

23/11/2010 19:47:00

Lyon: timide apparition de la 3D en relief dans l'univers des "jeux sérieux"

LYON, 23 nov 2010 (AFP) - La "3D relief" a fait une timide apparition dans les jeux vidéos dits "sérieux", destinés aux entreprises notamment pour former les salariés, lors du salon Serious Game Expo dont la 6e édition s'est tenue mardi à Lyon.

"Le monde des ressources humaines souffrait d'un déficit d'image auprès des jeunes et nous avons voulu prendre le contre-pied", a expliqué à l'AFP Denis Le Chevalier, directeur général chez l'éditeur de logiciels Qovéo, le premier à proposer le relief numérique sur l'un de ses produits.

"Notre jeu, qui nécessite des lunettes, permet d'incarner un personnage qui découvre le secteur de la plasturgie, notre client, en participant à la conception d'un objet en plastique", détaille-t-il.

Comme Qovéo, une trentaine de concepteurs de "serious games" ou jeux vidéos "sérieux" se sont donnés rendez-vous à la Cité internationale pour exposer leurs produits, estimés entre 50.000 et 500.000 euros l'unité et surtout destinés pour l'instant à la formation professionnelle.

Mais pour le coordinateur du salon, Ludovic Noël, "c'est un marché en pleine expansion, qui représentera 15 milliards d'euros en 2015 contre 1,5 milliard en 2009" et devrait progressivement s'adresser au "grand public".

Ainsi, en janvier, les chômeurs pourront télécharger sur leurs smartphones "gratuitement" la simulation d'un entretien d'embauche, grâce à la société Daesign, qui a élaboré et financé son jeu dans le cadre d'un appel à projet de l'Etat en 2009.

De même le service de recherche de développement multimédia de l'université Lyon-I, l'Icap, a déjà mis à disposition des étudiants en sport et en sciences une modélisation interactive de l'anatomie humaine en 3D.

dfa/cfe/mmr