

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

SUPER HEMO® : le jeu vidéo sérieux d'hématologie désormais accessible à tous les étudiants et étudiantes en santé en France



Le développement de SUPER HEMO® a été rendu possible grâce au soutien financier de l'ANR IDEFI-REMIS, et à l'engagement des [facultés de pharmacie](#) et de [Médecine, Maïeutique et Métiers de la Santé](#) de l'Université de Lorraine.

LIENS UTILES

QPES2025 : Colloque "Questions de Pédagogies dans l'Enseignement Supérieur"
SUPER HEMO® - Un jeu vidéo sérieux en hématologie : retour sur deux années d'utilisation à la Faculté de Pharmacie de l'Université de Lorraine
[Télécharger le document \(pdf\)](#)

Guide pour les formateurs SUPER HEMO® - [Télécharger \(pdf\)](#)

SUPER HEMO® : [Teaser \(YouTube\)](#)

Témoignages d'étudiant·es ([article factuel](#))

À l'occasion de la rentrée universitaire, l'équipe du projet SUPER HEMO® a annoncé la diffusion nationale de son jeu vidéo pédagogique consacré à l'interprétation de l'hémogramme : <https://super-hemo.univ-lorraine.fr>. Conçu à l'Université de Lorraine en 2022, SUPER HEMO® est désormais librement accessible à l'ensemble du corps enseignant et des étudiant·es en hématologie des universités françaises, via le Réseau RENATER (réseau national de télécommunications pour la technologie, l'enseignement et la recherche). En rendant ce jeu vidéo accessible, l'Université de Lorraine contribue activement à la mutualisation des ressources numériques éducatives et à la modernisation de la pédagogie en santé.

Un outil ludique et scientifique pour mieux apprendre l'hématologie

SUPER HEMO® est un jeu vidéo sérieux centré sur l'interprétation de l'hémogramme. Il s'adresse à tous les étudiants et les étudiantes en santé (médecine, pharmacie, maïeutique, soins infirmiers, etc.) amenés à prescrire et interpréter cet examen incontournable de la pratique clinique.

Le jeu, de type aventure point-and-click, invite le joueur à incarner SUPER HEMO, un super héros en devenir plongé dans un univers « hémato-poétique ». Il explore successivement quatre mondes symbolisant les grandes lignées sanguines, à la rencontre de patients virtuels présentant divers troubles hématologiques. Chaque énigme résolue permet au joueur de progresser dans l'aventure tout en consolidant ses connaissances en biologie et en physiopathologie. Des mini-jeux, un atlas interactif des cellules, et un système de progression par étoiles et pièces d'or renforcent l'engagement et la mémorisation.



Une accessibilité étendue : le jeu arrive sur mobile

Initialement jouable uniquement sur ordinateur, SUPER HEMO® est désormais fonctionnel, via le même lien, sur smartphone et tablette également, offrant une expérience fluide et accessible sur tous les supports. Les étudiant·es peuvent ainsi jouer et réviser partout, en autonomie ou dans le cadre de travaux dirigés. Un guide pour les formateurs a également été conçu afin de faciliter l'intégration du jeu dans les enseignements universitaires (voir liens utiles).

Des résultats scientifiques probants

Les premières études menées à l'Université de Lorraine démontrent un impact positif significatif sur les apprentissages :

- amélioration des scores aux tests de connaissances (jusqu'à +1 point sur 10 après utilisation du jeu),
- satisfaction très élevée : 86 % des étudiant·es déclarent avoir renforcé leurs connaissances,
- 80 % affirment avoir pris du plaisir à jouer tout en apprenant.

Ces résultats soutiennent l'intérêt d'une pédagogie interactive et immersive dans l'enseignement de l'hématologie, souvent perçue comme une discipline difficile (lire les actes du colloque *QPES2025 en liens utiles*).

Une ouverture à l'international ?

Au sein de l'équipe SUPER HEMO®, l'idée germe d'un développement du jeu à l'international, d'abord dans les pays francophones et pourquoi pas une version anglaise pour aider encore plus d'étudiants et étudiantes en santé...

Page 2/2

CONTACT PRESSE

Fanny Lienhardt

Chargée de relations presse

fanny.lienhardt@univ-lorraine.fr

06 75 04 85 65 | [Espace presse](#)