

Vision sur les jeux pervasifs

Sidi Mohammed Senouci

Orange Labs, Lannion



Vision sur les jeux pervasifs

- Introduction
- Jeux pervasifs
- Orange et les environnements pervasifs
- Conclusion

Introduction

- Le passé
 - L'image que l'on a des joueurs est celle de solitaires et même d'immatures



- Le présent
 - Cet à priori a beaucoup évolué au cours des dernières années
 - Les jeux font maintenant, bien au contraire, partie d'un mécanisme de socialisation



Introduction



- Pourquoi ce changement?

- L'arrivée de nouvelles consoles de jeux (PSP, Wii, etc.)
- L'arrivée du téléphone mobile, toujours dans la poche, toujours allumé, a et va sûrement bouleverser le paysage
- L'arrivée des tablettes tactiles (iPad, etc.)



⇒ La question du pourquoi et du comment nous jouons va sans doute se transformer en « où jouons-nous » et « quand jouons-nous »

⇒ Et la réponse à ces deux questions pourrait bien être, « partout » et « tout le temps »

Jeux pervasifs

Jeux pervasifs

- Jeu Pervasif
 - Le jeu s'appuie sur la mobilité du joueur, plus largement des joueurs tout comme des non-joueurs et interagit avec eux dans des lieux non contrôlés par eux, via différents types d'objets et avec aucune (ou presque) infrastructure établie
- Environnement pervasif
 - Fonctionnement de la communication où les objets communicants se reconnaissent et se localisent automatiquement entre eux. Les objets interagissent entre eux sans action particulière de l'utilisateur.
 - Autrement dit, l'on peut être connecté partout et tout le temps.
 - Exemple : réseaux de véhicules, réseaux de capteurs, réseaux ad hoc, réseaux maillés

Jeux pervasifs

- Exemples de scénarios
 - Jeux improvisés dans une cour de récréation et impliquant plusieurs joueurs munis de consoles de jeux portables
 - Jeux improvisés lors d'un embouteillage et impliquant plusieurs joueurs dans leurs voitures
- Les technologies de base
 - Les réseaux sans fil
 - La plate forme multiple
 - Les nouvelles interfaces et les objets intelligents (Smartphones, Wii, PSP)

Orange et les environnements pervasifs

- Réseaux ad hoc ou MANET

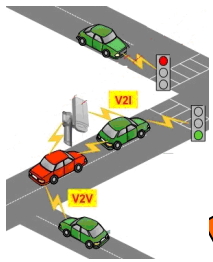
- Réseau formé sans fil capable de s'organiser et d'acheminer de proche en proche les paquets sans infrastructure définie préalablement

- Réseaux de véhicules ou VANET

- Une forme de MANET, pour fournir des communications au sein d'un groupe de véhicules à portée les uns des autres et entre les véhicules et les équipements fixes à bord, usuellement appelés équipements de la route

- Réseaux de capteurs ou WSN

- Une forme de MANET avec un grand nombre de nœuds qui sont des micro-capteurs capables de récolter et de transmettre des données environnementales d'une manière autonome



Jeux pervasifs = applications phares

Orange et les environnements pervasifs

- Pourquoi on s'y intéresse?
 - Offload du réseau de l'opérateur
 - Nouveaux services et nouveaux clients

- Est-ce aussi simple d'utiliser ces réseaux pervasifs?
 - Qualité de service
 - Mobilité et routage
 - Energie
 - Sécurité limitée
 - Auto-configuration
 - Passage à l'échelle
 - ...

Conclusion

- Le design du jeu est en pleine révolution
 - La sortie de la Nintendo Wii a montré que le public des jeux pouvait être élargi
 - Une vraie révolution grâce aussi aux progrès des terminaux mobiles qui permettront le développement de jeux pervasifs
- Nous serons toujours avec un pied dans le jeu même quand l'autre pied sera dans d'autres loisirs ou au travail