



UNIVERSITÉ DE FRIBOURG
UNIVERSITÄT FREIBURG

FACULTE DES LETTRES

DEPARTEMENT DES SCIENCES DE L'ÉDUCATION

SERIOUS GAME : APPORTS ET MOTIVATION

CUNG HOANG UYEN-UYEN

Sous la direction du prof. ord. Jean-Luc Gurtner

Travail de Bachelor en Sciences de l'Éducation 2015-2016

Fribourg, le 24 mars 2016

Résumé

L'objet de ce travail est d'identifier quels sont les apports que pourraient offrir les jeux vidéo à visée éducative et quel est leur éventuel impact sur la motivation à l'apprentissage.

Afin d'éclaircir ces questionnements, la première partie de ce travail se concentrera sur quelques précisions par rapport à la définition du jeu, du jeu vidéo et du « serious game ». Il abordera ensuite le thème du développement et de l'apprentissage à travers le jeu et les jeux vidéo éducatifs. Enfin, pour faire le point sur la question du lien potentiel entre les jeux vidéo sérieux et la motivation à l'apprentissage, le dernier chapitre s'intéressera au concept de motivation et tentera de mettre en évidence les facteurs motivants des « serious games ».

La recension de différents points de vue de la littérature permet de montrer que les « serious games » peuvent favoriser le développement cognitif, social, créatif et sensori-moteur et a un impact plutôt positif sur la motivation à l'apprentissage.

Mots-clés

Jeu, serious game, développement, apprentissage, motivation