

## 2025 ex-machina

### **Introduction**

2025exmachina est un jeu où le joueur est dans la peau d'un « détective » qui doit résoudre les problèmes de quatre adultes autrefois adolescents insouciantes avec les nouvelles technologies. Pour ce faire, il étudie ce qu'a fait le personnage en 2010 ainsi que sa situation précaire 15 ans plus tard, en 2025 (d'où le nom du jeu), afin d'intervenir en 2010 et changer le cours de l'histoire pour que le personnage puisse jouir d'un avenir plus radieux.

### **Accès au jeu**

Accessible via ce [lien](#), le joueur a deux possibilités : soit se connecter avec un simple pseudonyme sans s'enregistrer, auquel cas il ne pourra pas sauvegarder ; soit en s'inscrivant gratuitement sur le site pour pouvoir sauvegarder sa progression et reprendre plus tard.

### **Missions et thèmes abordés**

Quatre missions sont proposées au joueur, indépendantes les unes des autres, il peut donc les faire dans n'importe quel ordre. Chaque mission aborde un thème sur les nouvelles technologies : les réseaux sociaux, Internet et les mobiles, les jeux vidéos et les supports de publication numériques comme les forums, blogs et chats.

#### **Le « chat démoniaque », sur les réseaux sociaux »**

Fred B. a rencontré quelques personnes pendant un séjour et tous décidèrent de s'inscrire sur le réseau social « Amidami.net » pour garder contact. Ils décidèrent, le temps d'une soirée, de tourner une parodie de film d'horreur, le « chat démoniaque ». 15 ans plus tard, Fred est sur le point de signer un gros contrat avec une société protectrice de félins, mais une photo du film mettant en scène le jeune homme attaquant un chat réapparaît à la vue de tous.

Le but du jeu est de savoir comment la photo s'est retrouvée accessible à tous et faire en sorte que jamais elle ne soit publiée. Le joueur explore d'abord la « carte » des cercles d'amis de Fred afin de trouver la manière dont la photo s'est retrouvée sur le Net. Enfin, il prend le contrôle de l'espace utilisateur de Fred pour réécrire « l'histoire numérique », en veillant bien à être à la fois prudent et actif lors des diverses publications et activités.

#### **« Prise sur le vif », sur l'Internet mobile**

Anaïs veut réaliser une chronique sur la vie de quartiers. A l'aide de son mobile et de sa connexion Internet, elle « shoote » tout ce qui passe dans les rues de son quartier afin de partager à tout le

monde le moindre petit instant de vie. 15 ans plus tard, elle est sur le point d'être élue maire de sa ville car sa campagne bat son plein, mais diverses vidéos refont surface et peuvent décrédibiliser la candidate aux municipales.

Le but du jeu est d'aider Anaïs à faire sa chronique, en filmant des scènes de son quartier mais en faisant bien attention à ne pas publier tout et n'importe quoi, sous peine de perdre la partie. Le joueur avance dans sa ville, tout en répondant ou non aux SMS de tout type reçus (amis, arnaques, publicité...). Il faut partager 5 vidéos potables dans un temps imparti, tout en veillant à ne pas user le crédit de communication accordé.

### « **Zoumbi'city** », sur les jeux vidéos

Tom, un jeune adolescent de 13 ans, est « addict » aux jeux vidéos, surtout depuis que son grand frère Hugo, 18 ans, l'a initié. Il y passe tellement de temps qu'il a tendance à confondre la réalité et le monde virtuel, se forgeant ainsi une réputation de joueur violent et agressif sur les jeux en ligne. 15 ans plus tard, il raccroche le clavier et souhaite devenir éducateur sportif, mais son profil d'ancien *gamer* agressif refait surface et risque de compromettre sa candidature à la formation d'éducateur.

Le but du jeu est d'aider Tom à mieux gérer son emploi du temps de la semaine, en faisant attention à ne pas dépasser une limite de 7h de jeux vidéos par semaine. Le joueur peut lui proposer des activités diverses et variées comme sortir avec des amis, nager, faire ses devoirs, dîner... et éventuellement une partie de jeux vidéos. Lorsque le joueur hésite trop longtemps à donner une activité, Tom joue aux jeux vidéos directement. Le joueur devra aussi gérer le comportement de Tom lors d'un jeu en ligne, après avoir préalablement choisi un jeu adapté pour son âge. Il devra faire oublier à Tom et au net qu'il a un comportement déplacé, afin de lui donner une meilleure réputation, aussi bien en ligne que dans la réalité.

### « **Ecran total** », sur les blogs, forums et tchats.

Morgane a eu un problème : une photo d'elle mettant en valeur ses problèmes d'acné circule dans son lycée ! Elle décide d'ouvrir un blog pour raconter sa triste histoire aux autres internautes, sans faire attention à ses publications. 15 ans plus tard, elle a rencontré un homme : Olivier, dont elle pourrait être tombée amoureuse, mais son blog refait surface, provoquant un sentiment intense de gêne chez Morgane, qui a peur des réactions de l'homme qu'elle aime à la lecture de ses posts sur le blog.

Le but est d'aider Morgane à gérer ses publications sur le blog, mais aussi ses interventions sur les forums et ses conversations sur les tchats. Dans ces dernières, il faut veiller au registre employé dans les messages, comme ne pas être trop agressif ou vulgaire, afin de se faire des amis ou conserver les existants. Les publications du blog viennent au fur et à mesure de l'avancement du jeu mais aussi des diverses interventions de Morgane sur les forums où le joueur devra faire attention à ce qu'elle poste, comme par exemple ne pas donner d'informations personnelles ou accepter à la va-vite tout type de rencontres.

## Conclusion

Le joueur n'a que deux issues possibles : gagner la partie ou la perdre. Mais les chemins pour arriver à une issue peuvent différer selon les interactions faites entre le joueur et le jeu. Les actions ne sont presque jamais identiques pour chaque partie, les possibilités sont nombreuses et le joueur peut être invité à recommencer pour améliorer son comportement lors des missions. A la fin de chaque épreuve, le joueur découvre ses caractéristiques le définissant et s'il a créé un compte, il peut les sauvegarder afin de comparer ses performances avec d'autres utilisateurs.

Ce jeu veut être un moyen de sensibiliser les adolescents à l'utilisation des NTIC et des plate-formes en ligne, qui sont souvent déraisonnables ; mais il peut s'adresser à un public plus large qui n'a pas l'habitude d'utiliser les réseaux sociaux ou des smartphones, par exemple. Il ne se joue qu'avec la souris, ce qui le rend très facile à prendre en main, en plus des vidéos de démonstration complètes proposées par le site.

## Mon point de vue

Ayant été formé depuis longtemps en informatique, que ce soit par la voie des études ou en autodidacte, j'ai appris à utiliser consciencieusement les outils numériques mis à disposition. En testant ce jeu sous toutes ses coutures, j'ai découvert un outil à la fois très développé et ludique, dont le but clair est de sensibiliser les adolescents à l'utilisation des outils numériques mais aussi de les prévenir des conséquences fâcheuses que peut avoir une mauvaise utilisation des NTIC, aussi bénigne soit-elle.

Que ce soit une simple photo publiée à un mauvais cercle d'amis, un post mal écrit sur un blog ou même un simple e-mail dévoilé sur un forum, le net n'efface rien et peut même faire remonter ces informations à l'insu des personnes qui les avaient publiées autrefois. Les utilisateurs doivent prendre les devants et réfléchir à chaque acte fait sur Internet, prudence et réflexion sont de mise. Malheureusement, nous n'insisterons jamais assez dans les diverses opérations de sensibilisation aux NTIC et ce jeu est un excellent moyen de donner aux joueurs les clés pour bien se comporter tout en se sentant en sécurité, tant il peut facilement s'identifier aux personnages créés pour l'occasion.

**SCÉRÉN**  
**[CNDP-CRDP]**  
**DEVIENT**



**LE RÉSEAU DE CRÉATION**  
**ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**