Info : Serious Games Un marchÃ© en pleine expansion
Info
PostÃ© par : JulieM
PubliÃ©e le : 13/7/2010 0:00:00

Lâ□□IDATE vient de publier lâ□□Ã©tude Â« Serious Game Â» en conduisant une analyse approfondie sur les diffÃ©rents marchÃ©s et ses perspectives jusquâ□□Ã 2015. Les principaux acteurs du Serious Games sont prÃ©sentÃ©s ainsi que les derniÃ¨res tendances du secteur.

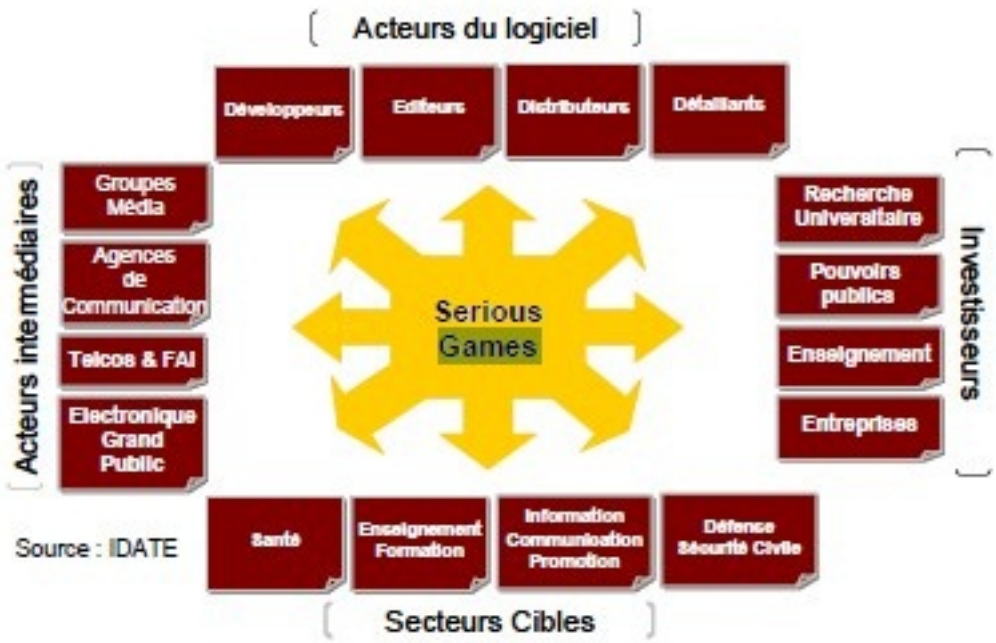
Â« *Ce rapport permet dâ□□avoir une vue dâ□□ensemble sur le marchÃ© du Serious Game en analysant les impacts sur la chaÃ®ne de valeur de lâ□□industrie du jeu vidÃ©o et en prÃ©sentant des nombreux modÃ¨les Ã©conomiques*Â», commente **Laurent Michaud**, Responsable de la practice Digital Home Entertainment,

Â« *A ce jour la plupart des Serious Games sont hÃ©bergÃ©s sur lâ□□ordinateur personnel, cependant le mobile prend dÃ©jÃ un rÃ´le plus important dans les pays Ã©mergents et câ□□est terminal prÃ©destinÃ© au dÃ©veloppement dâ□□applications Serious Games.* Â»

Le secteur du serious game devrait connaÃ®tre une croissance significative Ã moyen terme. L'IDATE estime qu'aujourd'hui ce secteur gÃ©nÃ¨re dans le monde un chiffre d'affaires de 1,5 milliard EUR. D'ici 2015, ses revenus devraient Ãªtre presque 7 fois plus importants qu'en 2010. Son taux de croissance annuel s'Ã©lÃ¨ve Ã 47% sur la pÃ©riode 2010-2015. L'annÃ©e 2013 devrait Ãªtre marquÃ©e par une accÃ©lÃ©ration de la prise en compte du serious game dans le milieu professionnel, et principalement chez les PME encore peu sensibilisÃ©es Ã ces outils.

La chaÃ®ne de valeur du serious game est plus rÃ©duite que celle du jeu vidÃ©o

traditionnel. Comme Ã©voquÃ© prÃ©cÃ©demment, l'organisation la plus rÃ©pandue se prÃ©sente sous la forme d'un acteur qui prend en charge le dÃ©veloppement, l'Ã©dition, la distribution et la vente de ses titres. Beaucoup d'acteurs nâ□□ont d'ailleurs dans leur catalogue qu'un seul titre, dont la commercialisation et l'implÃ©mentation chez le client occupent la totalitÃ© de la force de vente et le support. Les outils aujourd'hui encore les plus utilisÃ©s dans ce secteur peuvent Ãªtre qualifiÃ© de Low-End, accessibles Ã©conomiquement Ã des dÃ©veloppeurs dont les moyens financiers ne permettent pas d'acquÃ©rir des moteurs de jeux coÃ»tant parfois plus de 250 000 USD.



A ce stade de dÃ©veloppement du secteur du serious game, la chaÃ®ne de valeur est plus axÃ©e sur le logiciel et sur le service que sur le terminal. A cet Ã©gard, la plupart des serious games sont destinÃ©s Ã Ãªtre hÃ©bergÃ©s sur un ordinateur personnel. Il en existe encore assez peu sur les autres plateformes. Le tÃ©lÃ©phone mobile est encore le terminal qui offre aujourd'hui l'alternative la plus intÃ©ressante au PC. C'est d'ailleurs la plateforme de prÃ©dilection de dÃ©veloppement de serious game dans les pays Ã©mergents, oÃ¹ la population se dote plus aisÃ©ment d'un tÃ©lÃ©phone que d'un ordinateur. Dans le secteur du serious game, le logiciel domine encore game est encore le plus souvent isolÃ© face Ã son jeu, qui finalement se consomme seul et en mode local par opposition au mode online. Or d'une part, le serious game n'a pas vocation Ã remplacer les modes d'information, de communication ou de formation existants mais plutÃ´t Ã les complÃ©ter et Ã leur faire bÃ©nÃ©ficier de l'interactivitÃ©, des interfaces graphiques et des capacitÃ©s du jeu vidÃ©o Ã immerger un utilisateur dans un environnement oÃ¹ il sera plus rÃ©ceptif aux message qui lui seront transmis.

D'autre part, le caractÃ¨re social d'un serious game, qui induit le multiutilisateur voire le massivement multijoueur, reprÃ©sente l'enjeu majeur dans les annÃ©es Ã venir pour le "joueur" comme pour le professionnel qui l'encadre.

De fait, le serious game ne doit pas se dÃ©partir :

â¢ d'un accompagnement professionnel dans ses usages ;

â¢ d'un service associÃ© (autre que la gestion de l'application et de ses fonctionnalitÃ©s en mode "Software As A Service") qui propose :

- de former les futurs utilisateurs du serious game, qu'ils soient professionnels citoyens, consommateurs ou Ã©tudiants ;

- d'adapter rÃ©guliÃ¨rement l'application aux cas d'usages ;

- de paramÃ©trer le jeu Ã distance ou non en fonction de l'utilisateur ciblÃ©, patient, citoyen ou apprenant ;

- de recueillir les rÃ©sultats d'utilisation de l'application sÃ©rieuse, de les interprÃ©ter, de les restituer et de les rÃ©injecter dans le gameplay pour faire progresser l'utilisateur.