

DES SERIOUS GAMES POUR APPRENDRE EN JOUANT

L'apprentissage, ce n'est pas un jeu ! C'est du sérieux ! Et pourtant, **le serious game a pour ambition de mélanger le jeu et l'apprentissage.**

Tapez serious games dans votre moteur de recherche internet et vous remarquerez que de nombreux domaines sont concernés : la santé (apprendre à manger plus équilibré) ; l'environnement (savoir trier les déchets et économiser l'énergie) ; l'enseignement (maîtriser la conjugaison ou les calculs) ; la formation professionnelle (acquérir des savoir-faire) ; ou encore la culture.

En entreprise, le serious game est un outil particulièrement subtil. En effet, **il nous teste, de façon immersive, sur des notions complexes** telles que la confiance et étudie les processus de collaboration ou de décision entre des collaborateurs.

Dès que ces serious games sont apparus il y a une quinzaine d'années, les chercheurs ont essayé de déterminer s'ils étaient véritablement efficaces. On dispose aujourd'hui de modèles assez complets sur la façon dont ils fonctionnent « psychologiquement » (trois processus interviennent : l'essai/erreur dans un environnement plus sécurisant, l'imitation d'un modèle et l'état de flow que procure l'immersion). Également, **des travaux très récents ont montré qu'ils modifient nos jugements, nos intentions et sous certaines conditions de pacte d'engagement ils modifient même nos comportements de façon efficace.**

La Cohorte 12 « The North Stars » a expérimenté ci-contre **3 serious games au service de l'apprentissage.**

CE QUE NOUS AVONS EXPÉRIMENTÉ



L'essai / erreur en environnement sécurisant

Jeu type « simulateur de conduite ». Pour gagner, le joueur doit utiliser les mêmes savoirs et compétences cognitives que ceux attendus dans la vie réelle. Toutefois, dans le jeu, les conséquences des erreurs sont moins fortes que dans la réalité, ce qui rend l'essai/erreur plus sécurisant.

Exemple de jeu Capgemini Keep Talking and Nobody Explodes. Le but est de désamorcer une bombe en 5 min composée de 1 à plusieurs modules à résoudre. Une équipe possède le manuel avec les instructions pour résoudre les modules et une personne séparée des autres, le démineur, est autorisée à manipuler la bombe et réalise les actions demandées par l'équipe (le démineur n'a pas accès au manuel). La bombe explosera plusieurs fois avant que les équipes ne deviennent compétentes sur chacun des modules (par essai/erreur) et dans la communication avec le démineur.

Le modelage de bons comportements

Le joueur apprend de bons comportements en observant les protagonistes du jeu, ou en créant un avatar qui sera récompensé quand il agit correctement.

Exemple de jeu d'entreprise non testé chez Capgemini le jeu du pif paf. Le but est de simuler une négociation commerciale par équipe. Dans ce jeu, on apprend par observation qu'on peut gagner davantage en appliquant quelques techniques de négociation éprouvées : biais d'interprétation des consignes, règles d'établissement de la confiance, etc.

L'état d'immersion/d'évasion.

Ex. de jeu type « le jeu vidéo ». Le joueur est absorbé par l'environnement de jeu proposé et joue pour le plaisir et la satisfaction que cela lui procure. Grâce à cet état de flow, le joueur se trouve fortement engagé dans une activité agréable, qui s'accompagne d'une concentration et d'une attention si importantes que le joueur augmente les ressources cognitives qu'il alloue au jeu et devient de plus en plus motivé à résoudre les difficultés.

Exemple de jeu Capgemini l'écriture de la première page d'un journal conjointement avec un client. Consigne : « Vous êtes en avril 2025. La transformation de [Client] a été un véritable succès. Vous faites donc la une des journaux ! » Pendant l'atelier, votre groupe trouvera les réponses aux questions suivantes :

- *Quels sont les éléments clefs qui ont contribué à votre réussite ?*
- *Vous avez également rencontré des difficultés, lesquelles ? Comment les avez-vous contournées ou résolues ?*
- *Quels sont les moments forts dont vous vous souvenez ? Qu'avez-vous changé par rapport à vos pratiques de 2022 ?*