



13^{ème} législature

Question N° :
86552

de M. Morel-A-L'Huissier Pierre (Union pour un Mouvement Populaire -
Lozère)

Question
écrite

Ministère interrogé > Emploi

Ministère attributaire > Travail, emploi et santé

Rubrique > formation professionnelle

Tête d'analyse > formation continue

Analyse > perspectives

Question publiée au JO le : 17/08/2010 page : 8987

Réponse publiée au JO le : 31/05/2011 page : 5892

Date de changement d'attribution : 14/11/2010

Texte de la question

M. Pierre Morel-A-L'Huissier attire l'attention de M. le secrétaire d'État chargé de l'emploi sur le « serious games ». Il souhaiterait connaître son avis sur cette forme nouvelle qui apparaît sur le marché de la formation ainsi que la part qu'il représente dans ledit marché.

Texte de la réponse

Le ministre du travail, de l'emploi et de la santé a pris connaissance avec intérêt de la question relative aux « serious games » en matière d'apprentissage. « Serious game » est un terme utilisé pour qualifier une catégorie de jeux vidéo dont la vocation première est de transmettre un contenu, de servir un apprentissage et de développer une compétence. On utilise alors le jeu vidéo pour former le personnel d'une entreprise, pour simuler des situations exceptionnelles ou difficiles à mettre en scène, pour informer, recruter, sensibiliser à une cause, etc. Pour cela, le jeu vidéo sollicite chez le joueur des capacités recherchées dans le monde de l'entreprise : la mise en place d'une stratégie, la prise de décision et la prise de risque, la rapidité. Il permet de recréer des environnements proches du réel, de concevoir des scénarios complexes, de placer les joueurs dans des jeux de rôle ou des jeux de collaboration, de susciter chez eux de l'émotion. Et les parties peuvent être rejouées et évaluées. Porté en France par une cinquantaine d'entreprises conceptrices, ce marché encore jeune représente actuellement à peine 10 Meuros dans les budgets formation sur un marché totalisant 30 Mdeuros au total, soit 3 % du marché. Néanmoins, les entreprises montrent un intérêt croissant pour ce nouvel outil de formation, et les mutations de ces modes d'apprentissage ne font que s'ajouter aux profondes évolutions que connaît le paysage de la formation depuis quelques années. Quant aux secteurs d'activité susceptibles d'être tentés par ce nouvel outil, tous peuvent être concernés : la santé, l'industrie, la vente, la défense, les institutions publiques, la formation professionnelle, etc. Aussi, les plus grands groupes manifestent-ils un intérêt croissant pour cet outil ludique, de communication, de formation ou de recrutement dont les applications en entreprise sont aujourd'hui multiples. Reposant sur le support du jeu vidéo, cet outil, qui permet de transmettre à ses participants tout message ou enseignement sans lien avec le divertissement, n'a réellement pris son essor qu'à partir de 2002, en marge du secteur du jeu vidéo. Positionnées entre le jeu vidéo ludique et la simulation de vie réaliste, ces solutions innovantes et ludiques savent parfaitement répondre à l'ensemble des enjeux des entreprises : formation (techniques de vente, entretien annuel, management de projet, etc.), évaluation des compétences, recrutement, sensibilisation, communication. En matière d'apprentissage, l'entraînement, que permet notamment ce type de mise en situation, est ce qu'il y a de plus efficace. La participation active permise par le jeu et la possibilité de recommencer la partie pour améliorer ses performances sont en effet souvent plébiscitées par les directions des ressources humaines. Autre atout, non négligeable : la réalisation d'économies d'échelle, car malgré le coût encore très élevé d'un « serious game », la possibilité d'en faire bénéficier un très grand nombre de salariés est financièrement intéressant.