

La percée du « Serious Game » ?

Cela fait un moment que la sphère du e-learning, sans vraiment le revendiquer d'ailleurs, lorgne vers le monde du jeu vidéo. Nous savons déjà que des scénarii pédagogiques proposent des trames plus ou moins ludiques en mettant en avant des minis jeux et des semblants de mises en situation interactives. On voit également que les méthodes d'apprentissage s'appuient de plus en plus souvent sur des techniques visuelles graphiques proches du game design avec illustrations de qualité, animations poussées et parfois images en 3D. Les analyses de résultats et les calculs automatiques de parcours de formation se rapprochent, sobrement mais efficacement, de la philosophie de cheminement du joueur dans un jeu vidéo.

Lentement et discrètement, les applications e-learning ont fini par tisser un lien intime avec les logiciels de jeux vidéo, mais sans l'assumer - on comprend aisément que les concepteurs de programmes pédagogiques interactifs, et les acheteurs (!), aient eu peur de voir leur travail dévalorisé et pas pris au sérieux par la communauté de la formation.

Pourtant, les mentalités semblent changer, tant chez les développeurs que les maîtres d'ouvrage et les utilisateurs. Aujourd'hui, créer un programme de formation clairement revendiqué ludique n'inquiète plus. Prenons pour preuve le regain d'intérêt autour des « Serious Games » dans l'univers clos du e-learning.

Rudimentaires ou très élaborés, les Serious Games sont des jeux généralement en ligne ou à télécharger à la croisée entre simulation, gestion et apprentissage. Généralement développé par de grands organismes pour éduquer et/ou apprendre de manière ludique, ce principe commence à faire parler de lui : un salon dédié fin de l'année dernière à Lyon, des conventions aux Etats-unis, des études sérieuses, des articles sur les blogs spécialisés... Ce mode audacieux de présentation de contenu a les capacités pour se répandre et ses qualités ne manquent plus d'interpeller les concepteurs de e-learning.

- L'Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Energie propose 2 jeux en ligne pour apprendre à protéger l'environnement. Le premier propose de guider un enfant du lever jusqu'à son arrivée à l'école en évitant tous les actes qui abîment la planète. Un score et un debriefing final est soumis par rapport aux actions effectuées durant le jeu. Le second programme suggère de construire une ville virtuelle « propre » pour permettre à l'utilisateur de prendre conscience de principes écologiques globaux.
- La société Intel a créé une simulation de gestion d'employés dans un département informatique virtuel. Au menu figurent la résolution des problèmes, la gestion du budget, l'achat des équipements, la formation et les récompenses de l'équipe, etc... Le profil des salariés virtuels évolue selon l'avancée et le management mis en place ; des problèmes surviennent si les actions effectuées par « l'apprenant-joueur » ne sont pas appropriées.
- Virtual school propose une simulation de direction d'une école. L'utilisateur est accompagné par une « secrétaire virtuelle », sorte de tutrice qui suit l'avancée de l'utilisateur dans l'école numérique. Tous les événements qui se dérouleront lors du scénario sont basés sur des cas réels décrits par des vrais enseignants. Les décisions prises par le joueur ont un impact sur la situation et les caractéristiques des personnages du jeu, le but étant d'explorer les options possibles face à un événement et d'en voir les conséquences.

Il existe de plus en plus d'applications reprenant ce concept mêlant simulation ludique d'environnement, réaction intelligente du scénario et graphismes attrayants. Gageons qu'avec tous ses potentiels pédagogiques (attractivité, adaptabilité, implication), le modèle Serious Game s'installera bientôt confortablement et durablement dans le paysage de la e-formation. Apprenants, élèves, réjouissez-vous! Votre prochaine formation s'effectuera peut-être via un Serious Game!