

Nouvelles

Nouvelles attentes

Nouveaux outils

Inévitables dans les travées du salon Ludimat, thématique principale d'un Forum que leur consacre la société Daesign, objets d'un appel à projets gouvernemental, et même présents sur le site du ministère du Budget : les Serious Games sont la fureur du moment.

Le monde de la formation n'a pas attendu ce raz-de-marée pour s'intéresser au jeu : on en trouvera ici un exemple avec les Aéroports de Lyon qui ont développé la cohésion d'équipe en jouant. En effet, le jeu est un puissant facteur d'efficacité pour l'apprentissage. Immersion et implication des acteurs, personnalisation, droit à l'essai et à l'erreur, absence de jugement, possibilité de compétition, on n'en finit pas d'énumérer ses atouts pédagogiques. Le numérique y ajoute la possibilité de se former à des situations pour lesquelles l'expérience dans la réalité est exclue : sécurité nucléaire, intervention chirurgicale, etc.

"Le bon moment"

La question n'est donc pas tant de savoir pourquoi la formation se passionne pour le jeu, mais pourquoi elle le fait maintenant. Parce que les principales raisons technologiques, économiques et

sociologiques sont aujourd'hui réunies, répondait Stéphane de Buttet, de la société Simlinx, lors des 8^{es} Rencontres du Forum français pour la formation ouverte et à distance (FFFOD) à Strasbourg en février dernier : « *Les outils 3D arrivent à maturité et à des prix accessibles, et l'émergence de nouvelles générations nourries de jeux virtuels provoque un effet de seuil.* »

Les jeunes sont, en effet, de plain-pied avec les outils numériques : on parle maintenant de *Millenium Generation Learners*... Mais, en dépit de ce qu'on croit souvent, les adultes sont aussi attirés par des méthodes ludiques d'apprentissage, souligne Véronique Fontaine, responsable formation de France Télécom Orange : « *A priori, les jeunes sont plus faciles à convaincre. En réalité, tout le monde essaye volontiers.* »

But sérieux sur un support ludique : comme le Centaure, mi-homme mi-cheval, le Serious Game ressemble encore à une chimère. Saura-t-il effectuer sa mue et dépasser l'engouement dont le management est coutumier ?

Philippe Tranchart



propositions



Définition

Selon la définition adoptée dans l'appel à projets lancé en 2009 par le gouvernement, un "Serious Game" est « une application informatique dont l'objectif est de combiner des aspects d'enseignement, d'apprentissage, d'entraînement, de communication ou d'information, avec des ressorts ludiques et/ou des technologies issues du jeu vidéo ». Un "Serious Game" n'est donc pas forcément un produit de formation ; en revanche, il est toujours plus ou moins un jeu vidéo.

Le Serious Game "Untel", simule un entretien d'embauche commercial. Le "joueur" doit faire face à une situation tendue.