



IMAGINAL

PARIS

www.imaginal.fr

**FUTUR
EN SEINE**
présente

Le festival du numérique
#fens2015 www.futur-en-seine.paris

INTERLUD

CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

12 & 20
Juin 2015
Paris

10H00 - 13H00

AMPHITHÉÂTRE PAINLEVE NIVEAU -1
36, AVENUE CORENTIN CARIOU - 75019 PARIS

Pour une nouvelle dimension éducative et sociale

Les jeux vidéo, dont les qualités scénographiques et ludiques surpassent celles des aménagements proposés habituellement aux enfants dans les jardins publics, les projettent dans un univers virtuel fascinant, où le désir de puissance est largement stimulé et où l'habileté dans la manipulation des claviers constitue le seul défi physique à relever.

Cette situation préoccupe de nombreux parents qui redoutent les effets pervers d'une pratique addictive, ainsi que les professionnels de santé qui s'inquiètent des risques liés à la sédentarité.

C'est peut-être l'un des aspects les plus critiques de l'évolution de notre société urbaine et technologique qui multiplie les stimuli sensoriels tout en réduisant les possibilités d'intervention de l'enfant sur son environnement, d'interaction avec ses pairs et de complicité avec ses aînés, par manque de temps et d'espace à partager.

Ce constat a conduit IMAGINAL à s'intéresser aux technologies interactives et à proposer, à l'occasion du projet de conception réalisation du Terrain d'Aventure du Jardin des Halles, le déploiement du dispositif INTERLUD pour en renforcer l'attractivité et inciter les enfants à s'éloigner des écrans pour renouer, dans le monde réel, avec la compétition, la coopération et la solidarité.



INTERLUD s'appuie sur un concept innovant de jeu hybride, combinant réalité et virtualité, associant en temps réel ou différé, deux communautés de joueurs, l'une évoluant sur le terrain et l'autre dans l'espace numérique.

Concrètement INTERLUD met en oeuvre un réseau de spots interactifs connectés à un serveur local, lui-même relié via internet à une plate-forme (cloud computing), accessible depuis différentes interfaces (ordinateur, tablette, smartphone), et à laquelle sont adossés simulateur, éditeur de contenu et bases de données.

Cette architecture originale, crée un espace intermédiaire entre réel et virtuel qui offre des perspectives prometteuses pour une forme alternative et puissante d'éducation et de socialisation par le jeu, pour peu que l'on sache développer une narration transmédia attrayante, adaptable aux différentes tranches d'âge, conçue pour favoriser l'émergence d'une connivence nouvelle entre enfant et adultes, parent, pédagogue ou éducateur.

Grâce au soutien financier de Bpifrance et de Paris Région Entreprises, IMAGINAL a réalisé un démonstrateur technologique, développé par ORBE, en collaboration avec LUTIN Userlab (Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numériques).

Ce démonstrateur sera présenté les 12 et 20 juin à la Cité des Sciences et de l'Industrie, dans le cadre du festival **Futur En Seine**.

Il vise à démontrer la faisabilité des solutions techniques envisagées, avant de proposer, dans le cadre d'un partenariat d'innovation à définir avec la ville de Paris, l'expérimentation *in vivo* et *in situ* d'un prototype sur le Terrain d'Aventure du Jardin des Halles, dont les infrastructures et la scénographie ont été conçues et réalisées dans cet objectif.

Cette nouvelle étape devrait permettre de valider les différents scénarii d'usage pressentis, de tester des contenus évolués et de préciser le modèle économique de ce nouveau type de terrain connecté, avant d'envisager sa duplication sur d'autres territoires, à l'échelle du Grand Paris, puis en direction des métropoles européennes.

Jean-Jacques BERNHARD