

# 2025 ex machina

Serious Game d'éducation critique à Internet  
à destination des 12-16 ans

[www.2025exmachina.net](http://www.2025exmachina.net)  
[www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)

Lancement du 1<sup>er</sup> épisode le 9 février 2010

Lancement du clip de prévention réalisé avec la CNIL le 28 janvier 2010

## Le contexte

Le programme de Serious Game **2025 ex machina** est une production Tralalere réalisée avec le soutien du CNC et de la Commission européenne dans le cadre d'Internet Sans Crainte – programme national de sensibilisation aux enjeux et risques de l'internet représentant la France au sein du programme européen Safer Internet Plus. Le jeu est conçu pour une utilisation à la fois dans un cadre privé et éducatif.

## Internet sans crainte

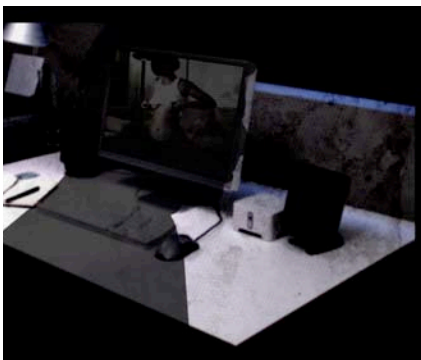
Internet Sans Crainte est le programme national de sensibilisation des jeunes aux bons usages de l'Internet qui représente la France au sein du Safer Internet Program de la Commission européenne. Le programme est coordonné en France par la Délégation aux Usages de l'Internet, rattaché au ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. 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. [www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)

## 2025 ex machina et Vinz et Lou sur Internet

Le programme **2025 ex machina** à destination des 12-16 ans 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 vraies 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, l'adolescence étant par essence une étape où le risque fascine plus qu'il n'inquiète. Les récentes études, notamment l'étude de l'European Schoolnet du 5 mai 2009, soulignent le potentiel des Serious Games dans l'apprentissage de tels sujets auprès de la cible adolescente.



## 2025 ex machina

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...

A travers ces différents épisodes, le jeu aborde l'ensemble des usages des adolescents 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
- et du rapport entre vie privée et vie publique.

Il ne diabolise pas le media et approche les questions des risques liés aux usages dans un contexte positif de socialisation.

2025 ex machina a été conçu à la fois pour un usage ludique, privé et comme support pédagogique à destination des médiateurs éducatifs.

- Le Serious Game est construit de façon à être exploité en séances indépendantes de 40 ' et peut être utilisé au collège et au lycée dans le cadre des domaines 2, 3 et 4 du B2i.
- Chaque épisode est accompagné de fiches pédagogiques.
- Le jeu propose un « bilan usage » personnalisé en fin de session et est doté d'une boîte à outils permettant à l'enseignant d'aller plus loin dans la thématique traitée.

## Le scénario

Depuis maintenant trois décennies, les gens publient des données personnelles qui s'accumulent sur les réseaux. Ces traces du passé pourraient refaire surface et les rendre vulnérables.

2025 : une entreprise met à disposition un puissant logiciel de récupération présent sur le site [denicheur.net](http://denicheur.net). Là, tout un chacun peut fouiller le passé des autres sans se soucier des lois de protection de la vie privée. Entre des mains malveillantes, cet outil peut faire de nombreuses victimes.

En remontant le temps sur les réseaux, des détectives spécialisés, les Networks Detectives, viennent au secours des gens dont le passé est dévoilé. Le joueur est l'un de ces détectives. Sa mission : résoudre chacun des cas qui lui sont soumis au fil des épisodes et réunir, au fil des aventures, les informations qui lui permettront de mettre [denicheur.net](http://denicheur.net) hors d'état de nuire.

## Le principe du jeu

Le jeu est composé de 6 épisodes indépendants reliés par un fil rouge : la lutte contre [denicheur.net](http://denicheur.net).

Chaque épisode correspond à l'histoire d'un personnage, à un usage du web. Il propose des missions thématiques permettant de résoudre la problématique... en se posant les bonnes questions sur leurs 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.

## Les épisodes

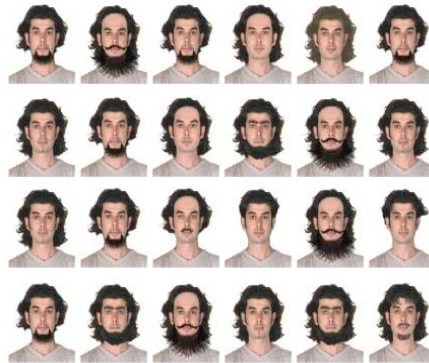
Chaque épisode correspond à un domaine d'usage et est associé à un personnage.

Sont prévus les 6 épisodes suivants :

1. FRED « Le chat démoniaque » : Réseaux sociaux
  - Partenaire : CNIL
  - Disponible le 9 février 2009 sur [www.2025exmachina.fr](http://www.2025exmachina.fr) et [www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)
2. ANAÏS « Rappelle-moi ! » : Internet mobile, Bluetooth
3. SYVAIN « Dark Kneight 00 » : Jeux vidéo
4. ERIC « Qui suis-je ? » : Téléchargement
5. JESSICA « Jeune oubliée » : Blogs, Chats, Forums
6. DAMIEN « Une vraie malédiction ! » : Surf, recherche d'information

## Univers graphique et interactivité

Au plan graphique et pour l'interactivité, le Serious Game s'appuie sur l'univers de Nicolas Clauss. Il emprunte son univers au thriller, et propose un type d'activité innovante afin de stimuler le joueur.

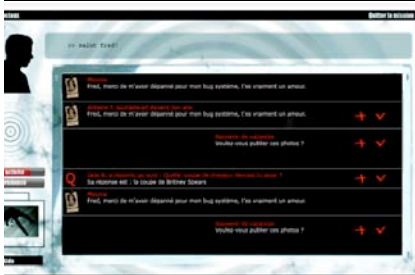


Nicolas Clauss est l'une des références actuelles en matière de création multimédia. Son travail, initié depuis 2000, se situe à l'intersection du cinéma expérimental, de la peinture et de l'interactivité. Il conçoit et réalise des épisodes interactifs en ligne en faisant évoluer les

+ sur l'œuvre de Nicolas Clauss :  
[www.flyingpuppet.com](http://www.flyingpuppet.com)

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 », créé 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.



## Prix 2008

- Vidéoformes Prix de la Création Nouveaux Médias (un palpitant) 2004
- 1er Prix Net Art France Telecom R&D / Oone au festival Art Rock de St Brieuc (Somnambules)
- Second Prix à WebArt project, Montenegro (Look at me)
- Prix Ars Electronica Honorary Mention (Net Vision) (Somnambules)
- Ciberart Bilbao Honorific Award for the Best Multimedia Project (Jumeau Bar)
- Vidéoformes Prix de la Création Nouveaux Médias (Somnambules)
  - Prix SACD de la Création Interactive (Somnambules) 2003
  - ThirdPlaceGallery (SONY) Reward (Les Dormeurs)
- Prix Spécial du Jury du Seoul Film and Net Festival - SENEFF (Somnambules) 2002
- Flash Festival Prix Spécial du Centre Pompidou (Ulchiro)
  - Prix SCAM Internet (pour LeCielEstBleu)
  - Prix Net-Art à la Villette Numérique (One day on the air)

## Univers sonore



+ sur l'œuvre: [wikipedia](http://wikipedia.com),  
[myspace.com/undmi](http://myspace.com/undmi)

L'univers sonore du jeu repose sur une collaboration avec **Jean-Jacques Birgé**, compositeur spécialisé dans le design sonore multimédia et la composition musicale Interactive. Il compose aussi pour le cinéma, la danse, le théâtre ou la radio. C'est aussi le designer sonore de

Nabaztag, le lapin wi-fi communicant. Ces multiples domaines d'expression ont été mis au service de l'éducation depuis des années, et couronnés de nombreux prix et récompenses.

## Prix 2001

- Discovery.com Award of Excellence
- Software Magic Award Parenting Magazine
- Children's Software Reward
- Choosing Children's Software Best Pick
- Best Software Pick Edutaining Kids.com

## 1994- 2000

- Prix Möbius des multimédias International
- Grand 000, Prix SACD Multimédia
- Coup de coeur Trophées SVM Mac
- Prix de la meilleure adaptation au Festival de Bologne en Italie
- Mention Spéciale au Salon du livre et de la presse de Montreuil
- First Prize CineKid en Hollande
- GigaMaus en Allemagne
- First Prize Package MMCA au Japon, et aux États-Unis
- Oppenheim Toy Portfolio Platinum Award 2002, Parents' Choice Silver Honor

## 1994

- BAFTA (British Academy Award)
- Prix du jury du Festival de Locarno à titre collectif pour Sarajevo : a street

under siege

## Comité scientifique & panel jeunes

Les thématiques du Serious Game sont définies et validées en relation avec 2 instances :

- Un **Comité Scientifique** 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.
- Le **Panel Jeunes** d'Internet Sans Crainte, mis en place avec le Conseil Général de l'Oise, analyse, commente et teste les éléments du programme à ses différentes phases de création.

## Diffusion

Le Serious game sera diffusé sur les sites

- [www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)
- [www.2025exmachina.net](http://www.2025exmachina.net)
- [www.curiosphere.tv](http://www.curiosphere.tv)

### Contact Presse

BRIGITTE BERTHELOT  
01 46 26 32 06  
[b-berthelot@wanadoo.fr](mailto:b-berthelot@wanadoo.fr)

### Contact Internet Sans Crainte

PASCALE GARREAU  
Chargée de projet  
01 49 29 45 33  
06 88 2 23 46  
[pascale@tralalere.net](mailto:pascale@tralalere.net)

*Tralalere*  
4 rue de Braque  
75003 Paris

