



### Un jeu vidéo pour faire avancer le handicap en entreprise



En juin 2010, au moment du tournage de séquences vidéo pour le « serious game » sur le handicap en entreprise (photo : CNAM des Pays de la Loire).

**Le CNAM des Pays de la Loire finalise en ce moment un « serious game » sur le handicap. Objectif de ce jeu vidéo à la fois ludique et sérieux : faire avancer l'intégration en entreprise des personnes en situation de handicap. Dans la région, 17 entreprises et associations partenaires participent depuis un an à la conception de cet outil inédit.**

« Surtout, ne donnez pas trop de détails sur la mécanique du jeu. Ne dévoilez pas tout maintenant ». A quelques semaines de la présentation officielle de son « serious game », François Calvez joue la discrétion et il veut ménager le suspense. Avec son équipe, le directeur des Technologies Numériques pour la Connaissance au CNAM travaille depuis un an sur un projet inédit dans le champ du handicap. Pour parler de l'intégration des personnes handicapées dans le monde du travail, on connaissait les expos, les BD, le théâtre forum ou les témoignages vidéo... Mais un jeu vidéo, c'est une première. « C'est un projet de recherche sur les usages du numérique qui va avoir des répercussions très concrètes ».

#### Jouer sur les représentations sociales du handicap

En fait, il s'agit d'un jeu de rôle qui permet de se mettre dans la peau d'un salarié d'une petite entreprise. Le joueur est censé préparer un projet collectif avec d'autres collègues. Il va apprendre que l'un d'entre eux est en situation de handicap non visible. Comment réagir ? Va-t-on faire confiance à quelqu'un qui peut ralentir le projet ? Faut-il se réorganiser ? Évidemment, pas question ici de s'amuser, il s'agit d'une expérience qui vise à changer notre regard sur le handicap. « Ce n'est pas un outil sur le handicap proprement dit, mais sur les représentations sociales, souligne François Calvez. L'objectif est de faire changer notre propre regard sur le handicap sans culpabiliser ni stigmatiser. Le pari est de déclencher du débat dans les entreprises qui ont une politique handi-accueillante, car ce n'est pas en une demi heure de jeu qu'on peut tout changer. »

#### 17 entreprises et associations mobilisées

La conception du jeu a mobilisé 17 partenaires régionaux parmi lesquels la Banque Populaire Atlantique. « Quand on a une politique sur le handicap, indique Régis Guyony le référent handicap, il faut faire de la sensibilisation en continue. Et nous sommes à la recherche de toute solution nouvelle pour sensibiliser nos collaborateurs en complément des outils qu'on a déjà mis en place. Jouer sur les représentations de cette manière là, c'est une idée qu'on veut expérimenter. » La banque avait déjà tenté l'expérience du serious game sur un autre sujet, la lutte contre les discriminations au travail. Mais c'était sur un échantillon de 10 personnes des ressources humaines. « On sentait une certaine appétence mais la taille de l'équipe mobilisée est limitée. » Cette fois, la Banque Populaire se lance dans une figure imposée pour ses 1500 salariés : mi octobre, ils passeront tous une heure de leur temps de

travail sur le jeu vidéo. « *Après, on échangera sur le sujet et on analysera ce qui en ressortira.* »

Dans l'entreprise de veille économique Vecteur Plus à Bouguenais, autre partenaire du projet, on pense justement que « *c'est un bon... vecteur pour interpeller les salariés* », comme le relève Audrey Bellia-Sauvage du service des ressources humaines. Les 450 personnes du groupe ont reçu des courriels de « teasing » qui annoncent le lancement imminent du jeu. La méthode très marketing électronique semble susciter la curiosité : « *on nous dit « c'est quoi, ça sort quand votre truc ? » Comme on est dans le tertiaire, tout le monde a un ordinateur. Donc, cette approche sous l'angle du jeu vidéo doit pouvoir marcher chez nous.* »

#### **« Pour faire tomber les préjugés »**

« *On y croit nous aussi* », insiste Katia Derock, conseillère en insertion à l'ADAPEI 44. « *Dans le jeu, le Handicap est en filigrane. Ce n'est pas du matraquage et c'est important pour inciter de nouvelles personnes à s'intéresser à cette question.* » L'ADAPEI compte utiliser le dispositif au sein des entreprises où des travailleurs handicapés sont accompagnés. Non seulement pour favoriser l'intégration, mais aussi le maintien dans l'emploi. « *Le jeu est une nouvelle pierre dans l'édifice pour faire tomber les préjugés. Plus on en parle, plus le handicap est visible, et plus on se rend compte que ce n'est pas un réel problème en entreprise.* »

Les porteurs du projet reconnaissent que le jeu en lui même ne peut suffire à changer le regard sur les travailleurs handicapés. A l'instar d'Antoine Simon, comédien intervenant en théâtre forum à Petits pas pour l'homme, ils insistent sur l'accompagnement des salariés sensibilisés. « *On entend encore souvent qu'une personne handicapée est inefficace, qu'elle ne sera jamais autonome, qu'elle constitue un handicap pour toute l'équipe. Pour que ce soit porteur de changement, il faut qu'il y ait derrière l'expérience du jeu des actions concrètes. Il faut prendre des engagements avec le DRH ou entre collègues pour que ce soit vraiment utile.* »

#### **Et maintenant ?**

Au delà du cercle des partenaires, le « serious game » va être gratuitement diffusé au grand public sur internet. La date retenue pour la mise en ligne ne doit rien au hasard : il s'agit du 14 novembre, premier jour de la semaine nationale pour l'emploi des personnes handicapées.

#### **Frédéric Lossent**

Article publié le : 19 septembre 2011

 **ACCÉDER AUX ARCHIVES**