

e-virtuoses®

simulation | e-learning | serious game | gamification



design by fovea

DOSSIER DE PRESSE

ORGANISATION
Sandra FAGGIONI
T. 03 27 513 311
s.faggioni@grandhainaut.cci.fr

PRESSE
Agence COSMOCOVER
Salima BESSAHRAOUI - Philémon HEUTTE
T. 01 84 200 104 / T. 06 08 358 715
e-virtuoses@cosmocover.com

LE PHÉNIX / VALENCIENNES (FRANCE) 4+5 JUIN 2013

LES FABRIQUES NUMÉRIQUES

Pictanovo
LILLE REGION IMAGE COMMUNITY

CIREL
TRIGONE

le phénix
Entrepreneurs Valenciennes

Les e-virtuoses sont co-financés
par l'Union Européenne
L'Europe s'engage en NPDC
avec le FEDER



CCI
GRAND
HAINAUT
NORD DE FRANCE

SOMMAIRE

Le Valenciennois, terre de tendances vidéoludiques	p.3/4
Ça bouge dans le Valenciennois	p.5/8
e-virtuoses 2013 : Exposants	p.9/10
e-virtuoses : Awards 2013	p.11/13
e-virtuoses 2013 : Colloque scientifique	p.14
Lumière sur les thèmes phares de la manifestation	p.15/19

e-virtuoses 2013 en bref



- 3** volets : Ateliers participatifs, e-virtuoses Awards , Colloque scientifique
- 1** espace « demo »: Simulation, Serious games, Serious gaming, Gamification
- 1** keynote prestigieuse avec Chris Crawford
- 1** cérémonie de remise des e-virtuoses Awards (animée par Julien Tellouck)
- 10** nationalités

Gamification au cœur de l'actu

Créés et initiés par la CCI Grand Hainaut en 2008, les e-virtuoses rassemblent tous les professionnels des jeux vidéo utilisés pour former, sensibiliser, gérer ou mieux vendre. Pour sa cinquième édition, l'évènement se penche sur les nouvelles tendances en lien avec le Serious game et s'enrichit de concepts prometteurs : la gamification et le Serious gaming.

Objectifs : soutenir et valoriser les innovations

La CCI Grand Hainaut a pour but d'aider et d'accompagner les entreprises qui n'ont pas encore fait le pas des Serious games. Les e-virtuoses sont l'occasion d'approfondir le sujet, de trouver des solutions concrètes et de formuler des propositions pour créer des Serious games plus vite et moins cher.

“ Pour gagner en compétitivité, nos entreprises doivent être en phase avec les technologies numériques et les pratiques ludiques que convoque de manière croissante notre société. Leur positionnement sur le marché mondial pour les prochaines décennies se joue maintenant. Les e-virtuoses leur apportent des solutions concrètes.



Francis ALDEBERT,
Président de la CCI Grand Hainaut

Repères et définitions:

Serious game

Objet qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique, d'entraînement ou de collecte de données avec un jeu incluant règles et objectifs.

Serious gaming

Processus de détournement d'un jeu, par tous types de procédés, pour proposer des activités s'écartant du seul divertissement et qui n'étaient pas prévues à l'origine par l'auteur du jeu.

Gamification

Utilisation du game design pour rendre ludiques des objets ou des contextes initialement non-ludiques.



Eclairage sur le Serious gaming

Le marché des jeux sérieux (ou Serious games) au sens large enregistre une croissance soutenue¹ et gagne désormais le cœur des PME. Grands comptes, ONG ou collectivités qui s'approprient ces outils innovants depuis près de 10 ans s'interrogent également sur les tendances à venir.

Mise au point sur le Serious game et le Serious gaming avec Sandra FAGGIONI, responsable de l'événement e-virtuoses et Julian ALVAREZ, responsable du colloque scientifique.

Question : Le Serious game est-il réservé aux grands acteurs ?

“ Aujourd'hui, un nombre croissant de PME et d'acteurs institutionnels territoriaux souhaitent bénéficier de Serious games. Pour répondre à cette demande, et composer avec budgets plus limités, il faut répondre aux deux questions suivantes : Comment faire des économies d'échelle ? Comment préserver la qualité du produit ? Il semble que la piste du Serious gaming soit prometteuse.



des

Question : En quoi consiste le Serious gaming ?

“ Il s'agit de détourner des jeux (vidéo) existants pour bénéficier de toutes les qualités d'un titre commercial (affichage graphique, mécaniques de jeux, fun déjà éprouvé...) en y ajoutant la dimension utilitaire.

Question : Tendance durable ou feu de paille ?

“ L'édition 2013 des e-virtuoses tentera d'estimer en quoi cette tendance impacte le marché actuel du Serious game au niveau des coûts de réalisation pour les commanditaires et des business models pour les studios.



¹ CA du secteur 1,5 Milliard d'euros. Selon le cabinet IDATE, les Serious games devraient pénétrer le tissu des PME encore peu sensibilisées à ces outils innovants.

Serre numérique un site d'excellence

Les e-virtuoses s'enracinent dans un projet global qui s'inscrit dans un projet urbain ambitieux avec l'ouverture de La Serre Numérique, un site d'excellence dédié à la Création numérique. Le chantier de construction s'est ouvert en Juin 2012. L'ouverture du bâtiment est prévue pour Septembre 2014.

Développée par la CCI Grand Hainaut, premier ouvrage et élément moteur du Parc des Rives Créatives de l'Escaut (15 ha dédiés à l'accueil d'entreprises relevant de l'image et du numérique), la Serre Numérique concentre en un même espace les entreprises, l'enseignement supérieur, la recherche et l'innovation, dans un concept de « fertilisation croisée » entre ces univers.

D'une qualité architecturale exceptionnelle, le bâtiment de la Serre Numérique développera 17 000 m² d'espaces sur 2 hectares regroupant :

- Rubika, ses 3 écoles supérieures de la Création numérique (Supinfocom, Supinfogame et l'Institut Supérieur de Design) et ses 1 000 étudiants.
- Une activité de recherche et de transfert de technologie, à l'instar du Play Research Lab (PRL), laboratoire dédié à l'évaluation des jeux, de ses usages et impacts.
- Un espace Entreprises de 3.000 m² réservé à l'hébergement des acteurs économiques de la filière : incubateur, pépinière...
- Des équipements de pointe : espace immersif de réalité virtuelle, amphithéâtre 3D relief de 450 places, équipements et outils de recherche pour les domaines des sciences de l'éducation, des sciences de l'information et de la communication...
- Un espace de co-working et un learning center dédié à la Création numérique.
- Des espaces de convivialité (restauration, détente...) et d'accueil de manifestations.

Le projet de la Serre Numérique est présenté en détails sur l'espace « démos » des e-virtuoses.



L'école Rubika : un savoir reconnu par ses pairs

Créées par la CCI Grand Hainaut il y a plus de 25 ans, Supinfocom (animation), Supinfogame (jeu vidéo) et l'ISD (design industriel) sont devenues de grandes écoles mondialement reconnues.

Rassemblées depuis 2007 au sein d'un groupe dénommé Rubika, les 3 écoles ont mis en mouvement un projet qui répond aux défis de demain : un modèle unique qui place l'étudiant au cœur du processus, un projet qui contribue à inventer les métiers de demain à la croisée de l'animation, du jeu vidéo et du design.

Si Supinfocom est classée comme « l'une des meilleures écoles d'animation », c'est grâce à cette alchimie « Supinfocom » : beaucoup de talents, une formation innovante en mode projet, des cours assurés par des professionnels en activité qui transmettent leur passion de l'animation...

Pionnière, Supinfogame a réussi en 11 ans à se positionner comme une école « phare » dans la formation aux métiers du Jeu Vidéo. La réputation d'excellence, sa forte interactivité avec les professionnels, un rayonnement international lui permettent d'offrir un ticket d'entrée pour ses étudiants dans les studios de développement de jeux vidéo.

L'ISD, Institut Supérieur de Design a mis en place depuis 1987 une pédagogie innovante qui a pour finalité l'accompagnement des entreprises dans le recours au design industriel. Les projets pratiques - plus de 70 partenariats par an avec le monde professionnel - confèrent aux étudiants une expérience unique, critère essentiel pour les employeurs à la recherche de designers opérationnels capables d'encadrer une équipe.

Rubika présente son cursus et ses formations sur l'espace « démos » des e-virtuoses.

RUBIKA



Le Play Research Lab, laboratoire de ludologie

S'appuyant sur le modèle californien, le premier laboratoire consulaire de France dédié à la recherche en ludologie vise à fédérer universités, entreprises et écoles. Le laboratoire en ludologie a ouvert ses portes en janvier 2013 aux Ateliers Numériques à Valenciennes. Dès 2014, il sera hébergé à la Serre Numérique sur les Rives Créatives de L'Escaut.

“ Le Play Research Lab (PRL), laboratoire en ludologie, est spécialisé dans l'évaluation. Il vise à étudier notamment comment le jeu peut être instrumentalisé pour apprendre, communiquer et soigner. Le PRL a également pour mission de conseiller les décideurs publics et privés, lorsqu'ils souhaitent intégrer des approches ludiques dans leurs écosystèmes (écoles, hôpitaux, entreprises, institutions...).

Julian ALVAREZ,
Responsable du Play Research Lab et
enseignant-chercheur au laboratoire CIREL
de Lille 1.

LE PLAY RESEARCH LAB SE STRUCTURE EN 3 CELLULES

1) Cellule Communication / Valorisation

Principaux objectifs : gérer la communication du laboratoire et ses actions sur les plans nationaux et internationaux, aider à la recherche de fonds et de partenaires, organiser et gérer des colloques et manifestations internationales à l'instar des e-virtuoses.

2) Cellule Playtest

Principaux objectifs : concevoir et évaluer des dispositifs convoquant du ludique s'écartant du seul divertissement. Imaginer des protocoles pour évaluer des compétences utilisateurs via des dispositifs ludiques (Games User Experiences). Etablir des partenariats industriels, assurer de l'AMO et de l'audit, gérer le matériel et préparer les bancs tests.

3) Cellule Recherche Académique

Principaux objectifs : piloter des travaux de recherche convoquant du jeu, produire des publications scientifiques, contribuer à des manifestations scientifiques ou grand public en lien avec la ludologie, coordonner des travaux de doctorat ou de post-doctorat, établir des partenariats internationaux avec des instituts de recherche et entreprises, fédérer les acteurs de la recherche en ludologie.

LES OBJECTIFS ET OBJETS DE RECHERCHE DU LABORATOIRE

La création de ce laboratoire en ludologie vise à :

- ➔ Etudier et évaluer tous les utilisateurs, objets, procédés, activités ou contextes qui convoquent ou font référence à du jeu, numérique ou non, avec ou sans règle, et d'en analyser les impacts associés
- ➔ Développer l'emploi du jeu, numérique ou non, avec ou sans règle, dans des domaines ou segments de marché s'écartant du seul divertissement.

L'objet de recherche principal visé est en premier lieu la ludologie avec une orientation axée sur l'étude de l'impact de tout objet vidéoludique ou convoquant le jeu (gamification).

Ce positionnement nous questionne sur les approches, les taxinomies, les paradigmes, les retours d'expériences pour évaluer ou mesurer sous un prisme théorique l'impact de l'objet vidéoludique dont le Serious game. Ce dernier offre désormais des perspectives inégalées et touche des domaines aussi variés que l'éducation, la formation, la santé, le marketing, la sécurité, la culture... Si la question de savoir comment concevoir et optimiser le développement d'un Serious game constitue un pan non négligeable des préoccupations actuelles, il convient aussi de s'interroger sur l'évaluation voire la mesure de leur impact de manière scientifique. Cela constitue une étape incontournable pour aider les commanditaires, les prescripteurs, les utilisateurs, les concepteurs et les chercheurs à savoir quelles positions adopter.

La notion d'impact s'entend ici par l'effet ou l'influence que le Serious game entraîne sur ses utilisateurs et de manière générale sur tout un écosystème. Enfin, l'évaluation des compétences utilisateurs par le jeu est un axe que le laboratoire ambitionne d'embrasser.

L'EQUIPE DU PLAY RESEARCH LAB



Julian ALVAREZ,
Responsable du PRL



Sandra FAGGIONI,
Responsable de la valorisation
et de la communication du PRL



Sylvain HAUDEGOND,
Responsable des Games User
Experiences du PRL



Yoann LEBRUN,
Chercheur en Informatique et
nouvelles interactions



Anne-Sophie CAPPELLE,
Assistante du PRL et des
e-virtuoses

Focus exposants





Retrouvez aussi sur l'espace « démos », les 20 finalistes en compétition pour les « e-virtuoses Awards » 2013.

Les Ateliers pour échanger

Cette année, les e-virtuoses ont mis en place une toute nouvelle formule pour favoriser la réflexion collective. Les visiteurs sont invités à prendre place aux tables rondes via des workshops participatifs pour engager une réflexion collégiale et trouver des solutions innovantes.

Objectifs : débattre, s'enrichir et s'inspirer des expériences de professionnels venus d'horizons différents (commanditaires, concepteurs, étudiants, responsables RH, personnels de santé, chercheurs).

Des experts pour porter les débats

Chaque atelier est tenu par un animateur, assisté de 4 experts qui prendront place à chaque table, autour desquelles les invités seront répartis. Ces derniers disposent d'une vingtaine de minutes pour réfléchir tous ensemble autour de thèmes précis avant de mettre en commun le fruit de leurs discussions.

Quatre workshops, quatre thèmes retraçant le parcours de création d'un Serious game

- Session 1** Conception de Serious games
- Session 2** Financement de Serious games
- Session 3** Diffusion de Serious games
- Session 4** Retour d'expériences et évaluation



Ces sessions seront animées par quatre experts reconnus :

Damien Djaouti (Université de Montpellier 2)

Sylvain Haudegond (Play Research Lab),

Hélène Michel (Grenoble Ecole de Management)

Oliver Rampnoux (Centre Européen des Produits de l'Enfant).

Repères :

Découvrez l'intégralité du programme sur le site internet ainsi que sur la signalétique de la manifestation.

Rendez-vous en ligne : <http://www.e-virtuoses.net>

Chiffres & évolutions

Les e-virtuoses tiennent à saluer le travail des concepteurs de Serious games et récompensent les jeux finalisés et réalisés en 2012 et 2013.

L'objectif de l'évènement consiste à faire découvrir en avant-première les derniers jeux vidéo détournés (Serious gaming), les nouveaux Serious games et les dispositifs gamifiés.²

“ Cette année, 66% de candidatures supplémentaires ont été enregistrées aux « e-virtuoses Awards ». Cela montre le dynamisme croissant du marché des Serious games et des dispositifs gamifiés sur la scène internationale. Cette tendance s'accompagne d'une augmentation de la qualité des productions tant sur les aspects technologiques que conceptuels. L'année 2013 promet de beaux échanges parmi les membres du jury international qui se réunira les 4 et 5 juin prochains à Valenciennes pour départager ces réalisations. »

Sandra FAGGIONI

Responsable de l'évènement e-virtuoses.

Les « e-virtuoses Awards », chiffres clés

55 candidatures (contre 33 en 2012)

20 lauréats retenus pour la compétition, sélectionnés par un jury international indépendant

5 catégories

3 catégories « Serious game » : Santé / Formation / Communication - Sensibilisation

2 nouvelles catégories : Gamification et Serious gaming

20% de candidatures internationales : Autriche, Belgique, Danemark, Espagne, Hongrie, Canada et USA

25% de candidatures régionales : 3Dduo, Audace, KTM Advance, Interactive 4D, OPO, Kubix et Vertical.

30 minutes de présentation pour les sessions de Serious games, le 4 juin :

- 10 minutes de présentation (avec démo d'une minute)
- 10 minutes de test par les membres du jury, phase assistée par le candidat
- 10 minutes de questions-réponses / évaluation

15 minutes de présentation pour les sessions Gamification et Serious gaming, le 5 juin :

² Les 5 gagnants sont annoncés le mercredi 5 juin lors de la séance plénière du milieu de journée, présentée par Julien Tellouck. Les soutenances des jeux en compétition sont ouvertes au public et tous les projets sont disponibles et jouables dans l'espace démonstration des e-virtuoses.

- 10 minutes de présentation (avec démo d'une minute)
- 5 minutes de questions-réponses / évaluation

« e-VIRTUOSES AWARDS » 2013

20 Finalistes 2013

La cérémonie de remise des « e-virtuoses Awards » se tiendra le mercredi 5 juin à midi et sera animée par Julien TELLOUCK, journaliste sur la chaîne Game One.

CATÉGORIE 1 : SERIOUS GAME FORMATION

- > Interactive 4D avec « Lake Adventures » / France - Lille
- > Succubus Interactive avec « Cornak » / France - Nantes
- > Daesign avec « Antitrust » / France - Paris
- > UFR Ingémédia avec « I-Care » / France - La Garde

CATÉGORIE 2 : SERIOUS GAME COMMUNICATION

- > Cuteacute avec « Data dealer – Legal? Illegal? Whatever! » / Autriche - Vienne
- > 84.Paris avec « Pagaille à Versailles » / France - Paris
- > Vertical avec « Sociorezo » / France - Tourcoing
- > Interaction Games avec « J'apprends, j'entreprends » / France - Paris

CATÉGORIE 3 : SERIOUS GAME SANTÉ

- > iLumens – Octarina avec « Born to be alive » / France - Paris
- > NaturalPad avec « Hammer & Planks » / France - Prades-le-lez
- > Audace avec « Florence » / France - Lens
- > Groupe Genius avec « Voracy Fish » / France - Colombes

CATÉGORIE 4 : GAMIFICATION

- > Seppia - Bigger than fiction avec « Le défi des bâtisseurs » / France - Strasbourg
- > Serious Factory avec « Renault Truck Eco-Fuel Driving » / France - Suresnes
- > Play Ubiquitous game and Play More avec « Plug les secrets du musée » / France - Paris
- > Œil pour Œil avec « Gamification du parcours multimedia enfant du Louvre Lens » / France - Lille

CATÉGORIE 5 : SERIOUS GAMING

- > Salim ZEIN avec « Arcadémie » (Little big planet 2) / France - Alès
- > Supinfogame avec « Voice of Peace » (Skyrim) pour Non Violence XXI / France - Valenciennes
- > Michael Stora avec « Ico, un conte de fée interactif pour les enfants en manque d'interaction » (Ico Sony Entertainment) / France - Paris
- > Supinfogame avec « Nonviolent Challenge » (Civilization V) pour Non Violence XXI / France - Valenciennes

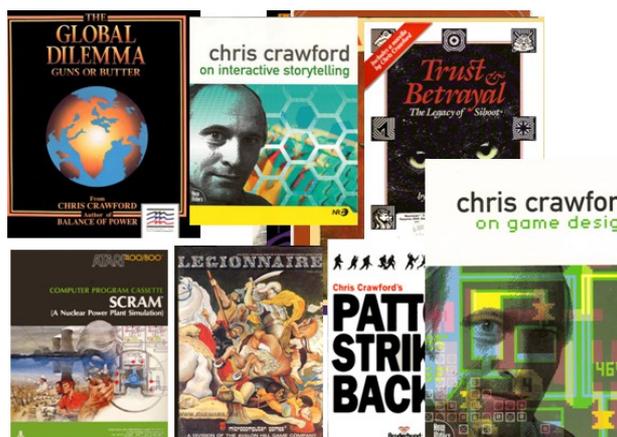
Chris Crawford, président du Jury e -virtuoses Awards:



Chris CRAWFORD est une figure importante de l'industrie vidéoludique. Il est l'un des premiers acteurs à avoir adopté une démarche de réflexion sur le jeu vidéo. Game designer de son métier, il crée de nombreux jeux chez Atari pendant les années 80, dont le plus connu est *Balance of Power* (1985). Il écrit en 1982 *The Art of Computer Game Design*, sans doute le premier ouvrage de Game Design dédié au jeu vidéo.

Il co-fonde la « Game Developer Conference » (GDC) qui d'une petite réunion entre game designers dans son salon est devenue aujourd'hui la référence mondiale des professionnels du jeu vidéo.

En 1992, à travers un célèbre *The Dragon Speech*, il lance un appel à toute l'industrie pour explorer d'autres divertissements basiques qu'il qualifie de « Candy Age ». Joignant les actes à progressivement de l'industrie du jeu vidéo et réfléchir au futur de la narration notamment en 2009 une nouvelle version de *Balance of Power* utilisant sa technologie de *Storytron*.



discours baptisé « appel à toute l'industrie pour explorer d'autres divertissements basiques qu'il qualifie de « Candy Age ». Joignant les actes à progressivement de l'industrie du jeu vidéo et réfléchir au futur de la narration notamment en 2009 une nouvelle version de *Balance of Power* utilisant sa technologie de *Storytron*.

Chris CRAWFORD utilise le vocable « StoryWorld » pour désigner les applications où l'interactivité vise avant tout les aspects narratifs.³ Chris CRAWFORD assure également la keynote d'ouverture des e-virtuoses le mardi 4 juin.

Chris CRAWFORD, président du jury international et indépendant.

Pour l'accompagner dans ses décisions, Chris CRAWFORD est entouré d'un jury composé de professionnels, venant de tous les pays : des USA à l'Espagne en passant par l'Allemagne, le Brésil, la France, l'Italie, les Pays-Bas et la Suisse. Les jurys seront répartis selon leurs spécialités dans les différentes catégories des « e-virtuoses Awards ».

Ce sont 21 professionnels et experts internationaux qui ont été mobilisés pour assurer la pré-sélection et la sélection finale.

La liste du jury est consultable en ligne sur le site des e-virtuoses <http://www.e-virtuoses.net>

³ Ludographie de Chris Crawford : *Energy Czar* (1981), *Scram* (1981), *Eastern Front* (1981), *Legionnaire* (1982), *Trust & Betrayal* (1987), *Balance of Power II*, *Guns & Butter* (1989), *Balance of the Planet* (1990), *Patton Strikes Back* (1991).

Pour la seconde année consécutive, les « e-virtuoses » proposent aux chercheurs de la scène internationale de partager leurs résultats et découvertes sur l'impact des jeux vidéo et des Serious games.

Cette année, le Colloque Scientifique abordera la problématique suivante :

« Jouer à toutes fins utiles ? Appropriations, détournements et rejets »

4 revues scientifiques prestigieuses⁴, toutes reconnues par l'AERES ou en passe de l'être sont partenaires des e-virtuoses : INTERFACES NUMERIQUES, RIHM, SIM et STICEF. Les représentants de ces 4 revues seront présents lors du colloque afin de rencontrer et d'échanger avec la communauté scientifique. Les meilleurs articles, sélectionnés par le Comité scientifique, pourront faire l'objet d'une publication dans ces revues.

Cette année, 25 articles scientifiques internationaux ont été déposés (Brésil, Canada, Espagne, France et Pays-Bas)

Focus sur : Gilles BROUGERE, Président du colloque scientifique



Gilles BROUGERE est professeur en sciences de l'éducation à l'université Paris 13, directeur d'EXPERICE, et responsable de la spécialité Loisir, Jeu, Education du Master EFIS. Il développe des travaux de recherches sur le jouet, la culture enfantine de masse, les relations entre jeu et éducation, l'éducation préscolaire comparée et les apprentissages en situation informelle. Après des études et une agrégation de philosophie, il a obtenu un doctorat en ethnologie à Paris 7, un doctorat d'Etat es Lettres et Sciences humaines à Paris 5, en 1993.

Ses travaux de recherche portent notamment sur les relations entre jeu et éducation qui le conduisent à confronter sur cette question différents systèmes préscolaires dans le monde. Il s'intéresse également, à travers le jeu, le loisir (par exemple le tourisme) et au-delà aux situations d'apprentissage informel. Gilles BROUGERE interroge ainsi le modèle de l'école en France, notamment sur la place que peut y occuper le jeu.⁵

Repères :

Les articles et résultats des articles retenus et présentés sont disponibles sur demande.

4 Revues scientifiques présentes :

- STICEF (Informatique / Sciences de l'éducation)
- SIM (Sciences de Gestion)
- INTERFACES NUMÉRIQUES (Sciences de l'information-communication, anthropologie, sociologie, sémiologie, histoire de l'art, philosophie...)
- RIHM (Sciences de l'information et de la communication)

5 Principales publications de Gilles Brougère :

- Le jouet, valeurs et paradoxes d'un petit objet secret, Paris, Autrement, 1992 (ISBN 9782862603902)
- Jeu et éducation, Paris, L'Harmattan, 1995 (ISBN 2738433839)
- Jouer, apprendre, Paris, Economica, 2005 (ISBN 9782717851199)
- La ronde des jeux et des jouets, Paris, Autrement, 2008 (ISBN 978-2-7467-1115-0)

LUMIÈRE SUR DES THÈMES PHARES DES « e -VIRTUOSES AWARDS »

Les « e-virtuoses Awards » récompensent les dernières nouveautés en matière de création de Serious game, de Serious gaming et de Gamification. Cette année, les jeux en compétition nous éclairent sur des enjeux emblématiques de notre époque comme la vie en entreprise, la gestion du personnel de santé, l'accès au patrimoine, la santé publique, la sécurité ou les réseaux sociaux.



Les enjeux du travail, de la formation et du management

Cette année, l'employabilité, l'acquisition de savoir-faire techniques ou la gestion de la vie au travail sont aux premières loges. A l'instar du projet **AntiTrust** de Daesign qui aide les commerciaux de Michelin à faire face à une multitude de situations réelles de leur quotidien (clientèle, stock, négociation...). **Florence** d'Audace plonge les apprenties infirmières dans leur environnement de travail où elles mettront en place une série de protocoles de soin.



Cette année, les jeunes travailleurs ne sont pas en reste comme nous le montrent **Cornak** de Succubus Interactive et **J'apprends, j'entreprends** d'Interaction Games.

Le premier propose aux jeunes actifs d'évoluer au sein d'une entreprise tout en interagissant avec leurs collègues ou la hiérarchie. Le second permet aux auto-entrepreneurs de préparer la création de leur future société.

Repères :

- ✓ **Cornak** – Succubus Interactive. *Catégorie Formation*
- ✓ **J'apprends, j'entreprends** – Interaction Games. *Catégorie Communication / Sensibilisation*
- ✓ **AntiTrust** - Daesign. *Catégorie Formation*
- ✓ **Florence** – Audace. *Catégorie Santé*

Retrouvez tous les lauréats sur l'espace « Démon »

Motricité et thérapies de rééducation

La dernière génération de consoles comme la Wii™ ou Kinect™ intègre le mouvement qui, utilisé dans le cadre de Serious games accompagne les personnes souffrant de déséquilibre ou de problème de motricité dans leur parcours de soin.



C'est le cas de deux jeux en compétition :

Hammer & Planks de NaturalPad propose des jeux amusants et divertissants, jouables avec une Kinect ou une Wii Balance Board™, assis ou debout. Le patient devra venir à bout d'un maximum d'adversaires sans être touché pour améliorer son équilibre, sa motricité et sa concentration.

Voracy Fish du Groupe d'aventure ayant pour but membre supérieur. Les solitaire, plongé dans un avec leurs bras et leurs mouvements effectués thérapeutique.



GENIOUS est un jeu d'exploration et la rééducation fonctionnelle du joueurs incarnent un poisson vorace et univers marin. Ils pilotent son Voracy mains via une Kinect. Les par l'utilisateur ont une vocation

Santé mentale, maternité et bien-être



Deux candidats en compétition pour les « e-virtuoses Awards » 2013 reviennent sur la maternité et l'enfance. Dans le jeu **Born to be Alive** d'Illumens, les mères accouchant pour la première fois pourront se préparer pour le grand jour en donnant naissance en 3D. Ce jeu pourra répondre à leurs questions et permettra de vivre une naissance sous différents points de vue, aidant à mieux comprendre le déroulement d'un accouchement.

Michael Stora, pédo-psychologue et psychanalyste, a détourné le jeu d'action/aventure **Ico**. Le patient incarne Ico, un jeune garçon rejeté et injustement emprisonné qui devra se libérer avec l'aide de Yorda, une autre prisonnière. Le psychologue a observé comment le gameplay du jeu vient en aide aux enfants dont la mère connaît une phase dépressive.



Repères :

- ✓ [Hammer & Planks – NaturalPad](#). Catégorie Serious game Santé
- ✓ [Voracy Fish – Groupe GENIOUS](#). Catégorie Serious game Santé
- ✓ [Born to be Alive – Illumens](#). Catégorie Serious game Santé
- ✓ [Ico – Michael Stora](#). Catégorie Serious gaming

Retrouvez tous les lauréats sur l'espace « Démon »

En s'aidant d'outils innovants, les conservateurs de musées et game designers inventent des solutions interactives pour intéresser petits et grands. Les Serious games, objets gamifiés et réalité augmentée animent ainsi les parcours culturels.



La culture, de plus en plus accessible :

C'est le cas de **Pagaille à Versailles** de 84.Paris qui propose au jeune public de se familiariser avec l'histoire et l'architecture du château de Versailles. Le jeu en ligne présente les différentes phases de la construction du bâtiment, de l'expansion initiée sous Louis XIII à sa transformation finale sous l'Empire. Au terme de chaque partie, le Château se construit sous les yeux du participant.



Deux musées se servent de dispositifs gamifiés pour faire partager une nouvelle expérience aux visiteurs. Les enfants qui viennent découvrir le **Louvre Lens** peuvent participer à une enquête ludique et interactive qui leur permet de comprendre une œuvre et d'en découvrir ses secrets. La société Œil Pour Œil a réalisé cette application utilisant la réalité augmentée.

Le projet **Les secrets du musée** (Musée des Arts et Métiers) mis en place par PLUG (PLay Ubiquitous Game) propose aussi un parcours spécial avec un système d'énigmes accompagnées de cartes à trouver et à collectionner. Les cartes à jouer virtuelles sont stockées dans des bornes RFID.



Repères :

- ✓ [Pagaille à Versailles – 84.Paris](#). *Catégorie Communication / sensibilisation*
- ✓ [Parcours multimédia enfant du Louvre Lens – Œil pour Œil](#). *Catégorie Gamification*
- ✓ [Les secrets du Musée – Plug](#). *Catégorie Gamification*

Retrouvez tous les lauréats sur l'espace « Démon »

Les Serious games sont des leviers importants de sensibilisation des peuples et des individus aux problématiques de sécurité informatique, notamment sur les réseaux sociaux. Les jeux vidéo permettent également de véhiculer des messages de paix et de solidarité à destination du jeune public.



Les réseaux sociaux et les échanges d'informations personnelles



Les réseaux sociaux soulèvent des problématiques liées aux flux et aux échanges d'informations privées et personnelles. Les Serious games font preuve une fois de plus de moyens ingénieux pour sensibiliser les internautes à ces sujets.

Pour matérialiser et expliquer les processus d'échanges d'informations, les autrichiens de Cuteacute présentent **Data Dealer – Legal? Illegal? Whatever!** L'utilisateur prendra les commandes d'une entreprise de collecte et de revente de données personnelles sur internet. Tous les schémas sont astucieusement représentés pour que les joueurs réalisent les conséquences du partage d'informations personnelles sur les réseaux sociaux.

Vertical a mis en sensibilisation aider à se Dans **Sociorezo**, constituer un réseau des missions. Le jeu l'UFCV, aidera avec les autres trouver des

ADO, MOI, MON IMAGE ET LES AUTRES



place un Serious game de auprès des adolescents pour les familiariser avec les réseaux sociaux. les jeunes joueurs devront se d'amis et interagir avec eux à travers développé en partenariat avec également à favoriser la discussion (jeunes, adultes et animateurs) pour solutions ensemble.

Pas de violence c'est les vacances

Deux projets différents sponsorisés par l'association Non-Violence XXI sont en compétition pour les « e-virtuoses Awards ». En utilisant des jeux a priori violents comme Skyrim ou Civilization 5, il faudra faire face à une série de situations de façon pacifique. Les responsables des détournements espèrent ainsi interagir avec les joueurs pour faire passer leurs messages.



Repères :

- ✓ **Data Dealer – Legal? Illegal? Whatever! – Cuteacute. Catégorie Communication**
- ✓ **Sociorezo – Vertical. Catégorie Communication**
- ✓ **Voice of Peace – Non Violence XXI. Catégorie Serious gaming**
- ✓ **Nonviolent Challenge – Non Violence XXI. Catégorie Serious gaming**

Retrouvez tous les lauréats sur l'espace « Démon »

La compétition des « e-virtuoses Awards » fait la part belle à l'industrie (automobile, aéronautique, ferroviaire, spatiale...), un secteur toujours friand d'innovations pour améliorer ses processus de formation et d'entraînement. Les concepteurs de Serious games font des étincelles en rendant les gameplay toujours plus immersifs, plus réalistes afin de coller au mieux aux pratiques et aux risques du métier.



Le Serious game au service de l'industrie

L'UFR Ingémédia (Université du Sud Toulon) et Eurocopter, le premier fabricant d'hélicoptères civils au monde, viennent de réaliser **I-CARE**. Ce dispositif s'inspire des jeux de simulation reproduisant des séances de vol en hélicoptère.



Renault, adepte des Serious games, s'est adressé à Serious Factory pour **Renault Trucks Eco-Fuel Driving**, un jeu de simulation pour sensibiliser les conducteurs de poids lourds à la conduite responsable. Les joueurs devront se rendre le plus rapidement possible à une destination avec un niveau de carburant limité. Renault a pour volonté d'apporter un maximum de solutions pour changer les comportements au volant et encourager à économiser l'essence. Par le biais du jeu, la compagnie souhaite également mettre en avant son offre "Optifuel Solutions".

Repères :

- ✓ **I-CARE – UFR Ingémédia. Catégorie Formation**
- ✓ **Renault Trucks Eco-Fuel Driving – Serious Factory. Catégorie Gamification**

Retrouvez tous les lauréats sur l'espace « Démon »

PARTENAIRES PARTNERS

evirtuoses®

simulation | e-learning | serious game | gamification

FINANCEURS FINANCERS



PARTENAIRES PARTNERS



PARTICIPANTS 2013 CONTRIBUTORS 2013

