

Titre : « Les « serious games » séduisent les salariés sans susciter d'engouement, selon une étude du cabinet Vento »

Dépêche n° 129909

Paris, Vendredi 2 avril 2010, 17:36:21

[Cyril Duchamp](#)

« Au départ parfois regardés avec un certain scepticisme ou comme des bêtes curieuses, les serious games commencent à devenir un outil familier dans plusieurs domaines professionnels : formation, communication interne et externe, marketing viral, etc. » C'est la conclusion d'une étude du cabinet Vento, présentée vendredi 2 avril 2010 lors du « forum des serious games » organisé par l'agence e-learning Daesign. Réalisée en ligne, l'étude se base sur plus de 700 réponses sur 1 300 reçues. Si 89 % des sondés considèrent que les serious games vont se développer à l'avenir, ils ne sont que 9 % à penser que ce sera à un rythme rapide. Autre enseignement de l'étude, 9 % les trouvent « très bien » et 89 % « bien », ce qui renvoie à un questionnement, souligne le cabinet Vento : « faut-il voir le signe qu'il y a de la place pour de nouvelles approches ? »

La notion de « serious game » n'est pas forcément bien comprise, puisque 40 % déclarent ne pas savoir ce que c'est. Ils sont 18 % à exprimer une attitude positive vis-à-vis de ce type de formation, 36 % plutôt positive, 5 % plutôt négative et 1 % négative. La définition présentée par le cabinet Vento aux répondants est : « le principe du jeu vidéo adapté à la communication ou aux formations professionnelles : acquérir des connaissances, apprendre en jouant, se plonger dans des situations réelles (via des simulations) et se perfectionner grâce à une évaluation en temps réel des actions ».

## FORMATIONS EN SALLE PLÉBISCITÉES

Les qualités reconnues sont de pouvoir « aborder de façon décontractée et ludique des sujets complexes », « continuer à s'entraîner après la formation pour progresser », « former plus de monde pour le même prix ». Les principales critiques sont qu'il est difficile d'apprendre seul face à un écran, qu'un serious game n'est pertinent « que s'il a été créé spécialement pour un métier ou une entreprise », et qu'il est impossible de simuler correctement les comportements humains.

Les personnes interrogées se disent satisfaites de la durée des formations suivies, et un peu plus d'une sur deux (54 %) estiment que la périodicité est bonne. Les méthodes traditionnelles de formation (en salle) sont les plus appréciées, l'auto-apprentissage n'étant approuvé que par 23 % des sondés.

L'attente principale exprimée pour ces formations est de « donner envie de continuer à s'entraîner et progresser après le retour à son poste de travail. Pour cela, les personnes interrogées « privilégient l'utilisation de mises en situation et de jeux de rôles, permettant d'appliquer à sa manière une méthode générale acquise pendant la formation elle-même ».

**Contact :** Daesign, Caroline Champagne, 01 55 50 04 12, [caroline.champagne@daesign.com](mailto:caroline.champagne@daesign.com)  
[www.forum-seriousgames.com](http://www.forum-seriousgames.com)