

Lisez le texte suivant puis répondez aux questions :

À Tours, *My serious game* forme les employés du CAC 40* grâce au jeu vidéo

Écrit par Yacha Hajzler sur France 3

Publié le 27/04/2019 • Mis à jour le 11/06/2020

La start-up *My serious game*, créée en 2014, propose aux grandes entreprises d'atteindre leur objectifs grâce au jeu. Réalité virtuelle, jeu vidéo, BD interactive... Les options sont nombreuses.

« *On est un étudiant en première année de médecine, on doit apprendre le Vidal par cœur, et c'est ça qu'on filtre pour savoir si tu vas être un bon médecin ou pas... Bon, pour nous, non* » souffle Frédéric Kuntzman.

En 2014, il a créé avec une associée, Aurélie Duclos, la société tourangelle *My serious game*. Le constat est simple : l'humain ne place plus ses efforts au bon endroit. « *La machine va remplacer beaucoup de métiers. Et nous, on continue de former des gens à apprendre par cœur, être noté et agir individuellement. Or, ça, la machine sait le faire. Et bien mieux que nous.* »

My serious game a renversé la dynamique de domination, en proposant d'aider à développer, grâce à la machine, des capacités humaines qui la dépassent. « *Ce qui compte, c'est la créativité, le sens du collectif, savoir résoudre des problèmes...* » développe le fondateur.

Son entreprise offre aux grandes firmes de former leurs employés sur un objectif précis grâce à des produits numériques ludiques, qui vont de l'application mobile à la mini-série en passant par la BD interactive.

Travailler plus, ou travailler mieux ?

« *Darty nous pose un problème simple : comment on peut booster les ventes ?* illustre Frédéric Kuntzman. *Nous, on se dit qu'on est sur un public de vendeurs, qui va aimer la compétition et le challenge. On crée un jeu, inspiré du 1000 bornes et tous les matins, en fonction de ce qu'ils ont vendus, ils ont des cartes d'attaque ou de défense plus ou moins puissantes. Donc par exemple, je peux vous lancer le challenge de vendre en 24h l'ordinateur au fond du rayon que personne n'a vendu depuis trois mois.* »

Ludique, intelligent, mais cette stratégie ne viserait-elle pas, pour l'entreprise, à pouvoir demander toujours plus à ses salariés sous couvert de divertissement ?

Celui qui a notamment été directeur d'exploitation des cinémas *CGR* et directeur régional pour *Lidl* connaît la faille. Mais, pour lui, « *l'idée, ce n'est pas de faire du plus, c'est vraiment du mieux. Je vais vous lancer un défi, ça va vous faire rire, et on va se sentir un peu plus dans un collectif. On se sent plus fort.* »

« **Mais si je présente un jeu à mon patron...** »

Innovant dans le monde de l'entreprise, *My serious game* travaille aujourd'hui avec « *la moitié du CAC 40* » grâce au pas fait par Bouygues, son premier gros client. Avec un prix moyen de 20 000 euros, son cœur de cible est une grosse entreprise, qui forme en même temps 100, 200, 300 employés. Des firmes dont la culture est parfois éloignée de la sienne.

« *Quand il y a une limite, la plupart du temps, c'est parce qu'on a pensé "à la place de"* ». On me dit : « *mais si je présente un jeu à mon patron, jamais il ne va vouloir signer ça. J'ai même un groupe qui m'a dit : "avant d'aller rencontrer le PDG (président-directeur général), est ce que vous pouvez changer de nom, parce qu'avec game dedans, ça risque de pas lui plaire"* » glisse Frédéric Kuntzman.

Il croit pourtant fermement à sa solution, grâce aussi aux retombées. Récemment, pour une formation sur des problématiques de transparence, il s'inspire du carton créé par la série *Black Mirror*, avec un épisode interactif intitulé *Bandersnatch*. La cinquantaine d'employés de *My serious game* planche sur une mini-série, courte et interactive.

« *Quand on nous permet de sortir des codes de l'entreprise, on a vraiment des "À quand la suite" ?* »

***CAC 40** : *Cotation Assistée en Continu*, il s'agit du principal indice boursier de la Bourse de Paris.

Source : HAJZLER, Yacha. « *À Tours, My serious game forme les employés du CAC 40 grâce au jeu vidéo* », publié sur France 3 le 27 avril 2019. <<https://france3-regions.francetvinfo.fr/centre-val-de-loire/indre-loire/tours/tours-my-serious-game-forme-employes-du-cac-40-grace-au-jeu-video-1615561.html>>. Accès le 8 mars 2022.

Après avoir lu le texte, répondez aux questions :

Que propose l'entreprise « *My serious game* » ? (0,5 point)

R: Des formations digitales basées sur le jeu.

Quel est le 1^{er} objectif de cette entreprise ? (0,5 point)

R: Permettre aux employés de rester compétents et efficaces sur le marché du travail.

Quel est le 2^e objectif de cette entreprise ? (0,5 point)

R: Former et enseigner des soft-skills aux employés pour qu'ils ne soient pas remplacés par des machines.

Le concept proposé par « *My serious game* » permet-il de travailler plus ou de travailler mieux ? (1 point)

R: Le concept permet de travailler mieux car ce qui est recherché, c'est la créativité, le sens du collectif, savoir résoudre des problèmes en équipe.

Complétez la phrase : « *Selon Kuntzman, réaliser un challenge ludique tout en créant des liens permet de ...* » (1 point)

R: se sentir plus compétent

Vrai ou Faux ? La start-up « *My serious game* » propose ses formations surtout aux petites et moyennes entreprises. (1,0 point)

R: Faux, car « *My serious game* » travaille aujourd'hui avec de grandes entreprises et de grands clients, dont la plupart font partie du CAC 40.

Quel est le frein que peuvent rencontrer certaines personnes avec « *My serious game* » ?

(0,5 point)

R: Être mal à l'aise d'appliquer ou de proposer les formations de cette start-up à leur PDG car cela ne semble pas sérieux.

Tout au long du texte, le connecteur logique « **grâce à** » exprime une idée : (0,5 point)

R: de cause

D'après le contexte de la phrase « Il croit **pourtant** fermement à sa solution, grâce aussi aux retombées », l'expression POURTANT pourrait être remplacée par : (0,5 point)

R: cependant

Production écrite

Vous participez au forum de discussion sur le site *LA VIE NUMÉRIQUE* et vous répondez à la question : « *Les jeux vidéo sont-ils dangereux ?* »

Rédigez un texte en français en exprimant votre avis sur cette problématique : pour vous, quels seraient les aspects positifs et négatifs, les avantages et les inconvénients des jeux vidéo dans la vie des gens et dans la société ? (4 points)

(Environ 100 mots)

O conteúdo desta prova é de propriedade da Fundação São Paulo. É expressamente proibida a sua reprodução, utilização em outros concursos, bem como o uso em sala de aula ou qualquer outro tipo, na totalidade ou em parte, sem a prévia autorização por escrito, estando o infrator sujeito à responsabilidade civil e penal.