



*L'usage des serious games en entreprise, Lydia Martin, Éditions Érès, 272 pages, 16,50 euros.*

## SERIOUS GAMES : **ATOUTS ET LIMITES**

Que penser des serious games utilisés en entreprise ? Ce livre paru chez **Érès** donne un très bon aperçu de leur intérêt et de leurs failles. L'auteur, psychologue du travail, restitue ici une enquête fouillée sur l'utilisation d'un jeu de simulation virtuelle de sauvetage (issu de l'Armée), transposée pour renforcer la cohésion des managers dans un grand groupe aéronautique. Si le cas « militaire » peut sembler marginal, le livre, basé sur de nombreux témoignages, est très instructif pour l'ensemble des DRH. Ces jeux virtuels encouragent-ils la créativité des cadres ? Cette expérience change-t-elle leur façon de travailler ? Pour répondre à ces questions, Lydia Martin a interrogé une quarantaine de cadres, avant et après leur formation. Elle montre ainsi que l'expérience d'un serious game bâti sur des situations d'urgence peut-être très déstabilisante. Parmi les points positifs, ce type de jeu virtuel permettrait toutefois « aux cadres de s'autoévaluer dans leurs pratiques. Ils s'intéressent autrement au travail de leurs collaborateurs ». Problème selon l'auteur : les serious games n'ont finalement rien d'un jeu qui réveille la créativité des cadres. Les managers continueraient ainsi « de s'inscrire dans le prescrit » « sans inventivité exceptionnelle » au cours de la formation. À méditer... ♦ L. C.