



# *Jeux sérieux et autres jeux vidéo*

## *DOSSIER DOCUMENTAIRE*

Mise à jour  
26 novembre 2007

## SOMMAIRE

### **Le phénomène des jeux sérieux**

Notion de jeu sérieux	p. 3
Notions connexes	p. 5
Essai de typologie	p. 6
Des secteurs variés	p. 7
Quelques acteurs	p. 9
Quelques manifestations	p. 10

### **Quelques exemples de jeux sérieux**

Dans le cadre éducatif	p. 11
Dans le cadre universitaire	p. 15
En formation professionnelle	p. 17
Pour le grand public	p. 18

### **Les jeux vidéo en général**

Politique européenne	p. 19
Impact sur la scolarité et les études	p. 20
Aspects socio-culturels	p. 21
Aspects socio-économiques	p. 23
Innovations technologiques	p. 25

### **Quelques ouvrages**

Aspects socio-culturels	p. 26
Aspects socio-économiques	p. 29
Aspects artistiques et techniques	p. 30

# 1. Le phénomène des jeux sérieux

## **Notion de jeu sérieux**

En anglais : serious games  
En français : jeux sérieux

### **Que recouvre le concept de jeu sérieux ?**

**« Véritable outil de formation, communication, simulation, [les jeux sérieux] sont en quelque sorte une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels. »**

« Les Serious Games (ou jeux sérieux) sont des applications développées à partir des technologies avancées du jeu vidéo, faisant appel aux mêmes approches de design et savoir-faire que le jeu classique (3D temps réel, simulation d'objets, d'individus, d'environnements...) mais qui dépassent la seule dimension du divertissement. »

Cerimes

[http://www.cerimes.education.fr/jeux-serieux-blog-sur-les-serious-games-catalogue-thematique-article-a3880f64t11077\\_.html](http://www.cerimes.education.fr/jeux-serieux-blog-sur-les-serious-games-catalogue-thematique-article-a3880f64t11077_.html)

**« Le concept du serious game se situe à l'intersection des domaines du jeu vidéo et de l'e-learning. »**

01.net, 01/07/2007

<http://www.01net.com/editorial/348824/les-entreprises-se-forment-au-jeu-serieux/>

**Un jeu vidéo sérieux ? Oui, mais seulement dans sa finalité**

« car la notion de plaisir reste indissociable du format, et facilite l'apprentissage et la participation ... »

Journal du Net, 06/12/2006

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/0.shtml>

## Caractéristiques des jeux sérieux

### **Ils privilégient la qualité et la durée d'apprentissage**

« Le jeu sérieux est un environnement d'apprentissage vidéo ludique dans lequel de plus en plus d'entreprises investissent pour former leur personnel dans le cadre de simulations et de reconstitutions de situations particulièrement complexes, difficiles à décrypter dans le cadre de formations dites "traditionnelles" en face à face. Ces jeux ont pour particularités de privilégier la qualité et la durée d'apprentissage : l'apprenant/joueur apprend plus rapidement et plus efficacement que si la même formation lui est dispensée par voie classique, elle vaut parfois mieux que les grands discours... !!

Ils permettent une modélisation des activités d'une entreprise tout en lui conférant une profondeur dans le champ de vision de l'organisation et une réelle objectivité dans les entretiens en face à face avec la clientèle, les bonnes attitudes à adopter, les bons gestes, les meilleures postures, etc... »

Ort.asso.fr

<http://www.ort.asso.fr/ORT-France-Interactive.html?wpid=12346>

« Pour David Wortley, responsable du Serious Game Institute de l'Université de Coventry, le jeu en formation est sérieux car il diffère du simple jeu social par l'objectif, qui privilégie l'apprentissage de connaissances, savoir-faire, etc., au plaisir. Cette définition laisse entendre ce que le renouveau du jeu en formation doit au développement des TIC... »

ko-evolution.com, (Info Flash n° 697, 1er au 15 mars 2007)

<http://www.ko-evolution.com/Aeroom/index.php?action=article&numero=224>

### **Ils favorisent les changements sociaux**

« Le concept de "Serious Games" consiste à exploiter les techniques et les possibilités des jeux vidéo pour les appliquer au monde du développement, favoriser les changements sociaux ou former et sensibiliser certaines catégories de personnes à un thème bien précis...

Les jeux sérieux, pourraient être rangés dans la catégorie du ludo-éducatif. Cependant le ludo-éducatif n'a pas forcément d'objectif social à atteindre ou de message à passer à une certaine catégorie de la population. Les jeux sérieux, ou serious games oui. »

Vecam, 12/04/2007

<http://www.vecam.org/article1000.html>

## Enjeux

### **Des intérêts scientifiques et économiques convergent avec des besoins sociétaux croissants**

#### **Entretien avec E. A. AMATO**

« Qu'il soit aujourd'hui question du jeu vidéo autrement que d'un point de vue récréatif, social et psychologique interroge aussi bien les joueurs que les chercheurs du domaine. L'émergence de jeux vidéo utilitaires, qui sont conçus et utilisés pour opérer une transformation chez leur destinataire, remet en cause notre rapport à l'expérience vidéoludique. Des retombées pratiques sont désormais attendues. Alors que cette évidence semble s'imposer à tous, il convient de revenir aux sources du jeu vidéo sérieux. Ce faisant, il devient clair que des intérêts scientifiques et économiques convergent avec des besoins sociétaux croissants, à l'heure du capitalisme cognitif, propres à nos sociétés post-industrielles.

C'est le sujet abordé ici abordé par Etienne Armand AMATO dans cet entretien. »

Jeux-serieux.fr, 06/11/2007

<http://www.jeux-serieux.fr/>

## Notions connexes

### DISTINGUER...

#### Jeux sérieux et jeux éducatifs

##### *Les jeux éducatifs classiques*

« apparus dans les années 1970-1980, s'adressent aux enfants et adolescents. Les plus classiques permettent d'améliorer la logique ou les compétences lexicales et syntaxiques. D'autres jeux se basant sur des activités de la vie de tous les jours, telles que la cuisine ou le jardinage, ont pour objectif premier de se familiariser avec un ordinateur tout en s'amusant. »

##### *Les jeux sérieux*

« proposent, quant à eux une réelle formation qui ne s'adresse pas seulement aux enfants mais à une cible beaucoup plus large. La formation professionnelle est un débouché important : plutôt que de mobiliser un formateur, les chefs d'entreprise commandent des formations ciblées, sur un domaine précis de leur activité et forment ainsi leurs collaborateurs en un temps bien déterminé avec un réel résultat. La formation se termine en général par un test de connaissances qui situe très exactement l'employé dans sa progression. Cette méthode, en plein développement, est, il faut le dire, bien acceptée par des salariés de plus en plus formés à l'informatique. Ceux-ci considèrent ce type de formation comme plus moderne et ludique. »

Seriousgames.canalblog.com, 23/12/2006

<http://seriousgames.canalblog.com/archives/2006/12/23/3501656.html>

#### Jeux sérieux et simulateurs

##### *Les simulateurs*

« [sont des dispositifs techniques] permettant de reproduire de façon virtuelle le comportement d'un phénomène réel. [Ils présentent] donc sous des conditions contrôlables et observables l'évolution du modèle du phénomène... »

##### *Les jeux sérieux*

sont des jeux destinés au grand public. [ils doivent] être divertissants afin de placer le joueur dans un contexte favorable à l'apprentissage....

Seriousgames.canalblog.com, 23/12/2006

<http://seriousgames.canalblog.com/archives/2006/12/23/3501656.html>

## Essai de typologie

### 5 grandes catégories selon la finalité

Les universitaires Julian Alvarez et Olivier Rampnoux proposent la classification suivante :

- *Advergaming*  
[ils] se destinent principalement à la publicité.
- *Edutainment*  
[ils] ont une vocation éducative.
- *Edumarket game*  
[ils] s'inscrivent dans le registre des outils dédiés à la stratégie de communication en s'appuyant sur les ressorts du jeu vidéo, mais en intégrant également un aspect éducatif...  
Le néologisme "Edumarket game" ...vient de l'anglais edu pour « education », de market « marché » et de game, « jeu » et pourrait se traduire par "jeu dont l'intention est d'éduquer sur un type de marché".
- *Jeux engagés*  
[ils ont pour objectif] de détourner soit :
  - les règles classiques des jeux vidéo...
  - les graphismes de titres connus...Les jeux détournés ont souvent pour vocation de dénoncer de façon directe des problèmes d'ordre politique ou géopolitique...
- *Jeux d'entraînement et simulation*  
[ils ont] pour vocation soit :
  - de permettre à l'utilisateur de s'entraîner à exécuter une tâche ou une manœuvre donnée,
  - d'étudier un phénomène s'inspirant du réel qui a été reproduit dans un environnement virtuel.

Jeux-serieux.fr

<http://www.jeux-serieux.fr/tag/wikipedia/>

## Des secteurs variés

### Les jeux sérieux pour quels corps de métiers ?

« Les jeux sérieux recouvrent différents domaines : la santé et les pandémies mondiales, les métiers de l'aide humanitaire, du transport ou ceux liés à la sécurité, ... il n'y a pas d'activité qui échappera à ce large phénomène déjà fortement répandu aux USA (800 institutions enregistrées sur le jeu en ligne "Virtual University" pour apprendre à gérer un établissement scolaire avec toutes les problématiques liées... en matière de sécurité, de disponibilité, de gestion du corps enseignant, des finances, etc...)

En fait c'est l'ensemble des couche stratégiques du monde de l'entreprise qui va être touché par ce phénomène : monde de la finance, de l'armée, de la production de services ou de biens, le monde de la sécurité, ... Déjà utilisé depuis des années, l'apprentissage de la conduite d'engins de transports est appliquée dans de nombreuses auto-écoles françaises. »

Ort.asso.fr

<http://www.ort.asso.fr/ORT-France-Interactive.html?wpid=12346>

### La conception de jeux prend un coup de sérieux

« Les jeux ne sont exclusivement réservés aux enfants. Les progrès réalisés dans les graphiques informatiques et les communications ont donné naissance à un marché des « jeux sérieux », des applications non ludiques élaborées par des activistes en tout genre, des éducateurs, des directeurs d'entreprise, des responsables de la santé et des organismes de charité.

Ces applications, qui se basent sur une simulation réaliste, contiennent des programmes éducatifs, des outils de formation militaire et des outils pour la santé et les soins thérapeutiques... »

Eetimes.eu, 29/03/2004

<http://www.eetimes.eu/france/19504317>

### Serious Games Summit 2006, le salon du jeu vidéo... sérieux

« Le jeu vidéo n'est plus un marché réservé au grand public, il applique désormais ses recettes à l'entreprise. Convivialité et amusement sont toujours au rendez-vous, même si les objectifs ont changé.

Plusieurs grands comptes français ont déjà franchi le pas, d'autres s'y intéressent de près. »

- la formation au management

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/1.shtml>

- les situations d'urgence

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/2.shtml>

- la gestion d'entreprise

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/3.shtml>

- communication et sensibilisation

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/4.shtml>

- l'entraînement tactique

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/5.shtml>

- la recherche et l'université

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/6.shtml>

- le secteur de la santé

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/7.shtml>

- des jeux à la frontière...

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/8.shtml>

- un marché encore jeune

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/9.shtml>

- tout reste à inventer

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/10.shtml>

Journal du Net, 06/12/2006

<http://www.journaldunet.com/solutions/0612/061206-serious-games/0.shtml>

## **Serious-game.fr**

Le site propose une entrée par catégorie :

- Santé  
<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/sante/>
- Défense  
<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/defense/>
- Education  
<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/education/>
- Industrie  
<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/industrie/>
- Métiers  
<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/metiers/>
- Réflexion  
<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/reflexions/>

## Quelques acteurs

### France

#### **CERIMES**

Blog du CERIMES : une mine d'informations.

Jeux-serieux .fr

<http://www.jeux-serieux.fr/>

#### **ORT**

« ORT France et son département Innovation et Développement ont toujours lancé des actions innovantes faisant appel aux nouvelles technologies de communication. Fortement impliqué depuis de nombreuses années sur les technologies de formation en ligne pour le monde scolaire ou celui de l'entreprise, elle prépare depuis de nombreux mois l'orientation de programmes de formation faisant appel à des technologies innovantes : Projet I-Class pour la création de nouveaux environnements collaboratifs d'apprentissage, projet Vowell dédié au développement d'une plateforme 3D destinée à l'apprentissage des langues par le développement de scénarii et méthodes adaptées, projet E-Draw qui consiste à la création d'un environnement virtuel collaboratif pour l'enseignement des arts, etc... C'est donc tout naturellement que le département Innovation et Développement a pris l'initiative de poursuivre ses activités dans les jeux sérieux et innovants. »

Ort ;asso.fr

<http://www.ort.asso.fr/ORT-France-Interactive.html?wpid=12346>

### Royaume-Uni

#### **Le Serious Game Institute**

« Affilié à l'université de Coventry (Royaume-Uni), lancé par une agence économique de développement régionale, a pour but d'être un à la fois un centre de recherche et une pépinière d'entreprises. Son objectif : construire des plates-formes de jeu adaptables aux petites et moyennes entreprises de la région ou à des administrations locales. Dirigé par David Wortley, le SGI affirme vouloir être un lieu dédié à l'accompagnement des entreprises dans leurs opérations d'arrimage aux mondes virtuels que ce soit pour la formation, la communication, les relations commerciales... »

## Quelques manifestations

### **Salon Educaticice (France)**

**Paris - 23 Novembre 2007**

TICE et "jeux sérieux" pour l'enseignement : des outils pédagogiques numériques du futur ?

Pour quels usages ?

Dans le cadre d'Educaticice : Regards croisé secondaire supérieur

Animateur : Gilles Braun, Chef du Bureau des Ressources Numériques, SDTICE, Ministère de l'Education Nationale

Présidents de session : Jean-Noël Portugal, DAESIGN

Guy Ménant, Ministère de l'Education Nationale, IGEN

[http://www.educaticice.com/scripts/publish/information.asp?code=3\\_BIL&language=fr](http://www.educaticice.com/scripts/publish/information.asp?code=3_BIL&language=fr)

### **3<sup>ème</sup> Serious Games Europe**

**Lyon - 3 et 4 décembre 2007**

« Principale organisation professionnelle dans le domaine des Loisirs Numériques en France, Lyon Game a pour vocation de mettre en place des actions collectives destinées à accompagner les entreprises du secteur du jeu vidéo dans leur développement et leur rayonnement tant au niveau local, national qu'international. »

Voir le programme ;

<http://www.sgseurope.fr/>

### **Symposium du jeu sérieux (Canada)**

**Montréal – 27 et 28 novembre 2007**

« Les Jeux sérieux (*Serious Games*) sont des jeux vidéo qui, en plus d'être divertissants, ont un but pratique. De plus en plus, ces jeux font l'objet d'études universitaires et sont développés commercialement pour l'enseignement et la formation, les applications médicales et les communications. Le Canada est bien positionné pour devenir un lieu important d'analyse et de développement de *Serious Games*.

La première édition du Symposium canadien sur les *Serious Games* aura lieu dans le cadre du SIJM 2007. Parallèlement à ces conférences, se tiendra un atelier visant à mettre sur pied un groupement national, *Serious Games* du Canada, qui servira à promouvoir le développement et la recherche de jeux sérieux dans notre pays. »

<http://www.sijm.ca/fr-jeu-serieux.html>

## 2. Quelques exemples de jeux sérieux

Le classement suivant n'a rien d'exclusif. Des jeux signalés dans le cadre éducatif peuvent aussi s'adresser au grand public et vice-versa.

### **Dans le cadre éducatif**

#### **Expression écrite**

##### **Cluemo, un atelier d'écriture en ligne**

« Développé par le Centre d'expérimentation Erasme et animé par l'écrivain Sébastien Joanniez, Cluemo est une activité de type simulation globale en ligne destinée aux élèves des écoles et du collège.

L'élève-écrivain crée un personnage sur le site. Une fois les personnages créés et les premiers échanges effectués, l'écrivain fournit aux enseignants et aux élèves les indications à suivre et les contraintes d'écriture. L'élève en charge d'un personnage rédige les textes qui lui sont liés : descriptions de lieux, dialogues, courriers...

C'est l'occasion pour les élèves de jouer avec les mots, l'univers des personnages et les rencontres épistolaires. Lecture, écriture, ratures et aventure ! »

Francparler.org

<http://www.francparler.org/internet/cluemo.htm>

Voir le jeu sur le site : Cluemo

<http://cluemo.laclassse.com/>

#### **Langues vivantes**

##### **Aventures policières et langues étrangères**

« Mission Europe se place à la croisée du feuilleton radiophonique, du serious game et du cours de langues étrangères. Ce programme est développé par trois imposantes radios, dont RFI, et soutenu par l'Union Européenne. Mission Europe vous propose de vous familiariser avec les langues allemande, polonaise et française, au travers d'une aventure pleine de rebondissements, de leçons de grammaire et de vocabulaire pratique.

Tout se passe à l'écoute de fichiers mp3 de 5 minutes à télécharger. Il y a en tout 26 épisodes par aventure, et une aventure par pays. Notez que ce n'est pas du tout interactif... »

Serious-game.fr, 30/06/2007

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/210/une-aventure-policiere-et-linguistique/>

## Histoire

### La Rome ressuscitée

« Des chercheurs américains, des universitaires de Virginie et de Los Angeles, se sont associés pour un projet des plus intéressants. Ils sont archéologues, historiens, architectes et informaticiens et leur concept se nomme Rome Reborn. Ce n'est pas vraiment un jeu, juste un moteur 3D nous permettant de nous faire visiter la Rome Antique, telle qu'elle était en 320 après Jésus Christ. Le monde méditerranéen est alors sous la coupe de l'Empereur Constantin et le christianisme est devenu religion d'Empire. Les premiers édifices religieux d'ampleur sont érigés et c'est une des plus intéressantes choses à visiter dans cette Rome virtuelle. Les premières basiliques y côtoient le Colisée ou encore le gigantesque Forum.

Ce projet se veut le reflet parfait des avancées scientifiques les plus sérieuses et sera ainsi mis à jour à chaque découverte... »

Serious-game.fr, 14/06/2007

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/education/page/2/>

Site

<http://www.romereborn.virginia.edu/>

### Le mystère de la pyramide de Kheops enfin levé ?

« Un architecte français affirme que la pyramide de Kheops a été construite grâce à une rampe intérieure • Il a procédé à la reconstitution virtuelle, en trois dimensions, du chantier.

Avec l'aide de la technologie de la société Dassault Systèmes, l'architecte a procédé à la reconstitution virtuelle du chantier. »

Libération, 02/04/2007

<http://www.liberation.fr/actualite/sciences/245049.FR.php>

### La 3D à l'assaut du mystère de la pyramide de Khéops

« ... C'est alors qu'intervient Dassault Systèmes. L'entreprise spécialisée dans la "3D temps réel" est séduite par les travaux de Jean-Pierre Houdin. Pendant deux ans, une équipe de 15 personnes s'attache donc à donner vie (virtuellement) à sa théorie. La pyramide est entièrement modélisée : poids des matériaux, forces et contraintes, élasticité et résistance, mais aussi mouvements des hommes et des blocs sur le chantier sont intégrés dans l'ordinateur.

Le résultat final, présenté à La Géode, est époustoufflant... Visuellement, le spectateur se trouve plongé dans l'Egypte des pharaons pendant les travaux de *"la seule merveille du monde qui ait résisté au temps et aux hommes"*, selon les mots de Bernard Charlès, directeur général de Dassault Systèmes. Mais surtout, et c'est le plus important, ce rendu en trois dimensions a permis de valider scientifiquement les hypothèses de l'architecte français. Hypothèses acceptées comme telles par plusieurs égyptologues de renom, jusqu'aux services égyptiens des Antiquités. Il faut dire que les Français ont travaillé dès le départ main dans la main avec les spécialistes égyptiens... »

Laposte.lci.fr, 30/03/2007

<http://laposte.lci.fr/infos/sciences/decouverte/0,,3422947-VU5WX0IEIDQ0OQ==.00-assaut-mystere-pyramide-kheops-.html>

Site du jeu

[www.3ds.com/khufu](http://www.3ds.com/khufu)

## Physique

### **Un serious-game pour attirer les adolescents au musée**

plus précisément à l'exposition Launchpad, [...] au London's Science Museum. Cette manifestation a pour but de faire découvrir aux visiteurs (les 8-14 ans sont le cœur de cible) le pimpant monde de la physique, les propriétés des différents matériaux et comment marche l'électricité.

Le jeu, nommé Launchball, est très bien trouvé, puisqu'il s'agit à l'aide de briques de matériaux plus ou moins conducteurs d'électricité et de chaleur et de sources d'énergie, de sortir une boule de tableaux qui s'avèrent rapidement être de véritables casse-têtes. Le jeu se révèle très accessible, tout en restant complexe et amusant. Un bon jeu en résumé, qui par ses thématiques et les questions qu'il soulève pourrait bien pousser une partie de ses joueurs vers l'exposition et ainsi parfaitement réussir son pari. »

Serious-game.fr

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/education/>

Site du musée

<http://www.sciencemuseum.org.uk/launchpad/launchball/>

## Environnement et développement durable

### **Un jeu pour la prévention des catastrophes naturelles.**

« L'ONU, en coopération avec l'ISDR (International Strategy for Disaster Reduction) a récemment mis en ligne un gros jeu Flash à but éducatif. Intitulé Stop Disasters Game, il s'agit en un temps et avec un budget limité, de réduire au maximum l'ampleur d'une catastrophe naturelle à venir. Les situations de jeu varient puisqu'on peut faire face à un Tsunami, une vague d'inondations, un ouragan, tremblement de terre ou encore un incendie de forêt. Le premier travail du joueur est de maîtriser le bâti, pour éviter autant que possible la présence d'habitations en zones particulièrement sensibles (Bungalows de bord de plage avant un Tsunami par exemple).

Il convient ensuite de prévenir le risque, par une bonne campagne d'information des populations. Stop Disasters Game fourni à cette occasion au joueur quantité d'astuces et de messages éducatifs... »

Serious-game.fr

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/education/page/2/>

### **Réflexe planétaire**

« S'adressant clairement à un public jeune, vous incarnez un enfant et faites avec lui le parcours de votre chambre, au réveil, à l'école. Toutes les pièces de votre maison recèlent de petites actions à effectuer pour éviter tout gaspillage : bien fermer un robinet, éteindre les appareils électriques en veille, jeter les déchets dans les bonnes poubelles... Très court, le jeu se conclue sur un récapitulatif des gestes bons ou mauvais accomplis et une explication des réflexes à acquérir. »

Serious-games.fr

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/education/>

Site du jeu

[http://www.ademe.fr/particuliers/jeux\\_2006/ECOVILLE/index.htm](http://www.ademe.fr/particuliers/jeux_2006/ECOVILLE/index.htm)

## Education à la santé

### Alice au pays du diabète

« Quatre adolescents, tout ce qu'il y a de plus normaux, se retrouvent dans une ville dans laquelle la junk food est distribuée en abondance et gratuitement. Les rues sont encombrées de glaciers, pâtisseries, Fast Food, confiseurs. Toute activité sportive y est de plus, sévèrement proscrite. Nos jeunes héros s'imaginent un instant être tombés au paradis des papilles, mais ils comprennent vite être arrivés dans un monde gras et malade, dirigé par un roi obèse et fou. Voilà l'histoire du jeu escape from diab, développé par les Américains d' Archimage et qui sortira cet été, si les petits cochons ne le mangent pas avant. »

Serious-game.fr, 08/03/2007

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/sante/page/2/>

Site

<http://www.escapefromdiab.com/>

### De la simulation d'état d'ivresse

« The Booze Cruise, c'est ainsi qu'on appelle de l'autre côté de la Manche ces petits voyages en Ferry que les adolescents anglais effectuent pour acheter de grandes quantités d'alcool et de tabac à moindre coût. Par extension, le terme désigne également des sorties en bateau excessivement alcoolisées, pratique courante chez la jeunesse dorée américaine. C'est aussi depuis peu le nom d'un jeu à paraître, développé par l'Université de Calgary, visant à sensibiliser les 13-16 ans aux méfaits de l'alcool. »

Serious-game.fr, 08/03/2007

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/sante/>

### Nanomission

NanoMission et ses jeux donne les moyens aux adolescents et à ceux qui le sont restés de comprendre les nanotechnologies et l'éventail de leurs applications.

« Nanolmaging, NanoScaling et NanoMedecine. Telles sont les trois modules de jeu qui sont offerts au téléchargement sur le site anglophone NanoMission.org. Mais contrairement aux jeux classiques, le trio a une vocation pédagogique. Un mélange ludico-culturel que l'on trouve dans le grand public avec Nintendo ou dans les entreprises avec les "serious games". Dans le premier module, Nanolmaging, le joueur doit identifier une algue génétiquement modifiée qui empoisonne les lacs. »

L'Atelier, 02/07/2007

<http://www.atelier.fr/recherche/nanotechnologies,nuls-34759;34763.html>

Site

<http://www.nanomission.org/>

## En savoir plus

### Voir Serious-game.fr

Recherche thématique « Education »

<http://www.serious-game.fr/wordpress/index.php/category/education/>

## **Dans le cadre universitaire**

### **Blogs et podcasts sur les bancs de l'université**

« Les jeux vidéo, eux, pourraient aussi faire leur entrée à l'université, comme outils de formation. Sur ce point, la France est moins avancée que d'autres pays, anglo-saxons surtout, mais l'idée gagne aujourd'hui du terrain.

Albert-Claude Benhamou, professeur d'université et praticien au CHU de la Pitié-Salpêtrière à Paris, également président du comité de pilotage du colloque, a souligné tout l'intérêt qu'il portait aux « serious games ». Il a notamment souhaité que **les facultés de médecine** puissent recourir un jour à des jeux, tels que le tout récent Under the Knife de Nintendo. Dans ce jeu de simulation de bloc opératoire, le joueur incarne un jeune chirurgien et doit opérer des patients en danger de mort... Selon lui, un tel jeu permet l'apprentissage de la prise de décision, difficile à simuler dans un cadre universitaire.

[voir [Traumacenter, p. 18](#)]

Aux Etats-Unis, plusieurs universités utilisent le jeu Making History pour **apprendre l'histoire** à leurs étudiants. Une version modifiée du jeu Neverwinter Nights d'Atari sert, elle, à l'Institute for New Media Studies du Minnesota, comme support d'un cours sur la collecte des informations.

Enfin, c'est le jeu Infiniteams qui est utilisé en Ecosse par le Perth and Dundee College pour tester la capacité d'un groupe d'étudiants à s'organiser autour d'un leader pour **se sortir d'une situation complexe.** »

01.net, 15/06/2006

<http://www.01net.com/editorial/319521/blogs-et-podcasts-sur-les-bancs-de-l-universite/>

### **Climatus**

#### **L'université Lyon 1 a besoin d'AIR et crée Climatus**

« Le principe : l'utilisateur conçoit une ou plusieurs planètes, et peut voir son évolution dans le temps. Trois perspectives [...] lui sont proposées : une vue Galaxie, une vue système solaire, et une vue terrain. Il peut interagir avec sa planète en injectant des phénomènes plus ou moins risqués (pluie de météorites, faire péter ses volcans, etc....). Cette prise de risque permet à l'utilisateur de gagner des points, qu'il peut dépenser dans d'autres phénomènes. Les planètes ont un cycle de vie défini par la galaxie qui l'héberge (de 2 heures à 3 mois). A terme, l'utilisateur doit tenir un objectif (par exemple « la planète ne doit pas dépasser plus de 100°C au sol »).

<http://www.lafabrick.com/blog/index.php/2007/06/25/228-un-peu-d-air-climatus>

## **MicroSim**

### **Simulateur de médecine d'urgence pour 400 étudiants de Lyon 1**

« Sur une idée du Professeur Bastien et du Docteur Bui-Xuan, enseignants-chercheurs et praticiens hospitaliers, et dans le cadre de l'appel à projets TICE 2005 organisé par le service PRACTICE en partenariat avec la Région Rhône-Alpes, une solution innovante a été mise en place au mois de novembre 2005. »

Université de Lyon 1

[http://www.univ-lyon1.fr/22696145/0/fiche\\_pagelibre/&RH=PRAC\\_RP-WEB&RF=PRAC\\_RP-WEB-MIC](http://www.univ-lyon1.fr/22696145/0/fiche_pagelibre/&RH=PRAC_RP-WEB&RF=PRAC_RP-WEB-MIC)

Une première mondiale à l'Université Claude Bernard Lyon 1

« Développé par la société LAERDAL, le logiciel MicroSim est un système d'enseignement autodirigé qui permet aux étudiants de s'entraîner aux protocoles et procédures d'urgence et de réanimation. Ainsi l'étudiant se retrouve face à un patient virtuel pour lequel il doit établir un diagnostic.

L'Université Claude Bernard Lyon 1 est un précurseur dans ce type d'enseignement. Soutenu par la Région Rhône-Alpes, et fruit d'une collaboration entre les services informatiques de l'Université, le service PRACTICE, les enseignants et la société LAERDAL, le projet permet à 400 étudiants de médecine un accès illimité et 24h/24 au logiciel MicroSim. Cet accès se fait par le biais de la plateforme pédagogique SPIRAL à partir de tout ordinateur connecté à Internet, sans distinction de système d'exploitation et navigateur Internet... »

Université de Lyon 1

[http://www.universite-lyon.fr/1138385354991/0/fiche\\_vitrine/](http://www.universite-lyon.fr/1138385354991/0/fiche_vitrine/)

En savoir plus

[http://spiral.univ-lyon1.fr/00-perso/Microsim\\_23\\_01/23\\_01\\_microsim\\_tv.html](http://spiral.univ-lyon1.fr/00-perso/Microsim_23_01/23_01_microsim_tv.html)

## **Innov8**

### **IBM introduit le jeu vidéo pour les futurs entrepreneurs**

« IBM a mis au point un nouveau jeu vidéo pour aider les étudiants et les jeunes professionnels à développer leur sens des affaires tout en améliorant leurs compétences informatiques. Le jeu vidéo 3D interactif Innov8 est conçu pour réduire les problèmes de compréhension entre les équipes informatiques et les chefs d'entreprises.

Plus de 2000 universités du monde entier peuvent désormais télécharger le jeu sur le site d'IBM et l'utiliser gratuitement en classe. Plus de 30 facultés et universités ont déjà intégré le jeu dans leurs programmes. »

VnuNet, 08/11/2007

[http://www.vnunet.fr/fr/news/2007/11/08/ibm\\_introduit\\_le\\_jeu\\_video\\_pour\\_les\\_futurs\\_entrepreneurs](http://www.vnunet.fr/fr/news/2007/11/08/ibm_introduit_le_jeu_video_pour_les_futurs_entrepreneurs)

## **Management**

### **IBM fait entrer le jeu vidéo à l'université**

« IBM lance officiellement Innov8, un jeu vidéo en 3D dédié à la formation des étudiants et des jeunes professionnels.

Une trentaine d'universités utiliserait d'ores et déjà ce simulateur destiné à développer les compétences en management et technologies information de leurs recrues. Depuis le 6 novembre 2007, le groupe informatique américain propose à plus de 2.000 universités à travers le monde, membres de son programme 'Academic Initiative', de télécharger gratuitement Innov8 sur son site.

NetEco.com, 07/11/2007

<http://www.neteco.com/85032-ibm-entrer-jeu-video-universite-innov8.html>

## **En formation professionnelle**

### **Hair-Be12**

#### **Formation des coiffeurs signé L'Oréal**

« Confirmant l'essor des pédagogies ludiques en formation, L'Oréal Produits Professionnels investit le secteur avec Hair-Be12, jeu de simulation chargé de retenir l'attention des apprentis coiffeurs du 3<sup>ème</sup> millénaire. Officiellement en ligne depuis le 6 décembre 2006, cette « *modélisation virtuelle du business d'un salon de coiffure* » permet aux élèves (écoles de coiffure, CFA, lycées professionnels) et aux collaborateurs en poste de travailler, en douze épisodes d'environ un quart d'heure chacun, leurs compétences professionnelles dans cinq domaines clés de leur métier : relation client, consultation, fidélisation, prise de rendez-vous, santé-sécurité. »

Info flash - Le Quotidien de la formation du 11 juillet 2007

<http://www.centre-info.fr/Hair-Be12-un-jeu-serieux-en-ligne.html>

Démonstration avec L'Oréal pour former ses apprentis-coiffeurs.

Voir la Vidéo

01.net, 01/07/2007

<http://www.01net.com/editorial/348824/les-entreprises-se-forment-au-jeu-serieux-/>

Site

[http://www.hair-be12.com/accueil\\_v2.aspx](http://www.hair-be12.com/accueil_v2.aspx)

### **EMusicBusinessGame**

#### **Gestion des affaires.**

Gratuit pour les institutions éducatives

Si l'essence de la bonne gestion est de s'occuper de ce qui se passe, le management trouvera de grandes affinités avec les jeux électroniques.

En effet, avec ces jeux, si on ne fait rien, rien ne se passe.

La Faculté de Communication et des médias de l'Université d'Athènes (Media.UoA) a mis au point une simulation d'affaires dont le thème est l'industrie de la musique. Industrie en crise, les étudiants trouveront là le terrain de jeu idéal pour exercer leurs habiletés en marketing et en gestion.

Disponible en français, anglais, polonais et grec, [eMusicBusinessGame](#) est destiné à toutes les institutions qui enseignent les affaires, l'administration et le marketing dans Internet.

Logiciel Open Source, il peut fonctionner à l'intérieur ou à l'extérieur d'un système de gestion des apprentissages (LMS). »

Thot, 24/10/2007

<http://thot.cursus.edu/rubrique.asp?no=26757>

Site

<http://www.e-musicbusinessgame.eu/>

## **Pour le grand public**

### **Cyber-budget**

#### **Gérer le budget d'un État**

« Le jeu Cyber-Budget propose à tout internaute d'approfondir ses connaissances relatives à la gestion des finances publiques d'une façon à la fois interactive et pédagogique.

Amené, le temps du jeu, à remplacer le ministre du Budget, vous devez accomplir successivement quatre missions en conformité avec le calendrier budgétaire : la préparation du budget, sa programmation, son examen par le Parlement et sa gestion.

Au cours des trois premières missions (préparation, programmation et examen par le Parlement), une série d'épreuves ludiques propose de développer votre connaissance de l'environnement budgétaire (ordres de grandeurs, structure, négociations, nouvelles présentations par objectif etc.).

Vous devrez par exemple montrer votre capacité à manœuvrer entre les contraintes du déficit et de la croissance économique (cf. jeu de la Montgolfière budgétaire).

Vous devrez par exemple montrer votre capacité à manœuvrer entre les contraintes du déficit et de la croissance économique (cf. jeu de la Montgolfière budgétaire).

La quatrième mission vous plonge au coeur de la gestion budgétaire puisqu'il s'agit de prendre les commandes du budget de la France en assurant l'équilibre des finances publiques. »

Ministère des finances

<http://www.cyber-budget.fr/>

Site du jeu

<http://www.cyber-budget.fr/jeu/>

### **Trauma Center**

#### **Pratiquer des opérations chirurgicales**

##### **Under The Knife**

« Trauma Center propose pour la première fois sur console un concept totalement innovant, puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que de pratiquer des opérations chirurgicales sur patients ! Dans la peau de Derek Stiles, jeune interne en chirurgie, vous venez d'intégrer le prestigieux hôpital Hope au sein duquel il vous faudra faire vos preuves en salle d'opération. »

<http://www.artdujeu.com/tests/DS/Trauma-Center-Under-The-Knife.html>

##### **VidéoTest de Trauma Center : Second Opinion**

« Après un premier épisode que seuls les plus téméraires ont eu la force de mener à son terme, Atlas nous propose d'enfiler une nouvelle fois nos gants de latex pour un second diagnostic avec Trauma Center : Second Opinion. Toutefois, que les internes en manque d'incisions tempèrent leurs ardeurs puisque ce nouvel épisode n'en est pas vraiment un. Comme son nom l'indique, Second Opinion nous proposera de porter un nouveau regard sur les cas traités dans le premier épisode. »

<http://www.jeuxvideo.fr/vidéotest-trauma-center-second-opinion-article-78718-1.html>

# Les jeux vidéo en général

## Politique européenne

### L'Union Européenne soutient le jeu vidéo

« L'Union Européenne considère désormais l'industrie du jeu vidéo comme une industrie qu'il faut aider à se développer et à se dynamiser. Voilà ce qui explique sans doute la décision de l'UE de débloquer un budget de 1,5 millions d'euros réservé aux industriels européens du jeu vidéo, avec une répartition au cas par cas pour des enveloppes allant de 10.000 à 60.000 euros. La seule condition mise en avant par la Commission Européenne qui a décidé de débloquer un tel budget est d'avoir - ou d'avoir eu après 2005 - le développement d'un projet vidéoludique à sa charge. Toute entreprise pour laquelle c'est le cas est donc éligible. En outre, des primes pourront également être accordées aux projets ayant mis en avant "*la diversité culturelle européenne*", bien que cela ne concerne évidemment qu'un nombre minime de projets. »

Gamepro, 14/09/2007

<http://www.gamepro.fr/actualites/13531/union-europeenne-jeu-vidéo/>

### L'Europe échoue à classer les jeux vidéo violents

« Les ministres de la Justice européens n'ont pas pu établir de règles sur l'interdiction des jeux violents aux mineurs.

En Europe, la classification des jeux vidéo est actuellement assurée par un organisme indépendant, le PEGI (Pan European Game Information). Le système actuel indique à la fois le contenu du jeu (« *Gros mots* », « *violence* », « *teneur sexuelle* », « *stupéfiants* », « *peur* », « *discrimination* », ou encore l'effrayant « *jeu de hasard* ») et l'âge recommandé à partir duquel on peut s'y essayer. Parmi les classifications par âge, le « 18+ » indique un jeu déconseillé aux mineurs. La classification n'interdit toutefois pas aux mineurs d'acheter un jeu recommandé à une classe d'âge supérieure, ni ne force les revendeurs à vérifier l'identité de chaque client. »

Ecrans.fr (Libération), 15/06/2007

<http://www.ecrans.fr/L-Europe-echoue-a-classer-les-jeux.html>

## **Impact sur la scolarité et les études**

### **Les jeux vidéo compatibles avec la scolarité et la vie sociale**

« Une étude sur la vie quotidienne de jeunes Américains montre l'absence d'impact du jeu vidéo sur la vie sociale et la scolarité. [...] »

Et les résultats ne montrent aucune ligne de fracture entre les deux populations. Malgré le temps moyen passé par les joueurs devant leur écran, une heure par jour en semaine et une heure et demie le week-end, aucun lien de cause à effet n'a pu être établi entre cette activité et la pratique du sport ou le temps consacré aux devoirs. Les écarts existent parfois mais dans des proportions marginales : les garçons adeptes de jeux vidéo passeraient par exemple huit minutes de moins à faire du sport le week-end, alors que les filles décrocheraient de leurs cahiers treize minutes plus tôt que leurs copines allergiques à *Nintendogs*.

De même, les joueurs semblent entretenir des relations sociales tout à fait normales, aussi bien avec leurs amis qu'avec leurs parents. Mieux, en matière d'interactions, le jeu vidéo fonctionne comme un miroir : qui sort facilement avec ses amis joue volontiers à plusieurs, etc. »

Ecrans.fr (Libération), 06/07/2007

<http://www.ecrans.fr/Les-jeux-video-compatibles-avec-la.html>

### **Les jeux vidéo nuiraient aux études**

« Les jeux vidéo nuiraient au temps consacré par les jeunes à faire leurs travaux scolaires ou lire, soutient une équipe de chercheurs américains.

Selon les résultats obtenus par ces chercheurs de l'Université du Michigan, les garçons qui jouent quotidiennement à des jeux vidéo consacreront 30 % moins de temps à lire, tandis que les filles passeront 34 % moins de temps à faire leurs travaux scolaires... »

Techno-Branchez-vous.com, 03/07/2007

[http://techno.branchez-vous.com/actualite/2007/07/les\\_jeux\\_video\\_nuisentils\\_aux.html](http://techno.branchez-vous.com/actualite/2007/07/les_jeux_video_nuisentils_aux.html)

### **Des jeux vidéo pour exercer le cerveau**

« Ce n'était qu'une question de temps avant que l'industrie des jeux éducatifs ne relance les adultes. Les jeux d'intelligence informatisés peuvent-ils prétendre accroître le Q.I. ? Le professeur Ryuta Kawashima, du New Industry Creation Hatchery Center, croit pouvoir aiguïser l'esprit à l'aide de jeux vidéo qui incluent des problèmes de mathématiques, le dessin et la lecture à voix haute dans un microphone (BBC : Brain games aim to boost your IQ). Quoique l'intelligence ne se limite pas à des opérations mentales, ce genre d'activité ne nuit certes pas, ce qui explique la popularité de ces jeux au Japon. Par ailleurs, il n'est pas dit qu'un bon livre ne stimule pas davantage le cerveau, surtout quand on le tire de sa poche lors d'une randonnée en plein air. »

Opossum (Canada), avril 2006

<http://www.opossum.ca/guitem/archives/002864.html>

### **Étude : quelques effets des jeux vidéo sur l'éducation**

« Une étude dans la revue *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* indique que les garçons qui s'adonnent aux jeux vidéo passent 30 % moins de temps à lire que leurs pairs qui s'en abstiennent, mais qu'aucune différence significative n'est observable chez les filles. Par contre, celles-ci passent 34 % moins de temps à leurs devoirs scolaires, alors que les garçons n'ont montré aucune différence sur ce plan (CNN : Study: Video games rob reading, homework time). Par ailleurs, il ne semble pas que les amateurs de jeux vidéo passent moins de temps en compagnie de leurs amis ou de leurs parents, ni que leurs résultats scolaires en soient affectés... »

Opossum (Canada), mars 2007

<http://www.opossum.ca/guitem/archives/003729.html>

## Aspects socio-culturels

### A travers le monde

#### Video Gamers in Europe – 2007

« Ce rapport s'intéresse aux attitudes et aux comportements des consommateurs de jeux vidéo d'une dizaine de pays d'Europe, dont la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Italie, la Suède, etc. Les résultats proviennent d'un sondage en ligne administré auprès de 4 000 personnes (400 par pays) âgées entre 16 et 39 ans qui s'adonnent au jeux vidéo et qui ont acheté au moins un jeu au cours des 6 derniers mois. »

numeriqc.ca , février 2007

<http://www.numeriqc.ca/etudes/details.asp?id=108>

#### Le marché français des jeux vidéo en 2006

Edition étendue aux jeux vidéo sur téléphone portable et à tous les joueurs du foyer  
- Plus d'un joueur sur 10 est âgé de moins de 10 ans... et 40% des joueurs sont des femmes [...]  
- Quel est le profil du joueur ? Moins « hardcore » et plus ouvert sur ses amis et sa famille [...]

Tns-Sofres, 17/011/2006

[http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106\\_jeuxvideo.htm](http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106_jeuxvideo.htm)

Etude en PDF

[http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106\\_jeuxvideo.pdf](http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106_jeuxvideo.pdf)

#### Les jeux vidéo, outils d'apprentissage pour les démunis

« Les jeux vidéo seraient-ils le salut des enfants des rues ? C'est en tout cas la conclusion d'une étude que vient de publier le Centre d'Etudes des Médias de Buenos Aires, après deux ans de recherche.

Huit enfants des rues de Buenos Aires sur dix jouent aux jeux vidéo dans des cyber cafés. Et ces enfants, qui subsistent en exerçant de petits boulots dans la rue, dépensent près de la moitié de leur maigre salaire pour jouer... »

Overgame.com, 13/10/2004

<http://www.overgame.com/page/21211.htm>

## Jeunes

### **Enquête : les enfants et le jeu vidéo...**

« Au fil du temps, l'industrie du jeu vidéo mûrit et les joueurs avec, si bien que ce sont aujourd'hui clairement les jeux dits "pour adultes" (ou tout du moins conseillés aux plus de 12, voire 16 ans) qui sont très largement mis en avant par le marché. Cependant, il ne faut pas oublier que le jeu vidéo frappe aussi les enfants et ce dès leur plus jeune âge. Le groupe américain NPD [...] s'est donc intéressé à cette catégorie de joueurs, analysant les comportements des enfants âgés de 2 à 17 ans par tranches d'âge. Et les résultats obtenus sont assez étonnants puisque révélateurs de certaines tendances qui semblent parfois être oubliées ou méconnues des professionnels du secteur. 3.500 enfants vivant aux Etats-Unis et issus de toutes sortes de catégories sociales se sont donc prêtés à ce sondage dont il ressort d'abord - bonne nouvelle ou non, c'est selon - que l'âge d'entrée des enfants dans le monde du jeu vidéo s'opérait toujours de plus en plus tôt (ils touchent en moyenne leur premier pad aux alentours de 2 à 3 ans) et surtout que le temps de jeu moyen suit une courbe croissante exponentielle. [...]

*Ce sont les influences des jeux pratiqués entre 6 et 8 ans qui détermineront si l'enfant passera dans la sphère du core-gaming et deviendra par la suite un consommateur assidu de jeu vidéo, ou si au contraire il délaissera le jeu vidéo pour y revenir plus tard sous un angle plus casual" (Anita Frazier, NPD Group)...*

Gamepro.fr, 17/11/2007

<http://www.gamepro.fr/actualites/17761/enfants-jeux-vidéo/>

### **Une étude démontre que les enfants aiment les jeux violents**

« Bien qu'il ne s'agisse pas d'un scoop, une étude vient tout de même de démontrer que les jeunes apprécient particulièrement les jeux classés Mature par l'ESRB (organisme de classification vidéoludique américain). »

Génération NT, 09/07/2007

<http://www.generation-nt.com/etude-enfants-jeux-violents-actualite-42913.html>

## Garçons / Filles

### **Les filles aussi aiment les jeux vidéo : une tendance qui bouleverse les idées reçues**

« Plusieurs études récentes se sont penchées sur les comportements des enfants avec le multimédia. Il ressort que les jeux vidéo font dorénavant partie intégrante de leurs loisirs quotidiens :

- 17 % des 7-14 ans interrogés possèdent leur propre ordinateur.
- 33 % possèdent leur propre console.

Source : Junior City 2006 – Etude 7-14 ans

- 60.9 % des 8-14 ans interrogés affirment utiliser leur ordinateur pour jouer à des jeux vidéo.
- 96 % déclarent jouer sur une console de jeux, dont 30 % d'entre eux plus de 3h20 par semaine.

Les garçons sont dans l'ensemble amateurs de jeux d'action alors que les filles sont plutôt attirées par les jeux de gestion et de réflexion.

Source : Etude TNS Consojunior 2006 »

Agence française pour le jeu vidéo, 03/09/2007

[http://www.afjv.com/press0709/070904\\_filles\\_jeux\\_video.htm](http://www.afjv.com/press0709/070904_filles_jeux_video.htm)

### **Garçons et filles sont inégaux devant les jeux vidéo violents**

Une nouvelle étude menée par Information Solutions Group aux Etats-Unis montre que la moitié des parents ou grands-parents américains n'autorisent pas leurs enfants/petits-enfants à jouer aux jeux-vidéo violents. Rien de vraiment étonnant. Mais là où les chiffres deviennent intéressants, c'est qu'ils montrent une bien plus grande tolérance à l'égard des garçons que des filles, cette proscription s'élevant à 37% pour les uns et 60% pour les autres.

## **Aspects socio-économiques**

### **Nouveaux métiers**

#### **Les formations professionnelles aux métiers du jeu vidéo**

L'Université Lumière Lyon 2 et Lyon Game, organisation professionnelle des industries du jeu vidéo, unissent leur force pour créer la première formation initiale aux métiers du jeu vidéo qui accueillera la première promotion dès la rentrée de septembre 2007.

e-tud.com, 12/06/2007

<http://www.e-tud.com/actualite/?450-les-formations-professionnelles-aux-metiers-du-jeu-video>

### **Marché des jeux**

#### **Jeux vidéo : vers les consoles nouvelle génération !**

##### **Synthèse de l'étude réalisée par l'Idate**

- Le prochain virage technologique
- Sony gagne la bataille des consoles de salon
- Consoles portables : la fin d'un monopole
- L'an du jeu vidéo sur terminaux mobile
- Les jeux vidéo et la TV
- Electronic Arts, une domination sans partage
- La mondialisation de l'édition
- Le développement de l'activité sur Internet

« La croissance du marché des logiciels de jeux pour consoles s'effectue avec un décalage de 6 à 12 mois par rapport à la mise en place des terminaux dans les linéaires. En outre, la phase de croissance du marché des logiciels pour console est plus longue que celle du marché des équipements.

Les éditeurs et les développeurs subissent le cycle des terminaux et doivent en plus se conformer aux exigences d'un marché de plus en plus concurrentiel au niveau de la création et de l'édition : qualité des produits, délais de livraison, coûts de production, prépondérance des licences, croissance du budget marketing... Les sauts technologiques impliquent que les acteurs de la chaîne de valeur adaptent leurs outils de productions, le niveau de leurs investissements, leur structure de distribution... De nombreux acteurs n'ont pas su s'adapter et ont mis la clé sous la porte ou ont été rachetés pour les plus chanceux d'entre eux. L'année la plus critique pour l'industrie intervient en 2002. Sur les 52 mouvements enregistrés, plus de la moitié sont des cessations d'activité. »

Agence française pour le jeu vidéo, 26/12/2006

[http://www.afjv.com/press0407/040702\\_jeux\\_video\\_etude.htm](http://www.afjv.com/press0407/040702_jeux_video_etude.htm)

### **Le marché français des jeux vidéo en 2006**

Edition étendue aux jeux vidéo sur téléphone portable et à tous les joueurs du foyer

- L'ordinateur reste la plateforme de jeu la plus répandue [...]
- Le « Casual Gaming », un jeu à prendre au sérieux [...]
- Le palmarès des plateformes : PS3, « la grande gagnante » des intentions d'achat [...]
- Plus de  $\frac{3}{4}$  des joueurs de 15 ans et plus trouvent acceptable de voir des produits et/ou des marques dans les jeux vidéo [...]

Tns-Sofres, 17/011/2006

[http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106\\_jeuxvideo.htm](http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106_jeuxvideo.htm)

Etude : format PDF

[http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106\\_jeuxvideo.pdf](http://www.tns-sofres.com/etudes/it/171106_jeuxvideo.pdf)

## Innovations technologiques

### **Le futur des jeux video selon Sony**

« Sony a reçu l'approbation pour son de pot de brevet concernant une technologie permettant d'envoyer des informations sensorielles directement au cerveau. Cette technique pourrait permettre de créer des jeux vidéo dans lesquels on peut sentir, goûter et toucher. Le brevet décrit une technique permettant de diriger des pulsations ultrason vers des zones spécifiques du cerveau en induisant ainsi des expériences sensorielles d'odeurs, de sons et d'images. Le signal altère le rythme neuronal dans le cortex et permet par exemple a une personne aveugle de voir des images sans aucune intervention chirurgicale. »

Source : Reuters, 06/04/2005 - asso.objectif-sciences.com  
<http://asso.objectif-sciences.com/Le-futur-des-jeux-video-selon-Sony.html>

### **Bientôt des jeux vidéo pilotés par la pensée**

« Plusieurs start-up développent des périphériques permettant de piloter des jeux vidéo ou des jouets électroniques par la pensée. Le lancement commercial est prévu l'an prochain... Selon les experts des jeux vidéo, le pilotage des jeux à la pensée est très prometteur, car il permettrait non seulement un meilleur contrôle de l'action mais aussi une meilleure prise en compte du ressenti du joueur. »

01.net  
<http://www.01net.com/editorial/343172/bientot-des-jeux-video-pilotes-par-la-pensee/>

### **La pensée pour contrôler les jeux vidéo**

« Une petite entreprise californienne prétend avoir mis au point une interface permettant de capter les émotions et les intentions d'un joueur, pour ensuite les intégrer dans un jeu vidéo. Concrètement, l'interface d'Emotiv Systems est un casque positionné sur la tête du joueur. Celui-ci capterait notamment l'activité électrique du cerveau et enverrait ces informations à l'ordinateur pour traitement par des logiciels. Une fois ces données décodées et interprétées, elles seraient converties en action simple - par exemple déplacer ou lancer des objets - ou en expression dans le jeu vidéo...

[Une] trousse, baptisée *Emotiv Development Kit*, comprendrait un module capable de reconnaître en temps réel les expressions faciales, un autre qui mesurerait l'état émotionnel général (tranquillité ou agitation) et un dernier qui serait en mesure de détecter les pensées conscientes s'appliquant à un objet (lever, tirer, pousser, etc.)..

branchez-vous.com , 08/03/2007  
[http://techno.branchez-vous.com/actualite/2007/03/emotiv\\_systems.html](http://techno.branchez-vous.com/actualite/2007/03/emotiv_systems.html)

Détails sur le site officiel  
<http://www.emotiv.com/>

# Quelques ouvrages

## Aspects socio-culturels

### 2007

#### **Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles**

Jemtu (Jeux sur Mobiles Technologies et Usages)

Rapport Usages n°1 janvier 2007

- Problématique
- Les terrains
- Rencontres des professionnels et des experts de jeu
- Le rapport au monde : l'évasion
- S'évader de soi-même
- S'évader du monde
- L'instant et la durée
- Le rapport à l'autre : l'imagination
- L'imaginaire collectif
- Ethique de la mobilité
- Espace public et vie privée
- Le besoin de l'autre
- Le rapport au corps : le pouvoir
- L'interactivité
- Relations fusionnelles
- Le désir de gagner
- Conclusion : le réel existe-t-il encore ?.
- Bibliographie

JEMTU. *Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles*. Rapport n° 1, janvier 2007, PDF, 63 p.  
[http://proget.int-evry.fr/projects/JEMTU/Rapport\\_D5.1.pdf](http://proget.int-evry.fr/projects/JEMTU/Rapport_D5.1.pdf)

### 2006

#### **Les jeux vidéo à la recherche d'un monde meilleur**

Ce livre cherche d'abord à définir les jeux et leurs déterminants fondamentaux. Puis à comprendre qui sont les joueurs. Comment on joue? Y a-t-il un sexe dans les jeux? Comment se distinguent le réel et le virtuel? Quelle est l'histoire de la technologie des jeux vidéo. Et enfin, qui sont les joueurs?

Lafrance, Jean-Paul. *Les jeux vidéo à la recherche d'un monde meilleur*. Paris : Hermès science publications, 2006, 253 p.

Analyse du livre  
<http://www.uqam.ca/nouvelles/2007/07-180.htm>

## 2005

### **Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux**

Une étude des jeux vidéo, sous deux angles : la pratique des jeux en réseaux et les contenus des jeux de "civilisation". Aborde le jeu vidéo dans son aspect ludique mais aussi dans son aspect compétition notamment au travers de "l'e-sport".

Fortin, Tony ; Mora, Philippe ; Trémel, Laurent. *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*. Paris : L'Harmattan (Champs visuels), 2005, 240 p.

## 2004

### **Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques**

Plusieurs études critiques sur les mutations des médias de masse : télévision, cinéma, mais aussi jeux vidéos. Ces médias sont analysés par différents contributeurs exposant, sans manichéisme, les points forts et les points faibles. Les diverses analyses s'intéressent au contenu des productions formant la culture de masse mais aussi à leurs conséquences sociales, culturelles et idéologiques. Cet ouvrage intéressera tous ceux qui se préoccupent de l'éducation à l'image.

*Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques*. Paris : PUF (Sociologie d'aujourd'hui), 2004, 199 p.

### **Jeux vidéo et médias du XXI<sup>e</sup> siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?**

Les jeux vidéos offrent un modèle pour l'interactivité des médias du XXI<sup>e</sup> siècle, d'autant plus remarquable que seuls ils réunissent à la fois auditoire, contenu et marché. Ils représentent le point de convergence des médias classiques, de l'Internet et de l'interactivité dans le domaine de la communication et de ses développements à venir.

Natkin Stéphane. *Jeux vidéo et médias du XXI<sup>e</sup> siècle : quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*. Paris : Vuibert, 2004, 112 p.

## 2003

### **Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles**

L'auteur, psychanalyste d'enfants et d'adolescents, utilise les jeux vidéo à des fins thérapeutiques auprès des jeunes patients. Riche de cette expérience, il engage les éducateurs et parents à adopter une approche réfléchie de ces nouveaux outils de communication.

Virole, Benoît. *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*. Paris : Hachette Littératures, 2003, 173 p.

### **Les enfants-puce : comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain**

Etude sur l'influence des nouvelles technologies dans le développement des enfants. Une enquête sur les enfants et adolescents originaires des pays les plus avancés dans la "démocratisation" du multimédia permet un tri entre les idées reçues, les dangers et les atouts inédits des nouvelles générations.

Kerdellant, Christine ; Gresillon, Gabriel. *Les enfants-puce : comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain*. Paris : Denoël (Impacts), 2003, 352 p.

### **La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?**

A l'heure actuelle, le phénomène des jeux vidéo a un grand impact sur le mode de vie de nombreuses personnes. Cette industrie florissante touche non seulement les joueurs, mais aussi ceux qui travaillent à leur production et à leur diffusion. Différentes contributions permettent d'appréhender les jeux vidéo par la construction des identités ainsi que par le lien social. L'étude fait référence à de nombreuses disciplines comme l'anthropologie, la psychanalyse ou les sciences du sport. Elle montre que l'expérience vidéoludique se situe à la fois dans le domaine réel et dans le monde virtuel.

Roustan, Mélanie. *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*. Paris : L'Harmattan (Dossiers sciences humaines et sociales), 2003, 224 p.

### **Violences médiatiques : contenus, dispositifs, effets**

Ouvrage collectif qui analyse les violences médiatiques, notamment sur les jeunes : des programmes pour la jeunesse aux banlieues, des jeux vidéo à l'Internet underground, du témoignage photographique historique - Shoah et torture en Algérie - à la médiatisation du 11 septembre.

*Violences médiatiques contenus, dispositifs, effets*. Paris : L'Harmattan (Communication et civilisation), 2003, 271 p.

## **2001**

### **Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes**

Cet ouvrage s'interroge sur l'effet des jeux de rôles et des jeux vidéos sur les études et l'apprentissage de la vie sociale des jeunes.

Tremel, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*. Paris : PUF (Sociologie d'aujourd'hui), 2001, 309 p.

## **Aspects socio-économiques**

**2006**

### **L'âge de Peer : quand le choix du gratuit rapporte gros**

A ceux qui dénoncent le piratage, avec la pratique du peer to peer, l'auteur propose un modèle économique solide et original, à destination des industries musicales, du cinéma et des jeux vidéo, fondé sur le gratuit et l'échange entre pairs. Ce modèle est présenté de façon détaillée à partir d'exemples concrets.

Martin, Alban. *L'âge de Peer : quand le choix du gratuit rapporte gros*. Paris : Village mondial, 2006, IX-203 p.

**2005**

### **Les métiers du multimédia et des jeux vidéo**

Cet ouvrage propose une présentation du marché de l'emploi et des conditions de travail des métiers du multimédia et des jeux vidéo, puis la présentation des différentes spécialités dans ce secteur d'activité : métiers de la création, de la coordination, du marketing, de l'édition. La parole est donnée également aux professionnels pour parler de leur métier. Enfin, les différentes possibilités d'études pour exercer ces métiers sont présentées : entrer dans une école spécialisée, une école d'ingénieur, aller à l'université. De nombreuses

Office national d'information sur les enseignements et les professions. *Les métiers du multimédia et des jeux vidéo*. Marne-la-Vallée : ONISEP (Parcours, construire son avenir), 2005, 115 p.

## Aspects artistiques et techniques

2006

### Art des nouveaux médias

L'art des nouveaux médias : un mouvement d'art international et un ensemble de pratiques artistiques faisant usage des nouvelles technologies pour en exploiter les possibilités esthétiques, politiques et culturelles : (art sur la toile, art logiciel, jeux vidéo conçus par des artistes, projets media in situ, narrations interactives, installations multimédia, performances...)

Tribe, Mark ; Jana, Reena. *Art des nouveaux médias*. Cologne (Allemagne) : TASCHEN (Petite collection), 2006, 94 p.

### Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique

Une étude sur le potentiel créatif et expressif des jeux vidéo structurée en trois parties : éléments pour une définition des enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo ; analyse d'oeuvres vidéoludiques (les univers, les scènes cinématiques...) ; le jeu vidéo comme usage (ergonomie spécifique, positions du joueur...). Sont abordées les questions suivantes : comment se manifeste la vision d'un auteur au sein d'un logiciel ludique ? Quelles les émotions suscitent les jeux vidéo ? L'activité du joueur peut-elle aboutir à un acte de création original ?

*Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan (Communication et civilisation), 2006, 376 p.

2005

### Jeux vidéo l'art du XXI<sup>e</sup> siècle

Illustré de nombreux exemples, présente sous un angle artistique et esthétique le domaine des jeux vidéo et analyse leurs rapports avec les autres disciplines artistiques.

Kelman, Nic. *Jeux vidéo l'art du XXI<sup>e</sup> siècle*. Paris : Assouline, 2005, 319 p.

### Manuel d'écriture de jeux vidéo

A la fois guide technique et réflexion autour de concepts complexes comme la narration ou l'interactivité, cet ouvrage propose une méthodologie pour organiser, structurer et rationaliser l'écriture d'un jeu vidéo.

Kerbrat, Jean-Yves. *Manuel d'écriture de jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan, 2005, 347 p.