionnier et belge, [Serious Game](#), a lancé le suivi ces jeux avant l'heure, dès 2010, et réalise une veille sur les évolutions et conférences. Le site [serious-game.fr](#) suit à la fois les nouveaux jeux, l'évolution de ces nouveaux produits et les perspectives économiques du secteur. Le site [Serious Game Classification](#) permet de chercher et de découvrir des jeux grâce à son formulaire de recherche thématique.

Les jeux sérieux pédagogiques sont toujours d'une variété échevelée : placer sur une carte par origine [les fromages de France](#), [Améliorer son orthographe](#), [rendre l'environnement plus vert](#), [repérer les discriminations entre les sexes](#) et même un jeu, proposé sur le site de la BBC, pour... [apprendre à embaumer les momies](#) !



Jeux sérieux pour la santé

La médecine et la prévention sont les secteurs où les jeux sérieux sont vraiment pris au sérieux, parce qu'ils facilitent l'information des familles et des personnels. De la formation des ambulanciers à celle des premiers secours, jusqu'à celle [des personnels de maisons de retraite](#), on travaille même aujourd'hui sur des jeux sérieux pour des pathologies lourdes comme la maladie d'Alzheimer. La plupart sont répertoriés sur [Santé Digitale](#). Comme le projet [AZ@GAME](#) qui travaille sur "des serious games qui mesurent l'évolution de la maladie d'Alzheimer et pathologies assimilées et qui favorisent l'activité physique, cognitive et sociale du patient accompagnés d'une plateforme en ligne permettant la formation, le suivi et la communication des aidants professionnels et familiaux".



Jeux sérieux pour s'orienter dans les maisons de retraite, image du site [serious-game.fr](#)

Prévention et formation

La prévention grand public et la formation professionnelle sont deux autres branches très actives du serious game, d'une pédagogie parfois très brutale. Le jeu [Drinking Mirror](#), en Ecosse, propose de voir sur son propre visage les effets de l'alcool dans quelques années. Beaucoup plus classique, du côté de la formation, un jeu-coach pour se préparer à [monter sa propre entreprise](#) tout comme il existe un jeu sérieux pour la formation des futures infirmières.

Le jeu sérieux commence à s'institutionnaliser avec la création des [European Serious Games Awards](#) en 2012.