

# LE JEU APPLIQUÉ À L'ÉCONOMIE ET À L'UTILITAIRE

Les nouvelles technologies permettent d'aborder, sur le mode ludique, des sujets qui, eux, n'ont rien de ludique. Parmi les domaines concernés : la vie des entreprises, la santé dans les hôpitaux, la recherche d'emploi, l'enseignement...

Bernard KRIEGER



Julian Alvarez, chercheur spécialisé, en compagnie de Mathieu Vermeulen, de l'IMT Lille-Douai (école d'ingénieurs issue de la fusion de Mines Douai et Télécom Lille).

Selon Julian Alvarez, chercheur spécialisé au sein de la Serre numérique de la CCI Grand Hainaut, cette journée d'études consacrée au serious escape game et baptisée «SEG 2017» était une première nationale. Dans l'amphithéâtre, 180 personnes environ sont venues de France, de Suisse, de Belgique. Pas des joueurs «pour le plaisir seulement»,

mais des entreprises au format start-up ou plus grandes (studios de création, développeurs). Étaient présentes des administrations comme Pôle emploi, l'hôpital de Genève ou encore un éditeur de produits pédagogiques pour enseignants et élèves, des établissements d'enseignement (primaires, collèges, lycées, universités), des structures dites parascolaires (cours à domicile, formation continue), tous intéressés par cette façon d'associer le ludique, le pédagogique et l'intérêt économique.

Le serious game aborde un problème a priori sérieux avec une interface ludique. Julian Alvarez corrige : «Je préfère que l'on traduise 'serious' par 'utilitaire' plutôt que par 'sérieux'. Avec les serious games, on est hors des jeux de divertissement habituels.» Et qu'apporte de plus le serious escape game ? «Cela consiste à enfermer les joueurs dans un lieu donné en les amenant, pour en sortir, à résoudre ensemble et séparément des énigmes. Pour une entreprise, un SEG, ou jeu d'évasion, peut être utilisé pour faire passer des messages, former le personnel, aborder des problèmes complexes et rechercher des solutions touchant aux

rapports humains, à l'organisation, au management...» La liste des participants à cette journée montre que cette démarche «utilitaire» est appliquée à bien des domaines : recrutement, enseignement et formation, communication, santé, recherche d'emploi, tourisme... Julian Alvarez sent déjà arriver un sentiment communautaire, ce que confirme l'irruption du mot «gamifier» dans le langage commun.

## PROJETS ET COMMUNICATIONS EN NOMBRE

Cette journée autour des nouvelles technologies et de leurs applications a réuni la CCI Grand Hainaut et l'IMT Lille-Douai (institut d'ingénieurs issu de la récente fusion entre les Mines de Douai et Télécom Lille). Gros morceau : la présentation en temps limité (3 minutes) d'une trentaine de projets et d'une dizaine de communications ou «retours d'expériences».

Julian Alvarez, ravi de l'engouement, a expliqué que ce succès pourrait amener à reconduire le rendez-vous, en prévoyant peut-être plus de moments d'échanges.

Pour lui, il est difficile d'apprécier le poids économique de ces SEG en termes de chercheurs, d'enseignants, d'entreprises, d'emplois. Il estime actuellement entre 1 et 3 millions d'euros le chiffre d'affaires réalisé, en un an, par les séminaires, événementiels et productions. «On peut parler de segments de marchés occupés par des entreprises présentes déjà dans les jeux de divertissement et qui cherchent à se développer dans l'utilitaire. Ce qu'on peut dire, c'est que les SEG démarrent très fort parce qu'ils ont bénéficié de l'apport des serious games qui existent, eux depuis 2008/2009.»