

Axone

Projet vidéoludique culturel

En conception depuis le 28 janvier 2011

Réalisation :

FERRARI Hadrien
JACQUEMIN Jean-David
MIALANE Alizée
PETRI Sarah
REMY Christophe

Présentation générale – Le concept

Le projet Axone est un concept de jeu vidéo innovant, où l'expérience ludique ne se déroule plus chez soi, mais en extérieur. Il mène à la rencontre du monde au travers de technologies telles que la réalité augmentée et la géolocalisation. Centré sur la volonté de « faire sortir » le joueur, Axone met en avant l'union entre monde réel et univers virtuel, en association avec le réseau social du joueur.

Accessible depuis un smartphone ou une tablette numérique, Axone propose une expérience de jeu solo et/ou multi-joueurs. L'utilisateur va vivre des aventures vidéoludiques au sein de son environnement quotidien. Ces expéditions permettront au joueur de redécouvrir sa ville, sa région, les lieux qui lui sont familiers, en valorisant le patrimoine historique et culturel.

Un réseau de partenaires est nécessaire. Parmi eux, citons les collectivités (mairies, communautés de communes ou d'agglomération, départements, régions), les artisans (spécialisés dans des domaines peu répandus comme la mosaïque, la ferronnerie d'art), les producteurs agricoles (appartenant à des terroirs définis, exemples du vin, du fromage), les musées, les offices de tourisme, les conservatoires du patrimoine, etc.

Plus qu'adaptable, Axone est un squelette malléable. Les interfaces s'habillent en fonction des objectifs des enquêtes à résoudre et des cibles abordées. Le jeu abordera une multitude de contenu dont la trame commune est la découverte, la culture et la rencontre, permise par un subtil mélange de réel et de virtuel, toujours sous le signe du ludique.

L'expérience d'Axone permet au joueur de dépasser le besoin d'avatar pour s'identifier dans le jeu, il devient lui-même un acteur physique dans un environnement réel. La dimension ludique (jeux d'aventures, courses d'orientation, énigmes, mini-jeux, courses contre la montre), alliée aux réseaux sociaux (lien collaboratif pour la réussite des quêtes) sont les moyens d'aborder des domaines vers lesquels l'utilisateur n'irait pas naturellement. Les outils de développement vont aider à calquer les codes d'une catégorie de la population et, en retour, lui donner une nouvelle façon d'apprendre et de se cultiver.

Pour exemples, citons quelques domaines dans lesquels Axone peut s'intégrer et apporter une nouvelle dimension ludique : la découverte des produits d'un terroir par des jeux de piste ou des événementiels en collaboration avec salons et foires, la promotion des marchés de Noël ou de producteurs, la mise en scène de certains lieux marqués par l'Histoire (cités de Carcassonne, de Mont-Louis, châteaux de la Loire, centre-ville de Montpellier, Toulouse, Lyon), les événements sportifs et/ou culturels (FISE, printemps des comédiens, festival d'Avignon), le soutien pédagogique (musées, outils parascolaires, sorties extrascolaires).