

# Vers une analyse des Pratiques Informationnelles des acteurs impliqués dans le domaine des Serious Games

L'utilisation croissante du numérique dans l'éducation a entraîné des changements importants dans les méthodes et les pratiques d'enseignement. Les ressources numériques telles que les Serious Games (SG) constituent un élément important de cette évolution. **Nous nous intéressons à la nécessité d'analyser les pratiques informationnelles (P.I) des acteurs impliqués dans la création et l'utilisation des jeux sérieux afin de trouver des solutions qui répondent à leurs besoins informationnels** à travers une étude qualitative de leur environnement. Nous questionnons également l'intérêt d'améliorer les modèles de classification des jeux sérieux en Sciences de l'Information et de la Communication.



## Auteurs

Mamoudou Ndiaye, Fabrice Pirolli, Raphaëlle Crétin-Pirolli  
Le Mans Université, CREN, EA 2661 Le Mans, France  
mamoudou.ndiaye@univ-lemans.fr



## Contexte

Face à l'essor du numérique dans l'éducation, le rôle des Serious Games en tant que ressources pédagogiques est fréquemment réinterrogé. Leur intégration efficace repose sur une compréhension approfondie des pratiques informationnelles des divers acteurs impliqués.

La recherche doctorale vise à :

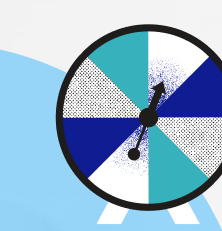
- Analyser ces pratiques pour mieux adapter les SG aux besoins éducatifs.
- Identifier les obstacles et les opportunités pour la diffusion et la préservation de ces artefacts numériques que sont les SG.
- Contribuer à l'amélioration des modèles de description et à l'évaluation de l'impact pédagogique des SG.

## Les enjeux de la description des SG

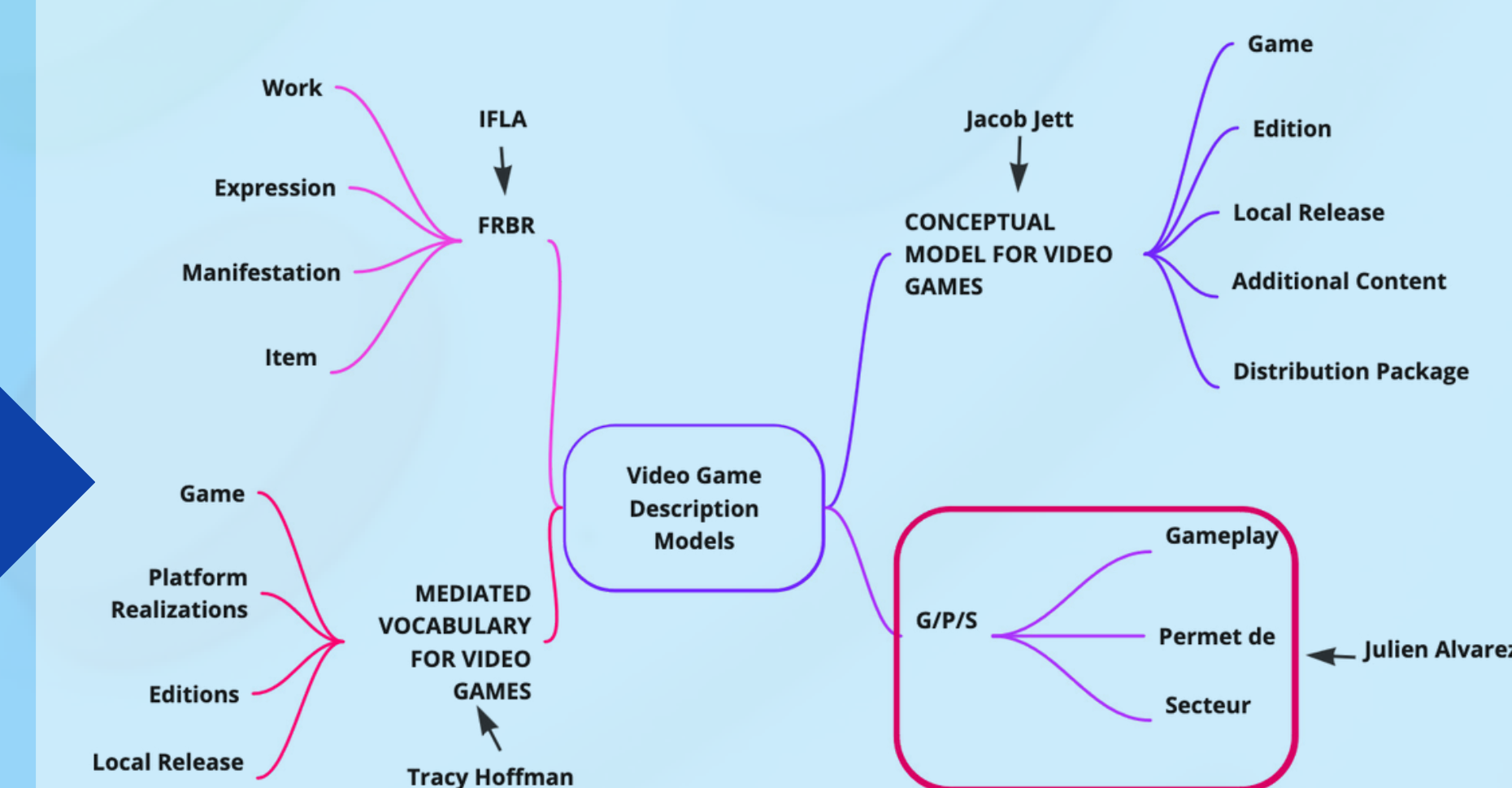
Plusieurs modèles ont été élaborés pour décrire les ressources du jeu vidéo, notamment pour en faciliter l'accès, l'usage et la réutilisation. Cependant, **aucune norme commune n'a été largement acceptée à ce jour**. Les modèles de description existants ne prennent pas suffisamment en compte les spécificités des jeux vidéo.

- Modèle conceptuel pour les Jeux Vidéo et Interactive Media" de Jacob Jett
- Mediated Vocabulary For Video Game Research
- Le modèle G/P/S de Julien Alvarez, basé sur trois critères - Gameplay, Permet de, Secteur.

Auxquels s'ajoutent les modèles de métadonnées utilisées par des instances documentaires



## Modèles de description des jeux vidéos



## Cadrement théorique

### Les Serious Games

sont considérés comme des "applications informatiques combinant des éléments éducatifs sérieux avec les aspects ludiques du jeu vidéo" (Alvarez, 2007).

- Recherche
- Indexation
- Patrimonialisation

### Les pratiques informationnelles

désignent "la manière dont une personne ou un groupe utilise une variété de sources d'information, d'outils et de compétences cognitives dans le cadre de la recherche, de l'organisation, du traitement et de la communication de l'information" (Chaudiron et Ihadjadene, 2010).

- Compréhension des comportements des acteurs
- Analyse des pratiques
- Identification des besoins informationnels

## De l'intérêt d'analyser les P.I ?

Les Serious Games, devenus populaires au début des années 2000, ont été utilisés pour des objectifs autres que le simple divertissement, suscitant un intérêt croissant dans le milieu académique. Pour répondre aux besoins éducatifs, les enseignants adaptent, sélectionnent et modifient les informations des serious games en fonction des objectifs et du profil de l'apprenant. Par conséquent, **comprendre leurs pratiques informationnelles et leurs besoins** est essentiel pour mieux répondre à ces exigences et pour l'amélioration continue des SG.

## Méthodologie

Nous envisageons plusieurs actions telles que :

- Ateliers participatifs
- Entretiens semi-directifs
- Questionnaires
- Observations in situ.

## Bibliographie

Michael, D., Chen, S.: Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. (2006).  
Alvarez, J.: Du jeu vidéo au serious game, <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01240683>, (2007).  
Chaudiron, S., Ihadjadene, M.: De la recherche de l'information aux pratiques informationnelles. Études de communication. langages, information, médiations. 13-30 (2010).  
McDonald, C., Schmalz, M., Monheim, A., Keating, S., Lewin, K., Cifaldi, F., Lee, J.H.: Describing, organizing, and maintaining video game development artifacts. Journal of the Association for Information Science and Technology. 72, 540-553 (2021).  
Clais, J.-B.: La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique (2016).



Atelier pratiques informationnelles

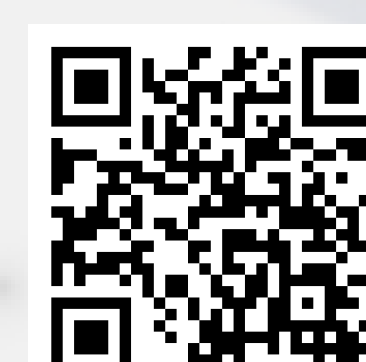


Atelier pratiques informationnelles

## Perspectives

- Enrichissement des modèles de classification existants pour les Serious Games.
- Impact des Serious Games dans les pratiques pédagogiques.

Nous aborderons la question de leur **préservation**, en référence aux travaux précédents sur le sujet. En particulier, nous collaborerons avec la Bibliothèque Nationale de France (BnF), qui dispose d'une collection de jeux vidéo incluant des Serious Games.



<https://www.linkedin.com/in/mamoudou007>  
mamoudou.ndiaye@univ-lemans.fr