

Jeux Sérieux : Périmètre et chaîne de valeur

Projet de rencontre à Cap Digital

I Thématique

Les progrès des technologies de l'information et de la communication constituent une source essentielle du développement des jeux sérieux dont les prévisions en termes de marché laissent entrevoir une croissance exponentielle dans les années à venir. Dans quelle mesure ces prévisions sont-elles fiables ? Quelles différences et quels recoupements convient-il d'opérer entre jeux sérieux et jeux vidéo ? Quels sont les besoins en matière d'éducation ? Comment se positionnent les acteurs sur le marché ? Voilà quelques une des questions que la rencontre à Cap Digital entend aborder avec le concours d'un panel d'intervenants dont les activités se situent à différents niveaux de la chaîne de valeur.

II Objectifs

- Préciser le périmètre des jeux sérieux compte tenu des différentes définitions existantes et des technologies utilisées ou susceptibles de l'être
- Mieux comprendre la chaîne de valeur associée au marché
- Permettre le développement d'une réflexion commune des intervenants et participants sur les potentialités des jeux sérieux
- Informer les participants sur le projet de réseau d'excellence GaLA (Games and Learning Alliance) subventionné par l'Union Européenne (Programme FP7) et permettant l'amorçage de coopérations et de développements en matière de jeux sérieux.

III Format

Le format prévu est celui d'une rencontre de fin de journée (16h - 18h45) comprenant une dizaine d'interventions d'une durée de 15 minutes suivies d'une discussion générale.

Les institutions et sociétés qui ont donné leur accord pour intervenir lors de la rencontre :

- Cap Digital
- AFPA
- Be-SOFT
- EUROMANAGER
- FRSA- Founder Immersive Technology Strategies
- IDATE
- KTM
- CNAM
- ORT
- PARASCHOOL
- Université Pierre et Marie Curie

IV Date prévue et Lieu

Jeudi 22 Novembre 2012 16h-18h à Cap Digital (salle conférence, niveau -1 au 74 rue du Faubourg Saint Antoine 75012 Paris)

V Déroulement.

1. Introduction

Présentation Cap Digital; durée 5 minutes

2. Potentiel et périmètre des jeux sérieux

1. Présentations: UPMC, FRSA, IDATE; durée 30 minutes
2. Discussion générale; durée 15 minutes

3. Chaîne de valeur des jeux sérieux et positionnement des acteurs

1. Présentations : KTM, Be-Soft, Paraschool, Euromanager, AFPA, CNAM, ORT; durée 1h15
2. Discussion générale; durée 20 minutes

4. Le projet GaLA

1. Présentation ORT; durée 10 minutes
2. Discussion générale; durée 5 minutes

5. Conclusions

Présentation Cap Digital; durée: 5 minutes

VI Résumé des interventions (hors introduction et conclusions)

1. Potentiel et périmètre des jeux sérieux

- a. *Jean-Marc LABAT, Université Pierre et Marie Curie: « Que peut-on apprendre avec un jeu sérieux? ».*

La présentation met en évidence les différentes acceptions du concept de jeu sérieux, les implications de chacune, et en déduira les types d'apprentissage pour lesquels chaque catégorie de jeu sérieux est susceptible d'être la plus efficace

- b. *David WORTLEY, Founder Immersive Technology Strategies: “Le potentiel des jeux sérieux comme facteurs clés de succès ».*

La présentation analyse le potentiel des jeux sérieux en tant qu'avantage compétitif, et plus généralement en tant que facteur de développement au niveau de l'entreprise, et au niveau personnel.

- c. *Laurent MICHAUD, IDATE : « Les données du marché des jeux sérieux »*

La présentation livre les données du marché des jeux sérieux (principaux acteurs, volume et parts de marché) et en déduit quelques trajectoires possibles pour les années à venir. Elle constitue une transition avec la partie suivante de la rencontre consacrée à l'analyse de la chaîne de valeur et au positionnement des acteurs.

2. Chaîne de valeur et positionnement des acteurs

a. *KTM : « Les enjeux de la chaîne de valeur »*

La présentation décrit ces enjeux pour les jeux sérieux destinés à un usage soit de formation, soit de communication. Elle analyse la position des prestataires intervenant dans la chaîne de valeur, et en particulier la position pouvant résulter de l'édition de contenus commercialisés sous la forme de licences d'utilisation

b. *Monia AMAMI, Be-Soft: «Positionnement sur l'ensemble de la chaîne de valeur »*

La présentation livre le témoignage d'une PME spécialisée sur le segment des Business Games et présente aux différents niveaux de la chaîne de valeur, depuis le « story telling » et le développement logiciel jusqu'à l'usage du business game à des fins de formation en tant que prestataire de services pour les entreprises, les universités, les écoles de commerce, et les écoles d'ingénieurs.

c. *Paraschool : « Coproduction, édition, distribution, et communication »*

La présentation analyse le modèle de coproduction dans lequel un jeu sérieux développé en partenariat avec un client, est l'objet de vente de licences d'utilisation. Elle décrit ensuite le positionnement de l'entreprise aux niveaux de l'édition, de la distribution, mais également à celui d'agence de communication utilisant les jeux sérieux pour développer la marque employeur ou les relations avec les écoles.

d. *Geneviève RIHOUAY-CASTAING, Euromanager : «Jeux sérieux et communication de recrutement »*

La présentation livre le témoignage d'une société spécialisée dans la communication de recrutement, et ayant à cet effet basé ses activités sur l'organisation de sessions de Business Games, et notamment pendant 17 ans sur l'organisation du Global Management Challenge (GMC) compétition internationale faisant intervenir des étudiants et des cadres d'entreprise en provenance de plus de 40 pays. L'organisation des sessions a entre autres débouché sur le développement d'une cythèque permettant à Euromanager de se positionner sur le segment de la communication et de la facilitation de recrutement.

e. *Loic TOURNEDOUET AFPA : « Les jeux sérieux et la formation professionnelle »*

La présentation montre comment l'AFPA voit le rôle des jeux sérieux dans la formation professionnelle des adultes, et quelles sont les activités que l'Association déploie et entend déployer dans le futur en la matière.

f. *Michel RUDNIANSKI, CNAM : « Les jeux sérieux pour l'éducation et la formation »*

Les cursus de management notamment aux niveaux post-licence (Master LMD, MBA, Mastères Spécialisés label Conférence des Grandes Ecoles, certificats de

compétence, formation continue etc.) incluent l'apprentissage d'un nombre important de concepts et d'outils différenciés, dont la maîtrise est certes nécessaire mais non suffisante pour assurer la formation à un management efficace. Pour garantir la pertinence de l'ensemble du cursus, il est par conséquent impératif de satisfaire deux conditions :

1. savoir passer des concepts et outils théoriques à la pratique par le biais de simulations associées à chaque discipline représentée dans le cursus
2. dépasser le modèle d'enseignements en silos assurés par des spécialistes certes compétents, mais ne faisant pas le lien entre leur propre discipline et les autres disciplines du cursus.

Les simulations proposées par les jeux sérieux dans le cadre de ces cursus de management permettent à la fois :

1. de satisfaire cette double exigence
2. d'accroître de façon significative la motivation des apprenants
3. de montrer à ceux-ci l'importance de l'organisation et du travail en équipe

La présentation qui sera effectuée lors du séminaire Cap Digital illustrera ces faits sur deux cas particuliers : celui d'un jeu de négociation, et celui d'un jeu d'entreprise (ou business game) traitant à la fois des points de vue stratégique, financier, commercial, et opérationnel (production, gestion RH)

g. *Giusy FIUCCI, ORT France : « les jeux sérieux dans les activités d'ORT France »*

La présentation détaillera le rôle joué par les jeux sérieux dans les activités d'ORT France, institution d'éducation, de formation et de recherche à but non lucratif, et comment ORT France se positionne sur la chaîne de valeur en tant qu'utilisateur final de jeux sérieux, mais également en tant que contributeur à des projets de recherche, de développement et de dissémination des jeux sérieux. Cette présentation servira de transition avec la partie suivante consacrée au projet GaLA.

3. Le projet GaLA

Michel RUDNIANSKI, ORT France

La présentation donnera les grandes lignes du projet GaLA (Game and Learning Alliance), projet de réseau d'excellence, visant à accélérer le développement de la filière des jeux sérieux au sein de l'Union Européenne, pour à la fois accroître la compétitivité du secteur des technologies de l'information et de la communication et être en mesure de répondre aux défis sociétaux concernant l'éducation et la formation.