J'ai joué à cyberbudget

Je l'avais mentionné de manière elliptique, et pas encore testé, la semaine dernière. J'ai depuis pris le temps de jouer à cyber budget, du début jusqu'à la fin, en deux fois (une fois en continu, sans rien noter, une fois avec un oeil critique). Ce jeu a été lancé par Jean-François Copé avec l'ambition de faire de la pédagogie sur les finances de notre Etat et de sensibiliser les français aux enjeux de maîtrise des dépenses publiques. Le coût de son développement a été de 100.000 euros, d'après le ministre.

Je ne raillerai en aucun cas l'ambition. Dès l'annonce, il y a quelques semaines, de ce projet, j'ai tout de suite pensé à des exemples comme America's Army, le jeu type counter strike lancé par l'armée américaine pour susciter des vocations, et à une discussion il y a quelques temps avec Nicolas Jouandet-Dahlen, sur le thème : "il va falloir intégrer ce nouveau langage qu'est le jeu, l'intégrer comme un nouvel outil de com". Le sujet n'est pas neuf, de nombreuses expérimentations ont eu lieu dans le domaine. On peut se réjouir que le ministère des finances élargisse sa pédagogie à plus que de simples graphiques expliqués sur une feuille d'impôt. Reste que l'intention et la forme nouvelle ne suffisent pas : l'objectif de communication et de pédagogie est-il bien servi ?

Je me demande, à regarder ça, comment ce jeu a été développé. 100.000 euros est un budget batard. Pas assez pour en faire un projet structurant, et y consacrer des études, des tables rondes, des concepteurs de qualité, un peu trop pour que ça soit un simple gadget. On peut donc penser qu'aucun test des messages induits n'a été effectué : priorité a du être donnée à un contact direct avec le ministre et son cabinet, pour coller à leur ambition, leur vision de la chose. Le prestataire y a ajouté des "idées créatives" pour transformer ces désirs d'expression en un "parcours ludique". Je vois très bien à quoi ont du ressembler les réunions. Le dossier présenté sur le ministère traduit bien cette coopération, d'ailleurs : benchmark rapide, objectifs pédagogiques, etc...

Suite de l'article : http://vanb.typepad.com

Par

Publié sur Cafeduweb - Archives le vendredi 16 juin 2006
Consultable en ligne : http://archives.cafeduweb.com/lire/6430-j039ai-joue-a-cyberbudget.html