

L'Etat soutient les jeux vidéo pour l'entreprise

Utiliser le jeu vidéo pour former les salariés ou informer les patients d'un hôpital, c'est le principe des « serious games ». Dans le cadre du plan de relance, 20 millions d'euros vont être distribués à des projets innovants.

Grâce à Nathalie Kosciusko-Morizet, les « serious games » vont bénéficier d'un sérieux coup de pouce. Ces jeux vidéo utilisés pour des objectifs sérieux comme la formation des salariés, la communication des entreprises ou l'information des malades avaient fait l'objet d'un appel à projets dans le cadre du volet numérique du plan de relance. La secrétaire d'Etat à la Prospective et au Développement de l'économie numérique vient de donner la liste des lauréats. Sur les 166 projets de « serious games » qui avaient postulé, 48 vont se partager 20 millions d'euros - soit, en moyenne, 416.000 euros par équipe.

Les jeux retenus, très variés, sont le fruit de partenariats. Par exemple, MediKids, une simulation de parcours médical pour dramatiser le séjour des enfants à l'hôpital, a été proposé par CCCP et Néodial, deux PME de Valenciennes. Trois entités médicales ont aussi participé au projet : le centre régional de lutte contre le cancer de Lille, l'hôpital Jeanne-de-Flandres de Lille et le centre hospitalier d'Arras.

Quant à Bus Training Game, un programme de formation pour les agents RATP, il associe Thales, Archivideo (images de synthèse, Paris et Rennes), le CNAM (Conser-



Exemple de « serious game » développé en France : un simulateur d'entretien d'évaluation utilisé par les cadres de BNP Paribas, réalisé par la société Daesign.

vatoire national des arts et métiers), la RATP, Spirops (intelligence artificielle, Paris) et Wizardbox (développement de jeux vidéo, Suresnes). « Ce simulateur, qui sera disponible sur l'intranet de la RATP, aura la particularité de prendre en compte les réactions des voyageurs et des autres véhicules. Entre 2.000 et 3.000 de nos machinistes devraient l'utiliser chaque année », précise Josette Théophile, directrice générale adjointe de la RATP, en charge de l'innovation sociale.

Evaluer, former

« Les premiers « serious games » sont apparus aux Etats-Unis il y a une dizaine d'années, à l'instigation des militaires, qui s'en servaient pour des opérations de recrutement », rappelle Julien Villedieu, délégué général du Syndicat national du jeu vidéo. Outre-Atlantique, ce secteur est tiré par la défense et l'éducation,

qui représenteraient, à eux deux, un marché de plus de 400 millions de dollars. En France, le marché serait de quelques dizaines de millions d'euros. « Dans l'Hexagone, on compte moins d'une cinquantaine de studios de développement, de sociétés spécialisées dans le multimédia ou l'e-learning ayant déjà une réalisation dans ce domaine », estime Julien Villedieu. La société bordelaise SC2X a ainsi mis au point Simviz, un jeu en 3D destiné aux exploitants de tunnels routiers pour former leurs équipes à la gestion d'accidents : quand faut-il fermer le tunnel ? prévenir le préfet ? La société Daesign d'Annecy a élaboré un simulateur d'entretien d'évaluation utilisé par les cadres de BNP Paribas. Et, pour la SNCF, elle avait réalisé l'an dernier un programme pour former rapidement quelque 4.000 vendeurs à la nouvelle offre tarifaire des TGV Thalys. Coût ? « Au

moins 100.000 euros pour un « serious game » sur mesure avec des jeux de rôle virtuels qui permettent de s'entraîner à la conduite d'entretiens », annonce Sébastien Beck, directeur exécutif de Daesign.

Dédramatiser

A ce prix-là, ces jeux apportent-ils un vrai plus ? « Je crois beaucoup à leur efficacité dans l'apprentissage des langues ou dans de la formation pour des situations stressantes, comme la vente, les entretiens individuels, etc. », détaille Nathalie Kosciusko-Morizet. Leur côté ludique permet de faire tomber cette appréhension. Ils ne constituent cependant pas une baguette magique : ils doivent être accompagnés d'autres outils d'enseignement. »

La direction du constructeur automobile suédois Volvo confirme : « Nous avons fait tester par l'université de Skövde un jeu baptisé « Serious Leap » [sérieux, NDLR], sur lequel nous travaillons depuis un an et destiné à apprendre à nos salariés les principes du « lean production », une méthode d'organisation pour travailler plus efficacement », explique Dawn Yoshimura de l'académie Volvo Production System, en Suède. « Ce jeu permet effectivement d'apprendre les rudiments les plus simples du « lean production », confirme Per Backlund, spécialiste des « serious games » à l'université de Skövde. Du coup, même le centre hospitalier de Skövde serait intéressé par ce jeu - mettant pourtant en scène une fabrique de bicyclettes - pour apprendre à ses agents administratifs à mieux travailler !