



## COMMUNIQUE DE PRESSE

15 octobre 2009

Pôle de Recherche et  
d'Enseignement Supérieur  
[www.univ-toulouse.fr](http://www.univ-toulouse.fr)



# SERIOUS GAMES \* Jouer pour apprendre

L'Université de Toulouse (PRES) et l'Université de Toulouse II- Le Mirail organisent, avec le soutien de l'INPI et de Midi-Pyrénées Innovation, une journée d'information sur le thème :

**Serious Games : Un nouveau domaine d'application de la Recherche ? De nouveaux marchés pour les entreprises ?**

**vendredi 23 octobre 2009, de 9h30 à 16h30**  
à la Maison de la Recherche  
de l'Université de Toulouse II- Le Mirail

Le récent appel à projets sur les « serious-gaming » lancé par le Ministère de l'Economie place le marché du « jeu sérieux » sur le devant de la scène économique nationale. En 2007, le marché pesait entre 1,5 Md\$ et 10 Md\$ dans le monde.

**9H00/10H15 - Conférence : Mieux connaître et comprendre les nouveaux marchés.** Par Carinne Kohen, responsable serious game à Imaginov et Julian Alvarez, Chercheur à UT2 Le Mirail

- Quel est donc l'état de ce nouveau marché en France, en Europe et à l'international ?
- Comment est-il structuré ?
- Qui en sont les acteurs et quelle place occupent-ils ?
- Quelle place pour les laboratoires de recherche dans cette nouvelle économie de la connaissance ?

**10H15/16H00 - Tables rondes : Mieux appréhender une économie florissante grâce aux témoignages des personnalités du serious gaming**

- **Valérie Maffiolo**, responsable programmes de recherche Serious Game, Orange
- **Stéphane De Buttet**, fondateur de l'entreprise Simlinx
- **Laure Duchaussoy**, responsable de l'AAP Serious Game lancé par la Direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services
- **Pierre Lagarrigue et Bruno Fargeon**, lauréats de l'AAP Serious Game
- **Emmanuel CAUSSE**, réalisateur

**Entrée gratuite mais inscription obligatoire sur [www.univ-toulouse.fr](http://www.univ-toulouse.fr).**

*\*Serious games : outils ludiques qui combinent une intention de type pédagogique, informative ou d'entraînement avec des ressorts issus du jeu vidéo ou de la simulation informatique.*

## CONTACT PRESSE

Alexandre Lévy - Service Communication  
Tél. 05 61 14 93 45 – Mobile : 06 84 42 41 91 - Courriel : [communic@univ-toulouse.fr](mailto:communic@univ-toulouse.fr)