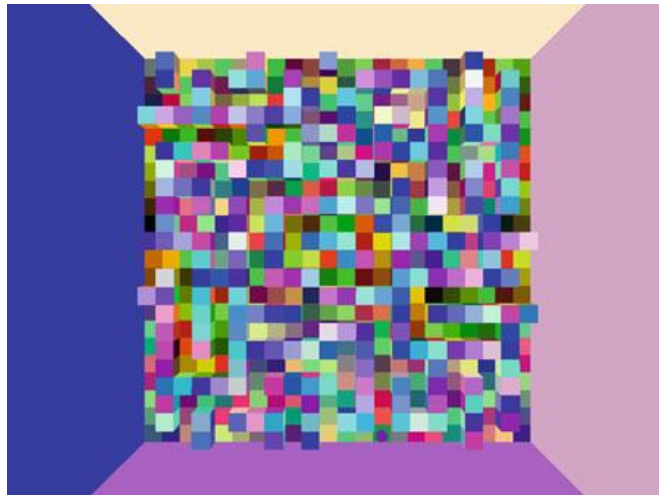


Le « BIG DATA » est dans les détails



Professeur Sara Eriksén
Blekinge Institute of Technology
Département des Technologies Créatives
Suède

Summer interactive symposium RESEARCH 2.0
June 10th 2015, Concordia University, Montreal, Canada

Plan de la présentation

D'où venons-nous ?

Développement de jeux + enseignements techniques artistiques

Études sur le Jeu

Études sur l'addiction aux jeux (gaming) et l'addiction aux jeux de hasard et d'argent (gambling)

Des jeux sérieux pour promouvoir la santé

Impliquer l'utilisateur / le joueur dans la création du jeu

Des facteurs humains aux acteurs humains – et au delà?



Institut de Technologie de Blekinge

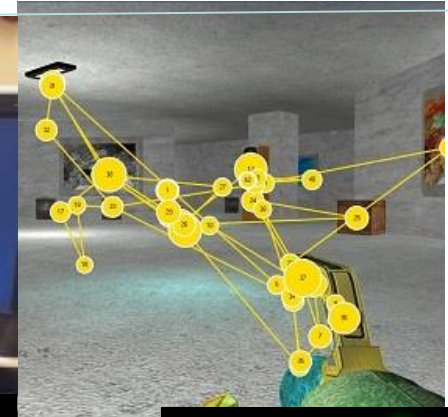
- avec un profil en Technologies de l'information et de l'innovation appliquées pour la croissance durable

Ingénierie, conception de jeux, technologie des medias , design + enseignement infirmier

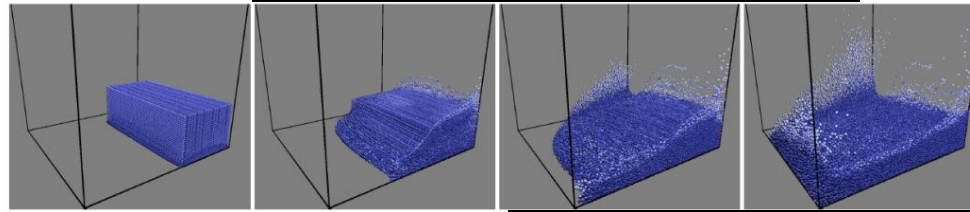


TECHNOLOGIES de CRÉATION

ORDINATEURS GRAPHIQUES ● VISUALISATION ● SIMULATION ● ÉTUDE DE JEUX ● CONCEPTION
INTERACTIVE



La joie du jeu sans l'addiction



<http://www.migrantjourneys.com/>

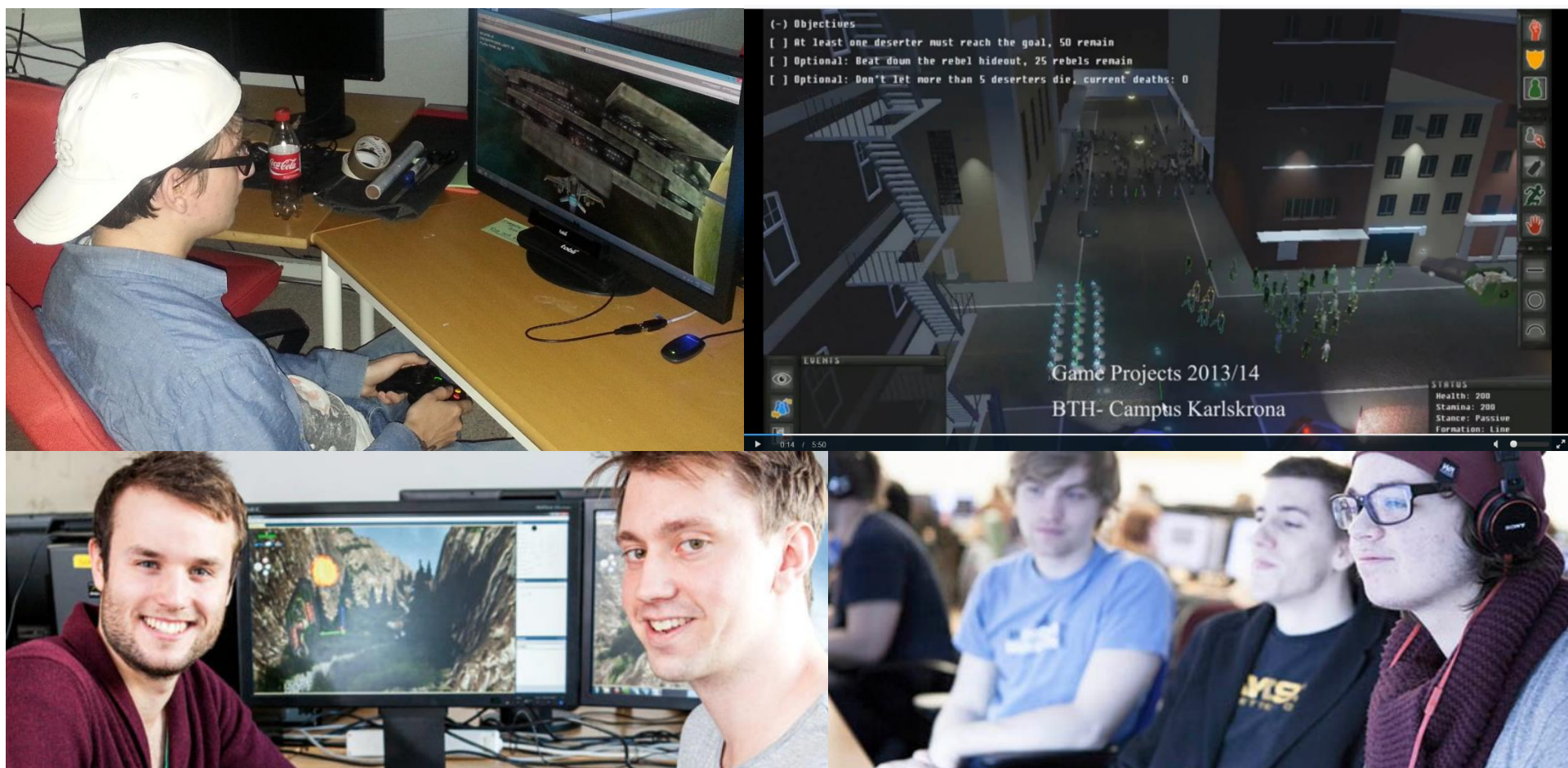
Day 1, 9 AM



Indo-Swedish R&D collaboration

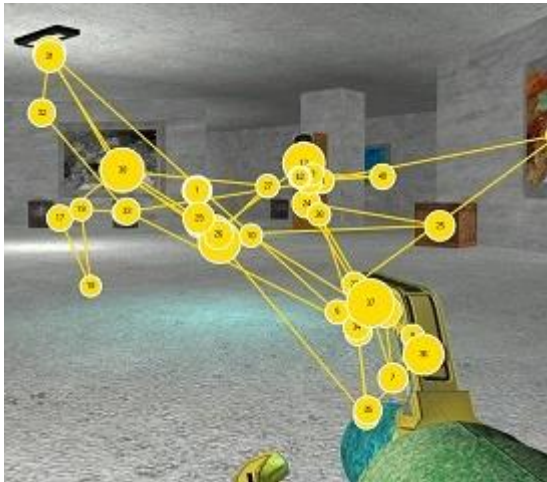
SANTÉ ● COMPORTEMENT DE JEU ● MÉDECINE ● SOCIÉTÉ ● INDUSTRIE ●
DIVERTISSEMENT

Les enseignements reliés au jeu attirent de plus en plus d'étudiants chaque année



Summer interactive symposium RESEARCH 2.0
June 10th 2015, Concordia University, Montreal, Canada

Études des comportements de jeu



Études de l'addiction au jeu et aux jeux de hasard et d'argent

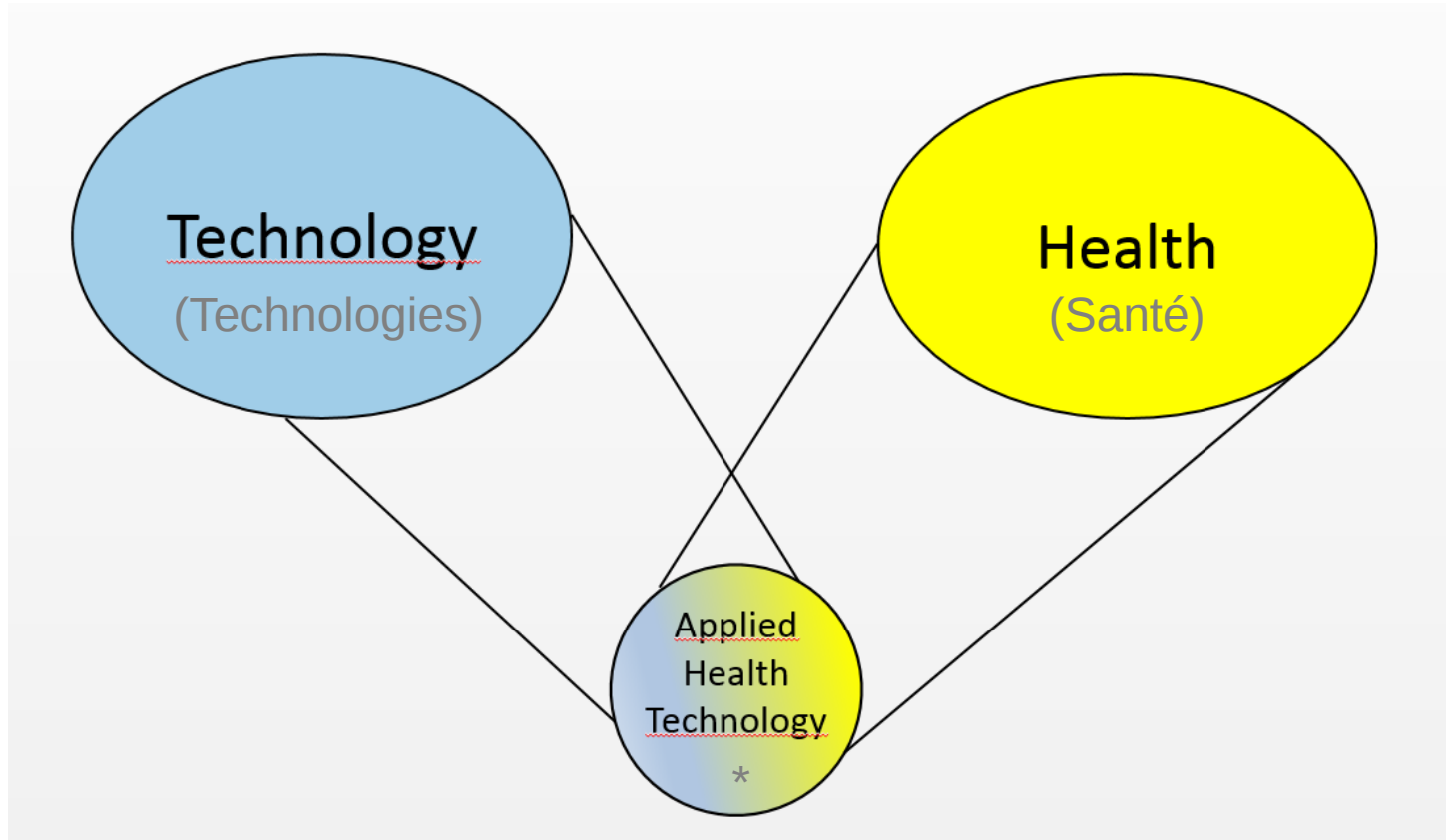


Le professeur agrégé Anders C. Håkansson supervise une étudiante en doctorat à l'Université de Lund

For more information in English about on-going research projects at the unit for clinical addiction research at the Medical Faculty, Lund University, see http://www.med.lu.se/klinvetlund/psykiatri/forskning/klinisk_beroendeforskning

[Summer interactive symposium RESEARCH 2.0](#)
[June 10th 2015, Concordia University, Montreal, Canada](#)

Un nouveau domaine de recherche interdisciplinaire



* Technologies appliquées à la santé

Les jeux dits “sérieux” pour promouvoir la santé



Trouver l'équilibre – motiver les utilisateurs

Explorer les pratiques pour impliquer les utilisateurs dans la création et le développement de services de “e-santé”

UCD

User Centered Design

PD

Participatory Design

UDI

User Driven Design



De facteurs humains

...

***... à acteurs
humains***



... à joueurs humains , ?

Comment le facteur
humain intervient-il
dans l'étude du jeu?
Dans l'étude de
l'addiction au jeu?

Asservissement

Autonomisation

Comment est-ce
lié à ce que le
chercheur étudie
?

Le plaisir de jouer – sans l'addiction

Les jeux sont censés être amusants, excitants,
stimulants...

Les jeux sérieux promouvant la santé doivent motiver les
gens à développer des habitudes saines...

La “ludification” doit motiver les gens à faire les choses
(ennuyeuses mais nécessaires)...

Alors qu'en est-il de l'addiction au jeu – et comment
s'inscrit-elle dans ce contexte?

Revenons à notre expression “le BIG DATA est dans les détails”...

À l’origine, “*Le Bon Dieu est dans le détail*” (*The good God is in the detail*), a été écrit par Gustave Flaubert (1821-1880), un des grands écrivains de la littérature Réaliste en France.

L'expression “*Le Bon Dieu est dans le détail*” a aussi été attribuée à plusieurs architectes reconnus.

Curieusement, l'alternative “*Le Diable est dans le détail*” est aussi une expression courante. (Utilisée peut-être rétrospectivement face à un échec évident ?)

Ce sont en fait des façons différentes d'exprimer la même chose; l'importance à accorder aux détails – leurs particularités, leurs contexte – pour obtenir le résultat voulu.

Références

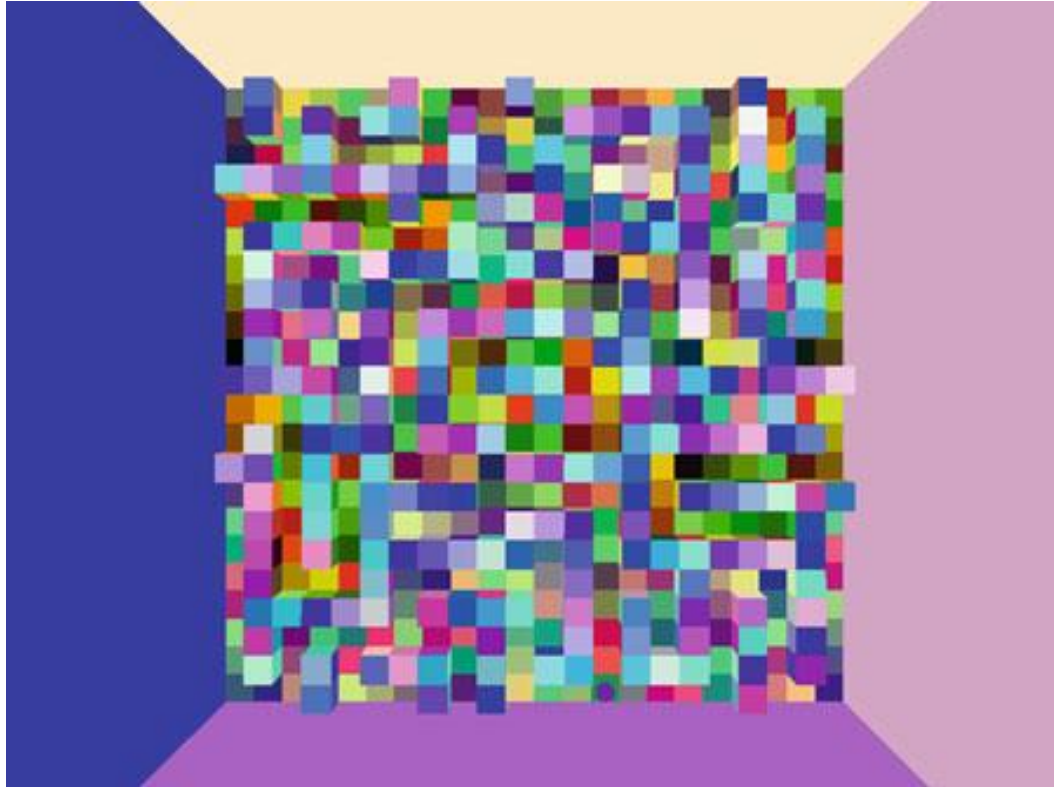
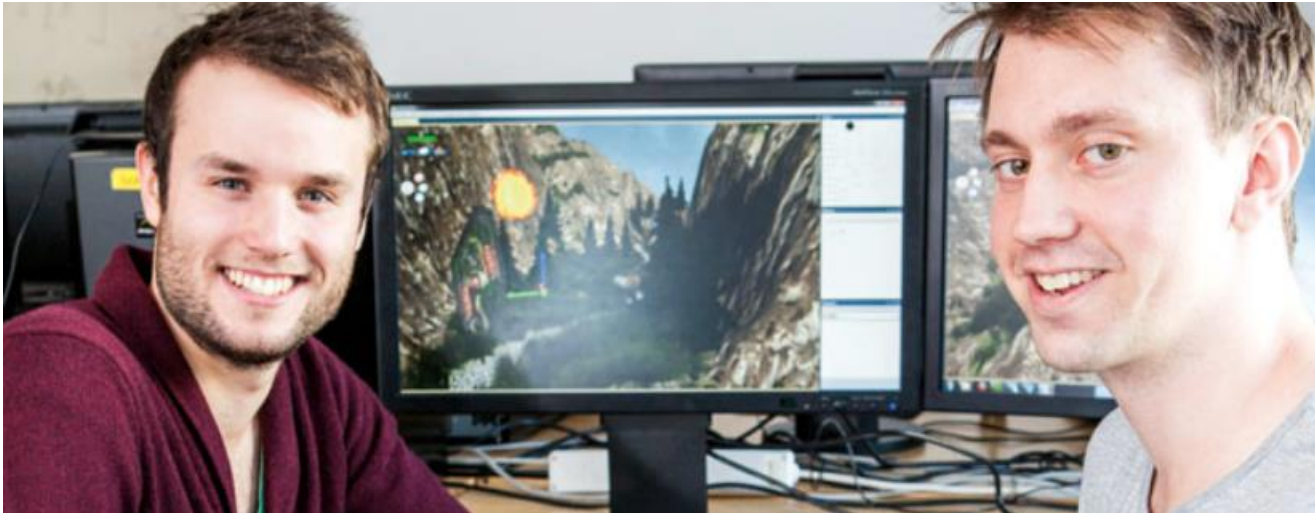


Fig. 25.8 Maze Item Buffer : montrer tous les objets aux *couleurs codées* nous permet de relier des points de fixation aux objets et à leurs catégories

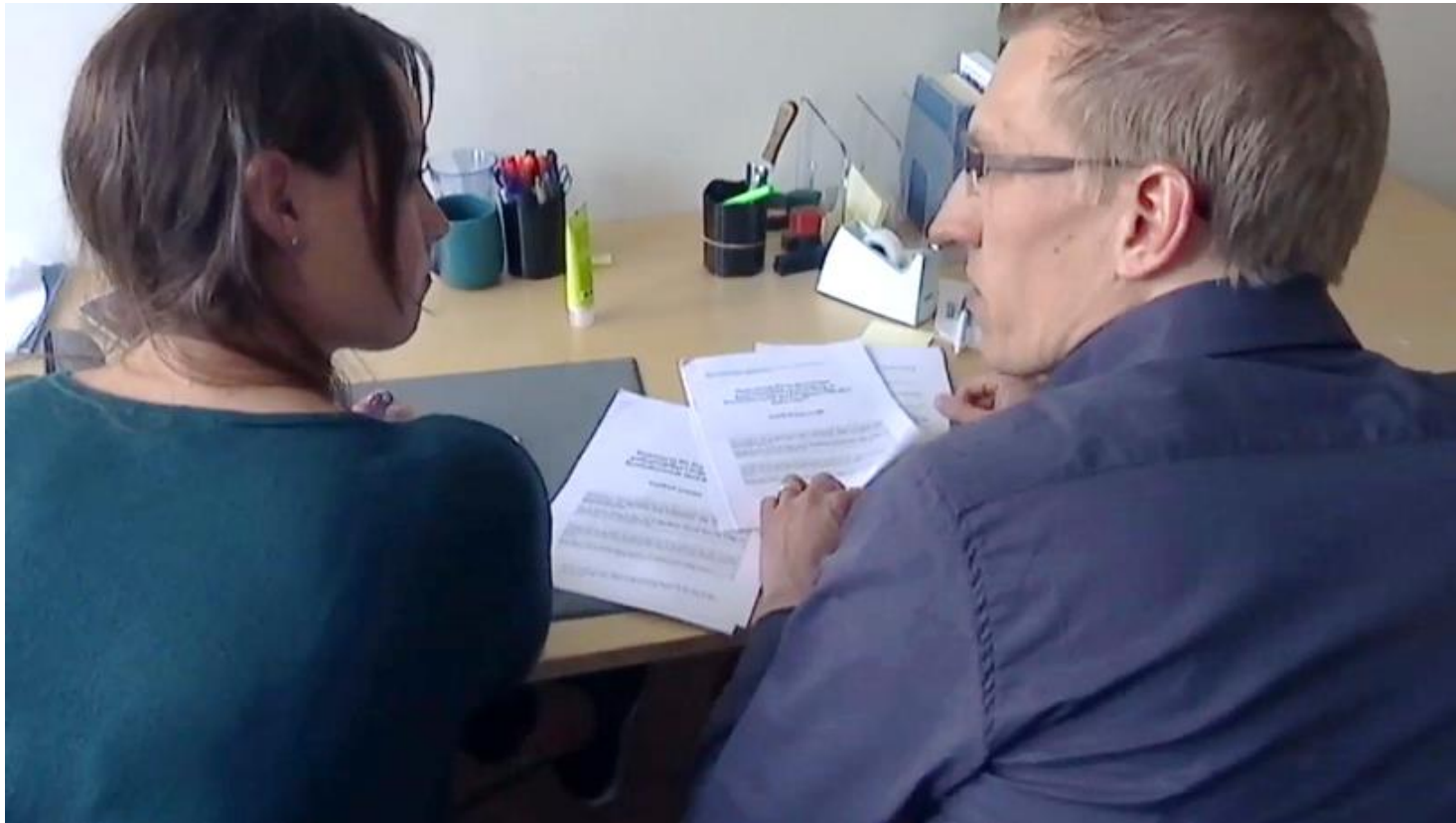
[Source, see Reading List: Sundstedt *et al*, 2013, p.573]

Références



Les photos de l'enseignement du jeu et des études du jeu se trouvent sur le site www.bth.se

Références



Capture d'écran des infos télévisées régionales "*Spelbehandling tas in i vården*" (en Suédois) /*Game addiction treatment is included in health care*/ par SVT Nyheter, Region Skåne, publiée le 19 Mai 2015, disponible sur <http://www.svt.se/nyheter/regionalt/skane/behandling-tas-in-i-vanliga-varden>

Références



Photo prise lors de la visite de l'Institut Indien de Technologie Madras (IIT-M) Rural Technology & Business Incubator (RTBI), de Chennai en Inde, où le nouveau service mobile pour la promotion de la Santé Périnatale et Maternelle, développé lors du projet Health in Hand, fut présenté.

Summer interactive symposium RESEARCH 2.0
June 10th 2015, Concordia University, Montreal, Canada



Health in Hand
Transforming Healthcare Delivery

Remerciements

Le financement du Conseil de la recherche de Svenska Spell a permis d'établir notre nouvelle initiative de collaboration de recherche avec les chercheurs en dépendance au jeu du Centre d'addiction de la région Skåne dans le sud de la Suède.



"Notre logo symbolise la célébration d'un gagnant agitant ses bras dans les air. Le symbole représente la responsabilité et le plaisir dans le jeu et un dividende pour tous les Suédois."

[Source: <http://www.svenskaspel.se>]



Merci !

Summer interactive symposium RESEARCH 2.0
June 10th 2015, Concordia University, Montreal, Canada