

# 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



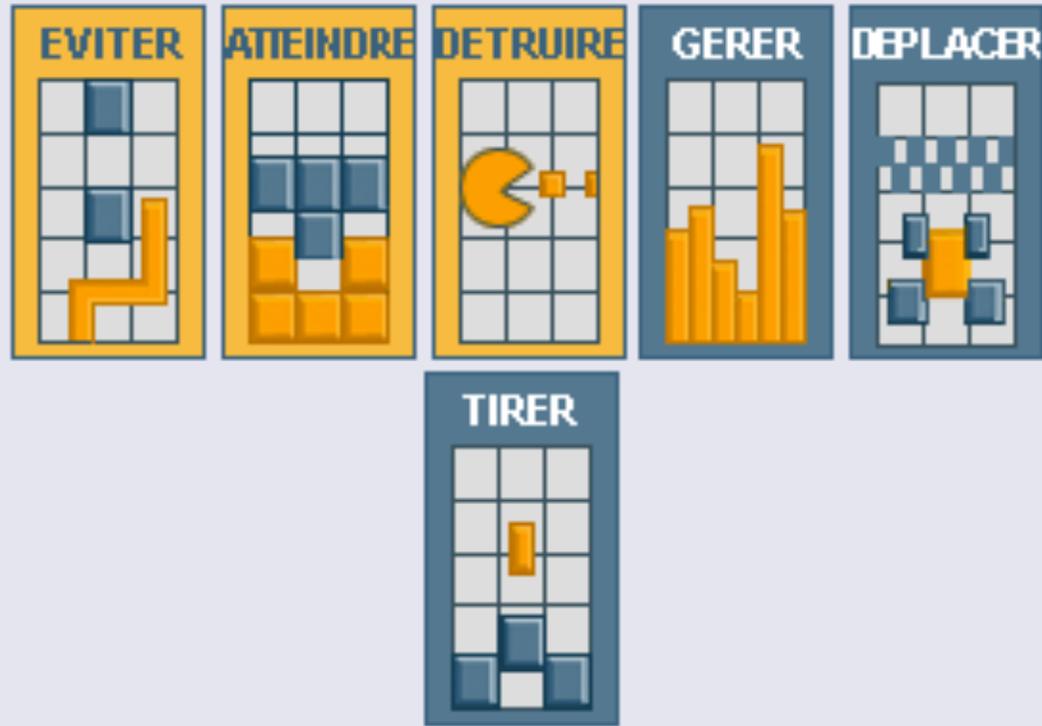
1972

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



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

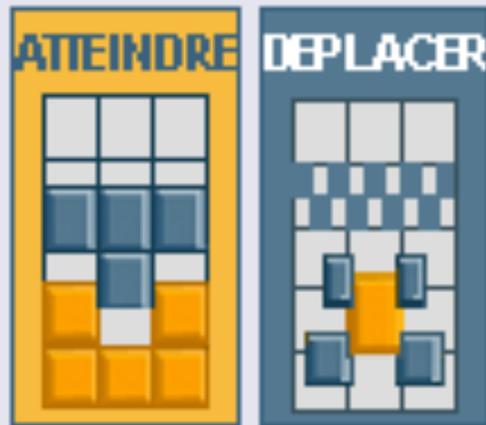
Le coeur du gameplay est créé par les règles :



**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**

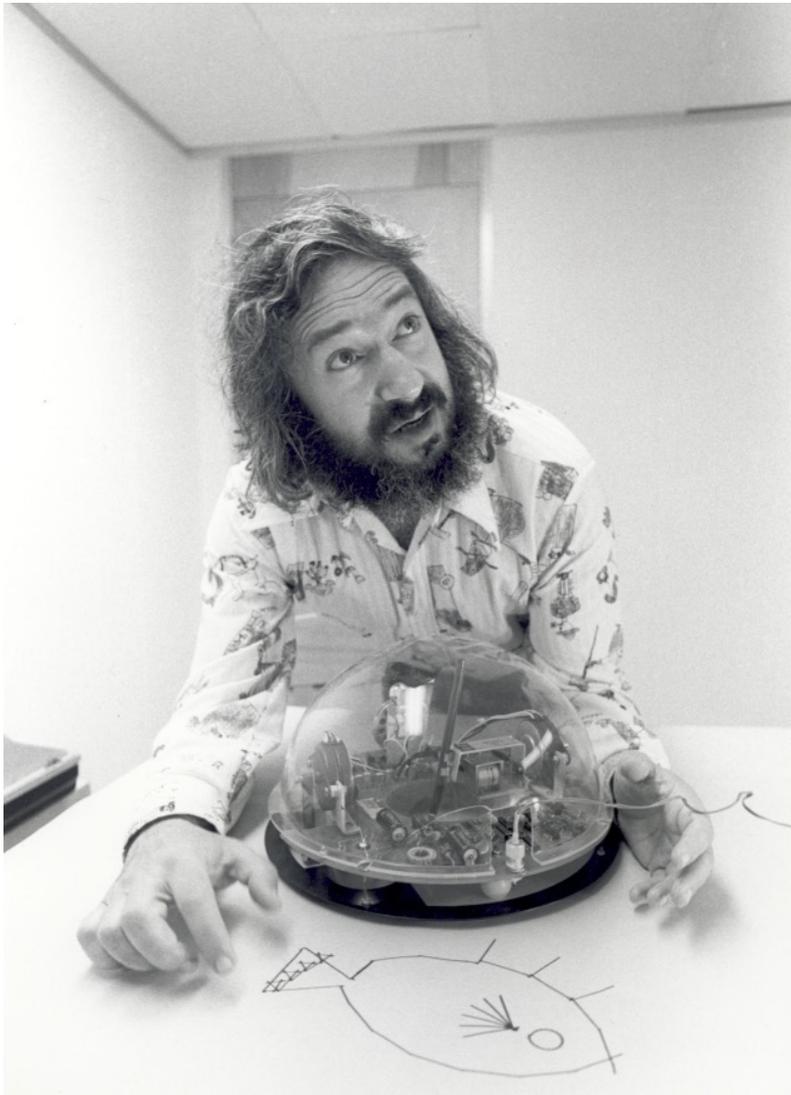


**2010 Version**

**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.*

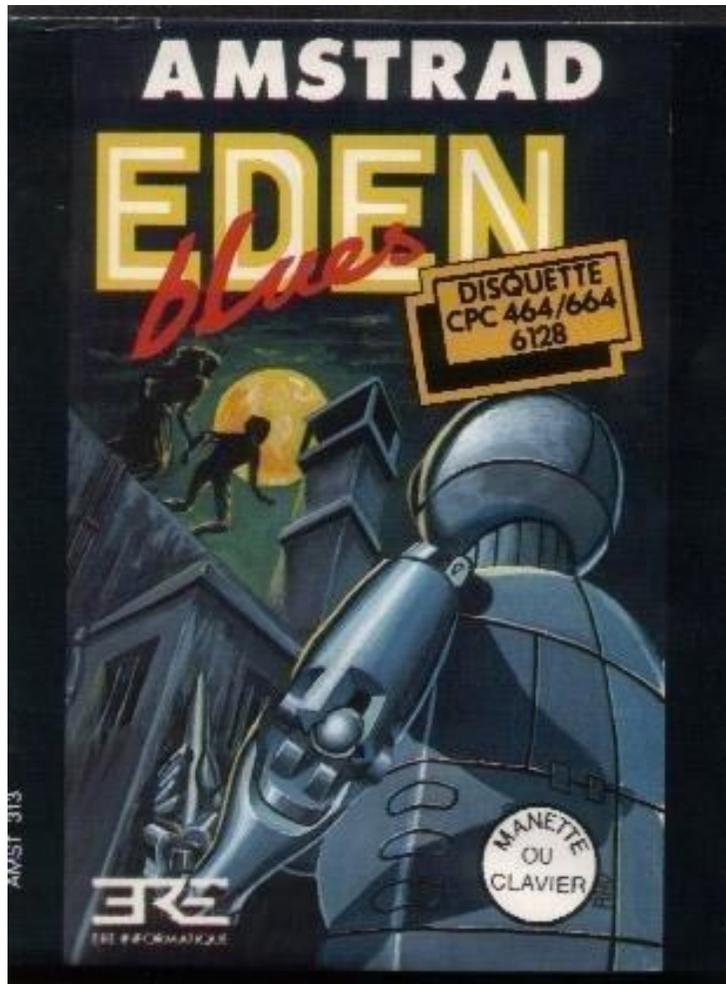
*Private tips help you gain an advantage.*

*A thief just went through a window!*

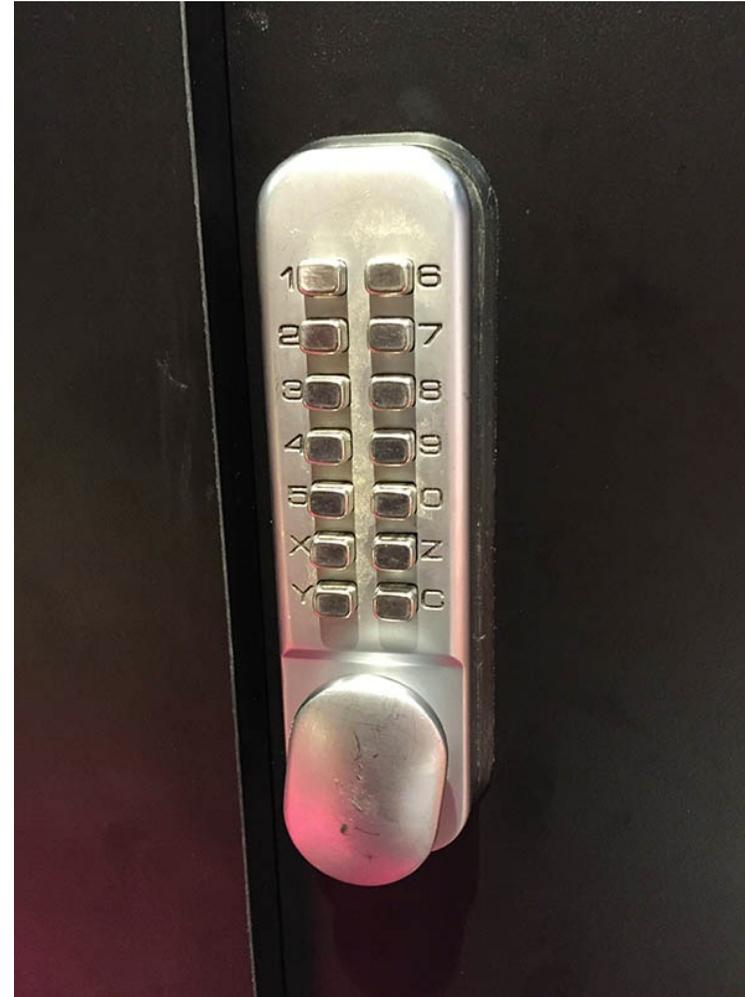
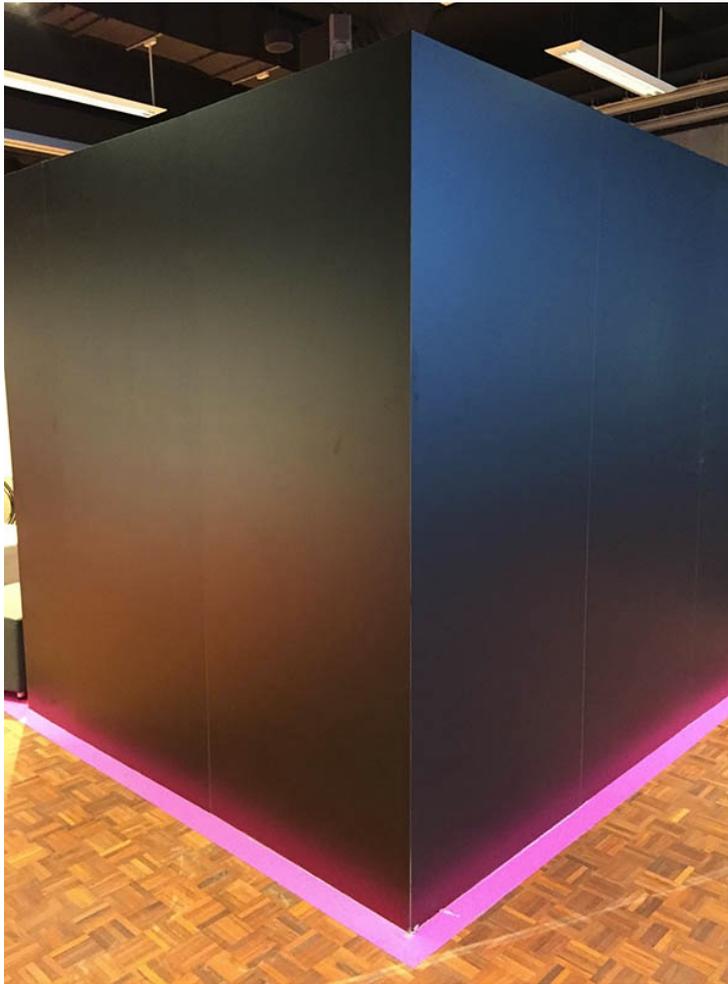
# Stop Thief! 2017



**Sprites Interieur ! 1986**



Eden Blues, 1986



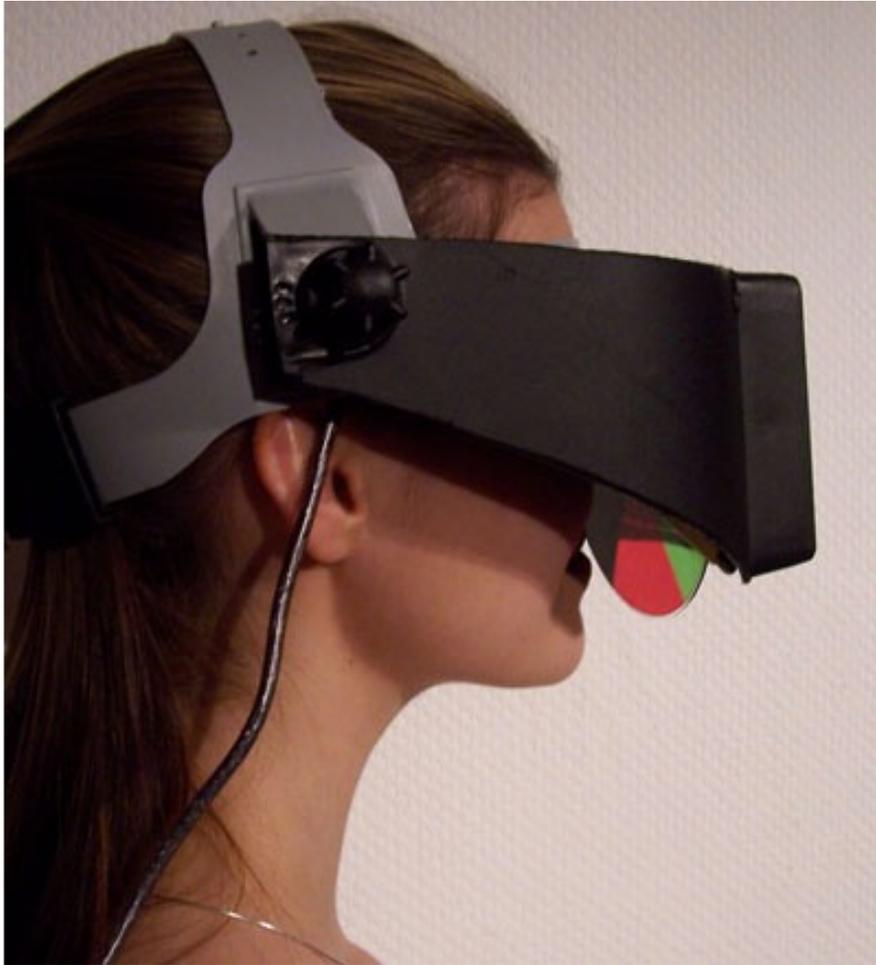
**Xperience Box, 2017**



**Exemple de Bandai / Namco**



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



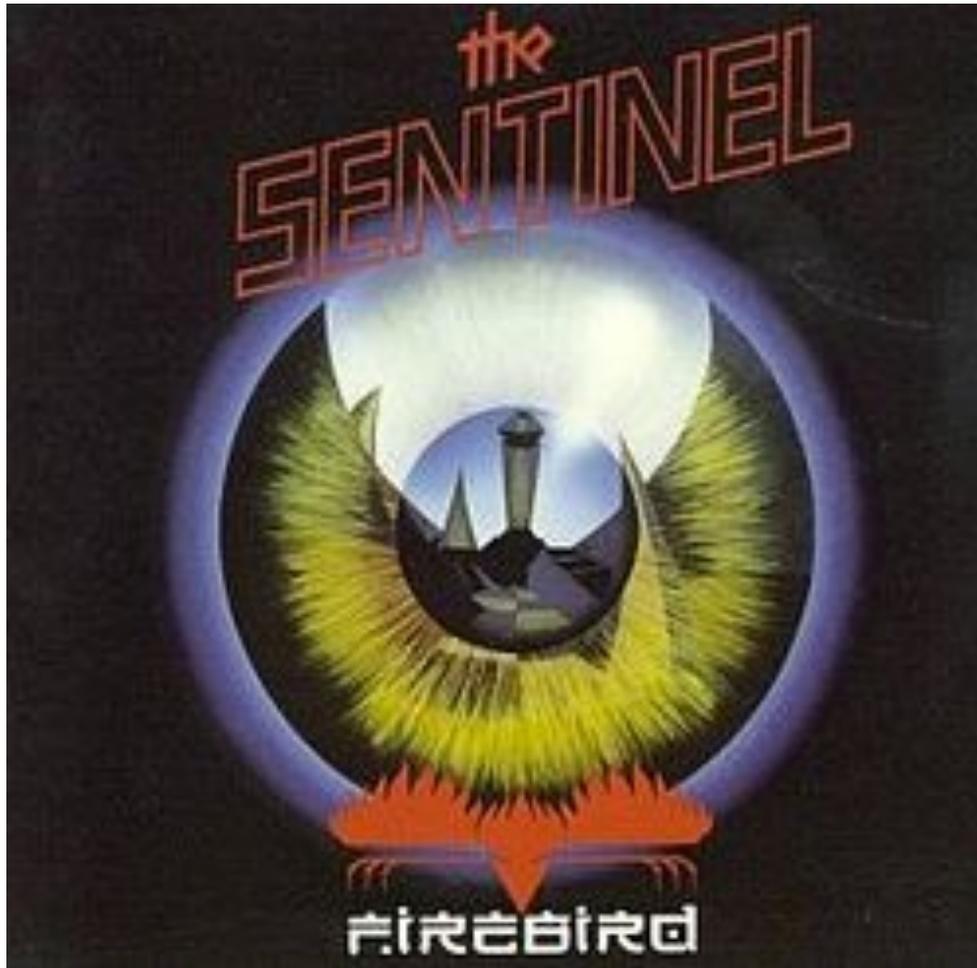
**Il y a sans doute d'autres perles...**



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

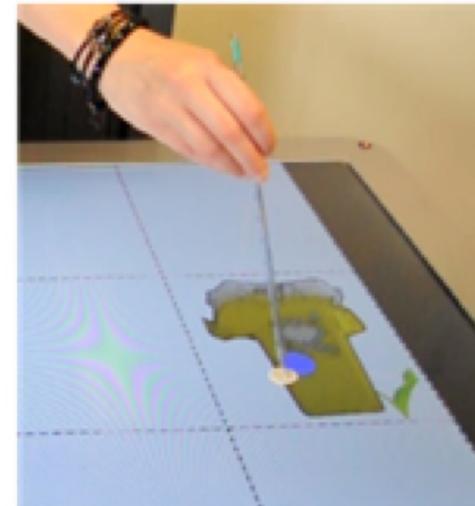
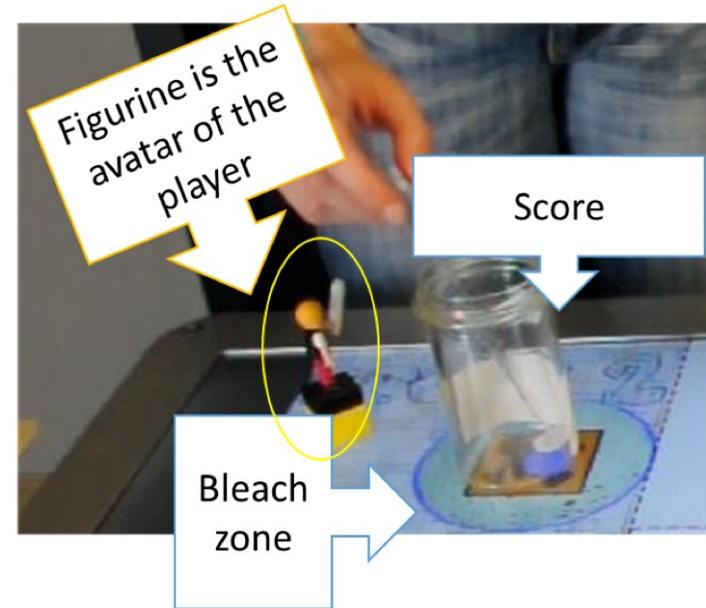
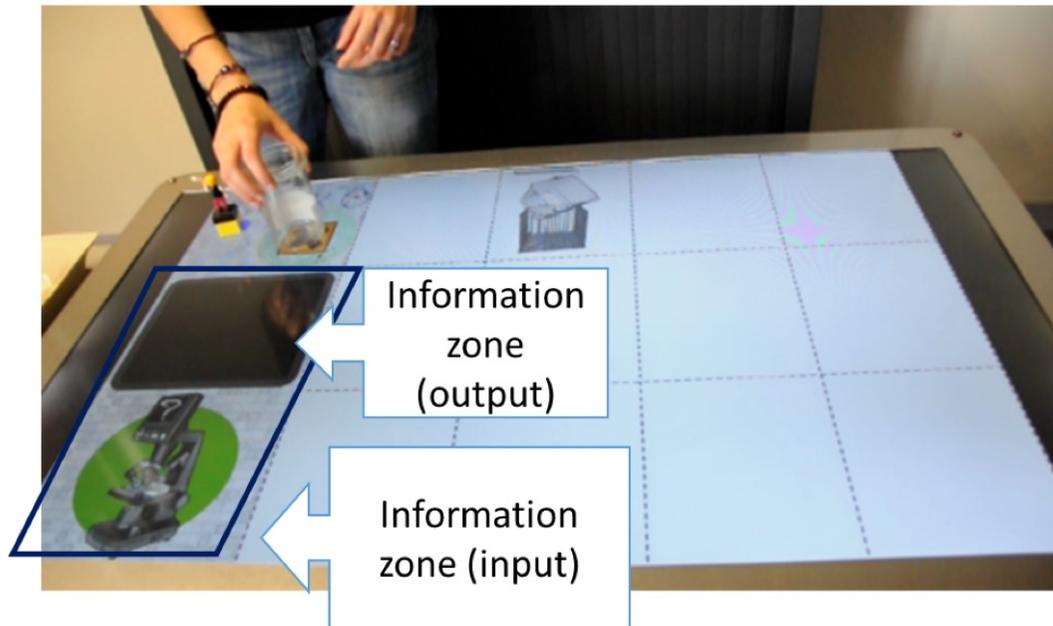
---



**MB Phantom Chess - 1983**



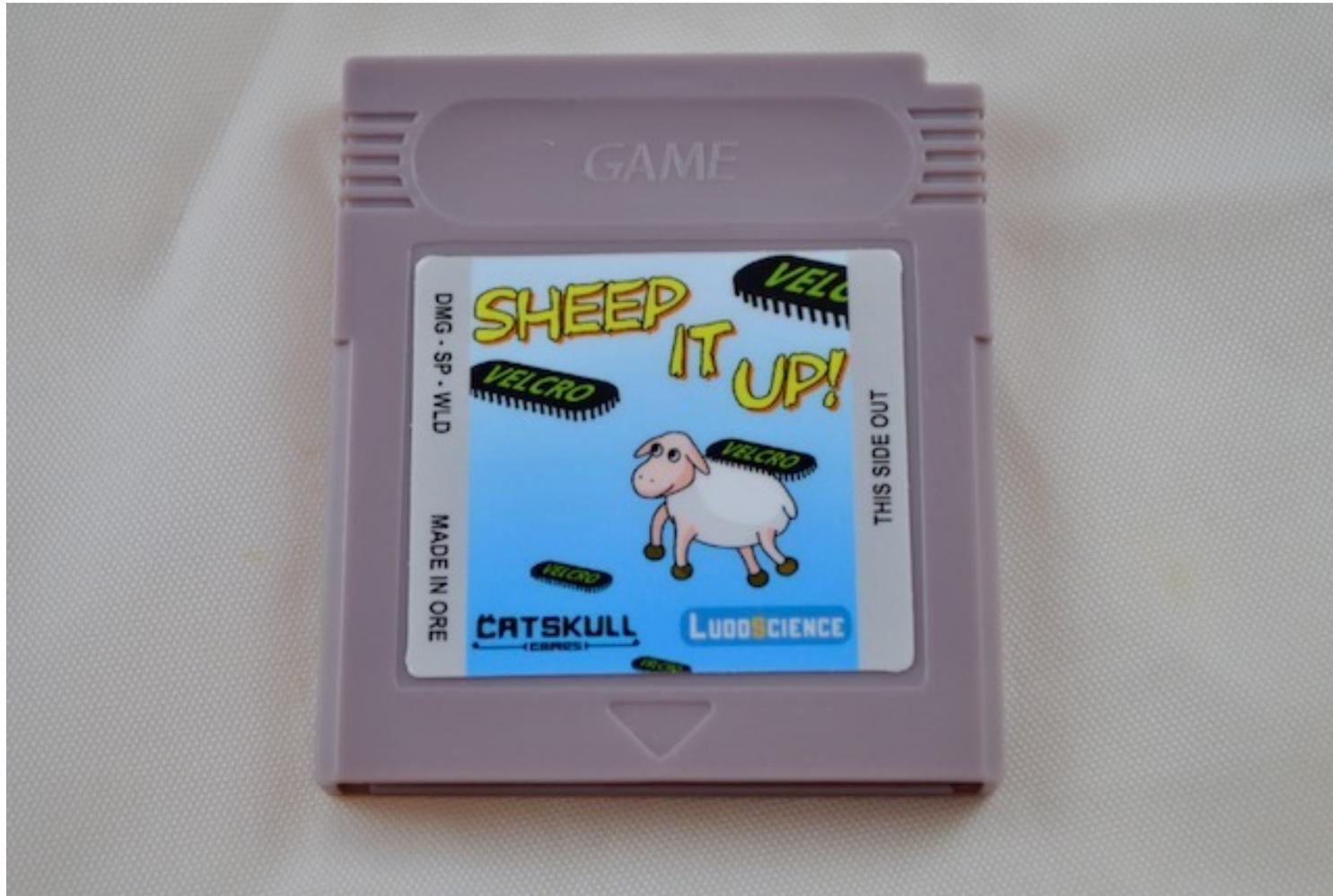
**Exemple d'usage - 2016**



**Exemple d'usage - 2016**



**Néo-Rétrogaming  
Bloxorz, 2014**



**Ludoscience  
Sheep It Up!, 2017**



**Chercheurs**



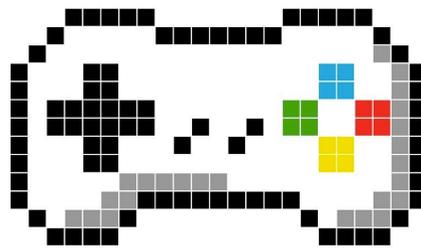
**Médecins**



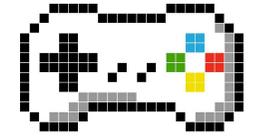
**Etudiants**



**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

  
PRÉFET DU NORD

 RÉGION  
NORD-PAS DE CALAIS

 Nord  
le Département

 VALENCIENNES  
METROPOLE

 LES  
RIVES  
CRÉATIVES  
DE L'ESCAUT

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

 RUBIKA

Une réalisation de :

 CCI  
GRAND  
HAINAUT  
NORD DE FRANCE