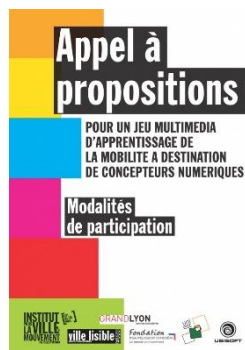


## Appel à propositions pour inventer le jeu multimédia d'apprentissage de la mobilité

L'Institut pour la ville en mouvement avec ses partenaires Uni-Est, Le Grand Lyon et la Fondation PSA Peugeot Citroën appellent les concepteurs de jeux vidéo ou transmedia, associés à des experts de la formation, à concevoir un jeu d'apprentissage de la mobilité qui s'appuie sur les objectifs définis dans le cadre du programme d'expérimentation « La ville lisible ». Ubisoft, créateur et distributeur de jeux vidéo, et acteur majeur du secteur du divertissement, accompagnera la réalisation du projet sélectionné.

Des adultes en situation d'exclusion sociale et professionnelle à Lyon, qui ont des ressources insoupçonnées, doivent apprendre à mieux se déplacer avec les moyens du bord, à se débrouiller pour leurs voyages quotidiens dans un espace urbain complexe et parfois chaotique.

Quelle expérience interactive permettra ce voyage initiatique vers les savoir être de la mobilité quotidienne ?



### UN JEU POUR APPRENDRE QUOI ET COMMENT ?

- **Pour développer des stratégies de mobilité, être capable de faire face à l'inattendu, parce qu'un voyage est bien plus qu'un itinéraire ou une feuille de route:** prendre conscience de ses pratiques habituelles, organiser son itinéraire, s'approprier son plan d'action, gérer ses émotions, adapter son plan au fur et à mesure, se repérer sur le trajet et dans le temps, savoir être dans le « face à face » avec les autres, savoir faire fausse route, apprendre de ses erreurs, reconnaître les capacités développées, trouver un « entraîneur », préparer son corps au voyage, trouver sa motivation...

- **Dans le cadre de mises en situations ludiques qui s'appuient sur une pédagogie de la réussite et sur des démarches collaboratives parce qu'on apprend à bouger en expérimentant :** tous les types de support multimédia sont ouverts : jeu vidéo, transmedia, jeu de rôles...



#### UN JEU CONÇU PAR QUI ?

- Par des experts du jeu d'apprentissage, de la création numérique, de la formation et de l'insertion sociale et des mobilités.
- L'équipe lauréate sera « coachée » par des professionnels d'Ubisoft dans la réalisation de son projet.
- La conception sera menée en collaboration avec le groupe d'experts « Ville lisible ».
- Le jeu devra être testé avec le public cible pendant toutes les étapes de conception.



#### Le jury rassemblera des personnalités du monde du jeu vidéo, de la formation pour adultes, de la mobilité urbaine et de l'exclusion sociale.

Avec notamment :

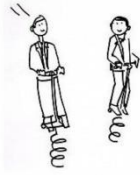
- **Stéphane Adamiak**, transmedia Projects & Partnerships Manager, **Orange** ;
- **Cyril Derouineau**, Chief Mobile Content & Technology Officer, **Ubisoft**
- **Stephane Natkin**, professeur de la chaire systèmes multimédia du **CNAM** et directeur de l'école nationale du jeu et des médias interactifs numériques (**ENJMIN**);
- **Gaël Seydoux**, New Business Development Director, **Ubisoft** ;
- **Olivier Tomat**, Directeur d'**Imaginove** ...



#### AGENDA

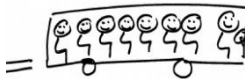
- **Lancement de l'appel** : 22 octobre 2014 ; Dossier de candidature, Modalités de participation et Guidelines à télécharger sur [www.ville-en-mouvement.com](http://www.ville-en-mouvement.com)
- **Date limite de dépôt des dossiers** : 31 décembre 2014 (avant minuit) en version numérique auprès de [gaelle.rony@vilmouv.com](mailto:gaelle.rony@vilmouv.com) et en version papier à l'adresse : Institut pour la ville en mouvement, à l'attention de Gaelle Rony, chef de projet, 10 rue des Halles 75001 Paris
- **Jury** : 5 au 16 janvier 2015
- **Réalisation** : 2015
- L'équipe devra être composée de professionnels de la conception numérique. Les candidats sont fortement

encouragés à intégrer dans leur équipe un spécialiste de la formation pour adultes.



#### LE JEU AU SERVICE D'UN DEFI PEDAGOGIQUE

Comment éviter le labyrinthe, l'errance ou le ghetto circulaire quand on est désemparé comme dans une ville où l'on se sent étranger ? Pour se déplacer dans les villes contemporaines, il faut savoir lire, oser demander son chemin, adopter un certain comportement dans les transports publics, maîtriser les codes formels et informels de la ville ... Les freins rencontrés peuvent être d'ordre matériel et émotionnel. Parce que les mobilités urbaines ne sont pas qu'une question de transports, mais aussi une question sociale et spatiale, elles doivent s'apprendre comme on acquiert de l'expérience, des compétences pratiques et comportementales. Or les formations à la mobilité qui existent restent encore très scolaires et se focalisent souvent sur une aide à l'itinéraire, sans prendre en compte le déroulé du voyage et ses épreuves.



#### TROUVER "SA" MOBILITE

Les compétences de la mobilité correspondent à une maîtrise du corps et un ajustement de soi, mais aussi à toute une série de normes économiques (pouvoir payer le titre de transport, l'assurance de la voiture..), de normes de savoir (savoir lire, écrire, comprendre la langue), de normes de comportement (respecter la signalisation, les règlements...).

Se confronter et expérimenter sa mobilité permet de comprendre qu'il y a d'autres possibilités pour bouger que l'alignement pur et simple sur ces normes. Grâce à l'apprentissage par le jeu, de nouvelles compétences et la prise de conscience de ses capacités de contournement peuvent alors émerger.



#### LE PROGRAMME «VILLE LISIBLE»

Retrouvez les travaux réalisés pour préparer cet appel à propositions :

- A Lyon, un diagnostic sur les difficultés de mobilité rencontrées par les chômeurs et les personnes en voie d'insertion et des recommandations ont été établis par

le sociologue Eric Le Breton avec des associations

- Un premier démonstrateur numérique « la fresque : Les trajets du quotidien » a déjà listé les grands domaines où un apprentissage est nécessaire
- Suivez pas à pas les parcours de Véronique et Kamel, la transformation d'un déplacement urbain en parcours d'obstacles

Depuis 2002, l'Institut pour la ville en mouvement développe des études, des recherches, des projets concrets pour démontrer que la mobilité est un droit (le droit des droits puisqu'il permet l'accès au logement, à la santé, à l'éducation, au travail). Plusieurs projets visent à observer les liens entre mobilité quotidienne et insertion sociale : notamment, les programmes Mobilités pour l'Insertion, Mobilité des salariés, les démonstrateurs et atlas pour les aveugles et mal-voyants, La ville lisible en Amérique Latine...

Plus d'information sur : [www.ville-en-mouvement.com](http://www.ville-en-mouvement.com)

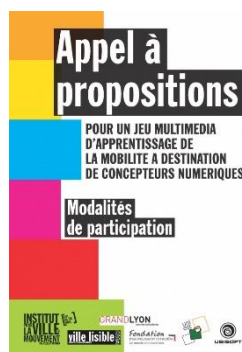
**CONTACT PRESSE - Nathalie COLLIN - COKLICOT COMMUNICATION**

06 50 91 93 37 [nathalie.collin@coklicotcommunication.fr](mailto:nathalie.collin@coklicotcommunication.fr) ; [www.coklicotcommunication.fr](http://www.coklicotcommunication.fr)

## Call for proposals for a new multimedia mobility learning game

The City on the Move Institute, with its partners Uni-Est, Le Grand Lyon and the Peugeot Citroën Foundation, are calling for videogame or transmedia game designers to work with educational experts on the design of a mobility learning game based on objectives established within the experimental "Legible City" program. Ubisoft, the videogame designer and distributor, a major player in the games sector, will help with the production of the chosen project.

Adults in Lyon in a situation of social and professional exclusion, who have unsuspected resources, need to learn to move around using the skills at their disposal, to cope with their day-to-day travel needs in a complex and sometimes chaotic urban space. What kind of interactive experience could take them on this journey of initiation into the secrets of day-to-day mobility ?



**A GAME FOR LEARNING WHAT AND HOW?**

- **To develop mobility strategies, to be able to handle the unexpected, because a journey is much more than a set of directions or a roadmap:** becoming aware of our usual patterns, organising a route, setting an action plan, managing our emotions, adapting our plan to changing events, knowing where we are in space and time, being able to handle proximity with other people, adjusting to wrong turnings, learning from our mistakes, recognising our capacities, finding

a “coach”, preparing physically for the journey, getting motivated...

▪ **Through virtual role-playing based on teaching success and on collaborative approaches, because we learn to travel by experiment:** all forms of multimedia methods are open: video games, transmedia, role-playing...



#### A GAME DESIGNED BY WHOM?

- By experts in educational games, digital design, training, social integration and mobility.
- The winning team will be coached by professionals from Ubisoft to bring its project into production.
- The design will be conducted in collaboration with the “Legible City” expert group.
- The game will need to be tested with its target audience at every stage of design.



**The jury will be made up of figures from the worlds of gaming, adult education, mobility and social exclusion.**

Its members include:

- **Stéphane Adamiak**, Transmedia Projects & Partnerships Manager, **Orange**;
- **Cyril Derouineau**, Chief Mobile Content & Technology Officer, **Ubisoft**;
- **Stephane Natkin**, holder of the chair in multimedia systems at **CNAM** and director of the National School of Games and Interactive Digital Media (**ENJMIN**);
- **Gaël Seydoux**, New Business Development Director, **Ubisoft**;
- **Olivier Tomat**, Director of **Imaginove** ...



#### TIMETABLE

- **Call for proposals:** October 22, 2014; [Application Pack](#), [Entry Procedures](#) and [Guidelines](#) can be downloaded from [www.ville-en-mouvement.com](http://www.ville-en-mouvement.com)
- **Deadline for entries:** December 31, 2014 (before midnight), by email to [gaelle.rony@vilmouv.com](mailto:gaelle.rony@vilmouv.com) or on paper to: Institut pour la ville en mouvement, à l’attention de Gaëlle Rony, chef de projet, 10 rue des Halles 75001 Paris, France



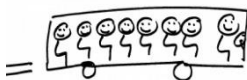
- **Jury:** January 5-16, 2015
- **Production:** 2015
- The team must be made up of digital design professionals. Entrants are strongly encouraged to include an adult education specialist in their team.

#### TACKLING AN EDUCATIONAL CHALLENGE THROUGH PLAY

How do you avoid getting lost in a maze or living in a self-imposed ghetto when you feel out of your depth and a stranger in the city? In order to move around today's cities, you need to know how to read, have the courage to ask directions, behave appropriately in public transport, master the formal and informal codes of the city... The obstacles can be both practical and emotional.

Because urban mobilities are not just a question of transport, but also a social and spatial question, they have to be learned in the same way as we acquire experience or practical and behavioural skills.

However, the existing mobility courses are still very academic and often focus on helping people follow a route, ignoring the experience of the journey and its challenges.



#### FINDING "ONE'S OWN" MOBILITY

Skills in mobility involve control of the body and mastery of self, but also a whole series of economic norms (why pay for a train ticket, car insurance...), learning norms (reading, writing, understanding the language), and behavioural norms (obeying signposts, rules...).

By experiencing and testing their mobility, people can learn that there are other possibilities for movement than simply following these norms. By learning through play, people can become aware of their ability to find these get-arounds.



#### THE "LEGIBLE CITY" PROGRAM

Find out about the groundwork for this call for proposals:

- In Lyon, a diagnosis of the mobility difficulties experienced by the unemployed and people seeking

reintegration, together with recommendations, have been established by the sociologist Eric Le Breton with voluntary organisations.

- A prototype digital demonstrator “The fresco: Day-to-day journeys” has already identified the major areas where learning is needed.
- Follow the travels of Véronique and Kamel step-by-step, how an urban journey becomes an obstacle course.

Since 2002, City on the Move has developed studies, research and practical projects to demonstrate that mobility is a right (the fundamental right, since it provides access to housing, health, education, work). Several projects seek to identify the links between day-to-day mobility and social inclusion: in particular Mobilities for Integration, Employee Mobility, the demonstrators and atlas for blind and partially sighted people, Legible City in Latin America...

More information on: [www.ville-en-mouvement.com](http://www.ville-en-mouvement.com)

**PRESS CONTACT - Nathalie COLLIN - COKLICOT COMMUNICATION**

+33 (0)6 50 91 93 37 [nathalie.collin@coklicotcommunication.fr](mailto:nathalie.collin@coklicotcommunication.fr); [www.coklicotcommunication.fr](http://www.coklicotcommunication.fr)



**GRANDLYON**  
communauté urbaine



**Fondation**  
PSA PEUGEOT CITROËN  
Un monde en mouvement