

Serious Games: le jeu video mis au service d'applications très sérieuses

L'industrie du jeu vidéo et des loisirs interactifs représente un chiffre d'affaires de 1,8 Milliard d'Euros en France en 2005. Elle se place à ce titre en véritable locomotive de l'innovation informatique. 40% des acteurs de ce secteur sont concentrés en Rhône-Alpes. Cette industrie met depuis quelques années à disposition des professionnels de la formation et de la communication les outils et savoir-faire qu'elle utilise quotidiennement pour concevoir et développer des logiciels de loisirs. C'est ce que l'on appelle les « Serious Games », dont le marché mondial est estimé pour 2007, selon IDC, à 10,8 milliards de dollars. Les acteurs européens du secteur se sont réunis en décembre à Lyon pour présenter leurs innovations et pour échanger sur les orientations à venir. Le monde des Serious Games, dans sa forme originelle, a été dominé par des projets développés au coup par coup, au bénéfice de l'enseignement et de la simulation. Si l'intérêt d'introduire un aspect ludique dans l'enseignement n'est plus à démontrer, il en va un peu différemment dans la simulation, classifiée a priori « pas ludique ». Le cas du jeu de simulateur de vol combine ces deux aspects, car il intègre la représentation en 3 dimensions, la simulation physique, l'intelligence artificielle, et une bonne dose de créativité. Parmi les applications démontrées à Lyon, deux se sont distinguées : -L'application développée en partenariat entre la SNCF et la société Virtual IT, basée à Chalon-sur-Saône et spécialisée dans la réalité virtuelle. Destinée à la formation des agents de service en cas d'incendie à bord d'un train, elle est construite sous forme de scénarios interactifs à la manière d'un jeu vidéo 3D (animations, génération sonore, effets visuels, dialogues avec les personnages). Elle agrège les savoir-faire du transport public et des sciences humaines (mises en situation, prise de décision). L'application est d'ores et déjà utilisée en sessions d' « e-learning » de 20 minutes, accessible sur les postes de travail de la SNCF. -Le nouvel outil pédagogique développé par L'Oréal et RedDivision pour la formation des collaborateurs d'un salon de coiffure. Fondé sur la modélisation virtuelle du business d'un salon, l'outil propose un parcours éducatif immersif permettant de faire évoluer les comportements des collaborateurs, en modélisant le cadre de travail du salon afin de mettre en situation des contenus pédagogiques, Disponible en accès public sur [ce site](#), il a pour ambition de valoriser les différentes problématiques existantes telles que la relation clients, la fidélisation marketing, et de « faire acquérir une expérience profonde, complète et riche du métier de coiffeur ». Ce *serious game* lancé en 2006, est progressivement diffusé dans le monde entier auprès des différents marchés internationaux. Il est déjà traduit en 5 langues. Efficaces et peu coûteuses, les techniques du jeu vidéo vont-elles révolutionner les applications « sérieuses » ? Selon Stéphane de Buttet, de l'Agence Rhône-Alpes Numérique (co-organisateur du salon avec Lyon-Games), « En produisant des solutions en amont, puis en les vendant à ses clients dans un deuxième temps, le monde des Serious Games peut passer de la vente de prestations ponctuelles à la vente de combinaisons de solutions évolutives verticales (commercial, comptabilité?), puis à la vente de plateformes complètes qui permettent aux clients d'utiliser les outils d'édition de jeux vidéo pour créer leurs propres solutions sur mesure. Cette même transition a été critique dans l'expansion de l'industrie du jeu vidéo dans les années 90. Le domaine des Serious Games n'y échappera pas. ». Rendez-vous l'an prochain pour mesurer ces avancées?