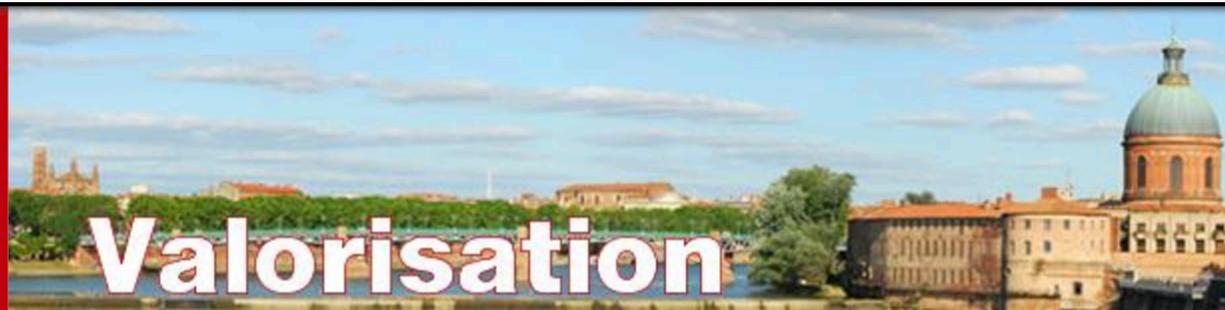




Université  
de Toulouse



Université de Toulouse > Valorisation

SERVICES NUMÉRIQUES

Recherche / site

Présentation

Actualités

Toulouse CAMPUS

Recherche scientifique

Valorisation

Espace Chercheurs

Espace Services Valo

Espace Entreprises

L'équipe

Partenaires - Réseaux

Europe et international

Formation

Validation des acquis

Vie étudiante

Bibliothèques

Maison Universitaire  
Franco-Mexicaine

Toulouse et sa région

## « Serious Games » : un nouveau domaine d'application de la recherche ? De nouveaux marchés pour les entreprises ?

le 23 octobre 2009

 accueil journée serious game

La journée serious games qui s'est déroulée le 23 octobre dernier a remporté un grand succès avec 128 participants.

Elle a donné lieu à quelques articles dans les médias locaux :

- article la Dépêche
- **article la gazette / Forum Eco**
- **20 minutes**

### **POUR ALLER PLUS LOIN**

>>> Les contributions des participants

Certains participants nous ont adressé des **informations complémentaires**, des **réactions** et des **comptes-rendus** d'un grand intérêt que nous vous encourageons à découvrir.

>>> Téléchargez les présentations

- **Gilles Dupuis, CLIPP, la valorisation de la recherche Psychosociale**
- **Karine Cohen, Imaginove, les serious Games (définition et exples)**
- **Julian Alvarez, UT2, Les serious games dans l'histoire.**
- **Sébastien Cotte, E-Instruction, Les questions posées et les résultats du QUIZZ**

>>> **Le programme**

>>> **Les photos de la journée**

### **RAPPEL SUR LE CONTENU DE LA JOURNEE**

Le récent appel à projets sur les « serious-gaming » lancé par le Ministère de l'Economie place le marché du « jeux sérieux » sur le devant de la scène économique nationale. Le marché pesait en 2007 entre 1,5 Md \$ et 10 Mds \$ dans le monde.

Mais de quoi parle-t-on concrètement?

Quel rôle les laboratoires de recherche, que leurs thématiques de recherche soient proches des serious game ou qu'elles en soient très éloignées, peuvent-ils jouer dans ce marché émergent en France et en Europe?

Cette journée a été l'occasion de traiter le « serious-game » non seulement à travers son application logicielle (jeu vidéo) mais aussi sur les enjeux du transfert du savoir par la mise en scène et le travail d'écriture (formation continue, mise en situation).

Une conférence :

- Connaître et comprendre ce nouveau marché : définition et description de l'organisation des acteurs du « serious gaming »

et des tables rondes :

- Témoignages de chercheurs (SHS, TIC, Mécanique...) et acteurs du milieu académique ayant utilisé ou transféré une application « serious game » à partir de leurs travaux de recherche
- Témoignages d'entreprises (start-up, PME/PMI, grands groupes) développant et commercialisant des applications « serious game
- Le travail d'écriture : L'auteur, un partenaire indispensable ?
- Les modèles économiques, les partenariats de recherche, la protection des « serious game » et l'état du droit
- Le financement des projets

> CONTACTS

> NOS PARTENAIRES

> LIENS UTILES

> PLAN DU SITE

> MENTIONS LÉGALES

**Université de Toulouse**  
15 rue des Lois - 31000 Toulouse  
Tél : 05 61 14 80 10 - Fax : 05 61 14 80 20





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](#)

Midi-Pyrénées



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

• [Appels d'offres par e-mail](#)

ECONOMIE

## 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

PUBLICITE

[La M...e Num...rique 14](#)

», 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, Iode (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 ». Iode 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 vidéo 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 vidéo 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 Frémiot**

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 », explicite 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