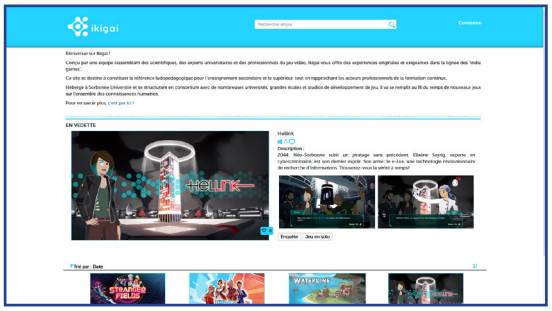
Ikigai - L'enseignement hybridé par le jeu

Ikigai est un **portail de jeux vidéo éducatifs à destination du public étudiant et du grand public**. Porté par Sorbonne Université, il est accessible en version beta depuis la rentrée 2019. Son objectif est de **constituer le point d'entrée de référence pour du contenu ludique éducatif de qualité correspondant aux attentes des étudiants.**

Il se compose de 3 parties principales : le **portail**, les **jeux** et les services associés, et une solution de **récupération et traitement de données de jeux** (Learning Analytics).

Le portail est un site web au design proche de Steam ou Netflix, mettant à disposition les jeux en téléchargement sur ordinateur ou mobile. Il comprend un réseau social permettant aux utilisateurs de jouer ensemble et ainsi de fédérer des communautés. Il permet l'identification des membres des établissements partenaires via leur système d'identification, ou la création directe de compte pour le grand public.



Les jeux vidéo sont développés avec les critères de qualité exigeants de l'industrie du jeu, afin de correspondre aux attentes des publics visés. Privilégiant les supports répandus (smartphone & ordinateur), ils sont accessibles à tous. Ikigai promeut une large diversité de thèmes abordés et de modalités de jeu (solo ou multijoueur, genre, etc). Chaque jeu comporte un éditeur pour créer son propre contenu, permettant des animations spécifiques. Par son impact positif sur la dynamique de groupe d'une population d'apprenants, le jeu peut avoir un impact fort sur le sentiment d'appartenance, et donc d'inclusion sociale, des étudiants.

Cliquez sur les images ci-dessous pour accéder aux bande-annonces des jeux !





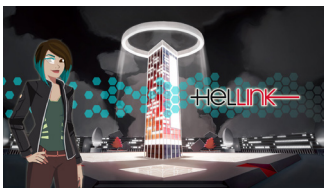


Exemple de dispositif ludique : Hellink, le jeu sur l'éducation aux médias et à l'information

Dans ce jeu d'aventure textuel, le joueur résout le piratage sans précédent qui touche l'université Néo-Sorbonne en 2044, en recherchant des informations puis en confrontant les mensonges de ses adversaires.

Il acquiert ainsi les bons réflexes concernant le *fact checking* et la vigilance face aux *fake news*, dans une atmosphère de science-fiction teintée d'humour inspirée du jeu à succès *Phoenix Wright: Ace Attorney*.

Hellink a reçu le Prix de l'Innovation « Futurs Publics » du Secrétariat Général pour la Modernisation de l'Action Publique, et a été téléchargé plus de 10.000 fois sur Steam, le portail leader mondial du jeu vidéo.





Le système de Learning Analytics permet de récupérer des données précises sur les actions des utilisateurs sur le portail et au sein des jeux, dans une gestion compatible RGPD, afin de proposer une modulation de l'expérience et des contenus complémentaires personnalisés.
Il permet l'obtention d'importants volumes de données permettant le développement de recherches ambitieuses en pédagogie et en didactique.
Il permettra aussi à terme la mise en œuvre d'une pédagogie adaptative via la personnalisation du parcours de jeu en temps réel, mise au point via l'exploitation des données précédemment obtenues et l'utilisation de modèles des apprenants et des formations, permettant des recommandations pédagogiques personnalisées.
Les données nominatives sont stockées dans l'établissement d'appartenance de l'étudiant, et leur gestion respecte le RGPD. Les données des différents établissements partenaires seront anonymisées pour être mises à disposition de projets de recherche mis en œuvre au sein du réseau d'établissements partenaires.

Consortium : Le projet Ikigai repose sur un consortium en expansion constitué actuellement d'une trentaine de partenaires (universités, grandes écoles, laboratoires, deux INSPE, studios de développement de jeux, musées, startups EdTech, associations).



Équipe : Ikigai est porté par une équipe pluridisciplinaire regroupant des scientifiques et pédagogues de nombreuses disciplines, des professionnels du jeu vidéo dotés d'une longue expérience sur des licences majeures, et des spécialistes en Learning Analytics et intelligence artificielle. Chaque jeu est ainsi développé en partenariat avec des spécialistes de la discipline à traiter, pour aboutir à des produits aussi rigoureux qu'attrayants.

Hybridation : Selon le Ministère, beaucoup d'établissements envisagent des modes hybrides pour la rentrée 2021. Il est clair que cette modalité va s'installer de manière durable dans l'enseignement supérieur. Elle doit s'appuyer sur des solutions solides et évolutives. La mise à disposition d'outils comme Ikigai, comportant une solution déjà bien établie techniquement, une démarche de mutualisation ainsi que de connexion avec les autres solutions utilisées par les établissements, est une solution très adaptée aux besoins de l'enseignement supérieur sur le versant innovant du jeu.

Ajout du projet Ikigai par rapport à l'existant : Ikigai part du constat de plusieurs problématiques, et y apporte des solutions :

- Développer une solutions numérique de qualité à grande échelle est trop coûteux pour une structure. **Un réseau national mutualisant les ressources et contenus permet de dépasser ce problème.**
- Beaucoup de jeux éducatifs existants sont moins bons que ceux de l'industrie car les équipes pilotes ont du mal à rassembler les compétences nécessaires à une production de qualité. Ikigai y répond en constituant une équipe composée de professionnels de l'industrie du jeu, capable d'**accompagner chez chaque partenaire le développement de jeux mais aussi la planification du projet, le montage de dossiers de financement, et le recrutement des équipes**.
- Les budgets nécessaires à ces développements sont souvent sous-évalués par les équipes pilotes : **l'équipe Ikigai peut construire avec chaque partenaire des budgets réalistes** couvrant l'ensemble des activités nécessaires au développement d'un jeu de qualité.

La structure du projet Ikigai permettra de diffuser à un niveau inédit l'ensemble des productions des acteurs du réseau, et au-delà, à l'ensemble de la population française, dans une optique de service public touchant l'ensemble du territoire. Il vise ainsi à moyen terme une valorisation prioritaire auprès de l'ensemble des 4,5 millions d'étudiants du secondaire et supérieur français, en plus du grand public.

Contact : bertrand.laforge@sorbonne-universite.fr