

Définir le Serious Game : Origines de l'oxymore « Serious Game »

Il semblerait que nous puissions faire remonter les origines de l'expression « *Serious Game* » à l'époque de la Renaissance (*XV^e siècle*). En Italie, les néoplatoniciens d'alors utilisaient l'expression « *serio ludere* » pour désigner le recours à l'humour dans la littérature afin de transmettre des notions sérieuses (Manning, 2004). Au-delà de ce « jeu linguistique », un autre exemple littéraire nous vient du roman *Den allvarsamma leken* de **Hjalmar Söderberg**, dont le titre anglais est *The Serious Game* (Soderberg, 2001). Ecrit en 1912, ce classique de la littérature suédoise traite de l'adultère. Nous rencontrons ici l'idée de la mise en scène d'un jeu qui n'est pas « frivole » et possède des conséquences sur la vie réelle. Dans ce contexte, l'expression « Serious Game » s'inscrit donc dans une rupture avec la définition du « jeu » proposée par **Huizinga** (1951), qui l'entend comme :

« [U]ne activité libre clairement séparée de la vie 'ordinaire' de par sa nature 'non sérieuse', mais qui en même temps absorbe le joueur de manière intense et totale »

Pourtant, il existe bien des jeux qui ne sont pas « *séparés de la vie ordinaire* », à l'image de la pratique professionnelle d'un jeu ou d'un sport. L'expression « Serious Game » peut alors être utilisée pour qualifier une telle pratique professionnelle, comme le fait le joueur de cricket **Mike Harfield** (2008) dans son ouvrage *Not Dark Yet: A Very Funny Book About a Very Serious Game*. Nous pouvons alors nous référer à une célèbre citation de **Freud** (1985) :

« *L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité* »

Ainsi les notions de « jeu » et de « sérieux » ne seraient donc pas si contradictoires qu'on pourrait le penser au premier abord. Cela nous amène à la définition de la notion de « *Serious Game* » formalisée dans l'ouvrage *Serious Games* (Abt, 1970). Son auteur, **Clark Abt**, est un chercheur américain (Abt Associates, 2005) ayant travaillé sur la conception de jeux tels que *T.E.M.P.E.R. (Raytheon, 1961)*. Il s'agit d'un jeu de simulation sur ordinateur utilisé par des officiers de l'armée pour étudier le conflit de la « guerre froide » à l'échelle mondiale (Abt, Hodder, & O'Sullivan, 1965). Mais dans son ouvrage, **Abt** propose également de nombreux exemples de jeux sur des supports « non-informatique », tels que des jeux traitant des mathématiques ou des sciences humaines destinés à être utilisés dans un cadre scolaire. Son approche du « Serious Game » est particulièrement précise. Elle se démarque à ses yeux des pratiques « sérieuses » du jeu que nous venons d'évoquer :

« *Les jeux peuvent être joués de manière sérieuse ou en dilettante. Nous considérons comme serious games les jeux explicitement et intentionnellement conçus à des fins éducatives, et non ceux principalement destinés au divertissement. Cela n'implique aucunement que les serious games ne soient pas, ou ne doivent pas, être amusants.* »

[...] En tant que chercheur, nous pouvons être réservés quant à la pertinence d'un champ d'application aussi large de l'expression « Serious Game ». Nous pourrions par exemple tenter de l'affiner en remplaçant la notion de « sérieux » par la notion « d'utilité », **proposant ainsi de traduire l'expression « Serious Game » non pas comme « jeu sérieux » mais par l'expression « jeu à vocation utilitaire »**. [...]

Nous pouvons considérer que **le « Serious Game » est un objet mélangeant deux dimensions : une « dimension sérieuse », renvoyant à tout type de finalité utilitaire, et une « dimension ludique », correspondant à un jeu matérialisé sur tout type de support.**

DJAOUTI, Damien, *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux*, thèse dactylographiée, Université de Toulouse, 2011, p. 18-22.

1. Vrai / Faux

- L'époque de la Renaissance est mentionnée parce que les jeux étaient populaires à cette époque-là.
- Pour Huizinga, un jeu est une activité captivante.
- Le texte présente clairement la notion du jeu sérieux comme un oxymore.
- L'approche d'Abt est appliquée aussi dans des situations dans lesquelles on n'utilise pas l'ordinateur.

2. Quelle expression peut-elle remplacer la notion du jeu sérieux?

.....

3. Quel est le but principal de « Serious Game » ?

- | | |
|-----------------|-----------------------------------|
| a) enseignement | c) humour |
| b) amusement | d) séparation de la vie ordinaire |

4. Choisissez la réponse qui correspond le mieux à l'expression *en italique* :

- Son auteur, Clark Abt, est un chercheur américain (Abt Associates, 2005) *ayant travaillé* sur la conception de jeux tels que T.E.M.P.E.R.

a) qui a travaillé	c) qui va travailler
b) qui travaille	d) qui a le projet de travailler
- En Italie, les néoplatoniciens d'alors utilisaient l'expression « serio ludere » pour désigner le recours à l'humour dans la littérature *afin de* transmettre des notions sérieuses (Manning, 2004).

a) faute de	c) malgré
b) pour	d) à cause de