



Sécuri'Quest est un jeu interactif et ludique de prévention routière destiné aux collégiens de Rennes. Il adopte la forme d'un jeu dans lequel on peut bouger son personnage avec les flèches de l'ordinateur. Il faut éviter les autres véhicules tout en récupérant des points qui peuvent augmenter le score. Il est aussi possible de récupérer des éléments de sécurité (casque, gilet jaune...) afin de gagner une vie. Le but sera de réaliser le plus gros score possible. Si on percute un autre usager, un pop-up apparait présentant un fait statistique sur les accidents corporels à Rennes.

Le jeu vidéo permet une multitude d'utilisations et de registres : aussi bien amusant que poignant, utilisables avec une manette ou un écran de téléphone, sans message particulier ou avec un ton profond. Ici, l'utilisation des flèches de clavier permet une plus grande accessibilité du jeu. Puisque nous voulons diffuser ce jeu dans les collèges, les professeurs n'auront pas besoin de s'équiper de matériel spécial pour y jouer. Dans un aspect prospectif, il serait possible d'y jouer avec une manette, comme le Makey Mayey par exemple, pour donner un aspect encore plus « jeu vidéo » à notre projet.



SCÉNARIO D'USAGE

Lors d'une séance de sensibilisation aux risques routiers organisée au collège, l'enseignant propose de débiter le cours par une partie de **Sécuri'Quest**. Ce jeu permet d'aborder un sujet essentiel de façon plus ludique et marquante. Les élèves prennent place devant les ordinateurs et lancent la partie. Après avoir sélectionné un personnage ainsi qu'un mode de déplacement, ils arrivent sur une carte où ils doivent éviter les véhicules à l'aide des flèches du clavier tout en récoltant des points pour augmenter leur score. À la moindre collision avec un véhicule, la partie s'arrête : une donnée statistique sur les accidents corporels à Rennes s'affiche alors.

