

**DIGITALE ATTITUDE***L'expérience des jeux vidéo, un atout sur son CV*

EMILY TURRETTINI

@textually

Des candidats à la recherche d'un emploi rajoutent sur leurs résumés leurs expériences des jeux interactifs en ligne, considéré comme un point positif par de nombreuses entreprises. Autrefois associée à un comportement antisocial, la perception des *gamers* a changé. On leur reconnaît des compétences qui peuvent se transposer dans le monde du travail.

Les jeux multijoueurs en réseaux en particulier, de plus en plus populaires, développent des aptitudes prisées par l'employeur. Les heures passées devant l'écran ont contribué à développer les fonctions cognitives des joueurs: un grand pouvoir de concentration, une rapidité dans l'exécution, des compétences accrues en matière de communication, de collaboration, d'adaptation, ainsi que la capacité à apprendre et à résoudre des problèmes complexes. Il ne suffit pas toutefois d'énumérer des titres sur son résumé, le postulant doit fournir un contexte et expliquer comment son expérience pourrait être bénéfique à l'entreprise, précise le *Wall Street Journal*. Tel l'étudiant Aylmer Wang, qui a décroché une place dans une grande étude d'avocats pour avoir indiqué sur son CV qu'il avait fondé une communauté en ligne autour du jeu *Hearthstone* et orga-

nisé un tournoi.

Inversement, certaines entreprises développent leurs propres jeux vidéo pour évaluer les futurs employés, devenant un véritable outil d'aide à la prise de décision pour les RH. L'armée américaine notamment a été la première organisation, dès 2002, à proposer un jeu de tir multijoueurs baptisé *America's Army*, pour améliorer son image et attirer de nouvelles recrues. Et *Multipoly Next*, réalisé par le géant de l'audit *PricewaterhouseCoopers*, est un jeu vidéo pour estimer le comportement des candidats dans une situation professionnelle virtuelle, en leur présentant des problèmes à résoudre, similaires à ceux qu'ils pourraient rencontrer sur le terrain.

Pour la neuropsychologue genevoise Daphné Bavelier qui dirige l'équipe *Cerveau et Apprentissage* à l'Université de Genève, dans le magazine scientifique *Horizons*, «les compétences acquises grâce aux jeux d'action se transposent dans des situations réelles. Car au final, presque tout ce que nous faisons au XXIe siècle repose sur l'interaction avec les ordinateurs».

