

SERIOUS GAME

Le Serious Game, C'est du sérieux !



Qu'est-ce qu'un serious game ou jeu sérieux ?

Un « serious game », ou jeu sérieux en français, désigne un jeu qui a un but principal autre que le divertissement. Le jeu sérieux est un mélange entre un contenu sérieux et un scénario vidéo-ludique. Le serious game combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu. Il a donc pour objectif de rendre attrayant le contenu sérieux qui doit être transmis, par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.

Pour atteindre ces objectifs, la qualité de l'imaginaire est essentielle puisqu'elle permet aux joueurs de s'immerger dans l'univers proposé. Cela lui permet d'apprendre plus facilement et plus efficacement qu'il ne l'aurait fait par la lecture ou en assistant à une présentation.

En d'autres mots, un serious game est un outil d'apprentissage qui fait appel aux ressources du multimédia comme les images, le son et la vidéo. Il propose la transposition ludique d'une problématique complexe avec des enjeux sérieux : gérer un projet, manager une équipe, etc.

Un serious game, c'est du sérieux

On a l'habitude de considérer le jeu comme un loisir, une source de divertissement. Et s'il pouvait avoir un objectif au-delà de divertir ? C'est toute la raison d'être des serious games. Ces jeux sérieux s'appuient sur ce que les jeux ont d'engageant, de motivant et d'entraînant pour mettre ces forces au profit d'enjeux sérieux tels que l'apprentissage, la formation ou la sensibilisation. Aussi, les serious games ont généralement une forte composante digitale, et prennent la forme de scénarios ludiques permettant de s'entraîner, d'apprendre, de montrer ses compétences dans un cadre immersif... et de se tromper ! L'échec, on le sait, est un puissant levier d'apprentissage.

Les objectifs du serious game

Objectif 1 : Efficacité pédagogique, pratique et exercices

La valeur de proposition la plus évidente du serious game est sa capacité à faire apprendre par la pratique : un apprenant retient 6 fois mieux ce qu'il fait que ce qu'il lit ou entend.

Grâce à la narration, à l'observation, à l'expérimentation et à l'absence de sanction en cas d'erreur, le serious game offre un environnement exempt de culpabilité pour résoudre des problèmes et développer ses compétences. L'action et l'interaction amènent les joueurs à s'investir davantage dans leur pratique et à mieux en mémoriser les leçons.

Objectif 2 : Engagement, motivation et cohésion

Le jeu active les mécanismes psychologiques individuels : expression de la créativité, entretien de la curiosité, stimulation des capacités cognitives, création de lien social, etc. Ce sont là de puissants moteurs de motivation, qu'ils soient positifs (développement personnel, accomplissement d'objectifs, incarnation de valeurs, etc.) ou négatifs (curiosité, sentiment d'urgence, peur de perdre, etc.)

La gamification, au cœur des serious games, est un process robuste pour engager les participants, faciliter l'acquisition de connaissances ainsi que durablement et positivement changer les comportements.

La majorité des serious games est conçue pour être jouée en équipes. Mettre la collaboration au cœur du gameplay contribue à améliorer la cohésion des équipes.

Objectif 3 : Moderniser la marque employeur et l'expérience collaborateurs

De plus en plus d'entreprises intègrent le serious game à leurs processus RH pour moderniser leur marque employeur, séduire de nouvelles générations de candidats et fidéliser les talents.

Remontant à l'Antiquité, inventés par les Lydiens pour affronter la détresse causée par une famine, le jeu est un média transcendantal. Il efface les différences d'âge, de bagage culturel, de statut social, de différences physiques, d'opinions politiques et ainsi de suite. Nous sommes convaincus que le jeu est l'outil contemporain le plus apte à fédérer les gens autour d'une mission commune.

Les usages du jeu en Ressources Humaines

Les ressources humaines sont au cœur de nos organisations. Vos enjeux RH sont nombreux, et dans un contexte où les ressources sont plus volatiles et les collaborateurs en pleine quête quotidienne de sens, il est capital de trouver les moyens efficaces pour :

- Attirer de nouveaux talents
- Retenir et fidéliser les meilleurs
- Accompagner le développement de vos collaborateurs

Au travers du challenge SuPerForm, l'entreprise bénéficie de :

- Un dispositif innovant, ludique et sur mesure pour la montée en compétence des salariés en santé, qualité de vie au travail et performance globale
- Une visibilité de l'investissement de l'entreprise sur le volet social du développement durable et de la responsabilité sociétale
- Une image de marque auprès de la profession et des parties prenantes, par la diffusion d'un jeu au logo de l'entreprise
- Un accompagnement gratuit par des experts reconnus par les institutions de prévention
- Un vivier de futurs cadres déjà formés sur ces sujets
- Un partenariat avec des grandes écoles

SuPerForm est un challenge d'élaboration de jeux sérieux dans le domaine de la santé et de la qualité de vie au travail, du volet social du développement durable, donc d'une performance globale.

Né en Auvergne-Rhône-Alpes, ce challenge a une visée internationale dans la mesure où les jeux sérieux produits, bilingues français/anglais, sont publics, gratuitement utilisables pour la formation en entreprise ou dans l'enseignement.

Prolongeant depuis 2015 les actions Santé et Performance, le projet Elence est au service des entreprises pour une meilleure prise en compte de l'humain, dans l'optique d'une performance globale.

Dans ce cadre, l'Alliance des Grandes Écoles Rhône Alpes Auvergne (AGERA), avec l'appui d'une équipe projet experte (CARSAT, RHEOPOLE, ECAM LaSalle...), anime une communauté de personnels référents dans les Écoles et Universités, afin de construire un fil rouge en santé, qualité de vie au travail et performance globale (SQVT&PG), dans leurs cursus. Ces Écoles, qui forment les managers de demain en étroite collaboration avec les entreprises, souhaitent disposer d'outils pédagogiques pour les thèmes de SQVT&PG, directement mobilisables dans leurs Écoles.

Les entreprises réduisent leur budget de formation en présentiel à l'extérieur et favorisent les formations internes voire les autoformations. Le monde du travail, particulièrement suite à la crise sanitaire que nous vivons, repose de plus en plus sur la transformation digitale. Disposer d'outils de formation inédits, ludiques et clé en main dans le domaine de la santé et de la performance au travail est une demande forte.

Né en 2021 pour répondre à ces préoccupations, le challenge SuPerForm a pour objectif la conception et la réalisation de jeux sérieux par des étudiants et leur écosystème régional.

Il bénéficie des soutiens financiers de

- la DREETS Auvergne Rhône-Alpes
- la CARSAT Rhône-Alpes
- AG2R LaMondiale

