

# SERRE NUMÉRIQUE

## Comment innover via le rétrogaming ?

Julian Alvarez  
DeVISU / ESPE / Serre Numérique / Ludoscience  
CUME – 13/10/2018

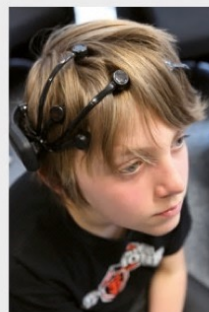
LUDOSCIENCE



Communauté  
d'Universités et d'Établissements  
Lille Nord de France

DeVisu

espe École supérieure  
du professorat  
et de l'éducation  
Académie de Lille  
Lille Nord de France



# Mise en place d'un Fond rétrogaming pour innover

---

Explications...



**Connaissez-vous cet objet ?**



**THE POWER SYSTEM**  
For ATARI 2600™  
and other systems (see back panel)

# THE JOYBOARD™

POWER BODY CONTROL

• Amazing New Technology! • Your whole body plays! • You are "in" the game!

Also included!  
**Mogul Maniac™ Ski Game**  
Power Play Game Cartridge



#3120





**Cela vous rappelle peut-être ceci ?**



**Pourquoi un flop pour le Joyboard et le succès pour la Wii Balance Board ?**



1982



2007

**Pourquoi un flop pour le Joyboard et le succès pour la Wii Balance Board ?**





1982



2007

**Le public n'était sans doute pas prêt en 1982...**



1979



1989

Dans le même registre on identifie...



1979



1989

**Les raisons pour expliquer le manque de succès sont multiples...**





1971



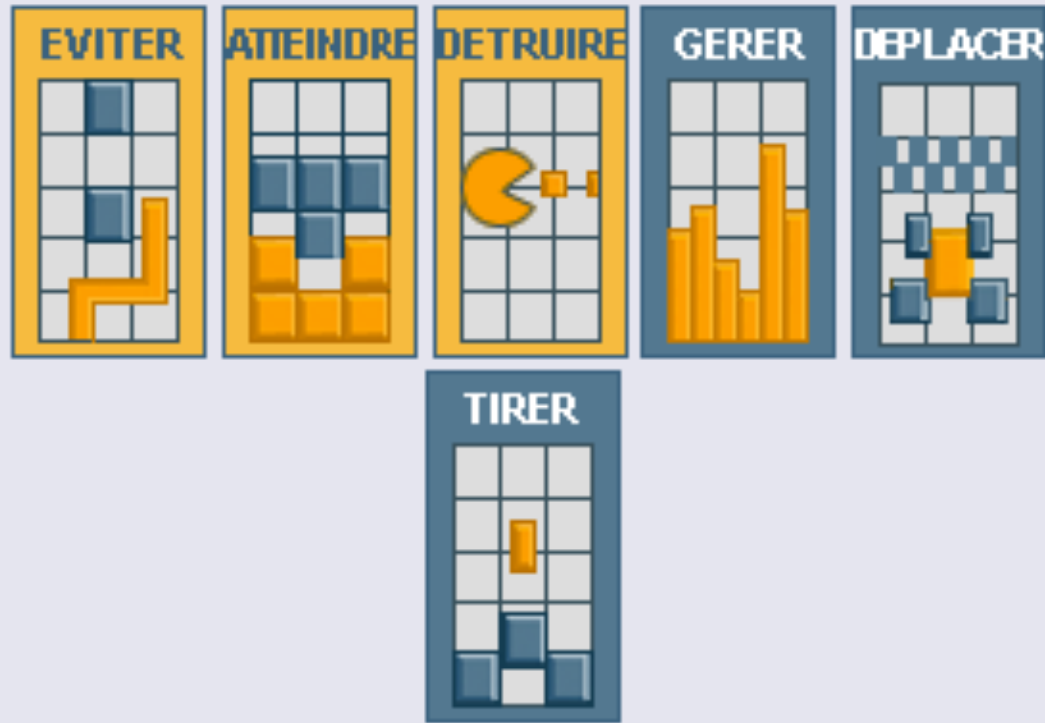
1972

**Un produit trop complexe pour le grand public...**



Le gameplay de ce titre est de type **Jeu**  
(avec objectifs explicites à accomplir)

Le coeur du gameplay est créé par les règles :



**Un produit trop complexe pour le grand public...**

Le gameplay de ce titre est de type **Jeu**  
(avec objectifs explicites à accomplir)

Le cœur du gameplay est créé par les règles :



**Un produit trop complexe pour le grand public...**





1989



1990

**Un produit trop énergivore...**



1992



2007

**Un produit trop cher...**



1979



1995

**Un produit trop imposant...**



1999

**Un produit trop en avance  
technologiquement...**





1995

**Un produit qui rend malade...**

**Manque de jeux**

**Ergonomie**

**Concurrence**

**Diffusion**

**Fragilité**

**Standard**

**Marketing**

**Design**

**Qualité des jeux**

**On peut recenser d'autres  
paramètres...**



**Pour autant certains concepts  
seraient peut-être à redécouvrir ?**



1979

**Exemple du BigTrak**





**1979 Version**

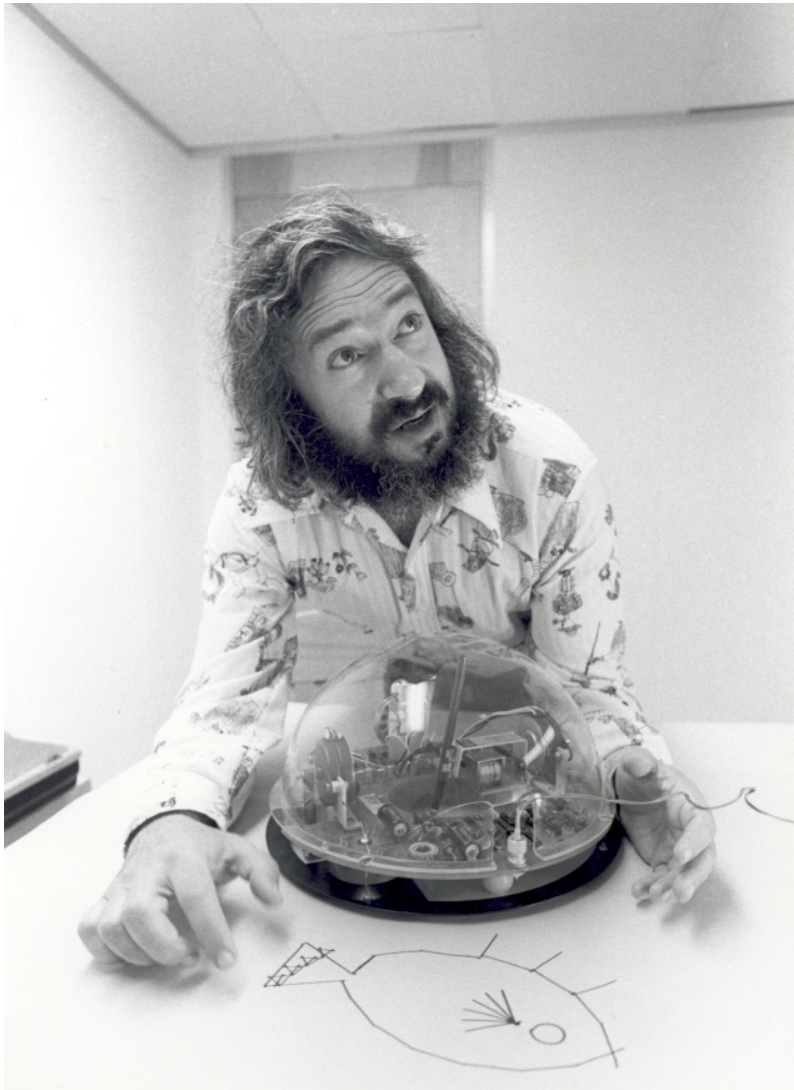


**2010 Version**

**Exemple du BigTrak**



**Exemple du BigTrak**



**Exemple du BigTrak**





**Exemple du BigTrak**





**Stop Thief, 1979**



*Catch thieves to earn your reward.*

*Sound and visual clues to help you track down the thief.*

*Private tips help you gain an advantage.*

*A thief just went through a window!*

STOP THIEF!  
 Are you sure you want to get a private tip?  
 GET A PRIVATE TIP  
 GO

STOP THIEF!  
 THIEF APPREHENDED  
 You successfully caught the thief!  
 COLLECT YOUR REWARD  
 Did catching this thief earn you enough money to win the game?  
 NO YES

STOP THIEF!  
 MAKE AN ARREST  
 GET A PRIVATE TIP  
 REPLAY CLUE  
 GET A CLUE  
 Swinnerton's Department Store

6  
 After moving, gain a private tip

9

Miranda Carlsbad  
 WHILE AT LARGE  
 Player must pay \$2,000 to get a private tip  
 \$10,000

6  
 Eliot MacAvoy

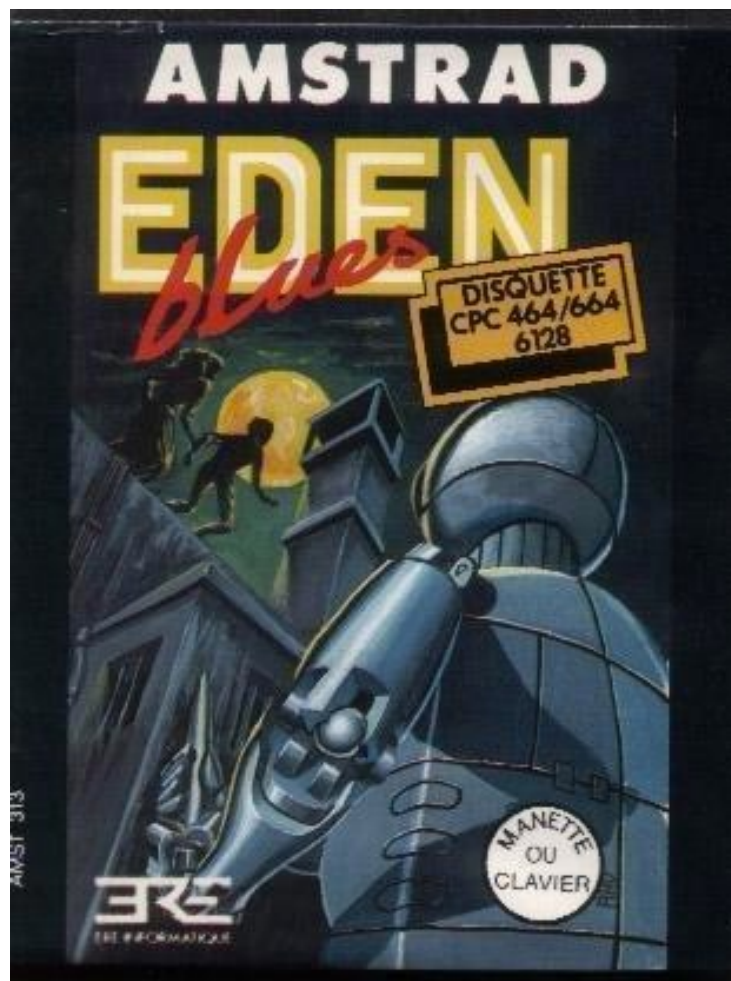
100  
 Dolores  
 WHILE AT LARGE  
 She can't move places (you can't fight her?)

# Stop Thief! 2017





## Sprites Interieur ! 1986



Eden Blues, 1986





**Xperience Box, 2017**

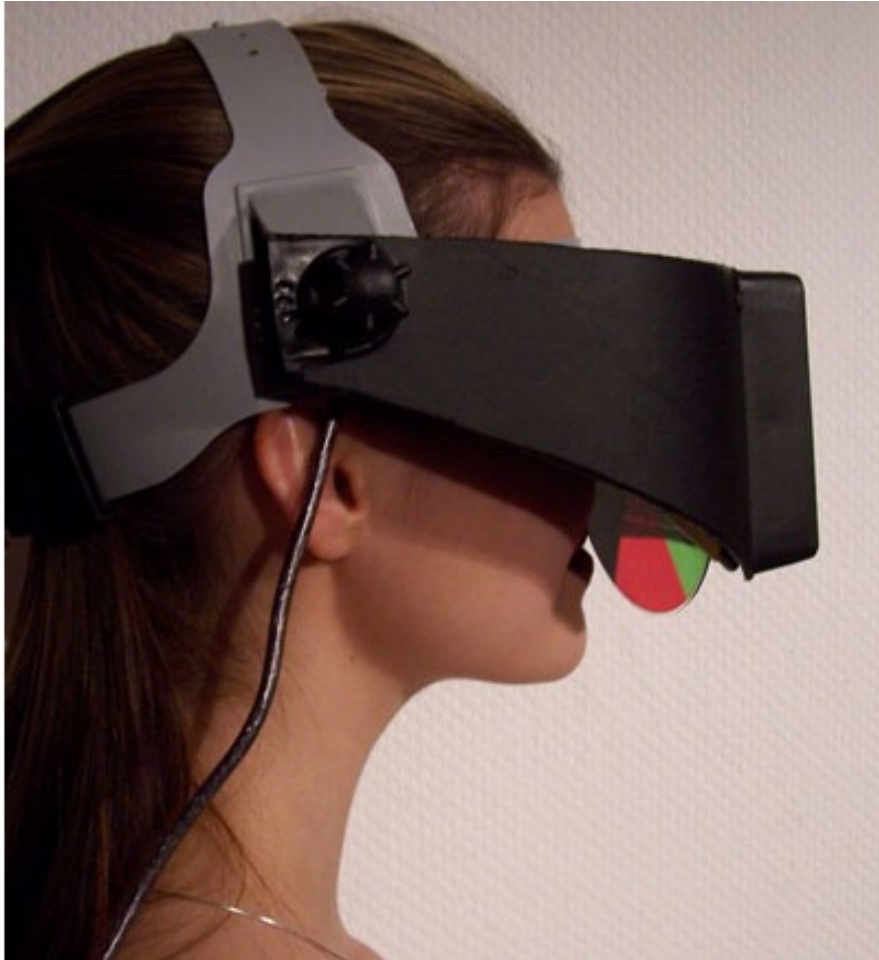


**Exemple de Bandai / Namco**





Il y a sans doute d'autres perles...



**Il y a sans doute d'autres perles...**



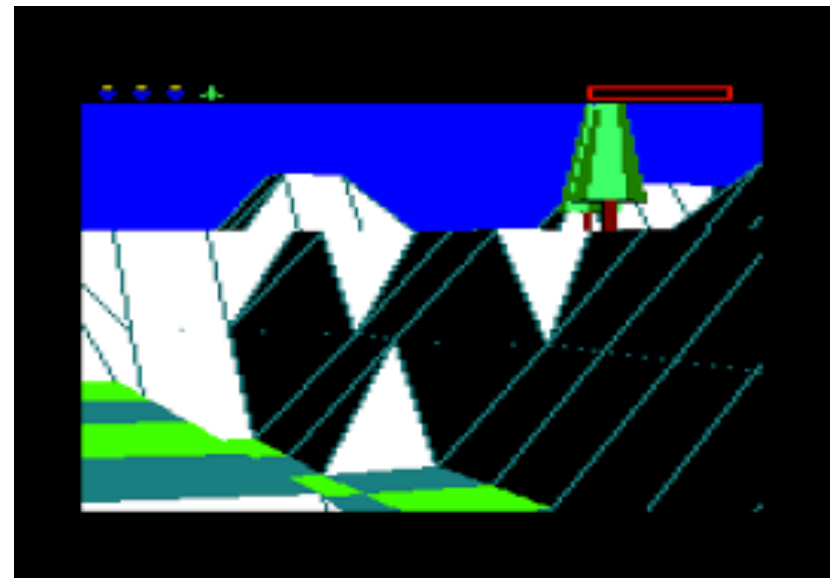
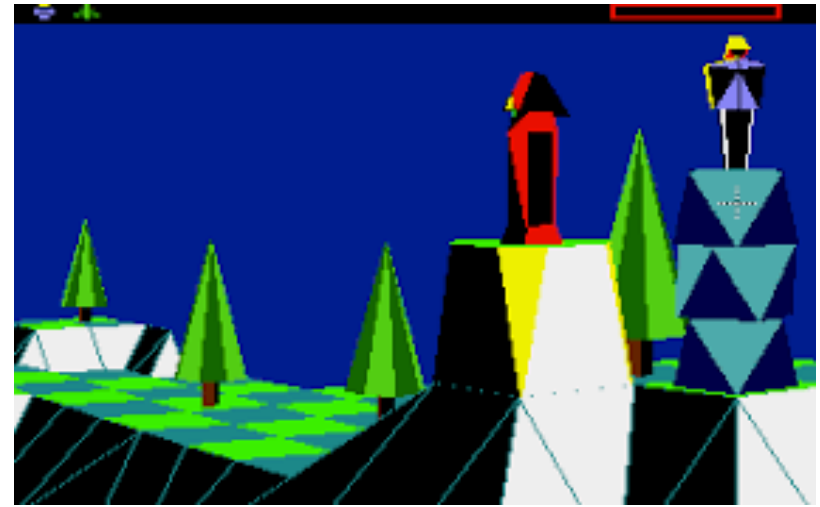


Il y a sans doute d'autres perles...





**Il y a sans doute d'autres perles...**



**The Sentinel - 1986**





**Projector Mega Video Game, 1988**



**Projector Mega Video Game, 1988**





**Projector Mega Video Game, 1988**



**Time Traveler SEGA - 1991**



**R-Zone, 1995**

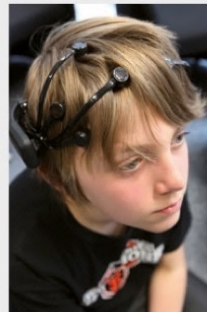


**R-Zone, 1995**





**Time Traveler SEGA - 1991**



# Exemples d'usages

---



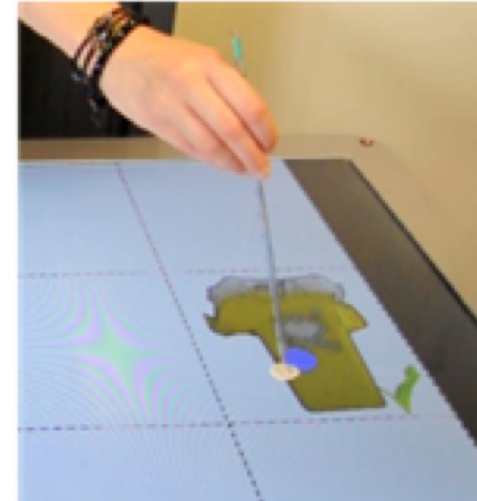
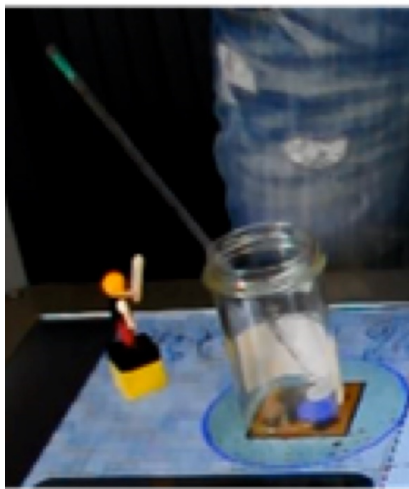
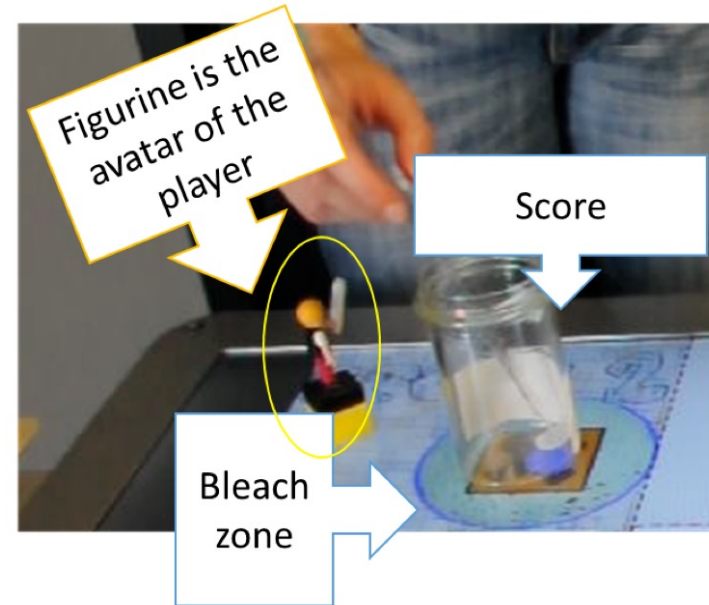
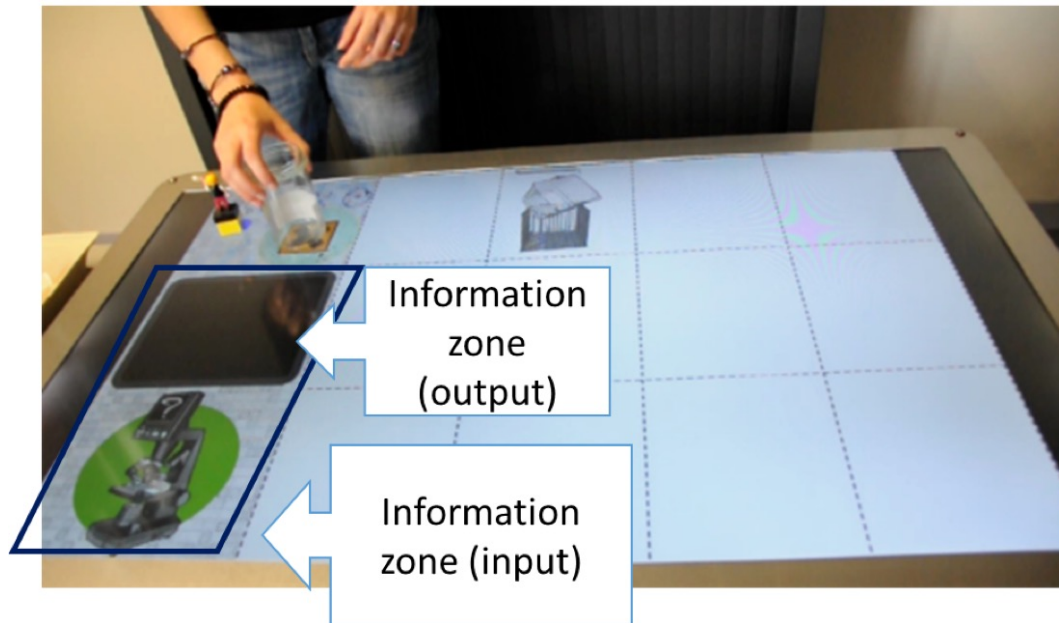
**MB Phantom Chess - 1983**





**Exemple d'usage - 2016**





**Exemple d'usage - 2016**



# Néo-Rétrogaming Bloxorz, 2014



**Ludoscience  
Sheep It Up!, 2017**





**Chercheurs**



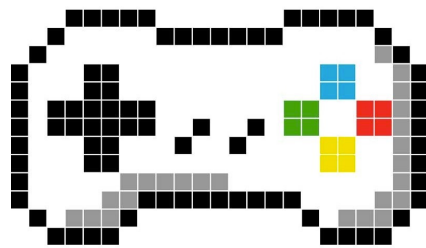
**Médecins**



**Etudiants**

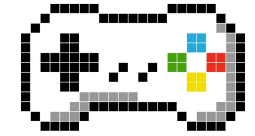


**Entreprises**



**Pour quels publics tout  
ce patrimoine vidéoludique ?**





**Expérimentations sur dispositifs authentiques**



**Etat de l'art sur des jeux pouvant répondre à des besoins**



**Initier à la culture vidéoludique**



**Favoriser l'innovation, la rétro-ingénierie...**

**Pour quoi faire ?**



**espe** École supérieure  
du professorat  
et de l'éducation  
Académie de Lille  
● ● ● ● Lille Nord de France



entre  
**CRi**  
echerches  
nterdisciplinaires



Publics décideurs, chefs de projets , prescripteurs, formateurs, cadres éducatifs, professionnels du jeu vidéo...

**espe** École supérieure  
du professorat  
et de l'éducation  
Académie de Lille

● ● ● ● Lille Nord de France

**LUDOS**CIENCE



**DeVisu**

Université  
de Valenciennes  
et du Hainaut-Cambrésis

**Merci !**

  
Communauté  
d'Universités et d'Établissements  
Lille Nord de France

  
l'Europe  
s'engage  
Nord-Pas-de-Calais  
avec le FEDER  
UNION EUROPÉENNE  
Cette action est cofinancée  
par l'Union européenne

  
PREFET DU NORD

 RÉGION  
NORD-PAS DE CALAIS

 Nord  
le Département

 VALENCIENNES  
METROPOLE

 LES  
RIVES  
CRÉATIVES  
DE L'ESCAUT

 Pictanovo  
LA COMMUNAUTÉ DE L'IMAGE  
EN NORD-PAS DE CALAIS

 RUBIKA

Une réalisation de :

 CCI  
GRAND  
HAINAUT  
NORD DE FRANCE