



# Conférence internationale de la Games and Learning Alliance (GALA)

« La Serious Games Society (SGS) est le cercle de réflexion où l'avenir des jeux éducatifs se construit par l'analyse et la mise en pratique des idées. La SGS a pour objectif de mettre en contact des entreprises, des institutions et des personnes d'avant-garde qui mènent des recherches dans le domaine des jeux sérieux et qui participent à la conception de ces jeux. »

Alessandro Degloria, directeur de la SGS ([alessandro.degloria@unige.it](mailto:alessandro.degloria@unige.it))

En décembre 2015, Horizons de politiques Canada a participé à une conférence internationale sur les jeux sérieux dans la foulée de son initiative pour l'innovation dans la conception de jeux sérieux et le développement des capacités dans le domaine de la ludification. La conférence de la GALA a réuni des représentants du milieu universitaire venus des quatre coins de l'Union européenne, ainsi que quelques représentants de la Corée, du Brésil, des États-Unis et du Canada. Au même titre qu'Horizons, l'Université Laval et l'Université du Québec à Chicoutimi ont représenté le Canada. En tout, 54 exposés, 12 affiches de projets et quatre prototypes virtuels opérationnels ont été présentés au cours de l'activité de trois jours. Si la plupart des participants étaient des professeurs ou des étudiants au doctorat, il y avait également des représentants de l'industrie du jeu et de la formation, de même que des représentants du gouvernement. Horizons de politiques Canada était fier de partager son expérience récente de l'élaboration d'Impact, un jeu sérieux de prospective. Quoique la plupart des participants aient assisté à la conférence pour le compte d'une équipe de chercheurs dans le but d'étudier sous tous leurs aspects des questions théoriques entourant la ludification, bon nombre de projets faisaient intervenir des acteurs des secteurs public et privé.

Les exposés présentés dans l'amphithéâtre principal ont témoigné des progrès qui s'accomplissent dans le domaine des jeux sérieux et des innovations. En effet, ceux-ci permettent d'améliorer le rendement scolaire, d'optimiser la coordination militaire et de freiner la détérioration des fonctions cognitives des personnes âgées et la réduction de leur mobilité, etc. Des applications de jeux sérieux à un éventail d'activités ou d'états ont également été mises en évidence, par exemple, l'état de stress post-traumatique, les handicaps, le travail d'équipe, les interactions entre l'être humain et l'ordinateur et la conservation de l'énergie. L'Union européenne dispose d'un budget d'envergure pour le financement de la recherche et de la conception de jeux sérieux. Un grand nombre des projets de recherche présentés à la conférence ont été financés par le truchement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de la Commission européenne, le plus vaste étant le [projet RAGE](#). La collaboration entre le milieu universitaire, le gouvernement et les industries privées est au cœur de ce projet, qui vise à promouvoir l'industrie européenne des jeux sérieux. Le marché mondial des jeux sérieux devrait se chiffrer à 5,5 milliards de dollars d'ici 2020<sup>1</sup>.

La Serious Game Society encourage ses membres à établir un parallèle entre l'avancement du domaine des jeux sérieux et celui des nouvelles technologies. Bon nombre d'équipes utilisent des technologies qu'il est facile de se procurer (p. ex. Xbox, PlayStation, téléphones intelligents et ordinateurs de bureau) afin de mettre au point leurs prototypes de jeux et de procéder au lancement de ces jeux.

1. <http://www.marketsandmarkets.com/PressReleases/serious-game.asp>

D'autres acteurs de la communauté apprennent à appliquer les technologies émergentes à leurs propres stratégies de recherche et de mise au point. Il a été démontré que l'externalisation ouverte et le codage de source ouvert sont des instruments viables pour la création d'outils et de jeux de réalité virtuelle et de simulation numérique. D'autres projets ont porté sur la manière dont l'intelligence artificielle et les interfaces humaines pourraient être intégrées dans des salles équipées de la technologie de l'Internet des objets en vue de la création de types d'environnements complètement nouveaux, ainsi que sur la façon dont ces nouveaux environnements, dotés d'une forme d'« intelligence ambiante », pourraient servir à élaborer des jeux sérieux.



Au cœur de ces présentations figurait la notion fondamentale voulant que l'élément humain soit le pivot de la conception des jeux. Des octogénaires redécouvrant la joie de la mobilité grâce à l'immersion dans des mondes virtuels se sont réunis autour d'une console de jeux et se sont encouragés pendant qu'ils jouaient à tour de rôle. Des enseignants et des étudiants ont découvert les possibilités d'un processus de création ludifié, grâce au codage et à la fabrication de robots, ce qui a démontré l'aspect collaboratif du travail avec des ordinateurs. De même, la plateforme de simulation de la circulation automobile urbaine qui a été présentée au cours d'un atelier pratique a été élaborée dans le but de servir à faciliter la collaboration transdisciplinaire entre les intervenants municipaux.

### Dernières réflexions de l'auteur

Les jeux nous aident à réduire nos inhibitions. Ils nous transportent dans un état d'esprit différent, un état d'esprit dans lequel nous serions peut-être plus disposés à explorer des aspects inattendus. Les jeux sérieux tirent parti de cette qualité unique et nous permettent d'obtenir de meilleurs résultats et de résoudre des problèmes de manière plus efficace. Afin de tirer pleinement profit de la ludification, nous devons être davantage à l'aise avec l'idée que nous pouvons avoir beaucoup de plaisir tout en accomplissant du vrai travail.

### Exemples de jeux présentés

The Wolf in Love

Livre en ligne ludifié publié par EDUS, une initiative d'éducation des enfants menée en Bosnie-Herzégovine.

[edusbih.org/book](http://edusbih.org/book)

Czechoslovakia 38-89

Une simulation éducative complexe permettant à des élèves du secondaire d'étudier des thèmes historiques difficiles.

[www.youtube.com/watch?v=lfqvcVlgD-8](http://www.youtube.com/watch?v=lfqvcVlgD-8)

PERGAMON – Jeux sérieux omniprésents avec encadrement en ligne

Pergamon vise à aider les industries de la création dans l'adoption de technologies favorisant la ludification de la vie de tous les jours.

[www.youtube.com/watch?v=zBZIkAgJYg0](http://www.youtube.com/watch?v=zBZIkAgJYg0)

PH4-158/2016F-PDF

978-0-660-04713-3