



CIGNA-vielife sur Second Life : une formation interactive à la santé et au style de vie pour la force de travail mondiale



« Les mondes virtuels sont l'avenir des soins de santé. »
– Dr. Peter Mills, *directeur des services de santé, vielife*

Synthèse:

En décembre 2006, la société globale de services de santé CIGNA a fait l'acquisition de vielife, un important fournisseur britannique de programmes intégrés de gestion de la santé et de coaching en matière de style de vie. vielife fournit des solutions de santé et de bien-être ciblées et mesurables, notamment des évaluations des risques sanitaires et des programmes de gestion du style de vie pour des clients tels que Blue Cross/Blue Shield, Unilever, KPMG et GlaxoSmithKline. Les services de vielife aident les employés des clients à mettre en place et maintenir des styles de vie plus sains par le biais d'une meilleure gestion de la diététique, de l'activité physique, du sommeil et du stress. En 2008, CIGNA et vielife ont lancé la phase pilote d'un programme de nutrition sur Second Life, dans une région privée appelée GET : Go, Experience, Thrive (action, expérience, développement). Le programme a remporté un tel succès que le lancement d'une gamme plus vaste de programmes de formation dans le monde virtuel de Second Life est à l'étude, pour traiter des problèmes de santé tels que le sommeil, le stress et la forme physique.

Plus de 50 % des participants au pilote ont déclaré avoir modifié leur style de vie à partir de ce qu'ils ont appris dans Second Life.



Après l'examen de nombreuses technologies émergentes, vielife a été lancé sur Second Life

La mission de vielife est de favoriser la participation active de tous (les individus en bonne santé comme ceux présentant des risques élevés) avant qu'ils ne tombent malades, et de leur fournir les outils qui



« Second Life a été choisi pour le projet car c'était le monde virtuel le plus connu et le plus stable, avec la longévité la plus importante. »

– Dr. Peter Mills, directeur des services de santé, vielife

vont leur permettre de modifier leur style de vie par le biais de changements simples donnant des résultats notables. Le projet Second Life a été lancé afin de mettre en place une méthode de communication novatrice avec un public divers et dispersé géographiquement. Le Dr. Peter Mills, directeur des services de santé de vielife, a déclaré : « L'entreprise d'aujourd'hui compte des employés aux quatre coins du monde. Le défi est donc de réussir à mettre en place une communication sur la santé hautement personnalisée, mais cependant capable de toucher un public si diversifié. »

Après avoir découvert les mondes virtuels et Second Life fin 2007, vielife a lancé la région privée GET et choisi Second Life pour proposer son premier programme pilote, portant sur l'éducation diététique et nutritionnelle, à près de 800 employés de CIGNA. Les objectifs de vielife étaient simples : découvrir

comment les participants réagiraient à un environnement d'apprentissage virtuel et évaluer le genre de modifications comportementales pouvant être réalisées. vielife a choisi Second Life comme monde virtuel car, comme l'explique Mills, il s'agissait du « monde virtuel le plus connu et le plus stable, avec la longévité la plus importante ».

La formation dans les mondes virtuels réserve d'agréables surprises

Dès le départ, l'équipe de vielife a été enthousiasmée par l'impact positif de cet environnement immersif. Jason Race, responsable de projet de vielife pour le programme Second Life, explique que les participants étaient plus actifs dans les conversations du monde virtuel que dans celles du monde physique, accroissant la puissance et l'impact de l'expérience pour tous les participants. « Normalement, on parle rarement de ses problèmes de santé avec ses collègues, mais ici, avec un certain niveau d'anonymat, les gens s'ouvrent et se révèlent. » D'après Jason Race, « Second Life élimine les frontières géographiques et permet de dépasser les tabous qu'impose la société autour de certains sujets sensibles ».

Initialement, Jason Race avait peur que Second Life n'attire qu'un public relativement jeune, mais cette inquiétude s'est avérée sans fondement. « La perception générale est que Second Life touche essentiellement les 18-25 ans. » a-t-il déclaré. « Mais ce n'est pas le cas. » En fait, des participants de tout



âge ont réagi de façon extrêmement positive. Les employés de CIGNA ont rapidement oublié leurs réserves face à la technologie et ont participé avec enthousiasme au programme. « Nous avons totalement sous-estimé le niveau d'intérêt que le programme susciterait. Ils l'ont trouvé extrêmement divertissant. »



« Normalement, on parle rarement de ses problèmes de santé avec ses collègues, mais ici, avec un certain niveau d'anonymat, les gens s'ouvrent et se révèlent. » D'après Jason Race, « Second Life élimine les frontières géographiques et permet de dépasser les tabous qu'impose la société autour de certains sujets sensibles ».

– Jason Race, responsable de projet de vielife pour le programme Second Life

Le monde virtuel aide à faire passer un message durable

La région privée GET de vielife comprend une vaste gamme d'espaces de formation, notamment des aires pour les séminaires, des jeux éducatifs, des interactions humaines décontractées, ainsi qu'une salle ressemblant à un salon pour accueillir les sessions de counselling individuelles ou de groupe.

Bien que bon nombre de ces espaces ressemblent à des environnements du monde physique classiques, ils permettent de profiter au mieux des nombreuses opportunités offertes par un environnement virtuel, afin de faire passer les messages avec plus d'impact. Par exemple, dans la région privée GET, les participants se rassemblent dans une salle de classe rappelant le monde

physique, mais se retrouvent plongés dans un époustouflant environnement visuel en 3D. Des cheese-burgers, milk-shakes et frites d'une taille impressionnante surplombent l'estrade du conférencier, pour illustrer le contenu en calories et en graisses d'un repas de fast-food type. Les aliments sains sont ensuite présentés sous la forme d'un véritable déluge de fruits tombant du ciel, afin de démontrer qu'une alimentation saine n'est pas nécessairement synonyme de privation.

Au niveau des jeux interactifs, Whack-A-Food permet aux participants de tester et d'affiner leurs connaissances en matière de nutrition. Variante du classique jeu d'arcade Whack-A-Mole (Top Taupes), Whack-A-Food présente aux participants des assiettes de nourriture sortant d'un comptoir carnavalesque, illuminé par des lumières et des spots. Les participants doivent alors sélectionner rapidement les aliments les plus sains afin de marquer le plus de points possible avant que les assiettes ne disparaissent. Dans le café virtuel interactif de vielife, baptisé The Right Stuff Diner,





les informations nutritionnelles sont présentées dans un contexte quotidien familier. Doté d'une fontaine à sodas évoquant les années 1950, d'un juke-box, d'un signe en néon et de comptoirs bordés de chrome, ce café utilise une approche ludique pour apprendre aux participants à faire des choix sains quand ils mangent au restaurant. Des menus

Les services de santé ont un véritable avenir dans le monde virtuel

Pour le Dr. Mills, « l'avenir des soins de santé est là ». Les grandes entreprises ont toujours eu des forces de travail dispersées dans le monde entier et pourtant, aujourd'hui probablement plus que jamais, elles doivent communiquer



« Dans Second Life, une entreprise peut fournir des programmes et faire des interventions qui dépassent les frontières géographiques. Grâce à cette technologie, vous pouvez normaliser la formation pour tous vos employés aux quatre coins du monde. »

– Dr. Peter Mills, directeur des services de santé, *vielife*

géants à chaque table permettent aux participants de s'asseoir avec leurs amis, comme pour un vrai repas, et de discuter des options proposées.

« Nous voulons changer les comportements », a déclaré le Dr. Mills, « et les graphismes en 3D ont un impact important. Ce n'est pas un simple gadget, mais un outil qui doit aider les gens à interpréter une étiquette nutritionnelle et à comprendre leurs besoins journaliers. » Cette approche, qui permet de fournir des informations pratiques dans un environnement confortable et attrayant, a été couronnée de succès. En effet, « plus de 50 % des participants au pilote ont déclaré avoir réalisé de véritables changements dans leur style de vie à partir de ce qu'ils avaient appris dans le monde virtuel. »

efficacement avec leurs employés afin de gérer les risques sanitaires. « Face à l'augmentation des coûts des soins de santé, les conseils sur les possibles modifications comportementales revêtent une importance essentielle... Je ne vois pas pourquoi un environnement virtuel ne pourrait pas être utilisé pour la gestion thérapeutique des maladies comme le diabète ou l'asthme. »

Le Dr. Mills comprend le scepticisme initial de ses confrères face aux mondes virtuels, mais l'acceptation et l'intérêt qu'ils suscitent progressent. Le pilote a fasciné les cadres supérieurs à tous les niveaux et CIGNA étudie actuellement des moyens de déployer le développement de façon à inclure une gamme plus large de services de santé dans Second Life.



À propos de vielife

Depuis 1988, vielife contribue à améliorer les performances et la santé des individus et des entreprises. vielife s'est fixé pour mission de devenir un chef de file mondial dans la tâche critique consistant à transformer la façon dont les individus, les employés, les compagnies d'assurance de santé et les gouvernements gèrent le bien-être physique et émotionnel. En 2005, vielife a reçu le prix du Président de l'IHPM (Institute for Health & Productivity Management - Institut pour la gestion de la santé et de la productivité). Pour de plus amples renseignements, rendez-vous sur www.vielife.com.

À propos de Linden Lab et de Second Life

Créé et lancé par Linden Lab en 2003, Second Life est l'environnement virtuel le plus connu au monde. Second Life permet à ses utilisateurs, appelés « résidents », de créer du contenu, d'interagir avec les autres, de lancer leur entreprise, de collaborer et d'éduquer. Les transactions entre résidents ont dépassé les 360 millions de dollars US en 2008 et l'économie de Second Life est en pleine expansion. La base des utilisateurs est très variée et inclut des éducateurs, chercheurs dans le domaine médical, entreprises, consommateurs... Second Life est l'une des plus grandes plates-formes au monde dont le contenu est créé par ses résidents.

Fondé en 1999 par Philip Rosedale, Chairman of the Board, et situé à San Francisco, Linden Lab développe des technologies immersives révolutionnaires qui changent la manière dont les personnes communiquent, interagissent, apprennent et créent. Société privée rentable, Linden Lab est dirigée par son CEO, Mark Kingdon et a plus de 300 employés situés aux USA, en Europe et en Asie.

Pour plus d'informations

visitez notre site web :

<http://work.secondlife.com/fr-FR/>

achetez du terrain dans la Boutique :

<http://secondlife.com/land/index.php?lang=fr>

visitez notre blog :

<https://blogs.secondlife.com/community/workinginworld>

suivez-nous sur Twitter :

<http://twitter.com/workinginworld>

inscrivez-vous à notre liste

de diffusion concernant le domaine de la santé :

<http://tr.im/SLHealthcare>

email: business@lindenlab.com

Linden Lab

945 Battery Street

San Francisco, CA 94111

États-Unis

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Tous droits réservés. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid et le logo de Second Life et de Linden Lab sont des marques déposées de Linden Research, Inc.