

**Une équipe de 3 anciens de l'Enjmin est en final du concours  
game design Sex, etc. de la Games For Change 2013 !**



**Vous avez dit Sex etc. ?!...**

Sex etc. est un magazine doublé d'un site web, publié par l'Université Rutgers au New Jersey et consacré à l'éducation sexuelle par et pour un public de jeunes adultes. Il existe depuis 25 ans et a des partenaires au rayonnement mondial tels qu'MTV ou la Kaiser Family Foundation.

**Games For Change : des jeux pour changer le monde...**

Games For Change est une communauté et une association composée de vétérans de l'industrie du jeu vidéo, répartie sur tous les continents, et dont l'objectif est de faire passer des idées et informations jugées importantes à travers le média jeu vidéo dont la composante interactive est plus propice à faire changer les mentalités que de simples textes ou vidéos. À partir du 17 juin prochain aura lieu, notamment à New York et à Paris, le G4C festival.

**The game design contest finalists announced ! (blog)**

A l'occasion du 10<sup>e</sup> anniversaire du G4C festival américain, Games For Change et Sex etc. ont organisé un appel à projet concernant la conception d'un jeu à même de proposer une éducation sexuelle ludique, complète et qui puisse intéresser (et instruire !) un public de jeunes adultes voire

d'adolescents tout en les mettant dans des situations variées afin d'expérimenter et d'alimenter une discussion saine sur les réactions à avoir, notamment en matière de « safe sex » et les expériences ressenties.

Le nombre de groupes en lice a été tel que l'annonce des 3 finalistes a dû être retardée d'une semaine : 64 projets ont été soumis au jury !

La **TeamMate**, composée de 3 anciens élèves de l'Enjmin, diplômés du Master Jeux et Médias Interactifs Numériques, cohabilité entre le Cnam et l'Université de la Rochelle, a finalement décroché une de ces places de finaliste, lui accordant ainsi l'accès aux conférences de la G4C à New York mais également une occasion de promotion unique en la forme d'une présentation du projet, prévue pour le 17 juin à midi EST (18h en France).

Cette équipe est composée de :

- Judicaëlle LIVELIN (ancienne étudiante de l'Enjmin en graphisme, promo 2008-2010)
- Stéphanie MADER (actuellement doctorante au Cnam/CEDRIC et ancienne étudiante de l'ENJMIN en game design, promo 2008-2010)
- Julien BARBE (ancien étudiant de l'Enjmin en ergonomie, promo 2008-2010)

Judicaëlle et Julien partiront à New York avec l'aide de l'Enjmin pour s'occuper de la conférence et gérer une partie de la communication sur place tandis que Stéphanie restera sur Paris afin de présenter le jeu à la G4C Europe qui se déroule en même temps.

En cas de victoire, l'équipe se verrait dotée d'un budget afin de réaliser un prototype du jeu d'après le design qu'elle a proposé, celui-ci serait jouable directement sur le site de Sex etc. et présenté sur celui de Games For Change.

Le projet se nomme **Check/Mate**, il s'agit d'un jeu de type *visual novel* doté d'une jouabilité novatrice mais accessible aux débutants.

Un jeu dans lequel la mécanique centrale est la confiance, celle-ci se construit entre les personnages et le joueur selon les actions de ce dernier. Les contrôles point-and-click permettent de dialoguer avec le personnage, mais aussi de simuler des interactions physiques. Par exemple, utiliser le défilement de la souris sur un point interactif permet d'interagir avec douceur, alors que cliquer sur le bouton central permet d'effectuer une action plus violente. Ce que le joueur peut faire avec un personnage est dépendant de la confiance entre son avatar et ce personnage.

Le jeu se veut accessible et vise même une utilisation dans un cadre scolaire, tout en s'écartant de la morale linéaire classique à l'éducation sexuelle en laissant le joueur expérimenter librement. Le joueur peut décider de bien se comporter, mais aussi agir de manière plus agressive, voire dangereuse. Le jeu ne lui interdit pas ce type d'actions, mais tente par la suite de lui faire comprendre les conséquences de tels comportements, par exemple en faisant réagir les personnages du jeu de façon adéquate. L'objectif final étant que le joueur acquiert une connaissance des pratiques de safe sex, soit des méthodes de contraception, de protection contre les MST et des comportements éthiques entre partenaires.

- ✓ [site web de Check/Mate](#)
- ✓ [page Facebook de Check/Mate](#)

---

## Enjmin

L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques du Cnam (Conservatoire national des arts et métiers)

121 rue de Bordeaux – 16000 Angoulême | Tél : 05 45 38 65 68 | [www.enjmin.fr](http://www.enjmin.fr) | [contact@enjmin.fr](mailto:contact@enjmin.fr)

## Contact presse

Stéphanie FOUCHER, Responsable communication Cnam Poitou-Charentes et Enjmin  
[sfoucher@cnam-poitou-charentes.fr](mailto:sfoucher@cnam-poitou-charentes.fr) | Tél : 05 49 49 58 96



L'Enjmin, une école du campus de l'image