



## Appel à communication

**Jeux et éducation : état de l'art, applications, réalisations et perspectives**

**Jeudi 13 mai 2010 – 9h-17h**

Ces jeux en ligne, les simulations ou les jeux sérieux sont en plein développement et du point de vue de la recherche en éducation, ils sont un réel potentiel de supports ou de ressources éducatives. De nombreuses définitions des jeux existent. Récemment, les jeux sérieux ont été définis comme compétition intellectuelle contre un ordinateur dans un but éducatif tout en se divertissant (Zyda et al, 2005). D'autres auteurs positionnent le jeu sérieux à la frontière du jeu et de la simulation, du fait de son lien à la réalité (Sauvé, 2008). Les jeux sérieux offrent un contexte d'apprentissage intéressant car ils renforcent plusieurs dimensions de la motivation de l'élève : celui-ci est actif car il manipule des objets et des variables, il est plus engagé dans son apprentissage, il a le contrôle de son action, et chaque action induit un retour d'expérience, ce qui augmente sa motivation.

Aujourd'hui, avec le développement important des jeux en ligne massivement multi-joueurs (JMMJ), nombres de joueurs se retrouvent en ligne dans un monde virtuel, ils échangent, réalisent des missions, des quêtes, etc. Ces JMMJs commencent à être étudiés comme outil en salle de classe (Duplâa, 2009) ou encore pour les apprentissages informels qu'ils permettent, notamment au sein de groupement de joueurs (Berry, 2007). Cette dimension sociale ouvre des perspectives socioconstructivistes, permettant le développement d'une identité sociale et d'un sentiment d'appartenance des joueurs (Ducrocq-Henry, 2009).

Mais ces jeux à visée éducative restent-ils toujours des jeux ? Les jeux sérieux provoquent-ils le même engouement que les jeux de nos jeunes ? Quels sont les liens entre jeux et apprentissage ? Quels sont les outils qui existent ? Les expériences qui fonctionnent ? Les perspectives d'avenir de ces jeux ? C'est pour intégrer cette réalité et mieux la définir que ce colloque propose le thème des mondes virtuels et des jeux en éducation.

### **Consignes aux auteurs**

Les propositions soumises doivent comprendre entre 2000 et 4000 caractères espaces compris. Vous pouvez soumettre vos propositions par voie électronique à Emmanuel Duplâa, ([eduplaa@uottawa.ca](mailto:eduplaa@uottawa.ca)) plus tard le 30 janvier 2010. Les articles seront évalués et le processus d'évaluation sera complété le 10 février 2010. Les communications pourront éventuellement donner lieu à une publication plus conséquente dans les cahiers scientifiques de l'ACFAS.

E. Duplâa  
Université d'Ottawa

Louise Sauvé  
Téluq-Uqàm