
Revue bibliographique sur l'adaptabilité des jeux d'apprentissage en formation continue et dans l'enseignement supérieur

Thierry Secqueville*¹

¹Labo Thierry Secqueville – sans – France

Résumé

Cette revue bibliographique s'inscrit dans le cadre d'un projet de recherche doctorale à venir (2023) sur l'adaptabilité des jeux sérieux d'apprentissage. Elle recense les travaux théoriques et empiriques dans les domaines du jeu, du jeu sérieux, du jeu d'apprentissage et des jeux d'apprentissage adaptatifs, aussi bien dans l'aspect de conception que dans celui de l'utilisation. Cette sélection propose 30 articles de revue, 28 communications de congrès et 22 ouvrages spécialisés, dans différents domaines scientifiques allant des Sciences Humaines, aux Sciences de Gestion, en passant par l'Informatique. Cette bibliographie s'intéresse à la fois à l'état de l'art qu'aux différentes pistes de solutions empruntées dans des domaines très différents (informatique, médecine, jeu vidéo, éducation, etc.). L'ensemble de la bibliographie couvre une période allant de 1958 à 2022 et la majorité des références se situe dans une période récente de moins de dix ans.

Mots-Clés: Ludopédagogie, jeu, serious game, jeu adaptatif, game based learning, adaptive game, learning game, customization, personalization, adaptive difficulty

*Intervenant