

Pourquoi les serious games ?

1. Ils augmentent l'engagement

Contrairement à la croyance populaire, les jeux ne sont pas seulement destinés aux jeunes et sont très efficaces pour motiver toute personne. Un serious game bien conçu va permettre un engagement véritable, ceci via l'utilisation de divers mécanismes permettant un investissement émotionnel.

2. Ils offrent un environnement sécurisé

Les personnes tentent généralement d'éviter les erreurs, en particulier dans une situation professionnelle. C'est toutefois de par nos erreurs que nous apprenons le plus. Les serious games offrent un environnement sécurisé dans lequel les apprenant peuvent mettre en pratique diverses approches et faire des erreurs sans que cela ne prêche à conséquence.

3. Ils proposent la meilleure façon d'apprendre

Dans toutes les cultures, l'utilisation des histoires représente la façon préférée de transmettre des connaissances et les serious games renforcent cette approche par l'utilisation de scénarios. Un autre aspect important de l'apprentissage est la notion « d'apprendre en faisant », une technique que les jeux appliquent parfaitement, en permettant aux apprenants d'interagir de multiples façons avec l'environnement et les autres participants.

De plus, les serious games permettent aux individus d'apprendre à leur propre rythme et adaptent le niveau de difficulté de façon à correspondre à celui de chaque personne. Ceci permet d'assurer une progression efficace et continue vers la maîtrise d'un sujet.

5. Ils permettent des économies d'échelle

Lorsqu'une entreprise doit former un très grand nombre d'employés sur un sujet donné, l'exercice sera souvent long et coûteux. Avec les serious games, de nombreuses personnes peuvent participer à une formation de manière simultanée et dans différents sites géographiques.

7. Vous maîtrisez la situation

Contrairement à la formation classique où l'évaluation des connaissances des personnes s'effectue en fin de formation ou lors de quelques étapes-clés du processus, les serious games permettent de suivre la progression et le niveau des apprenants de manière continue. Les responsables formation ou RH peuvent suivre l'entièreté de la progression d'un apprenant à l'aide des statistiques fournies par le jeu en temps réel. Ces données sont disponibles au niveau de l'individu, du groupe ou même au niveau d'un département tout entier.

8. Ils correspondent aux nouvelles façons d'apprendre

Au-delà des « digital natives », de nos jours la plupart des personnes ont pris l'habitude des interactions digitales dans leur vie quotidienne. Pourtant, les méthodes d'éducation n'ont que très peu évolué au fil des années.

Les apprenants actuels s'attendent à ce qu'un processus d'apprentissage soit aussi interactif et plaisant que bien d'autres aspects de leur vie.

9. Ils sont complémentaires à d'autres approches

Les serious games ne doivent et ne peuvent devenir la seule façon d'apprendre à l'avenir. Ces solutions sont le plus efficace lorsqu'elles sont utilisées en complément d'autres approches. Leur efficacité est maximale lorsqu'on les utilise pour :

- Introduire une nouvelle thématique (transmettre des connaissances de base ou sensibiliser)
- Permettre aux personnes d'expérimenter des connaissances théoriques déjà acquises, sans risques, dans une situation proche de la réalité
- Evaluer les réactions et connaissances des personnes dans différentes situations

10. Ils sont véritablement efficaces

Une étude approfondie a été réalisée par Sitzmann et Ely ("A Meta-Analytic Examination of the Effectiveness of Computer-Based Simulation Games" - Université du Colorado Denver Business School - Oct 2010), dans laquelle l'efficacité des jeux de simulation informatisés ont été comparés dans le cadre de la formation avec un groupe témoin. Les résultats démontrent que les connaissances déclaratives (qui peuvent être rendues explicites) étaient de 11% plus élevées au sein du groupe de personnes formé via les jeux que dans le groupe de contrôle et que les connaissances procédurales (le savoir-faire) excédaient celui du groupe de contrôle de 14%.