



ikigai

Présentation Ikigai - Résumé

Ikigai est un **portail de jeux vidéo éducatifs à destination du public étudiant** (et par extension au public collégien et lycéen), en développement depuis septembre 2017 à Sorbonne Université et se destinant à un usage généralisé à l'échelle des établissements de l'enseignement supérieur français dans sa phase initiale, puis à un déploiement à l'ensemble de l'enseignement secondaire à terme. Il sera mis à disposition du public à la rentrée 2019. Son objectif est de **constituer le point d'entrée de référence du supérieur puis du secondaire pour du contenu ludique éducatif de haute qualité correspondant aux attentes de ces publics**.

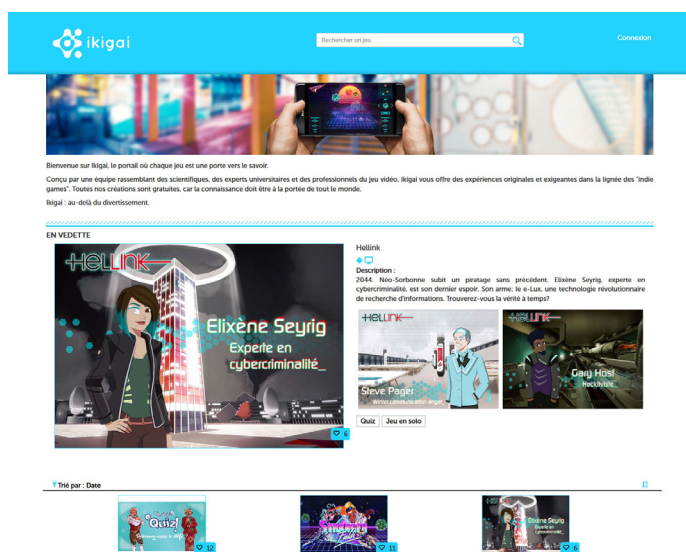
Il est formé de 3 parties principales : le portail, les jeux et les services associés, et la récupération et le traitement de données de jeux (Learning analytics).

WWW.

Le portail est un site web mettant à disposition les jeux vidéo en téléchargement gratuit sur ordinateur ou mobile.

Il comprend un réseau social permettant ensuite aux apprenants de jouer ensemble et ainsi de fédérer des communautés et lutter contre le décrochage. Le portail permet l'identification des étudiants des établissements partenaires du réseau via le système d'identification de leur établissement.

Les autres utilisateurs peuvent se créer un compte directement sur le portail pour accéder au mode de jeux multijoueur.



Les jeux vidéo

Les jeux vidéo sont développés avec les critères de qualité exigeants de l'industrie du jeu, afin de correspondre aux attentes du public visé. Le serveur de jeu intégré au back-end du portail permet de développer des applications multijoueurs facilement tout en offrant la possibilité d'étudier les dynamiques collectives des joueurs (coopération, compétition, empathie, etc.).

Ces fonctionnalités sont particulièrement intéressantes pour agir sur la dynamique de groupe d'une population d'apprenants et peut avoir un impact fort sur le sentiment d'appartenance, et donc d'inclusion sociale, des élèves.





Le système de learning analytics permet de récupérer des données précises sur les actions effectuées par les utilisateurs sur le portail et au sein des jeux, afin de proposer à terme d'autres jeux et des contenus de formation 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 aux 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, laboratoires de recherche, deux ESPE, grandes écoles et studios de développement de jeu).



Équipe : Il est développé par une équipe pluridisciplinaire regroupant pédagogues et didacticiens de nombreuses disciplines, professionnels du jeu vidéo, et spécialistes des learning analytics et d'intelligence artificielle.



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

- Le développement de solutions numériques de qualité à l'échelle adéquate est trop coûteuse pour un seul établissement. La structuration d'un réseau à l'échelle nationale et la mutualisation des ressources et développements permettent de dépasser ce problème.
- Beaucoup de jeux vidéo éducatifs existants sont de qualité inférieure à ceux de l'industrie, qui constitue pourtant le standard de la pratique estudiantine. Une raison est la difficulté pour les équipes pilotes de rassembler les équipes pluridisciplinaires (développement, pédagogie, design, didactique, graphisme...) nécessaires à une production de qualité, en particulier des professionnels de l'industrie du jeu. Ikigai y répond en constituant une équipe charpente composée de professionnels du domaine, capable d'accompagner chez chaque partenaire les développements de jeux mais aussi le recrutement des équipes nécessaires.
- Les budgets nécessaires à ce type de développement sont généralement sous-évalués par les équipes qui en font la demande : l'équipe Ikigai est en mesure de construire avec chaque partenaire des budgets réalistes en termes d'ambition et couvrant l'ensemble des activités nécessaires au développement d'un jeu de qualité.

La structure du projet Ikigai permettra également de diffuser à un niveau inédit l'ensemble des productions des acteurs du réseau, et au-delà, à l'ensemble de la population française de manière gratuite, dans une optique de service public touchant l'ensemble du territoire. Il vise ainsi à moyen terme une valorisation 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