

跨媒体实验室“严肃游戏”报告



X : MEDIA : LAB

第一部分：严肃游戏背景介绍

- 严肃游戏的概念
- 严肃游戏和传统娱乐游戏的区别
- 严肃游戏的现状

第二部分：严肃游戏的行业应用

- 应用到严肃游戏的产业领域
- 严肃游戏行业所需职业类别
- 严肃游戏国内外的体验范例

第三部分：中国严肃游戏产业发展和跨媒体实验室的关系

- 发展中国严肃游戏产业需要具备的条件
- 目前发展中国严肃游戏产业的优势
- 跨媒体实验室“严肃游戏”国际论坛将成为一个关键的国际行业盛事

第四部分：关于跨媒体实验室

- 跨媒体实验室简介
- 跨媒体实验室结构
- 历届跨媒体实验室嘉宾点评跨媒体实验室
- 附录：2009 跨媒体实验室悉尼严肃游戏

第一部分：严肃游戏背景介绍

● 严肃游戏的概念

设想这样一个世界——在那里，你正着手应对一场全球性的传染病；或正通过跨国合作而发展你的企业；或者你是一个急救系统中的消防员或健康工作者；或正在探索热力学的规律。计算机游戏可以帮你创造这个世界。

在今天，计算机游戏已不再仅仅是互动娱乐的地盘，它们广泛存在于科学、健康、防御、教育、公共政策和社会变化中，而且超过 40% 的游戏玩家是女性。这些游戏成为了公司办公室、学校教室、医生诊所、码头和工厂的一部分。有时我们将这些游戏都广泛定义为“严肃游戏”——这种以游戏为手段的学习方式的高速发展趋势正在越来越多的行业领域中显现。

作为一类软件工具，严肃游戏具有仿真模拟、人机或者人人互动、自我探索、无限试错、自动提示、即时反馈和超文本链接的重要特点，网络化的严肃游戏软件还可以提供系统的“游戏”统计，帮助管理方具体、及时、准确地掌握参与“游戏”者的进展状况。严肃游戏的核心价值是对学习的巨大促进：它可以促成普遍的高质量学习成果，而且时间成本很低，在许多情况下还可以节省大量财务支出。

对于“游戏”参与方，不论他们是在校学生还是形形色色的从业者，严肃游戏可以提供一种引人入胜、个性化、互动性的全新自主学习体验，这十分有助于激发学习者的创造力和创新意识。某些类型的严肃游戏软件还能帮助他们培养战略和协作技能。对于雇主而言，严肃游戏的吸引力不仅在于有助于产生超常的学习效果，而且在于严肃游戏所提供的低成本和无风险的学习环境。

● 严肃游戏和传统娱乐游戏的区别

电子游戏始于基于数码动漫技术并借助于电脑硬件的娱乐性人机互动，进而上升到在上述技术支撑下的人人互动，然而娱乐性的目的从没有改变。严肃游戏的技术基础与娱乐性电子游戏没有本质区别，但是其应用目的并非娱乐性，而是一定要服务于某个实用性领域；电子游戏所具有的几乎所有特点保留了下来，只是目的不同了。

● 严肃游戏的现状

全世界的商界、政界和教育界人士都日益认识到计算机游戏技术的无穷潜力——它可以提供一种引人入胜、个性化、互动性和娱乐性极强的全新学习体验，从而激发学习者的创造力和创新意识，帮助他们发展战略和协作技能，并允许他们进行试错实验并得到即时直接的反馈。

现阶段，娱乐类游戏市场趋于相对成熟，以教育/培训/教学为目的的严肃游戏正以相当于常规娱乐游戏工业六倍的发展速度高速增长。

美国严肃游戏峰会董事会成员 Noah Falstein 先生表示：“我认为以培训为目的的计算机游戏挑战和蚕食纯娱乐游戏市场的局面是不可避免的，用不了10年，我们就会看到两相匹敌的那天”，他指出严肃游戏方式的教育应用只要能在全球数万亿的教育培训市场中占取1%-2%的份额即可产生上述局面。“随着越来越多的人浸泡在视频游戏中长大，互动培训的沟通方式将成为他们的不二法门，将会比很多传统教育方式更富有成效。”

跨媒体实验室“严肃游戏”报告



X : MEDIA : LAB

第二部分：严肃游戏的行业应用

- 应用到严肃游戏的产业领域
- 严肃游戏行业所需职业类别
- 严肃游戏国内外的体验范例

第二部分：严肃游戏的行业应用

● 应用到严肃游戏的产业领域

企业

用于更充分地进行员工和管理技能培训，发展客户服务和领导技能，以及识别企业人力资源的关键需求。

教育

用于激发、教育和吸引各个年龄层的学生，并以游戏为学习工具发展成功的项目。

急救服务

通过模拟训练，在一个安全、虚拟的环境中迫使急救人员对可能出现的紧急情境进行快速判断，并测试他们的反应和应对措施。

保健

用于提升医疗知识和技能，增进对健康生活方式的自我意识。

军事

用于通过高仿真技术加强训练，模拟运行复杂的问题解决方案、战术和领导方式，从而确认和比较不同战略的风险、收益、成本、成效和回报。

科学

将科学诠释为游戏项目，而将游戏方式运用于科研过程。

制造业

通过模拟技术提高制造技能，并模拟运行复杂问题的解决流程、战略和领导方式，从而确认不同解决方案的风险、收益、成本、成效和回报。***严肃游戏在制造业的应用和收益是显而易见的：商业人士和企业雇员得以在一个引人入胜的游戏环境中试验创新设想，了解产品的整个生命周期，发展战略、创新和协作技能，进行假设实验并获得即时直接的反馈。***

公共政策

通过模拟、交互技术，提高技能、改善协作和决策流程；模拟运行复杂解决方案的多种可能，从而识别各类风险、收益、成本、成果和回报。

● 严肃游戏行业所需职业类别

设计师

游戏设计师、关卡设计师、编剧、教育学家和研究者。

制作人

制作人、项目管理者、游戏测试师。

编程人员

游戏引擎程序师、特效程序师、人工智能程序师、多人网游程序师。

音效师

编曲、音效师、音效程序师。

美术师

三维建模师、二维概念设计师、二维贴图设计师、三维角色建置师、美术导演、灯光师、美工。

经理人

商业拓展、融资、销售、发行、市场营销、沟通、人力资源和调研。

● 严肃游戏国内外的体验范例

1. 中国体验示范



盛大与联合国世界粮食组织合作出品了本土化版本的《粮食力量》以适应中国市场。



中国科学博物馆



盛大 中国三大网游巨擘之一



一系列迷你网络/Flash 游戏来教小朋友如何在地震中逃生，以及如何在非典中保护自己。



ZLONG GAMES 臻龙游戏

隶属荷兰跨国集团 Spill Group 亚洲总部，臻龙游戏是中国领军级的休闲在线游戏开发商，已开发的严肃游戏包括：

Bearing Point 毕博 —— 臻龙游戏联手西方融资机构毕博开发的一款模拟投资银行商业运作的严肃游戏。

Yi Da 亿达 —— 臻龙游戏联手亿达集团开发的一款模拟后勤工作流程的应用软件三维虚拟游戏。



上海霁龙信息科技有限公司
中国顶尖严肃游戏开发商之一，
已为中国的银行、军队、院校和
后勤培训组织开发了多款严肃游戏。



真知教育游戏

一款在线角色扮演游戏，嵌入了数学、物理、英语等高中教材和中国诗词等学习素材



注意不要泄露个人隐私



远离社会敏感话题

- 严肃游戏国内外的体验范例

- II. 国外体验示范



- Re-Mission “再生任务”

- 由美国科研机构 Hope Lab 开发的 Re-Mission 是一款新型治疗游戏，用于教育年轻的癌症患者理解自己体内发生的病变原理，并培养他们对治疗保持希望和信念。



- Triage Trainer “检伤分类训练”



- 检伤分类训练游戏旨在训练玩家根据伤员的受伤程度对其加以分类，从而优化多伤员情境治疗过程的技能



- Heroes of Industry “工业英雄”

- 一款互动三维模拟游戏，用于提高运输和仓储行业工人的操作水平和安全意识。

- The Kitchen “厨房”

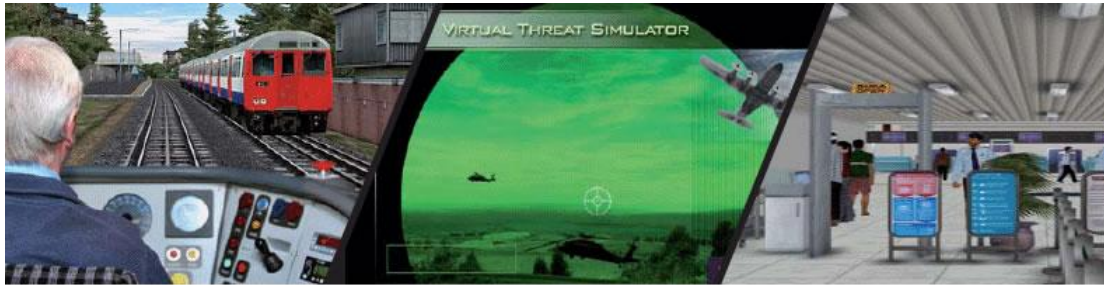
- 一款独特的商业厨房模拟游戏，用于帮助食品加工环境的员工掌握安全操作和卫生保健知识。



North Kensington Rail Scenario “北肯辛顿铁路情景”



被用于英国铁路工人的培训，旨在训练雇员在紧急情况下的正确应对措施。



VR-10 Land Transport Authority Singapore

“VR-10 新加坡陆地交通管理局”

新加坡首款三维互动游戏 2.0 版，用于寓教于乐地帮助高小学生发现新加坡陆地交通系统中鲜为人知的小秘密。



跨媒体实验室“严肃游戏”报告



X : MEDIA : LAB

第三部分：中国严肃游戏产业发展和跨媒体实验室的关系

- 发展中国严肃游戏产业需要具备的条件
- 目前发展中国严肃游戏产业的优势
- 跨媒体实验室“严肃游戏”国际论坛将成为一个关键的国际行业盛事

第三部分：中国严肃游戏产业发展和跨媒体实验室的关系

● 发展中国严肃游戏产业需要具备的条件：

- 强大的政府支持和投入
- 一个令人向往的环境
- 教育和培训需求

拥有着强大政府投入、宜人社会环境和对教育培训的巨大需求的中国，已经为严肃游戏产业的高速发展做好了准备！跨媒体实验室“严肃游戏”国际论坛将成为一个地标式的行业活动，与世界共同见证举办地的产业转型，以及中国对成为全球创新的领军者的千斤承诺。

● 目前发展中国严肃游戏产业的优势

■ 中国正对各个行业领域的基础设施、教育培训和职业发展进行着深入广泛的战略投资。

■ 中国的制造业为世界之最，拥有着过亿的蓝领工人。

■ 中国正实施着大量战略政策以帮助制造业向高新科技和绿色科技转型，从而适应国际市场的变化趋势。

■ 自 2006 年到 2010 年中国政府将投资 500 亿美元以改善安全生产秩序——其中很大一部分将用于培训。

■ 中国是全球拥有最多互联网用户的国家。

■ 中国一贯重视教育和学习。

● 跨媒体实验室“严肃游戏”国际论坛将成为一个关键的国际行业盛事

跨媒体实验室“严肃游戏”国际论坛将通过创建立足中国，贯通全球的严肃游戏应用大型订单市场，进一步为中国严肃游戏产业搭建商业发展和职业发展机遇。

跨媒体实验室“严肃游戏”国际论坛将展示一个“当代中国”的范例：这意味着中国高新科技制造工业和创意产业的同步崛起。

跨媒体实验室：

- 将中国和举办地置于全球和全中国严肃游戏研发和应用的中心。
- 为举办地的制造工业转型和创意产业崛起吸引全国乃至全球的注意力。
- 协助举办地和中国制造业全面整合创意产业实践和职业发展系统。

■向跨媒体实验室国际智囊团嘉宾和数字媒体公司展现举办地的资源和基础设施水平。

■帮助创立中国原创、中国版权的严肃游戏品牌。

■帮助所有参会者增长经验，提升技能，从而更好地创造和应用数字媒体内容版权项目。

■为参会公司和国际智囊团嘉宾创建一个持续增值的高端国际行业人脉网络。

■为举办地乃至中国的严肃游戏发展引进国际人才和技能经验。

■为举办单位创造更多机遇从而建立其“中国领军级创意产业科技园”的品牌声誉。

■跨媒体实验室将致力于通过运用全球最好的数字媒体从业者的专业知识和经验，帮助打造成功的原创中国版权品牌，并推动举办地发展为全球严肃游戏开发和应用的行业中心。

■成功的版权项目将创造新的工作机会和财富、新的商业模式和硬件设施，并扩大对国产内容的本土市场需求。

跨媒体实验室“严肃游戏”报告



X : MEDIA : LAB

第四部分：关于跨媒体实验室

- 跨媒体实验室简介
- 跨媒体实验室结构
- 历届跨媒体实验室嘉宾点评跨媒体实验室
- 附录：2009 跨媒体实验室悉尼严肃游戏

第四部分：关于跨媒体实验室

● 跨媒体实验室简介



跨媒体实验室是一个享誉全球的数字媒体智库。该组织通过峰会和讲座等形式，致力于推动以动漫，游戏，互动电视，互联网，和影视传播制作等为主的高科技创意产业的发展。创办于 2003 年的跨媒体实验室曾作为悉尼电影节、墨尔本国际电影节、亚洲媒体节、亚洲广播、北京文化创意产业博览会和印度 FICCI-FRAMES 的主要活动环节，并先后在悉尼歌剧院、伦敦现代艺术博物馆、澳洲移动影像中心、人民大会堂和新加坡的标志性建筑--国家图书馆理事会等地举办过超过 20 届的产业大会。



布莱登·哈金 (Brendan Harkin) 是跨媒体实验室的创始人和董事。2003 年 6 月 Brendan 正式创办了跨媒体实验室。跨媒体实验室是一个享誉全球的跨领域创意智囊团，专为数字媒体专业人士而设，它将世界顶尖的创意家、执行家和政策影响者作为嘉宾顾问汇聚到一起，为本土公司的数字媒体原创项目出谋划策。

Brendan 在新媒体行业发展领域久负盛名：创办了首届亚太多媒体艺术节；曾出任首任澳洲国家信息经济部(NOIE)公众意识署总长官，并由于在该职位的出色贡献获得澳大利亚政府授予的“澳大利亚日”金质奖章。他还曾为 UNCTAD 联合国贸易与发展会议，欧盟数字媒体创业大赛 EUROPRIX，以及大多数澳大利亚顶级创意产业和传媒机构做过顾问；并曾作为顾问委员会成员为大量亚洲的数字媒体、文化和科技活动出谋划策。

Brendan 的最新任命包括：

- 嘎纳 MIPTV 举行的互动艾美奖国际评审团评委
- 北京政府数字媒体产业发展“外国专家顾问”
- 苏州工业园区动画产业发展顾问
- 澳大利亚数字媒体行业“10 大最具影响力人物”
- 纽约国际联盟 Advance Organization “亚洲 50 大最具影响力澳大利亚人”
- 多哈第四届半岛电视台国际媒体双年论坛嘉宾

Brendan 在新媒体领域的如雨得水也得益于他在哲学领域的学术背景——他曾获得墨尔本大学哲学博士奖学金。

● 跨媒体实验室结构



跨媒体实验室峰会是一种专为数字媒体专业人士精心打造的创意盛会，独特且激动人心。

跨媒体实验室峰会为期三天。第一天为主题论坛日，所有的智囊团顾问将以演讲的方式向参会者展示自己精彩的背景资源。接下来两天是节奏紧凑的实验室环节，主要是为参会者制造出一个创意理念与商务对接的环境，让经过筛选的参会者同一批世界顶尖的数字媒体专家们直接讨论发展自己的项目，并在参会者中发现商机。参与跨媒体实验室峰会会增加中小公司的创意项目走入市场，获取商业成功的机率。通过由此进入到一个广泛的国际人脉网络，数字媒体明星们的卓越技能和珍贵的人脉都会成为中小企业的机遇资源。

峰会实验室环节的特别之处在于：让参会公司和团队自行选择感兴趣的顾问进行一对一的交流，从而获得独特的实验室体验。在这种形式的活动中，世界上最出色的数字媒体人士组成的精英团队会针对参与公司创意项目进行咨询指导。同时，也是参与公司与这些“国际明星们”成为朋友的机缘。

一些来自于名不见经传、自主经营的新公司的项目团队，在参加过跨媒体实验室活动后，曾在以下评奖活动中赢得荣誉，如：戛纳电视节、纽约教科文组织、澳大利亚互动媒体产业协会、孤独星球旅游志、ABC 电视台最流行与最受追捧奖、东京迪士尼互联网业务组、亚太最大旅游网 zuji.com、印度最大的游戏和动漫公司以及世界顶尖的虚拟世界平台。这些团队分别来自于英国、香港、中国大陆、澳大利亚、日本、德国、韩国、新加坡、印度尼西亚、马来西亚、印度以及新西兰等。

● 历届跨媒体实验室嘉宾点评跨媒体实验室（摘录）

Comments quotes by mentors who attended in X Media Lab



新媒体，新区域

“一段非常有价值，值得纪念的经历，跨媒体实验室的活动非常棒。”

——Amit Khanna（孟买）

信任娱乐公司主席，印度公司生产商工会会长

新媒体，新区域

“群星闪亮！”

——Eric Rollman (洛杉矶)

美国惊奇漫画公司总裁(Marvel Animation)



新媒体，新区域

“卓有成效，跨媒体实验室令人深刻印象”

——刘焱（北京）

中国虚拟经济区首席执行官

新媒体，新区域

“跨媒体实验室积聚了卓越的创意和巨大的雄心，它让我们了解到丰富的知识和技术”

——Courtney Gibson (澳大利亚)

澳大利亚广播公司电视台艺术和娱乐主管



新媒体，新区域

“充满智慧，饶有趣味，并且让人振奋”

——Chris Deering（欧洲）

游戏开发公司“闪点行动”

(Codemasters) 董事会主席，索尼计算机娱乐前总裁

新媒体，新区域

“跨媒体实验室是跨越文化界限的最佳媒体创新活动”

——Mark Ollila (赫尔辛基)


诺基亚全球游戏发行总监



New Media: New Geographies

"What a perfect experience!"

Kaiser Kuo
Group Director, Digital Strategy Ogilvy (Beijing)



新媒体，新区域
“如此完美的经历！”
——郭怡广（北京）
奥美中国数码战略总监
北京专栏作家及网络达人

新媒体，新区域
“跨媒体实验室汇聚的令人惊艳的世界级智慧足以让我目眩神迷”
——Brian Gruber (旧金山)
美国视频网站 Fora.tv 创始人兼 CEO

New Media: New Geographies

"I was absolutely dazzled by the world class intelligence at X | Media | Lab"

Brian Gruber
Founder and CEO, Fora.tv (San Francisco)



New Media: New Geographies

"Certainly one of the highlights of my professional career"

Brian Seth Hurst
Board of Directors of the Producers Guild of America, and CEO of Opportunity Management (Los Angeles)



新媒体，新区域
“这绝对是我职业生涯中的一个精华篇章”
——Brian Seth Hurst(洛杉矶)
美国制片人工会董事会成员，
Opportunity Management CEO

新媒体，新区域
“跨媒体实验室是正在发生的全球数字文化。是多年来我所参加过的最富启发性的活动。”
——Lev Manovich (圣地亚哥)
《新媒体的语言》(The Language of New Media) 作者

New Media: New Geographies

"XML is global digital culture in action. Easily the most inspiring event I've attended in years"

Lev Manovich
Author 'The Language of New Media' (San Diego)



New Media: New Geographies

"Everything about X | Media | Lab is exciting and beautiful"

Ou Ning
Founder 'Get It Louder' Festival (Beijing)




新媒体，新区域
“跨媒体实验室的一切都令人激动而非常美丽”
——欧宁（北京）
北京大声展创始人

新媒体，新区域
“无论何时何地，我都会再参加跨媒体实验室”
——John Stevenson (洛杉矶)
《功夫熊猫》导演

New Media: New Geographies

"I would attend XML anytime, anywhere."

John Stevenson
Director of Kung-Fu Panda (Los Angeles)



New Media: New Geographies

"A very important initiative....X | Media | Lab is a great success."

Ian Livingstone OBE
Production Acquisitions Director, Eidos (UK)




新媒体，新区域
“一个非常重要的首创……跨媒体实验室是一个伟大的成功”
——Ian Livingstone OBE (英国)
英国游戏公司 Eidos 产品收购总监

New Media: New Geographies

"An absolutely enriching experience.."

Mohamed Nanabhay
Head of New Media, AlJazeera (Doha)



新媒体，新区域
“绝对是一个丰盈的经历……”


——
Mohamed Nanabhay (多哈)
半岛电视台新媒体主管

新媒体，新区域
“如此温馨，如此开心，如此优秀的人，我爱苏州”
——许诚毅（旧金山）
《怪物史莱克 3》导演

New Media: New Geographies

"So warm. Such great fun. Such great people. Love Suzhou!"

Raman Hui
Director of Shrek The Third (San Francisco)



新媒体，新区域
“跨媒体实验室是一个令人难以置信的行业发展计划”
——Neeraj Roy (孟买)
印度游戏产业公司 Hungama 工作室创始人兼 CEO

New Media: New Geographies

"X|Media|Lab is a truly fantastic initiative"

Neeraj Roy
Founder and CEO,
Hungama Studios (Mumbai)



新媒体，新区域
“一次独特而珍贵的机会”
——Noah Falstein (旧金山)
The Inspiracy 总裁，旧金山严肃游戏峰会及游戏与健康大会理事会成员

New Media: New Geographies

"A uniquely valuable opportunity"

Noah Falstein
President, The Inspiracy, Board Member
of Serious Games Summit & Games for Health
Conference (San Francisco)



New Media: New Geographies

"the insight and organisation, the passion and humility ... X|Media|Lab is an incredible event"

Shekhar Kapur
World renowned filmmaker



新媒体，新区域
“富于洞见，精于组织，充满激情，虚怀若谷……跨媒体实验室是一个无与伦比的盛事”
——Shekhar Kapur
著名电影制片人

新媒体，新区域
“非常成功，我期待未来的跨媒体实验室”
——Soh Yeong Roh (首尔)
首尔 Nabi 艺术中心董事

New Media: New Geographies

"Very successful. It makes me wait for future X|Media|Labs."

Soh Yeong Roh
Director, Arts Center Nabi (Seoul)



New Media: New Geographies

"Among the most informative and inspiring events I have ever participated in"

Tracy Fullerton
Co-Director, Game Innovation Lab,
School of Cinema-Television,
University of Southern California




新媒体，新区域
“我所参加过的最富于信息和启示的盛会之一”
——Tracy Fullerton

美国南加利福尼亚大学，电影和电视学院，游戏创新实验室主任

New Media: New Geographies

"The most effective networking event I have attended."



Zereh Nalbandian
Co-founder and CEO, Animal Logic (Sydney)

新媒体，新区域

“我参加过的最有效收获人脉网络的地方”

——Zereh Nalbandian (悉尼)

澳大利亚视效公司 animal logic 共同创始人兼 CEO

新媒体，新区域


“神奇的经历，一个与众不同的平台汇聚了惊人数量的智囊团，太神了”

——Tom Duterme (山景城)

谷歌全球商务发展经理

New Media: New Geographies

"What a wonderful experience. A unique event which gathers a tremendous pool of talent together. Amazing."



Tom Duterme
Business Development Manager
Google (Mountain View)

New Media: New Geographies

"As good as anything I've attended in my entire career. X | Media | Lab sets a completely new standard!"



Suresh Seetharaman
Co-Founder and President
Virgin Comics and Virgin Animation (New York, Bangalore)

新媒体，新区域

“正如我整个职业生涯中所参加的任何活动一样优秀。跨媒体实验室设立了一个全新的标准”

——Suresh Seetharaman(纽约，班加罗尔)

维基漫画和维基动画的创始人兼总裁

新媒体，新区域


“神奇的力量，我真的很有幸成为跨媒体实验室的一部分”

——Marcelino (洛杉矶)

英特尔数字群互动内容总经理，美国电视艺术和科学研究院互动媒体官员

New Media: New Geographies

"The energy was fantastic. It is truly an honour to be part of this"



Marcelino Ford-Livene
General Manager, Interactive Content, Intel Digital Home p, Governor of Interactive Media, Academy of Vision, Arts and Science (Los Angeles)

New Media: New Geographies

"Highly Evolved"



Michael Naimark
USC, School of Cinematic Arts (Los Angeles)

新媒体，新区域

“高度发展”

——Michael Naimark

(洛杉矶)

南加利福尼亚大学电影学院

新媒体，新区域

“跨媒体实验室很完美，我们结交了许多优秀的朋友”

——陈廖宇 (北京)

北京电影学院动画学院

New Media: New Geographies

"X | Media | Lab was very perfect. We made so many great friends"



Chen Liaoyu
Beijing Film Academy (China)



网络艺术家

新媒体，新区域

“与世界上此等级别的任何事物一样卓越”

——Dale Herigstad (洛杉矶)

四届艾美奖得主



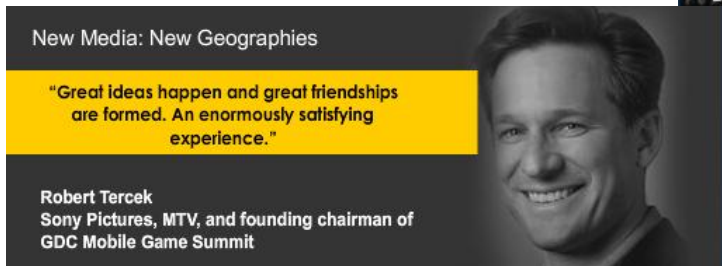
新媒体，新区域

“伟大创意的碰撞和美好友谊的诞生，一段非常难忘的经历”

——Robert Tercek

索尼影业、MTV 音乐电视

游戏开发者大会手机游戏峰会创始主席



新媒体，新区域

“三天的会议，比我前三年学到的东西都要多”

——Adam Bryce

耐克全球趋势预测专员



新媒体，新区域

“超乎想象，独一无二，世界顶尖标准”

——McLean M. Greaves

(多伦多)

Nimble TV 创始人兼 CEO



新媒体，新区域

“在我所参加过的所有媒体产业活动中，我只推荐跨媒体实验室，这是一个绝佳的体验”

——Kay Grenwold

(温哥华/赫尔辛基)

诺基亚游戏市场总监



新媒体，新区域

“生机盎然、浑然天成、妙手偶得、扶摇直上”

——Priya Prakash (伦敦)

英国广播公司未来媒体和技术部创意主管





新媒体，新区域

“鼓舞人心”

——Nick DeMartino (旧金山)

美国电影协会会员，在好莱坞记者报的
“数字 50 人”排行中排名第三

跨媒体实验室 悉尼 “严肃游戏”



主题演讲日：2009年6月12日 （普通入场券）

举办地点：澳大利亚悉尼乔治大街252号

在不久的将来，游戏技术和游戏体验带来爆炸般的无限可能。它将取代传统的纪录片式的线性视讯，扮演类似电影预告片一样的角色。

相对于线性视讯不能表达真实内容的丰富性、复杂性和深度性，**严肃游戏**（虚拟世界、临境环境）将完全重新再现真实内容。严肃游戏将改变真实内容的传达、获取和信息分享。

作为**悉尼电影节**的一部分，**跨媒体实验室“严肃游戏”**协同**澳大利亚广播公司电视台**以及**Screen Australia**，自发联合**纪录片制片人**和**游戏开发者**，通过群策群力创造出新的事实成果：拒绝枯燥的纪录片，创造严肃游戏吧！

主题演讲日将展示每位国际大师各自的观点并邀请澳大利亚业界专家和学术研究人员，主题演讲日将向普通入场券的观众开放。

谁应参加：如果你是一位数字媒体专家，纪录片制片人、游戏开发者、交互设计者、剧本作家、研究人员、学术人员或者教育专家，这是一个不应错过的一天。

我们没有时间浪费在无聊的讨论里，快来参加高密度、多信息、清晰而有效的主题演讲，在严肃游戏和纪录片领域的杰出人物演讲中得到提升吧！

跨媒体实验室 悉尼 “严肃游戏”

跨媒体实验室“严肃游戏”主题演讲日：

聆听世界顶尖“严肃游戏”和“纪录片”专家的声音

跨媒体实验室“严肃游戏”为你带来接近世界领先的数字媒体从业者、创新家、政治捐客、国际导师和演讲家的最佳通道，他们包括（具体介绍请参见官方网站）：



Noah Falstein

来自旧金山
Inspiracy公司总裁，
游戏领域的卓越权威之一



Ondi Timoner

来自来自洛杉矶，导演，其广受好评的“众目睽睽/ we live in public”荣获2009圣丹斯国际电影节纪录片评审团大奖，DiG荣获2004圣丹斯国际电影节评审团大奖



Ian Bogost

来自亚特兰大
Persuasive Games
创始合伙人



Lee Sheldon

来自印第安纳波利斯
游戏设计师、作家印第安纳大学教授



Michel Mol

来自阿姆斯特丹
Netherlands Public Broadcaster
创新和新媒体董事



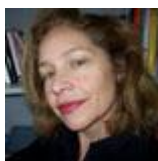
Joshua Harris

来自洛杉矶和西达摩，互联网先驱，Jupiter Communications（第一个互联网市场研究公司）创始人；Pseudo.com的创始人（第一个基于互联网的电视广播公司）



Dr. Yusurf Pisan

悉尼科技大学副教授
Creativity and Cognition
Studios共同董事
Games Studio董事



Mandy Salomon

来自墨尔本
智能服务合作研究中心
高级研究员



Stephen Sewell

来自悉尼
作家、导演，作品有
“男孩”、“盲巨人跳舞”



David Hewitt

来自墨尔本
坦塔罗斯互动/ Tantalus Interactive
创意总监



Sohail Dahdal

来自悉尼
电影制片人、新媒体艺术家
交互设计师



Alana Valentine

来自悉尼
剧作家 编剧
多次获得各种奖项

实验室 : 2009年6月13日-14日 (限于入选项目)

举办地点 : 悉尼当代艺术博物馆

在此, **跨媒体实验室**非常骄傲地能与**澳大利亚广播公司电视台**以及**Screen Australia**联合, 动员严肃游戏作品

澳大利亚广播公司电视台正积极寻找新的游戏理念 其将致力于解决包括: **社会和文化、卫生、 关系、历史、科学、政治、环境**等方面的问题。

通过游戏, 这种富有想像力和创造力, 娱乐性和创新性的方式来探究上述问题, 利用强大的游戏, 动态地、坚实地达到核心的教育目的。

3支团队将获得参加作为**悉尼电影节**一部分的**跨媒体实验室“严肃游戏”大会**的机会。

大会届时将邀请到世界杰出的严肃游戏专家作为主题演讲嘉宾, 并指导入选团队。3支团队都将获得**15000美金**的奖励用来发展他们的项目, 最终将有1支团队获得高达**325000美金**的奖励用来全面提升。