

# Tour d'horizon du Serious Gaming (SG)

3<sup>e</sup> Journées Lyonnaises – 25/26 Septembre 2008

Julian Alvarez

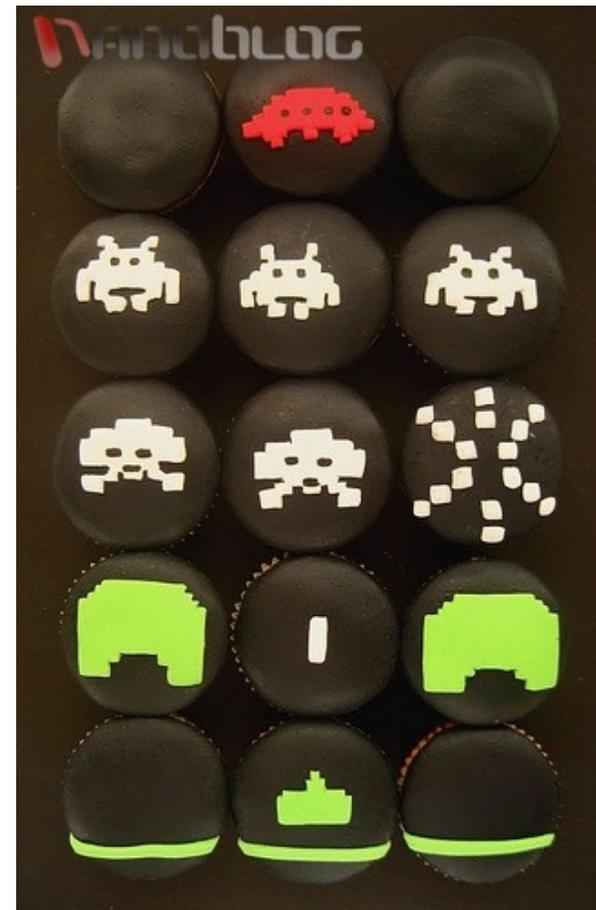
Université de Toulouse (IRIT)  
Post-Doctorant Serious Gaming (Orange Labs)

# Plan

- Contexte actuel (1)
- Le SG en Bref (7)
- Exemples de SG (6)
- Notion de Retro SG (4)

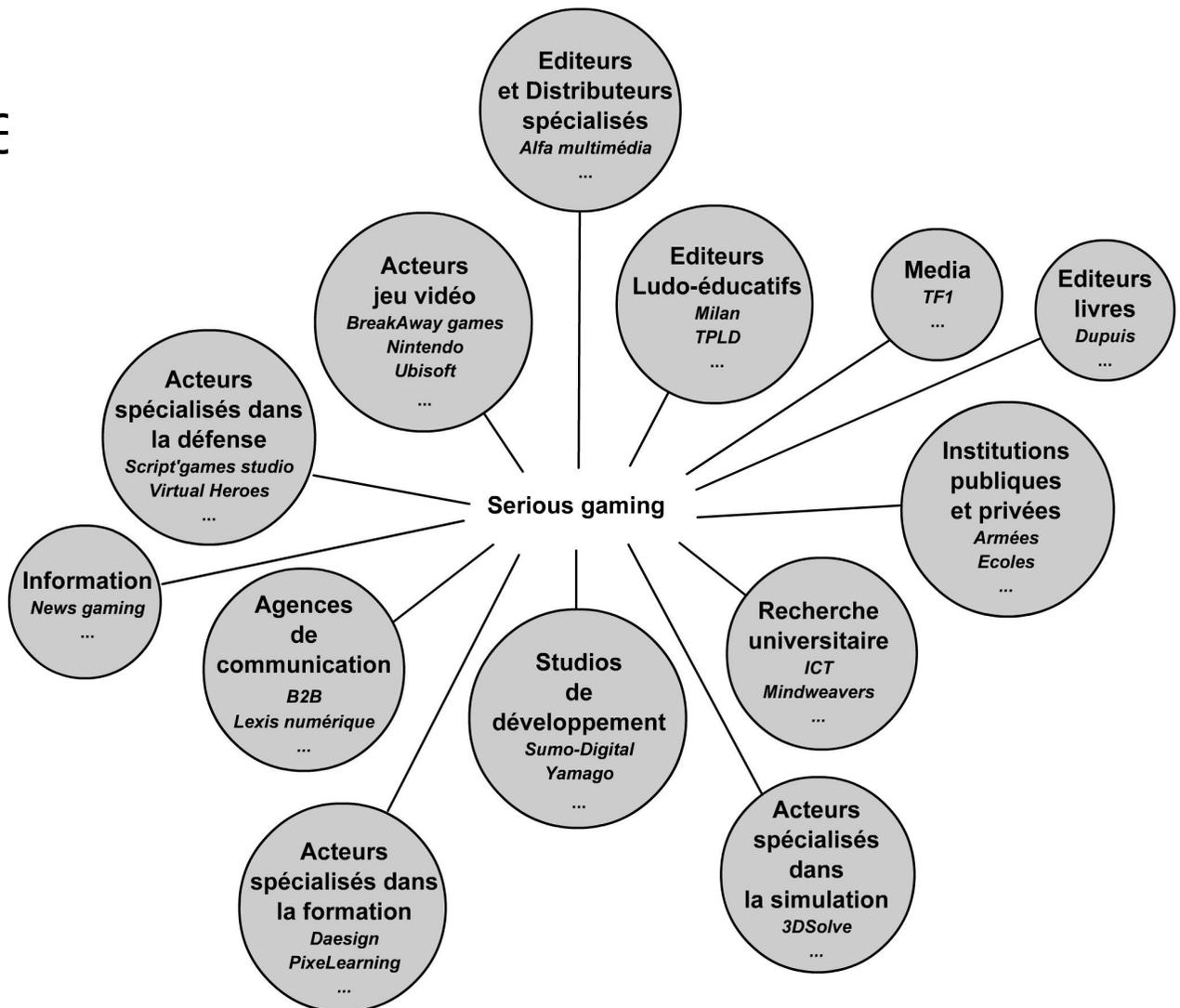
# Contexte actuel (1/1)

- Industrie vidéoludique en hausse depuis 1972
- Culture vidéoludique
- Demande d'interaction des générations montantes



# Le SG en bref (1/7)

- Une multitude d'approches



# Le SG en bref (2/7)

- le paradigme retenu :  
Combiner jeu vidéo et dimensions utilitaires



# Le SG en bref (3/7)

- Combiner 2 types de scénarii :

**Scénario utilitaire + scénario vidéoludique = serious  
game**

# Le SG en bref (4/7)

- 3 fonctions utilitaires du SG :
  - 1) Diffuser un message
  - 2) Dispenser un entraînement
  - 3) L'échange de biens

# Le SG en bref (5/7)

- Les principaux domaines d'application du SG :

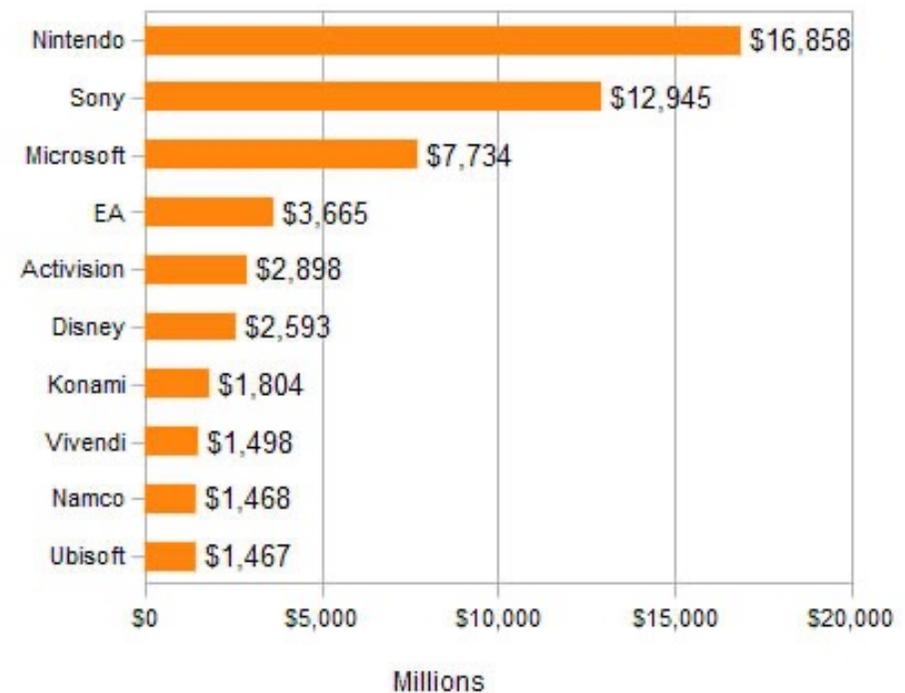
La défense, l'enseignement et la formation,  
la publicité, l'information et communication,  
la santé, la culture, les mouvements militants...

# Le SG en bref (6/7)

Le marché du SG s'inscrit dans une tendance haussière

Revenue of Videogame Publishers (including Hardware)

Approximately 4/1/2007 to 3/31/2008



# Le SG en bref (7/7)

- **Les principales valeurs ajoutées du SG**

- 1) Etre en phase avec un public en demande d'interactivité vidéoludique
- 2) Offrir du ***flow***
- 3) S'inscrire dans un marché prometteur

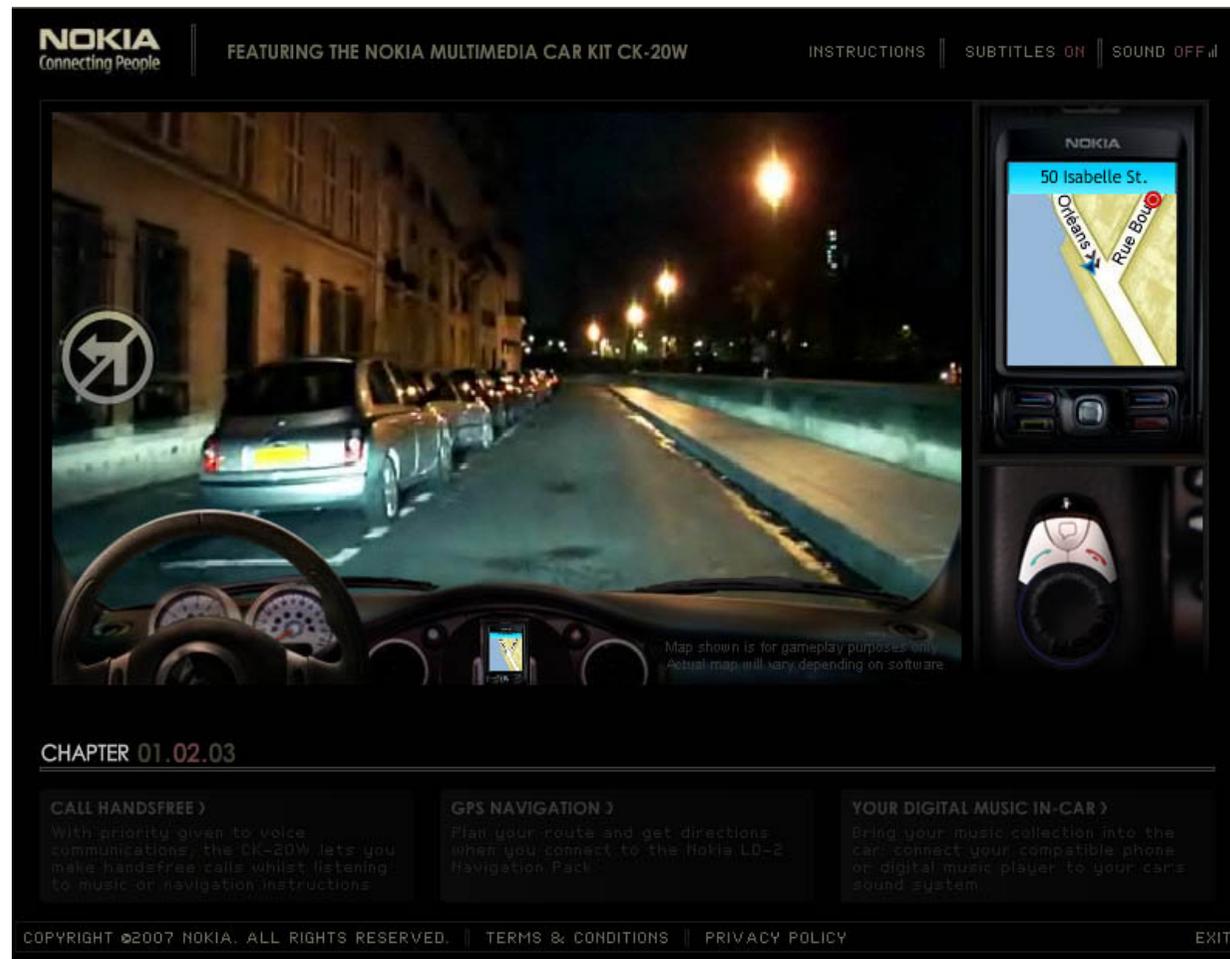
# Exemples de SG (1/6)



*America's Army, US Army, 2002*

[www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com)

# Exemples de SG (2/6)



*The passenger, Nokia, 2007*

<http://www.the-passenger.com>



# Exemples de SG (4/6)



*Frauder n'est pas jouer, RATP, 2007*

<http://www.objectif-respect.org>

# Exemples de SG (5/6)



*Earthquake in Zipland, Zipland Interactive, 2006*

<http://www.ziplandinteractive.com>

# Exemples de SG (6/6)

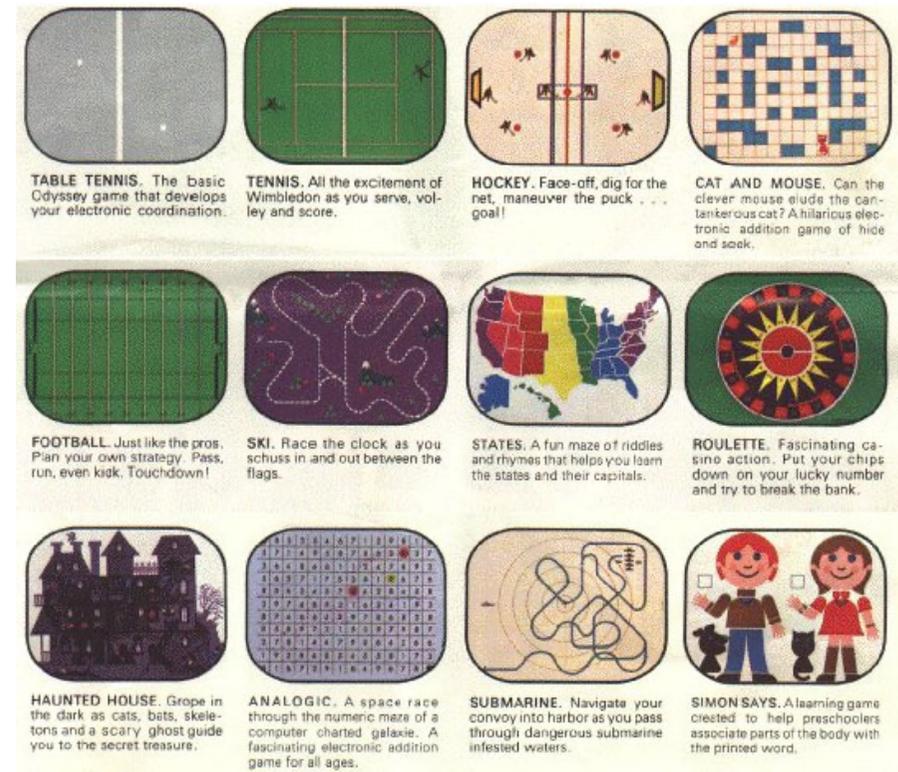


*McDonald's Video Game, Molleindustria, 2006*

<http://www.mcvideogame.com>

# Notion de Retro SG (1/4)

- Une approche datant des années 70
- Clark Abt
- Odyssey Magnavox
- Avant 2002



# Notion de Retro SG (2/4)



*Oregon Trail, MECC, version Apple II, 1985*

# Notion de Retro SG (3/4)



*Pepsi invaders, Atari, 1983*

# Notion de Retro SG (4/4)



*Desert Bus, Absolute Entertainment/ EA Games, 1995*

# Merci

[www.ludoscience.com](http://www.ludoscience.com)

[www.gameclassification.com](http://www.gameclassification.com)

Julian Alvarez, [alvarez@irit.fr](mailto:alvarez@irit.fr)

Université de Toulouse (IRIT)

Post-Doctorant Serious Gaming (Orange Labs)