

LE MEILLEUR DES SERIOUS GAMES RÉUNI

LE 13 MAI 2012 ANAÏS RICHARDIN

Ce 11 mai en Belgique, les professionnels des *serious games*, ces jeux vidéo à vocation professionnelle, pédagogique ou politique, se réunissaient pour plancher sur les évolutions de leur secteur. D'ici à trois ans, les *serious games* devraient représenter un marché de 10 milliards de dollars.



Ce 11 mai à Louvain-la-Neuve en Belgique, **la conférence SeriousGame.be** a réuni les chercheurs, développeurs, éditeurs et entrepreneurs les plus impliqués dans la production et la diffusion des *serious games* (jeux sérieux). L'occasion d'observer les tendances lourdes du secteur et de jeter un oeil sur les projets les plus innovants.

À visée informative et éducative, le *serious game* offre une narration ludique permettant à un message d'être mieux assimilé. Un outil de prédilection lorsqu'il s'agit de la formation ou du recrutement d'employés. Utilisé par les médias, les institutions, le corps enseignant, les formateurs, il est aussi privilégié par les entreprises.

Une **étude IDATE sur les données de 2010** estime que le marché du *serious game* atteindra 10 milliards de dollars en 2015, alors qu'il n'était que d'1,5 milliards en 2010.

Ce soir il conclut

À l'occasion de la conférence, le prix "Now.Belle" récompensant le meilleur *serious game* éducatif a été attribué au jeu "**Ce soir il conclut**" de **Jordane Paquet**. Un jeu très simple d'utilisation, qui mêle vidéo et "rétrogaming" pour sensibiliser aux dangers de la consommation excessive d'alcool. Un dispositif original qui a conquis 56 000 participants en six semaines. Construit grâce à des données scientifiques et réalisé en collaboration avec des professionnels de la santé, ce jeu a été massivement relayé sur les réseaux sociaux pour attiser l'intérêt de sa cible première : les jeunes.

Cinq autres *serious games* récents ou prochainement diffusés ont été remarquables :

- Sam Dahmani (**3DDUO**) a ouvert le bal avec **le jeu Handicohésion**, co-financé par le ministère de l'Industrie. Ce jeu de sensibilisation à la situation de handicap en entreprise permet aux utilisateurs d'apprendre à effectuer les bons gestes face à une personne handicapée. Sans indicateur de performance, ce jeu grand public vise à informer et sensibiliser sans sanctionner en cas de mauvaise réponse. Un projet financé par le ministère français de l'Industrie, à la suite d'un **appel à projets** lancé en 2009 par la secrétaire d'État à l'Économie numérique, Nathalie Kosciusko-Morizet.
- **Philippe Chiwy (De Pinxi)** est ensuite venu présenter son jeu à destination des enfants,

Bike Safe Sim. Un simulateur de trafic apprend à l'enfant à éviter les dangers de la ville lorsqu'il est à vélo. Plus ludique qu'une simple jeu vidéo, l'enfant est assis sur un vélo et doit prêter attention aux dangers qui l'entourent. Une manière efficace d'apprendre à freiner lorsqu'un bus met son clignotant, sans risquer d'y perdre des plumes.



• Bertrand Baudry et **Laurent Grumiaux (Transdigital)** ont présenté leur social game. Avec un budget de 10 000 euros, ils ont créé trois jeux en deux mois. Souhaitant rapprocher les gens via le jeu vidéo, ils ont créé un parcours urbain que l'on peut réaliser en étant associé aléatoirement à un partenaire. Le but étant de réaliser les jeux à différents endroits de la ville avec quelqu'un que l'on ne connaît pas. Les participants reçoivent ensuite un ticket pour aller boire un verre ensemble. Une bonne manière de faire du jeu vidéo un catalyseur d'interaction sociale.

• **Alexandre Amiot (Paraschool)** a présenté le jeu "**Genius, play the energy mix !**" Réalisé pour le groupe Total, à la fois pour sa communication externe et interne. Les collaborateurs internes de Total ainsi que les étudiants peuvent jouer à ce jeu en deux phases (présent + prospectif en 2020) sur la gestion des ressources énergétiques en apprenant à maîtriser la croissance énergétique. Un simulateur sans conséquences, basé toutefois sur des données réelles.



• Frédéric Forest (**CCCP**), après avoir remporté le prix Now.Belle 2011 a présenté son nouveau jeu qui permet aux entreprises du secteur de la métallurgie de former leurs employés et futurs employés à la sécurité sur leur lieu de travail. L'interface simple d'utilisation permet plusieurs parcours et confrontent les utilisateurs aux dangers de divers lieux de l'entreprise. Un jeu qui permet de sensibiliser mais surtout d'informer les employés, les incitant à adopter, en situation réelle les bons comportements et à réagir de manière adéquate.

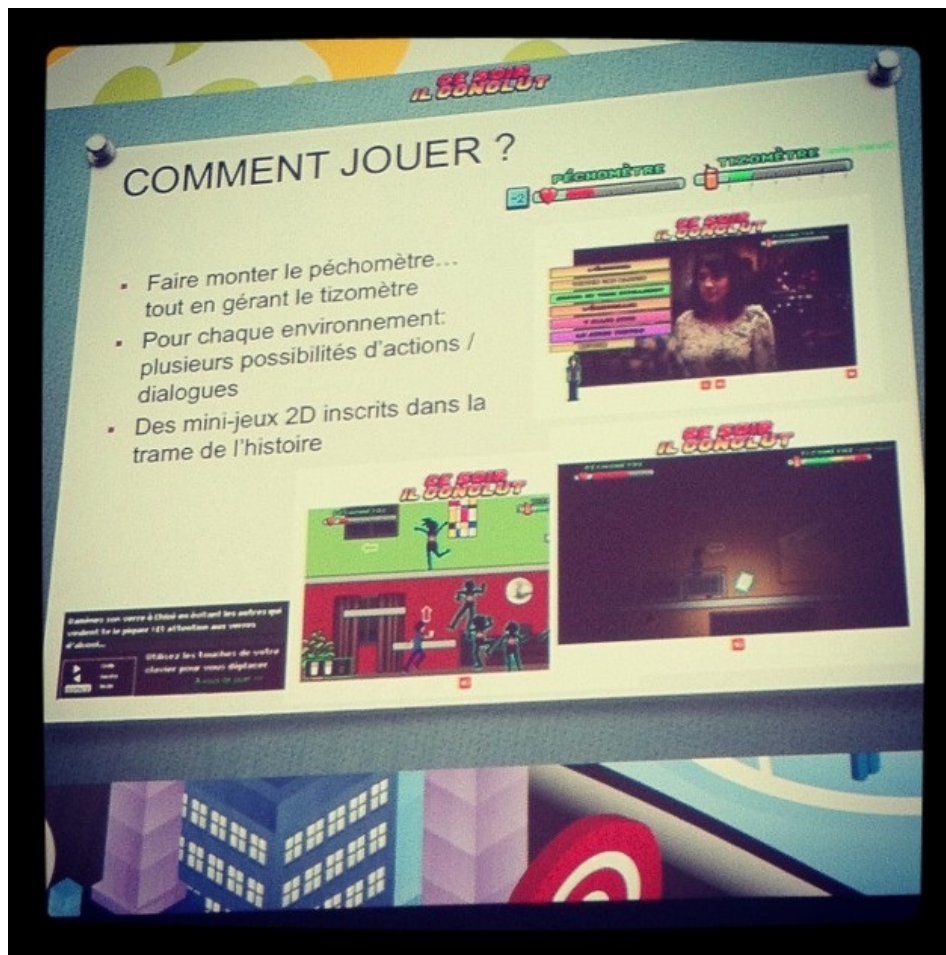
Sagesse numérique

Si l'apprentissage est facilité par le jeu (comme le montre des décennies de pédagogie), le chercheur **Marc Prensky** (visionnaire autoproclamé), à l'origine de la formule "*digital natives*", a ajouté qu'il était nécessaire d'atteindre une certaine "*sagesse numérique*" pour que le jeu soit utilisé au maximum de son potentiel. Parti du constat que les jeux vidéo et la connectivité n'étaient désormais plus l'apanage de jeunes tombés dans la marmite, le chercheur imagine d'autres missions pour les *serious games* :



Avant je parlais des natifs digitaux, des immigrants digitaux, je n'en parle presque plus parce qu'on a dix ans de plus et que les choses ont changé. Il y a encore des différences mais ça ne dépend pas de l'âge. Ce qui est important pour moi c'est la sagesse numérique et savoir utiliser les jeux fait partie de cette sagesse numérique. On a besoin de la sagesse numérique parce que le contexte dans lequel nous vivons a complètement changé, nous vivons et nous formons nos jeunes dans un monde de volatilité, d'incertitude, de chaos et d'ambiguïté.





Qu'ils soient à destination des enfants des seniors, des étudiants ou des employés, les *serious games* visent tous à informer et à sensibiliser ses utilisateurs par le biais d'une expérience ludique. Si le jeu semble être la voie du future pour de nombreux domaines, François Delpierre prédit pourtant la disparition certaine du terme *serious game*, né il y a quelques mois :

“

Demain il n'y aura plus de serious games, c'est une espèce d'appellation pour faire passer la pilule du jeu parce qu'il a mauvaise presse au niveau des politiques, au niveau de la communauté française. Ce n'est pas considéré comme de l'art ni comme de la culture. Dans d'autres pays on est déjà allés beaucoup plus loin. Le terme jeu est utilisé pour évangéliser les décideurs et petit à petit il disparaîtra. C'est dans l'évolution des choses, il faut encore quelques années pour convaincre. Ce sont des outils indispensables, on n'en sortira plus et il faut donc vivre avec.

”

[mise à jour le 14 mai, François Delpierre étant l'auteur de la dernière citation, non Philippe Laurent]

Photos au mobile par Anaïs Richardin, édition via Instagram par Ophelia Noor pour Owni /-)
Illustrations par seriousgame.be (c)



MATH

le 13 mai 2012 - 15:23 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*ça on le sait qu'en france il y a la culture noble et le "sous culture" même si la barrière entre les deux est en train de s'effriter.
ça me fit penser au japon ou les BD et desseins animés sont utilisés depuis longtemps pour informer les gens et particulièrement les enfants. ça a l'air de bien marcher.*

En tout cas c'est bien que ce marché se développe vu que j'y travaillerai peut être x)

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0

LUI RÉPONDRE

DELPIERRE

le 14 mai 2012 - 10:33 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK





Bonjour,

en réaction à ce très bel article, et je vous en remercie,
je signale malgré tout que la paternité de cette "prédiction" est exprimé par "François Delpierre", lors du débat :de vendredi et non par Philippe Laurent :)
Ce serait sympa de corriger cette erreur .

François Delpierre – Belle Productions

Qu'ils soient à destination des enfants des seniors, des étudiants ou des employés, les serious games visent tous à informer et à sensibiliser ses utilisateurs par le biais d'une expérience ludique. Si le jeu semble être la voie du future pour de nombreux domaines, "Philippe Laurent" prédit pourtant la disparition certaine du terme serious game, né il y a quelques mois :

"Demain il n'y aura plus de serious games, c'est une espèce d'appellation pour faire passer la pilule du jeu parce qu'il a mauvaise presse au niveau des politiques, au niveau de la communauté française. Ce n'est pas considéré comme de l'art ni comme de la culture. Dans d'autres pays on est déjà allés beaucoup plus loin. Le terme jeu est utilisé pour évangéliser les décideurs et petit à petit il disparaîtra. C'est dans l'évolution des choses, il faut encore quelques années pour convaincre. Ce sont des outils indispensables, on n'en sortira plus et il faut donc vivre avec."

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0



LUI RÉPONDRE

ANAS

le 14 mai 2012 - 10:51 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



C'est fait, toutes mes excuses pour cette confusion.

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0

LUI RÉPONDRE

4 pings

#SG12, le serious game a l'honneur | Un vilain défaut ... le 14 mai 2012 - 11:22

[...] un aperçu des jeux présentés lors de la conférence ça se passe ICI. Share this:TwitterFacebookJ'aimeJ'aime article Posted in serious game | Tagged [...]

Blog FAD – Technofutur TIC - Veille de la semaine le 16 mai 2012 - 11:50

[...] Le meilleur des serious games réuni. <http://owni.fr/2012/05/13/le-meilleur-des-serious-games-reuni/> #sg12 [...]

Lila - Become an influencer le 24 mai 2012 - 17:46

[...] Le meilleur des serious games réuni [...]

Revivez la conférence SeriousGame.be 2012 | SeriousGame.be le 5 juin 2012 - 16:08

[...] Owni; [...]

