



Université
de Toulouse

CRÉATION DU SERIOUS GAME RESEARCH NETWORK

Le Serious Game Research Network, Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) créé au sein de l'Université de Toulouse, a officiellement lancé son activité lors de son premier comité directeur du 6 mai 2013.

Prolongement d'une première vague d'initiatives en matière de jeux sérieux, il fédère aujourd'hui les compétences scientifiques et techniques de **11 acteurs de la recherche, de l'innovation et du transfert de technologie** : Université de Toulouse, Centre universitaire Jean-François Champollion, Université Toulouse III Paul Sabatier, Université Toulouse II Le Mirail, Université Toulouse I Capitole, Institut National Polytechnique de Toulouse, Institut National des Sciences appliquées, CNRS, École Nationale de Formation Agronomique, Communauté d'Agglomération de l'Albigeois, la société d'édition de serious games et de e-learning KTM Advance et l'association Ludoscience.

■ Favoriser l'innovation par la complémentarité des compétences et besoins Université/Industrie

Traduction littérale de « serious game », les jeux sérieux représentent une nouvelle vague de technologies logicielles, combinant jeu vidéo et scénario utilitaire en phase avec les modes d'apprentissage de la génération Y. Sur un secteur en pleine croissance – le marché français pourrait atteindre 84 millions d'euros fin 2015 (chiffres IDATE) – le GIS vise à créer un environnement de recherche, développement et diffusion basé sur une collaboration durable entre ses fondateurs. Caractérisé par sa pluridisciplinarité – **informatique, didactique, psychologie, sociologie** - mais aussi par l'association d'universitaires et d'industriels leader sur le marché du serious game, le GIS réunit en effet en son sein toutes les compétences nécessaires à la réalisation de jeux sérieux : **des études amont jusqu'à l'évaluation de l'outil en situation de formation**. Mutualiser les ressources, apporter une réponse innovante aux besoins en formation initiale et en formation pour l'industrie, soutenir des projets de R&D à finalité économique constituent ses finalités opérationnelles.

■ Deux champs d'application ciblés : sciences et techniques et santé

Par l'interactivité qu'il propose et les mécanismes auquel il recourt, le serious game constitue aujourd'hui un excellent outil de formation pour les savoir-faire pratiques. Le génie mécanique et la santé constituent les champs d'action privilégiés du GIS à sa création, avec deux jeux pouvant être cités à titre d'exemple :

- **Mecagenius** : jeu sérieux en ligne pour la promotion de l'image de marque du génie mécanique et la formation sur machine-outil à commande numérique. *Mecagenius a été expérimenté dans une vingtaine d'établissements en Île-de-France et Midi-Pyrénées (Arts et Métiers Paris, INSA Toulouse, lycée Airbus, lycée Rascol, ...), avec le soutien des Conseils Régionaux. Mecagenius fait l'objet d'un concours dont la finale nationale aura lieu au salon du Bourget 2013 avec le soutien des pôles de compétitivité Aerospace Valley et ASTech.*
- **3D VOR** : plateforme de simulation 3D sur Internet pour former et entraîner les professionnels du bloc opératoire à la gestion des risques et à la prévention des événements indésirables graves. *3D VOR, financé dans le cadre des appels à projets Fond Unique Interministériel, sera officiellement lancé en juin 2013.*

Première structure de ce type dans ce domaine, le GIS Serious Game Research Network ambitionne la mise en place d'une plateforme de création et d'évaluation d'outils numériques innovants au service de la qualité de la formation.

CONTACTS PRESSE

Benoît Lacroux, chargé de communication
Centre Universitaire -François Champollion
Mobile : 06 22 24 27 43
email : benoit.lacroux@univ-jfc.fr

Alexandre Lévy, directeur de la communication
Université de Toulouse
Mobile : 06 83 39 30 85
email : alexandre.levy@univ-toulouse.fr