


 Votre journal économique : [La Gazette du Midi](#)

Abonnez vous pour profiter de l'intégralité de nos services !

[Nos services](#)
[Nous contacter](#)
[Contactez une autre édition](#)

[Forumeco](#) >> [Journaux](#) >> [La Gazette du Midi](#) >>

- [ADHÉREZ-VOUS](#)
- [Appels d'offres par e-mail](#)

ECONOMIE

PUBLICITE

L'ENTREPRISE PREND LES JEUX VIDÉOS TRÈS AU SÉRIEUX



Formation. L'université du Mirail a consacré, le 23 octobre, une journée aux « serious games », une formule qui s'appuie sur les jeux vidéos pour réaliser de la formation. Une niche de marché récemment mise en avant par un appel à projet du ministère de l'économie.

La niche de marché des « serious games » a été récemment mise en avant par le ministère de l'Économie qui a lancé, en mai dernier, un appel à projets sur le sujet. Mais que se cache-t-il derrière l'expression, « serious game », soit « jeu sérieux » en français, outre un oxymore ? C'est ce que se sont employés à expliquer des intervenants issus du monde de l'entreprise et de la recherche, réunis vendredi dernier à l'université du Mirail.

Il s'agit tout simplement, d'après Jean-Marie Rigaud du département valorisation du PRES de Toulouse, qui a collaboré à l'organisation de la manifestation, de « s'appuyer sur les jeux vidéos pour faire de la formation ». Plus largement, le « serious game » regroupe « tous les outils ou toutes les méthodes de formation, ludiques dans la plupart des cas, qui ont pour objectif de faire de la formation ou de faire passer de la connaissance, que ce soit au sein d'entités de formation, dans les entreprises, ou à domicile. » Julian Alvarez qui a consacré sa thèse de doctorat aux serious games, pense, lui, que « l'idée de base du serious game est de prendre un jeu vidéo et de lui donner une fonction utilitaire pour faire passer un message ou dispenser un entraînement ». D'ailleurs, de plus en plus de gens s'exercent au quotidien grâce à des serious games sans le savoir, quand ils musclent leur cerveau ou améliorent leur anglais grâce à une console de jeux vidéo grand public. L'intérêt de la formule est justement, selon Jean-Marie Rigaud, de s'adresser à un public qui n'aurait pas, en temps normal, eu forcément recours à la formation. Julian Alvarez souligne, de son côté, que « les terrains virtuels permettent aux utilisateurs de se retrouver dans des situations impossibles dans le réel ou d'agir sur des éléments très onéreux, par exemple des composants électroniques qui seraient détériorés en temps normal par de mauvaises manipulations. » En outre, les laboratoires trouvent par ce biais de nouveaux débouchés pour leurs recherches, « et pas uniquement les laboratoires d'informatique », comme le remarque Jean-Marie Rigaud, « mais également ceux du génie mécanique ou des sciences humaines et sociales ». L'attrait pour ce mode de formation est réel. La journée « Serious games » a d'ailleurs réuni une centaine de participants, à la fois chercheurs et entreprises au Mirail afin de démontrer qu'il existait des acteurs de la filière en Midi-Pyrénées. Ainsi, lode (ingénierie de la formation), une entreprise toulousaine, qui est intervenue dans le colloque du Mirail, se consacre depuis sept ans à la conception de serious games. Jean-Yves Plantec, l'un de ses créateurs, souligne que ce néologisme recoupe « de nombreuses applications, qui vont de la simple page web, réalisée pour quelques milliers d'euros, à des jeux de simulation beaucoup plus sophistiqués qui coûtent plusieurs centaines de milliers d'euros ». lode a choisi, de son côté, de se positionner sur la partie médiane du marché des serious games. « Il existe de nombreux acteurs qui développent des petits jeux sur le web et quelques entités importantes qui se consacrent à l'élaboration des grosses simulations. Nous nous adressons, de notre côté, aux structures, qui ont un budget de l'ordre de 10 000 à 15 000 euros. Ainsi, nous avons développé pour la faculté dentaire de Toulouse une plateforme qui permet aux étudiants de s'exercer au diagnostic. Nous avons également créé un serious game pour la formation des futurs contrôleurs aériens, qui consiste, dans un environnement réaliste où les avions évoluent à leur rythme réel, à parer à des situations à risques ».

Le poids économique du serious game est estimé en France à dix millions d'euros.

Julian Alvarez relève, lui, qu'un tiers des entreprises du CAC 40 ferait déjà usage des serious games. « Les rencontres annuelles qui se déroulent à Lille et Lyon démontrent que l'intérêt des entreprises pour ce nouveau biais de formation s'amplifie chaque année ». Pour autant, Julian Alvarez souligne que ce marché est loin d'être aussi nouveau qu'on veut bien le dire. L'auteur de la thèse de référence sur le sujet rappelle ainsi que le premier serious game a vu le jour en 1952. « Les jeux vidéos étaient un outil utilitaire avant de se dédier au divertissement », et non l'inverse. « Mais si les serious games émergent aujourd'hui, c'est parce que la génération qui a été bercée par les jeux vidéos dans sa jeunesse parvient aux postes décisionnaires », constate-t-il. Si Midi-Pyrénées ne compte pas de cluster ou de pôle constitué dédiés spécifiquement aux serious games, les laboratoires de la région sont prisés dans ce domaine par les entreprises et plusieurs sociétés de Midi-Pyrénées ont été distinguées par l'appel à projet serious games du gouvernement. Il faut également souligner que la thèse de Julian Alvarez sur le sujet, élaborée au sein de la faculté du Mirail à Toulouse, est aujourd'hui le document de référence sur les serious games et que c'est la définition qu'il a énoncée qui a été reprise pour l'appel à projets lancé par le gouvernement. Son travail et celui de son laboratoire ont d'ailleurs été distingués dans cet appel à projets. D'après Julian Alvarez, « Toulouse est surtout reconnue pour son implication dans l'aéronautique et maintenant dans le domaine de la santé avec le Cancéropôle, mais le portefeuille de marchés est très vaste et rien ne nous empêche de lancer des serious games dans ces deux domaines ». **Agnès Frémot**


 La M@chine Numérique 14

Oktal développe des simulateurs de conduite. L'entreprise Oktal, dont une filiale est implantée à Toulouse, a créé le serious game, « geDRIVER », qui a été remarqué par l'appel à projet du gouvernement. Ce serious game a pour objectif comme l'indique son nom, « GE pour Green Efficient, soit conducteur vert et efficace », explique Gilles Gallée, directeur projets et produits chez Oktal, d'amener les automobilistes par des gestes simples, à réduire leur consommation et leur émission de gaz polluants. Nous les amenons ainsi à adopter une conduite plus douce et paisible, mais également à avoir les bons gestes pour entretenir leurs véhicules ». Pour réaliser ce simulateur sérieux, Oktal travaille en partenariat avec Renault. L'entreprise adressera à terme le serious game dans ses concessions et il sera dédié au grand public. « geDRIVER est à la fois développé sur les sites parisiens d'Oktal, qui sont plus spécifiquement dédiés à l'activité automobile du groupe et à Toulouse, qui travaille sur le côté formation et pédagogie du simulateur ». Oktal œuvre depuis une vingtaine d'années sur le secteur de la simulation et de la réalité virtuelle pour les entreprises de transport, aéronautique ou ferroviaire. « La notoriété de ces produits a crû avec le développement des technologies ». Selon Gilles Gallée, ce qui différencie un serious game d'un simple jeu vidéo, « c'est sa finalité, essentiellement ludique pour le jeu et utilitaire pour le serious game ». Toutefois, il constate que de plus en plus les technologies propres aux jeux vidéos, « autrefois très différentes de celles des simulateurs sérieux », sont utilisées dans les serious games afin de les rendre plus attractifs pour leurs utilisateurs. « Nous souhaitons désormais introduire des notions de gaming pour enrichir l'attractivité de nos simulateurs ». Outre geDRIVER, Oktal développe des serious games pour les organismes de formation, les assureurs ou les centres de prévention routière. « Nous collaborons par exemple depuis cinq ans avec la Macif pour qui nous développons à la fois des simulateurs d'éco-conduite et de sécurité routière. Mais nous adressons également nos services depuis quelques années à un transporteur toulousain pour la formation des chauffeurs poids lourds. » **A. F.**

APPELS D'OFFRES

Consulter les appels d'offres
Alertes appels d'offres
Publier un appel d'offre
Répondez à un appel d'offre

ANN. JUDICIAIRES**LEGALES**

Consulter les annonces légales
Alertes annonces légales
Publier une annonce légale

JOURNAUX

Les Petites Affiches
Matot Braine
Le Journal du Palais de
Tarn-et-Garonne
La Gazette du Midi
Le Journal du Palais de
Bourgogne
Les Affiches de la Loire
Les Affiches Lyonnaises
La Tribune de Vienne et
de l'Isère