

Les multiples usages du Serious Games



► Le Serious Game en relief Mission Plastechnologies a été commandité par l'association « Destination Plasturgie » pour communiquer en direction des jeunes et promouvoir les techniques et métiers de cette filière. Un chercheur fou a construit une console de jeu. Il est enfermé dedans, alors que la manette de commande n'est pas encore construite. Pour le libérer, il faut fabriquer la manette et donc découvrir les métiers de la plasturgie...



► Le jeu Food Force, développé par l'ONU, est téléchargeable gratuitement (www.food-force.com). Il vise à « éveiller l'intérêt des enfants à propos de la faim, qui tue chaque année plus de monde que le SIDA, le paludisme et la tuberculose réunis. » Le joueur est en mission humanitaire. Son objectif : nourrir le plus de personnes possibles. Il doit les trouver, leur larguer des vivres, puis concevoir des projets agricoles au-delà de l'urgence.

pédagogiques à simuler, les porteurs du projet (AFPA, VirtuoFacto et l'université de Compiègne) s'attachent maintenant à créer l'environnement, en y incluant des personnages et divers objets pouvant être dangereux. Outil de formation, SIMADVF pourrait par la suite être décliné en une version « évaluation des compétences professionnelles », utilisable dans le cadre de la VAE.



► Également retenu par le secrétariat d'État à la Prospective et au Développement de l'Économie numérique, *Jeu serai...* entend faciliter l'orientation professionnelle des adultes et des étudiants en utilisant les ressorts du jeu vidéo. Ce projet porté par le Conservatoire national des arts et métiers (CNAM), vise à outiller les conseillers d'orientation. Au lieu de s'appuyer sur une interrogation directe ou sur une autoévaluation du candidat, le jeu analyse la façon dont une personne joue pour en tirer un portrait psychologique. Ainsi, au lieu de demander au candidat s'il est aventureux ou s'il apprécie les tâches minutieuses, on le constate au travers de ses choix dans le jeu. Ceci permet au conseiller de préconiser ou d'invalider certaines pistes d'orientation professionnelle.



► Le jeu Cyber-budget, conçu pour le ministère du Budget, est accessible en ligne sur www.cyber-budget.fr. Le joueur assure l'intérim du ministre du Budget. Il découvre l'environnement budgétaire (ordres de grandeur des données, ce qui appartient au budget de l'État ou à celui des collectivités territoriales, etc.), puis doit manœuvrer entre déficit et mesures assurant la croissance.



► Retenu à la suite de l'appel à projets gouvernemental, SIMADVF se propose d'utiliser la réalité virtuelle pour former des Assistantes de Vie de Famille (ADVF) et améliorer les comportements de sécurité des personnes assurant la garde à domicile des jeunes enfants. Alors que la formation en contexte professionnel avec des enfants n'est pas possible, la réalité virtuelle fait percevoir les circonstances génératrices d'accidents et apprendre les comportements adaptés. Après avoir défini les fonctionnalités

