

Journées JIES

Paris, 3 mai 2012

**Vers une éducation thérapeutique
basée sur les Health games?**

Julian Alvarez

1^e Partie

Concepts

Définitions – Health game

Qu' est-ce qu' un
« Health game » ?

Définitions – Health game

Jeu vidéo

+

scénario utilitaire orienté santé

=

Health game

Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) : avant que la maladie ne survienne
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données



Happy Night, 2008



Deliver the net, 2009

Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) : pour éviter que la maladie ne s'aggrave
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données



Elude, 2010

Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) : pour gérer une maladie devenue chronique
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données



Time-Out, 2011

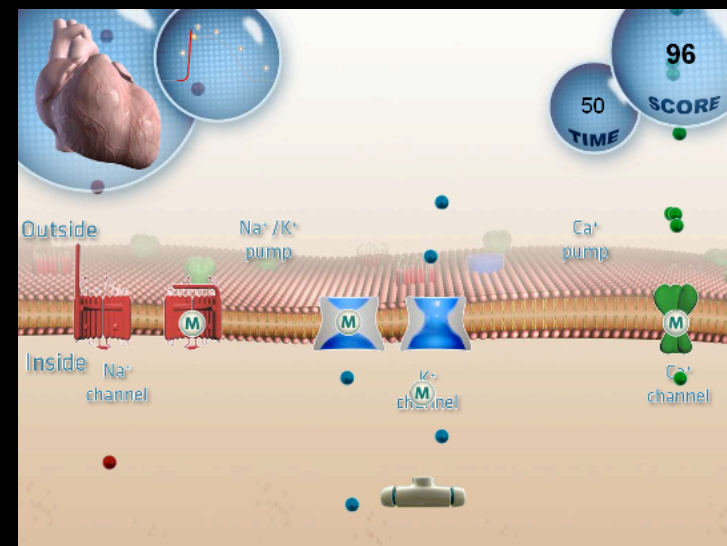
Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) et du marketing
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données



Campto, 2008

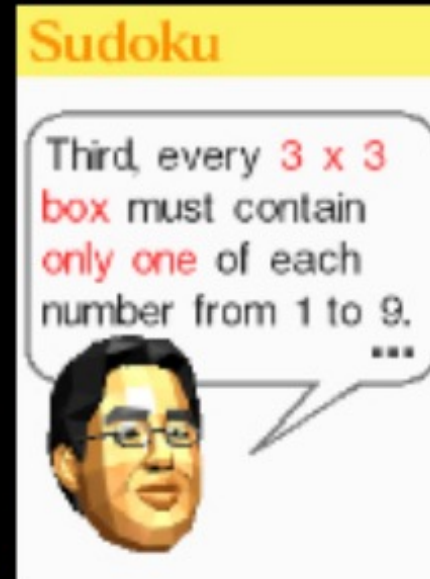


Multaq, 2008

Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) et du marketing
- Dispenser un entraînement (grand public et professionnels de santé)
- Permettre la collecte de données

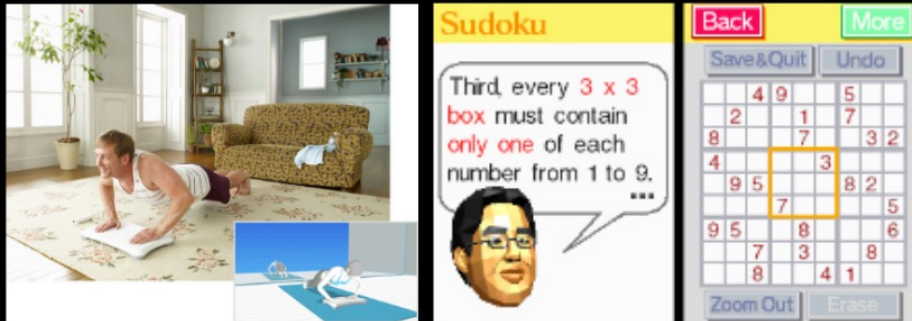


WiiFit, 2007 - Entraînement cérébral du Dr. Kawashima, Quel âge a votre cerveau ?, 2005

Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) et du marketing
- Dispenser un entraînement (grand public et professionnels de santé)
- Permettre la collecte de données



Attention à la frontière entre paramédical et médical

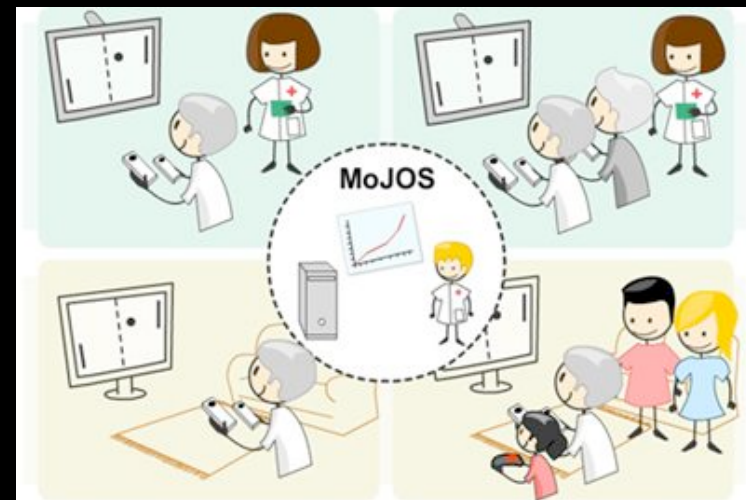
Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) et du marketing
- Dispenser un entraînement (grand public et professionnels de santé)
- Permettre la collecte de données



Flower for All, 2007



MoJOS, 2013

Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) et du marketing
- Dispenser un entraînement (grand public et professionnels de santé)
- Permettre la collecte de données



Pulse!!, 2007



Triage Trainer, 2008

Définitions – Health game

Un Health game permet de :

- Faire de la prévention (3 niveaux) et du marketing
- Dispenser un entraînement (grand public et professionnels de santé)
- Permettre la collecte de données (datagames)



Fold it, 2009



R.O.G.E.R., 2011

Définitions – Health game

L'objet **Health game** peut-être défini comme un jeu vidéo :

1. Associant une ou plusieurs dimensions utilitaires

- * Diffuser un message
- * Dispenser un entraînement
- * Permettre la collecte de données

2. Visant le marché de la santé

- * A destination du grand public
- * A destination des professionnels de santé

Définitions – Rétro Health game

Est-ce que le concept de
« Health game » est
vraiment nouveau ?

Définitions – Rétro Health game

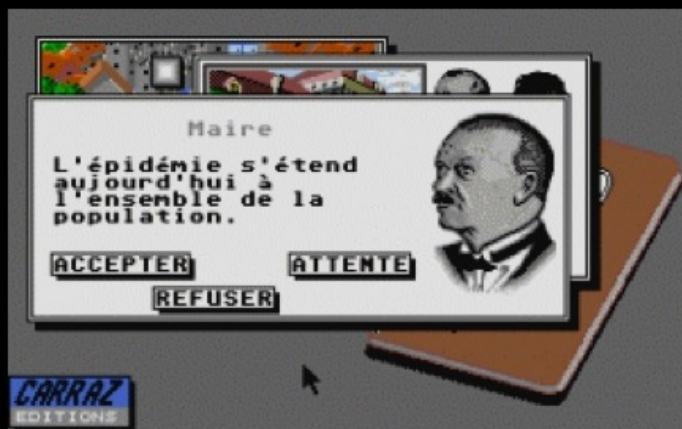
Entre la fin des années 80 et le début des années 1990, des jeux vidéo dédiés à la santé sont déjà recensés...



Princess Tomato in the Salad Kingdom (Hudson Soft, 1984, Japon)
Tooth Protectors, DSD/Camelot, 1983, USA
Drug Watch (Nottinghamshire Constabulary, 1984, Royaume-Uni)

Définitions – Rétro Health game

Le diabète, le SIDA et le tabagisme font déjà l'objet de jeux...



Le Sida et nous / Captain Novolin / Rex Ronan - 1989/1990/1993

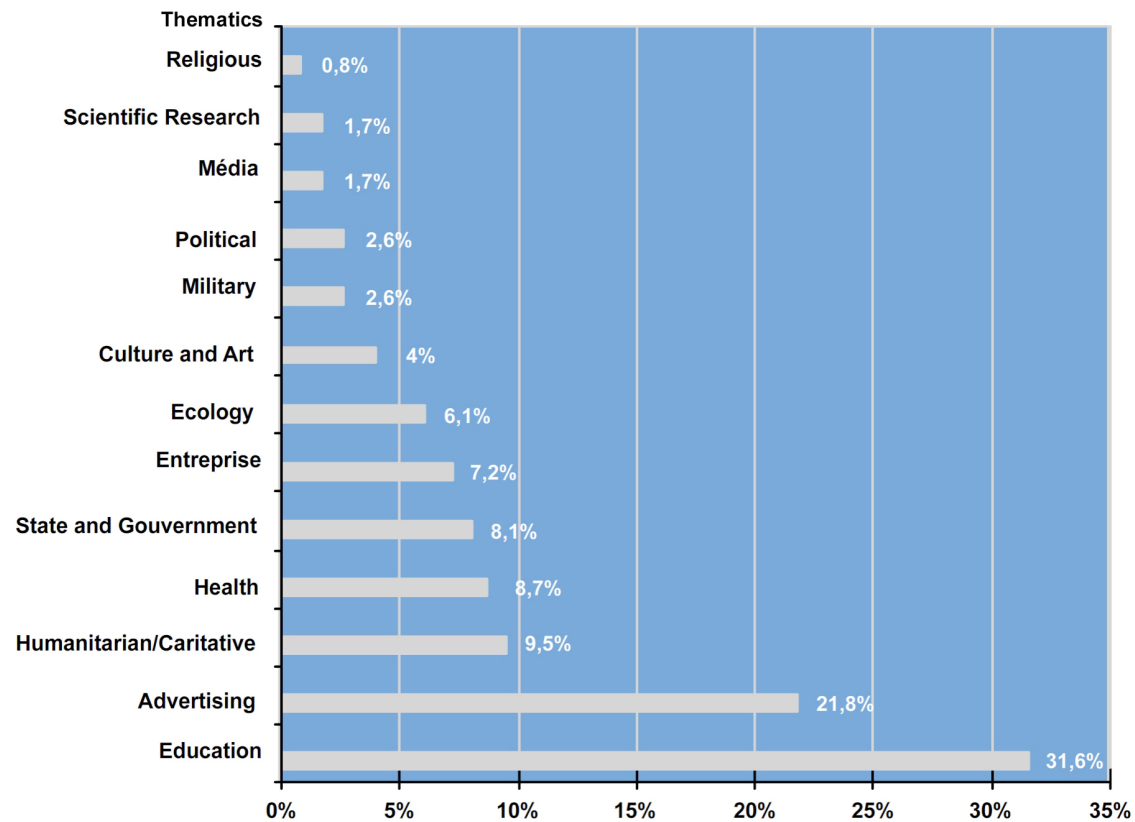
2^e Partie

Marchés

Aspects économiques

Segmentation du marché des Serious games de 1952 à 2009 :

Percentage of Serious games per market segment from 1952 to 2009



Aspects économiques

Les Health games visent plusieurs types de marchés et de publics :

Public / Fonctions	Grand Public	Patients	Professionnels de santé	Chercheurs	Aidants ...
Communication			Campto / Multaq		
Prévention	Deliver the net	TimeOut			Elude
Formation			Pulse!! / Triage Trainer		
R&D				Fold it / ROGER	
Thérapie ...		Flower For All	MojOS		

Aspects économiques

Les marchés dédiés à la santé représentent pour l'année 2010 :

Santé	Estimation du marché global au niveau mondial (2010)	Estimation du marché on-line au niveau mondial (2010)	Part estimée du Serious game (2010)
En milliards EUR	755	188 à 377 (Toutes infrastructures confondues) 7,55 (santé à domicile)	0,1

Journées JIES

Paris, 3 mai 2012

**Merci et bienvenue aux e-virtuoses
4-5 mai à Valenciennes !
www.e-virtuoses.net**

Julian@ludoscience.com