

145 millions d'euros pour le «serious games»

Nathalie Kosciuzko-Morizet dévoile les projets retenus par le gouvernement pour développer l'offre en matière de *serious games*. Une **enveloppe de 145 millions d'euros** a même été débloquée pour les 48 projets émanant principalement de PME/TPE.

Par définition, le [jeu sérieux](#) est une application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique ou marketing avec des ressorts ludiques issus non seulement du [jeu vidéo](#) mais aussi de la simulation informatique. Pour Nathalie Kosciuzko-Morizet, ces applications rassemblent des approches « *utiles pour se pencher sur les nouvelles technologies et les Telecoms. Un **gros travail autour des autos-entrepreneurs** a été fait en ce sens afin des les aider dans leurs différentes démarches* ».

Toujours est-il que parmi les secteurs les plus utilisés en matière de *serious games* se révèlent être **l'enseignement et la formation** (19 % des cas), la médecine, puis les entreprises dans 11 % des cas. De même, certains jeux semblent surfer sur l'actualité.

Preuve en est, le projet Web 2.0 **Leporello** développé par la société Qobuz. Cet outil permettra de constituer une plate-forme collaborative en matière de musique en ligne, notamment les informations discographiques grand public et professionnelles. Son responsable, Yves Riesel explique : « *Nous cherchons à panser les plaies des débats actuels autour de la loi Hadopi. **Constituer une base de données discographiques** afin d'avoir une partie vivante du patrimoine de la musique.* » Une manière de développer des plate-formes légales pour diffuser du contenu musical en ligne, actuel fer de lance de la [mission Zelnick](#), récemment mandatée par le gouvernement.

Les *serious games* ou applications Web 2.0 ayant des vocations professionnelles tentent donc de séduire à nouveau. Comme par exemple, le cas du jeu Serious IP, programme chargé de la **sensibilisation à la protection des propriétés intellectuelles des PME**.

De son côté, le secrétariat d'Etat chargé de la prospective et du développement de l'Economie numérique entend déjà préparer les nouveaux outils de l'année prochaine puisque la **DGCIS** (direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services), organe liée au projet ministériel, annonce qu'un suivi sera fait de l'évolution et de l'utilisation des jeux sélectionnés. Tous à vos manettes.