

CrossKnowledge crée une division spécialisée sur les « Serious Games » et annonce la sortie d'un premier jeu sur le développement du leadership, dès septembre 2010

Paris, le 28 juin 2010 – CrossKnowledge, leader européen du développement des compétences de management et de leadership par les nouvelles technologies, révolutionne le secteur des Serious Games en étant le premier à développer des jeux de 3^{ème} génération.

Estimé à 2 milliards de dollars pour les US et l'Europe, le marché très convoité des Serious Games appliqués à la formation croît en effet de plus de 50% par an. 40% des entreprises américaines utilisent des jeux dans le cadre de leur politique de formation, tandis que 60% des entreprises européennes déclarent qu'elles en utiliseront à l'avenir.

Le jeu de 3^{ème} génération, le premier type de jeu destiné à développer les comportements

Le jeu de 3^{ème} génération, développé par CrossKnowledge, se distingue des générations précédentes (cf encadré) par **sa capacité à développer les comportements et les compétences transversales**. Cela représente une des applications les plus prometteuses du jeu. La formation traditionnelle a en effet du mal à faire face aux besoins croissants des entreprises dans ce domaine et séduit peu les jeunes générations qui rejoignent l'univers professionnel. « *Autant les simulations sur les gestes techniques fonctionnent bien aujourd'hui dans le monde virtuel, autant les expériences menées dans le domaine du développement comportemental restent peu convaincantes. On ne développe pas son leadership ou la maîtrise de ses émotions comme on apprend à manœuvrer un chariot-élévateur* ». explique Steve Fiehl, Directeur Associé en charge des solutions de CrossKnowledge.

Bien plus ambitieux que les jeux actuels du marché, les jeux de 3^{ème} génération représentent des investissements de 500 000 à un million d'euros par jeu pour 30 à 50 heures réparties potentiellement sur plusieurs mois. « *Il s'agit de montants que seuls les leaders du marché pourront prendre en charge* » note Steve Fiehl.

De nombreuses recherches sont venues confirmer la qualité éducative du jeu : Byron Reeves, professeur de communication à l'université de Stanford, et Thomas Malone, professeur au MIT et auteur du livre Future of work ont notamment montré que des jeux tels que World of Warcraft préparaient efficacement au leadership en entreprise.

La 1^{ère} génération de jeux remonte aux années 70 et inclut la plupart des jeux développés par les Business Schools autour de cas de gestion et de stratégie d'entreprise.

La 2^{ème} génération est née dans les années 2000 et propose des interfaces futuristes (avatars, 3D...) dans des domaines liés à des savoirs (comprendre l'entreprise pour un jeune diplômé) ou des savoir-faire (maîtriser un processus métier ou une technique managériale par une répétition du geste à l'infini).

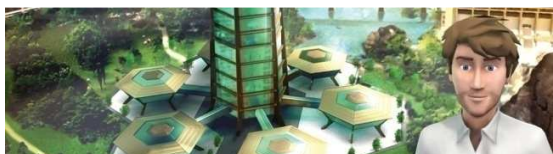
La 3^{ème} génération sur laquelle CrossKnowledge souhaite se spécialiser comporte **plusieurs types d'innovations majeures** : une quête comparable à celle des grands jeux en ligne ; un univers à 360° permettant de choisir ses interlocuteurs et d'interagir avec eux, au lieu de se limiter à une situation unique d'entretien, dans des scénarios de jeu sans cesse renouvelés ; des interconnexions avec la vie réelle du participant ; une profondeur de jeu environ 30 fois supérieure aux jeux d'entreprise sur le marché...

CrossKnowledge Serious Games : la création d'une division spécialisée

Pour développer ces nouveaux types de jeux, **CrossKnowledge a ouvert une division spécialisée aux Pays-Bas, dirigée par Ed Fennema, psychopédagogue et pionnier des serious games depuis 2003**. La division emploie déjà une quinzaine de personnes parmi lesquelles des scénaristes, des développeurs et des graphistes. La vocation de cette nouvelle division sera de **développer une série de jeux sur étagère et sur mesure sur l'ensemble des comportements à développer en entreprise**: leadership, intelligence émotionnelle, gestion du stress, persuasion, prise de décision, interaction avec un client... Ces jeux s'adresseront à des populations de managers mais aussi plus généralement aux populations sur le terrain appelées à interagir avec un client. Une façon ludique et interactive de se former qui pourra être également combinée avec de la formation classique en salle ou avec du mentorat.

CrossKnowledge annonce déjà un premier jeu consacré au développement du leadership pour septembre 2010. Ce jeu a déjà été acquis par une grande entreprise qui a participé activement à son développement. D'autres clients ainsi que des partenaires du monde du jeu grand public ont également marqué leur vif intérêt.

Cliquez ci-dessous pour découvrir en avant-première CrossKnowledge Serious Game
www.crossknowledge.net/fr-fr/m39/video-de-presentation-crossknowledge-serious-games



A propos de CrossKnowledge - www.crossknowledge.com

Fondé en 2000, CrossKnowledge est le leader européen du développement des compétences managériales à distance par les nouvelles technologies. CrossKnowledge conçoit, développe et commercialise le catalogue le plus complet du marché avec plus de 10 000 learning objects abordant l'ensemble des thématiques de management et de leadership. Sa "Faculty" est composée des meilleurs professeurs, auteurs et professionnels du Management issus des Business Schools les plus renommées telles que Harvard, Stanford, IMD et HEC. CrossKnowledge est notamment présent en Grande-Bretagne, en Belgique, aux Pays-Bas, en Espagne, en Suisse, en Italie et, grâce à des partenariats stratégiques, au Maroc, en Inde, en Chine, au Japon et au Canada. CrossKnowledge compte déjà 1,5 million d'utilisateurs.

Contacts presse

Open2Europe - www.open2europe.fr

Clémence Rebours

01 55 02 27 89

c.rebours@open2europe.com

Sandra Fernandes

01 55 02 14 65

s.fernandes@open2europe.com