



PRESENTATION GENERALE

Le contexte

Le programme de Serious Game 2025 ex machina est une production Tralalere réalisée avec le soutien de la Commission européenne et la participation du CNC, dans le cadre du programme Internet Sans Crainte / Safer Internet Program. Il est diffusé par Curiosphère.tv (France 5)

Internet sans crainte (www.internetsanscrainte.fr)

Internet Sans Crainte est le programme national de sensibilisation des jeunes aux bons usages de l'Internet qui représente la France au sein du Safer Internet Program de la Commission européenne. Le programme est coordonné en France par la Délégation aux Usages de l'Internet, rattachée au ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche et au Secrétariat d'Etat à l'économie numérique. Tralalere est l'opérateur de la campagne de sensibilisation en charge du développement des contenus, des outils et des actions d'information auprès du grand public et du système éducatif.

Vinz et Lou sur Internet

Le programme 2025exmachina fait suite au programme Vinz et Lou sur Internet, utilisé avec succès pour sensibiliser la cible des 7-12 ans aux bons usages de l'Internet, notamment au sein des écoles primaires. Vinz et Lou sur Internet est une production Tralalere soutenue par le ministère de l'Education nationale. Il comprend 15 dessins animés format court, des activités interactives et des fiches pédagogiques.

Pourquoi un Serious Game ?

Si les adolescents possèdent en moyenne un bon niveau de connaissance technique, il apparaît qu'ils ont aussi de réelles lacunes dans l'appréciation des conséquences réelles de leurs pratiques virtuelles, en particulier sur le long terme, et sont peu réceptifs aux enseignements classiques en matière de citoyenneté. Les récentes études, notamment l'étude de l'European Schoolnet dévoilée le 5 mai 2009 au Conseil de l'Europe, soulignent le potentiel des Serious Games dans l'apprentissage de tels sujets auprès des adolescents.

Objectif

Ce Serious Game, a pour objectif d'amener les 12-16 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile, à travers une démarche ludique. Au fil des différents épisodes des jeux, leurs usages des réseaux sociaux, d'internet mobile, des blogs, de la recherche d'information ou du chat sont passés au peigne fin... Il aborde l'ensemble des usages des jeunes sur Internet en posant les questions :

- De la responsabilité et de l'impact de leurs actions sur le web
- De la dimension temporelle du web
- Du rapport entre vie privée et vie publique

Il ne diabolise pas le media, approche les questions de risque liés aux usages dans un contexte positif de socialisation et invite à une réflexion prospective sur l'Internet de demain. Le jeu est destiné à la fois à un usage grand public et à un usage scolaire et comprend des boites à outils permettant d'aller plus loin dans l'apprentissage. En tant que support pédagogique à destination des médiateurs éducatifs, il est accompagné de fiches pédagogiques, et est construit de sorte à pouvoir être exploité en séances.

CONTACT

Pascale GARREAU
pascale@tralalere.net
01 49 29 45 33



LE JEU

Le scénario



En 2010, on utilise Internet avec insouciance et les données s'accumulent sur les réseaux.

En 2025, denicheur.net, un puissant moteur de récupération de données, fait resurgir les traces du passé.

Nul n'est à l'abri. En remontant le temps sur les réseaux, les Net Detective peuvent aider les internautes à retrouver la maîtrise de leur identité.

Tu es l'un d'entre eux. A toi de jouer.

Le principe du jeu

Le jeu est composé de plusieurs épisodes indépendants reliés par un fil rouge : la lutte contre **denicheur.net**. Chaque épisode correspond à l'histoire d'un personnage, à un usage du web et propose des missions spécifiques permettant de résoudre la problématique en se posant les bonnes questions sur les différents usages du web. Divers dispositifs autour du jeu permettent aux jeunes de s'exprimer sur leur vision d'un internet plus sûr, de suggérer des actions pour en améliorer la gouvernance, de puiser dans les outils mis à disposition pour s'informer quant aux règles de bons usages et enjeux attendant aux divers usages du web, etc.

Ressources pédagogiques

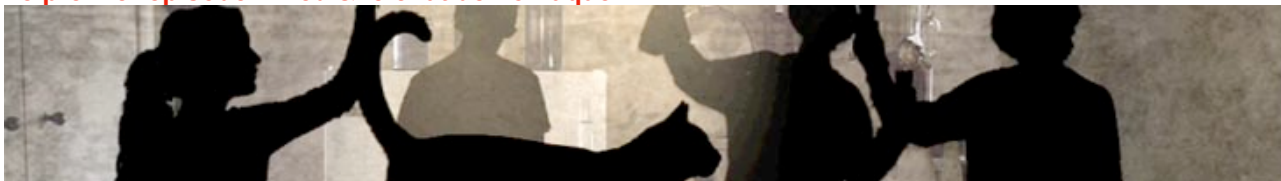
Chaque épisode aborde un usage spécifique du web et propose un ensemble de ressources pédagogique : une « boîte à outils » permettant d'exploiter les épisodes du jeu en séances indépendantes.

Les boîtes à outils contiennent :

- les 10 conseils clés à retenir pour surfer en toute sécurité
- Une fiche informative, récapitulant ce qu'il faut savoir sur la thématique abordée par l'épisode
- Une fiche atelier, proposant un déroulé pédagogique autour de l'épisode du jeu
- Une liste de liens ou autres ressources pour approfondir la question

Par ailleurs, chaque module s'achève sur le profil du détective. Il récapitule et analyse les actions du joueur, et permet à l'enseignant de faire réfléchir l'élève sur ses usages du web. Les jeunes sont ensuite incité à produire un rapport. Sur le mode des travaux collaboratifs, il s'agit en fait de produire des recommandations pour une évolution positive de l'Internet. Cet espace les incite à s'impliquer dans l'avenir du web de façon collective (la mission faisant réfléchir aux pratiques individuelles) : Internet est aussi ce que nous en ferons collectivement.

Le premier épisode : Fred & le chat démoniaque



Une photo de soirée prise au lycée met la carrière de Fred en péril ! Comment est-ce possible ? Le joueur doit aider Fred à comprendre comment cette photo, à l'origine anodine et juste partagée entre quelques amis proches, se retrouve 15 ans plus tard accessible à n'importe qui. Il est également invité à remonter le temps pour éviter que cette mésaventure n'advienne à Fred.

Mon image, aujourd'hui et demain : prolongement, fantasme ou réalité ? L'adolescence est un moment de construction de soi auquel Internet, phénomène médiatique et sociétal, participe activement aujourd'hui. Le choix d'un serious game pour questionner et approfondir ces enjeux participe d'une approche ludique, non moralisatrice. Elle invite son utilisateur à percevoir la nécessité d'une éducation critique à Internet et à en saisir les enjeux culturels, économiques, professionnels et citoyens : qu'est-ce que vivre ensemble sur la Toile ? Que doit-on savoir des services que nous utilisons ? Peut-on tout se dire ? Comment cela est-il perçu ? Autant d'éléments qui questionnent la place et la responsabilité de chacun sur la Toile, acteur en devenir de l'avenir du réseau : que peut-on dire, être et faire sur le réseau ? Quelles responsabilités individuelles et collectives avons-nous ? Qu'est-ce qu'être citoyen à l'heure d'Internet ?

QUI SOMMES NOUS

2025exmachina est une production **Tralalere** (créateur de contenu éducatif plurimédia www.tralalere.com) Réalisé avec le soutien de la **Délégation aux usages de l'Internet** et la **Commission européenne** dans le cadre du programme **Internet Sans Crainte**, et la **participation du CNC** diffusé par **Curiosphere.tv** (l'éducation en images avec France 5)



Tralalere

Créé en 2000 par des experts du multimédia, Tralalere est un producteur de contenu éducatif numérique pour les enfants : dessins animés, sites internet, activités interactives, DVD, CD-Rom pédagogique, contenu ludo-éducatif en ligne, jeux, dispositifs interactifs événementiels et muséographiques, etc. Tralalere met également en œuvre des campagnes de sensibilisation auprès des enfants pour le compte d'acteurs institutionnels comme la Commission européenne, les ministères de l'enseignement supérieur et de la recherche, de l'agriculture et de la pêche, du développement durable ou de la Délégation aux Usages de l'Internet, ainsi que pour des acteurs associatifs comme Aide et Action. Grâce à une équipe pluridisciplinaire comprenant des pionniers du multimédia culturel et éducatif et des experts en communication jeune public, Tralalere réunit un mix entre création de contenu éducatif, IHM adaptée aux enfants (et leurs parents et éducateurs), communication et innovation technologique.

Chez Tralalere, on observe les jeunes sur Internet depuis un bout de temps...

Notre méthode de travail ? Le grand écart entre :

- un comité scientifique, qui analyse les usages des jeunes et définit les messages
- un panel jeunes qui enrichit, valide et teste les éléments du programme à ses différentes phases de création.
- l'équipe créative, qui doit garder toute sa fraîcheur...
- enfin, une équipe de production intégrée, du montage au développement...

Le Comité Scientifique est composé d'experts du multimédia et de l'éducation, d'universitaires, d'animateurs d'Espace Publics Numériques, de professeurs de collège et lycée, d'une inspectrice d'académie, et de représentants de l'Association Française de Opérateurs Mobiles, de l'ASIC, du CIEM, de la CNIL, de la Délégation aux Usages de l'Internet, de la Défenseure des Enfants, du Forum des Droits sur Internet, de Game Tube, de l'Hôpital Paul Brousse, de l'Union Nationale des Associations Familiales, de l'Orme, de l'association Territoire 21 et de l'Université Paris X.

Nicolas CLAUSS, image et interactivité

Nicolas Clauss est l'une des références actuelles en matière de création multimédia. Son travail, initié depuis 2000, se situe à l'intersection du cinéma expérimental, de la peinture et de l'interactivité. Il conçoit et réalise des modules interactifs en ligne en faisant évoluer les images et les sons en fonction des mouvements de souris de l'utilisateur. Artiste impliqué, Nicolas Clauss multiplie également les interventions pédagogiques et les conférences-performances dans divers lieux : Centre Pompidou, Ecole des Gobelins, Le Cube, Numer, Cité du Livre d'Aix-en-Provence, et autres espaces culturels multimédia. Il y propose des œuvres témoignant des aspects culturels et politiques de notre société. Par exemple, *De l'art si je veux*, créée en 2004, est le fruit d'une rencontre de plusieurs mois entre l'artiste et un groupe d'adolescents qui ont été sensibilisés aux œuvres et aux artistes majeurs de l'Art moderne et contemporain. www.flyingpuppet.com

Jean-jacques BIRGE, Musique et univers sonore

L'univers sonore du jeu repose sur une collaboration avec Jean-Jacques Birgé. À la fois compositeur de musique (co-fondateur d'Un Drame Musical Instantané avec lequel il enregistre une trentaine d'albums, ainsi que pour le cinéma, la photographie, la danse, la radio, la scène), réalisateur de films (*La nuit du phoque*, *Sarajevo a Street Under Siege*, *Le sniper*), auteur multimédia (*Carton*, *Machiavel*, *Alphabet*), designer sonore (CD-Roms, sites web, *lapin Nabaztag*, etc.), fondateur du label de disques GRRR, Jean-Jacques Birgé se passionne pour le son et l'image, et particulièrement pour leur potentiel à produire du sens et créer des émotions. Son travail sur l'écriture générative et interactive permet au spectateur de découvrir chaque fois une nouvelle interprétation. Il cosigne régulièrement avec Nicolas Clauss (www.somnambules.net et www.flyingpuppet.com), Antoine Schmitt (*l'opéra des lapins Nabaz'mob*), Frédéric Durieu (www.lecielestbleu.com), Bernard Vitet, Michèle Buirette, Raymond Sarti, Michel Houellebecq...