

ikigai
games
for citizens



**Une nouvelle
génération de jeux
pédagogiques au
service de l'intérêt
général**



POURQUOI CE PROJET ?

Une **plateforme collaborative** au service de l'enseignement par le jeu et de la recherche :



Enseignement
supérieur



Enseignement
secondaire/primaire
demain



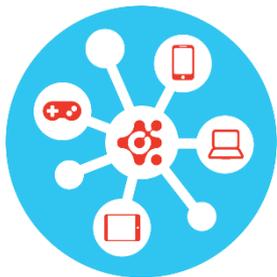
Éducation populaire
et recherche participative

Né à Sorbonne Université en 2017

Porté depuis 2020 par l'association Games for Citizens à l'échelle nationale

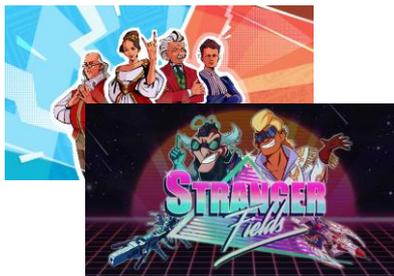
- interdisciplinarité
- mutualisation et maîtrise des coûts
- démarche de service public
- diffusion massive des contenus de qualité

Un portail dédié



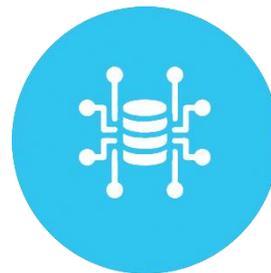
- Mise à disposition des jeux
- Gestion d'amis
- Gestion des appels aux API
- Outils de l'enseignant

Des jeux



- Un **studio interne**
- Une équipe professionnelle au service des équipes pédagogiques
- Maîtrise des sources

Learning Analytics



- Collecte des données de jeux
- (Futur) Adaptation des jeux au comportement du joueur
- (Futur) Recommandations pédagogiques au niveau LMS

COMMENT EXPLIQUER LE MANQUE DE SUCCÈS DES JEUX SÉRIEUX DANS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ?

Culture vidéoludique des étudiants



- Exigeants sur la qualité...
- ...Mais réalisation des jeux non cohérente avec cette demande.



Problèmes de conception

- Choix technologiques sous-optimaux (2D/3D, AR/VR, support cible)
- UX/UI défailante : repères vidéoludiques des étudiants
- Choix des mécaniques de jeux (contenu visé)



Problèmes de réalisation

Requérir à des compétences propres au jeu :

- Game design, graphisme, UX design, développement...



Problèmes de budget

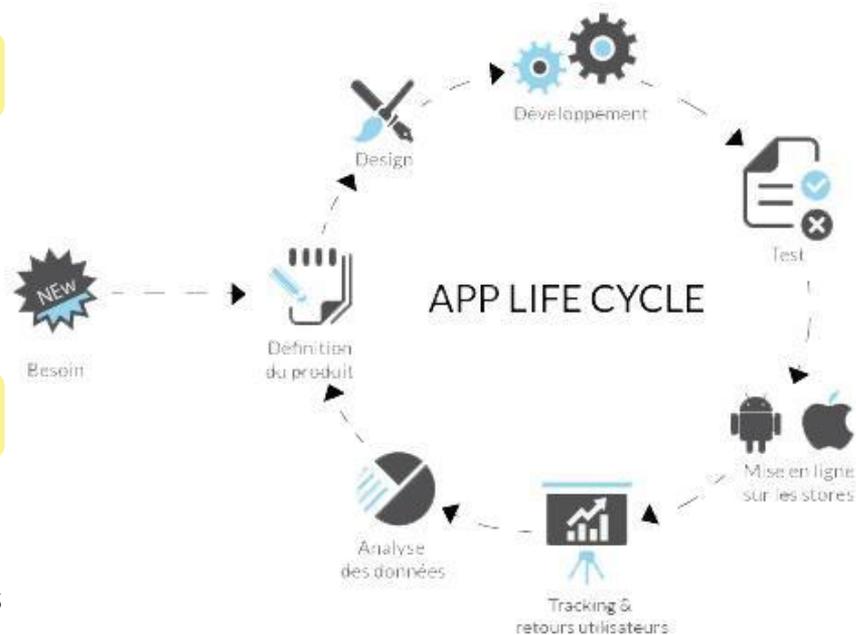
- Un jeu avec des mécaniques ludiques et du graphisme de qualité : 50k€ à 200k€ (et jusqu'à 300M d'€ !), des montants inaccessibles pour une structures seule même via AAP innovation pédagogique usuels.

Assumer la gamification

La promesse du jeu vidéo (fiction et décalage créatif) est trop peu souvent remplie.

Gestion des sources

Et pérennisation des solutions :
Le mode de réalisation par la sous-traitance conduit à des catastrophes économiques.



COMMENT EXPLIQUER LE MANQUE DE SUCCÈS DES JEUX SÉRIEUX DANS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ?

Garantir l'accessibilité

- à l'échelle nationale
- « rentabilisation »



Sortir le jeu vidéo du ghetto

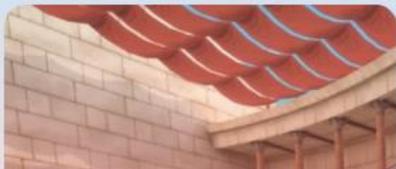
- collaborer, partager
- diversifier
- tous niveaux et toutes disciplines

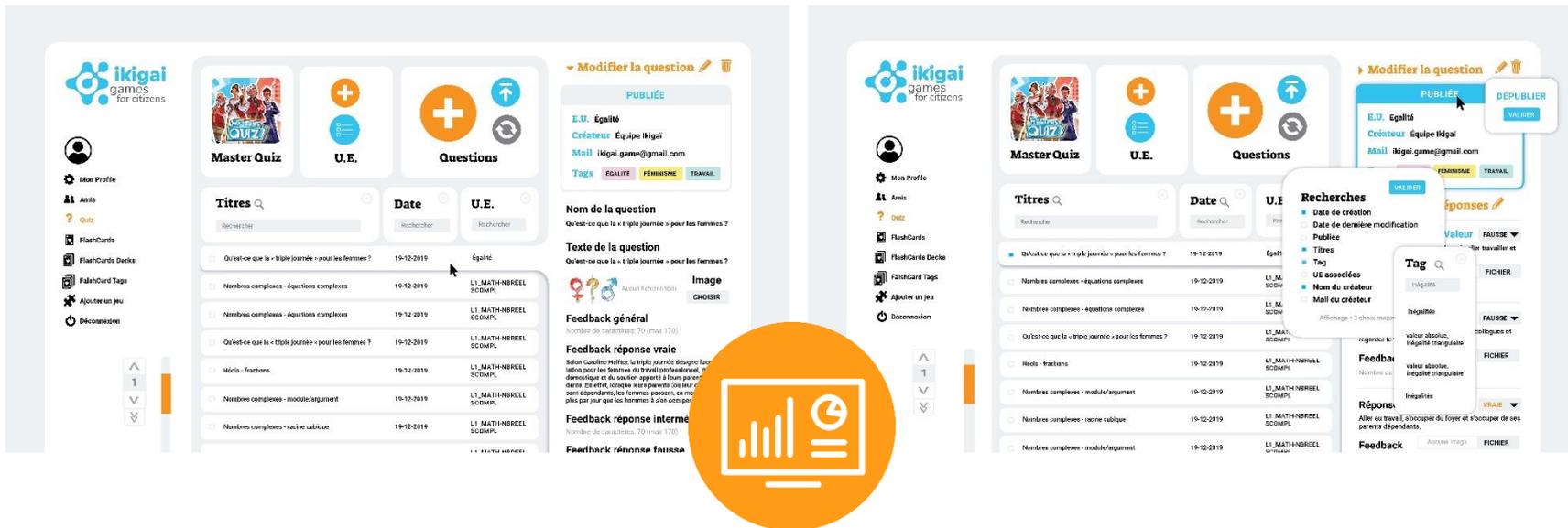


Des jeux, des neurones

[Je cherche un jeu](#)

Tous nos jeux gratuitement sur vos mobiles



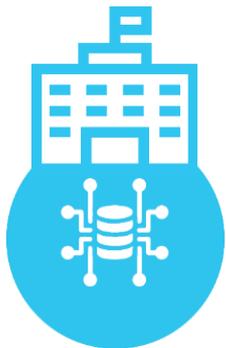


The image displays two screenshots of the ikigai games interface, illustrating the ergonomics of the tool for teachers. The left screenshot shows the 'Modifier la question' (Edit question) interface, which includes a sidebar with navigation options (Mon Profil, Amis, Quiz, FlashCards, FlashCards Decks, FlashCard Tags, Ajouter un jeu, Déconnexion), a main content area with 'Titres', 'Date', and 'U.E.' search filters, and a table of questions. The right screenshot shows the 'Recherches' (Search) interface, which includes a sidebar with navigation options, a main content area with 'Titres', 'Date', and 'U.E.' search filters, and a 'Recherches' dropdown menu with options like 'Date de création', 'Date de dernière modification', 'Publiée', 'Titres', 'Tag', 'UE associées', and 'Mali du créateur'. A central orange circle with a white icon of a laptop and a bar chart is overlaid on the screenshots.

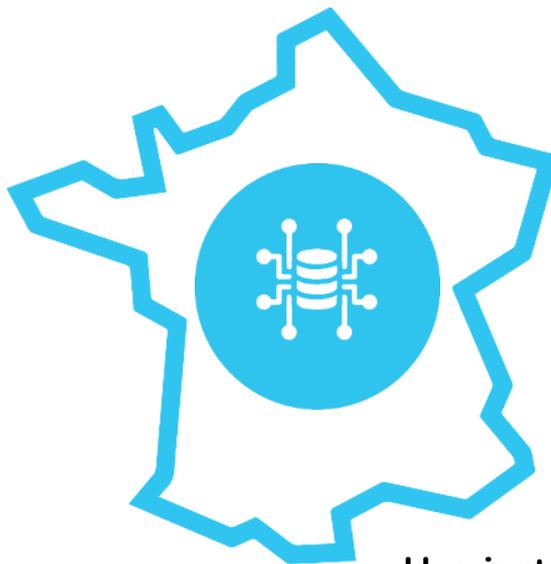
Inter-opérables : import/export scénario/Moodle
(à migrer vers LMS via liens LTI à termes, collab. fun-mooc)

Analyse des données

**Une instance
par établissement**
pour calcul
feed-back automatisé
et recherche locale

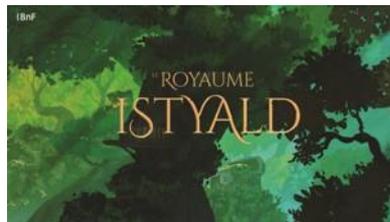
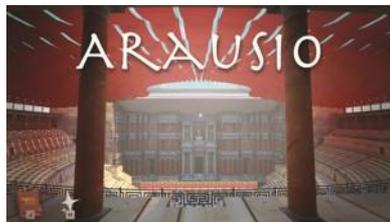


Client exigeant d'une plateforme d'analyse de données hétérogènes en cours de développement par la communauté Learning Analytics (projet LAPAD (SU), LALA (LIP6/Nancy/...)).



Une instance nationale
pour la recherche
sur les données à l'échelle
nationales (anonymisées), IA...

JEUX DÉJÀ DISPONIBLES



Prix 2017
de l'Innovation
« Futurs publics »



DES PARTENAIRES PRIVILÉGIÉS



UBISOFT

Leader mondial du jeu vidéo

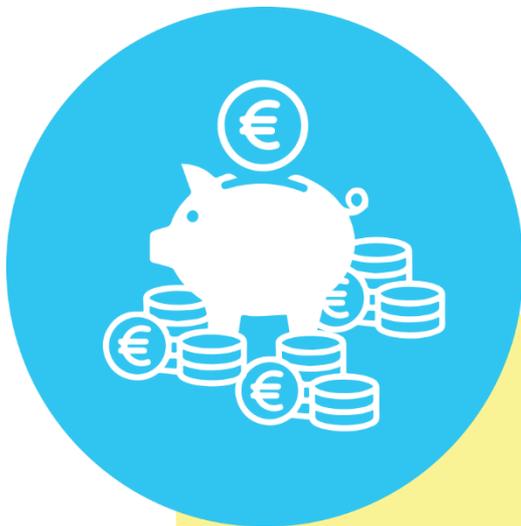
basé à Montreuil

« *Tout ce qui sera fait sur Ikigai sera une inspiration, c'est un moyen d'amener de la diversité utile dans l'offre jeu vidéo, et les initiatives indépendantes finissent toujours par influencer l'industrie mainstream, nous considérons Ikigai comme un moyen de faire émerger de nouvelles branches de notre industrie* »

O. Dauba, VP éditorial Ubisoft

Fort partenariat mis en place : aide au recrutement, partage de ressources, mise à disposition d'experts, revues de projet, co-développement de prototypes...

ADHÉRER AU RÉSEAU IKIGAI



Accéder à des services et des jeux

ayant déjà bénéficié à début 2022 d'un investissement d'1M€, qui augmentera avec les temps et les ajouts de chacun.

Les cotisations proposées représentent au plus 3 % des solutions disponibles dès maintenant.

Cf tableau présent dans l'*executive document*

Bénéficiaire de cofinancement grâce au réseau Ikigai

Pour des projets demandant des cofinancements, l'apport d'Ikigai représentera une partie de votre investissement en nature.

Vision *bottom-up* au service du projet des établissements :



- **Co-développement de jeux :**
 - Nouveau jeu (intégration possible de modules existants)
 - Nouveau contenu pour un jeu déjà développé
 - Jeu de société et autres formats
 - Co-construction du projet en amont (technologie, gameplay, planning, budget)
 - Minimum pour les partenaires porteurs : porter scientifiquement, pédagogiquement le projet
 - Maintenance et mise en ligne par Ikigai
- **Comment ?**
 - Temps de développement avec l'adhésion
 - Appels à projets
 - Aide à la rédaction (planification, budget, concept)
 - Cofinancement via apport en nature d'Ikigai
 - Modèle associatif & partenarial avantageux financièrement, au service des établissements publics



Partenariat entre Games for Citizens et les partenaires du consortium portant un projet :

- GFC prend en charge la maintenance des sources, la construction des *builds* sur les différents systèmes et leur mise en ligne sur les différents stores.
- Partenariat (pas prestation) permet de baisser les coûts (apport en nature d'Ikigai).
- Un coût du travail optimisé (pas de but lucratif) et sur-optimisé via le choix de la cotisation annuelle.

Quel type de projets ?



- Projet neuf : 50-200 k€ (jeu vidéo), 10-20k€ (jeu de plateau)
- Projets d'extension de jeux sur une base existante : plancher à qq k€
- Approche collaborative de la curation pédagogique favorisée : éditeur de contenu, de niveaux dans chaque jeu développé.

Valorisation des projets développés



- Suivi de la propriété intellectuelle
- Action de valorisation en B2B (possible partenariat avec l'industrie, Formation continue...)
- Royalties pour les établissements (pour financer leur nouveaux projets ?)



Accompagnement dans la mise en œuvre des jeux dans les cursus :

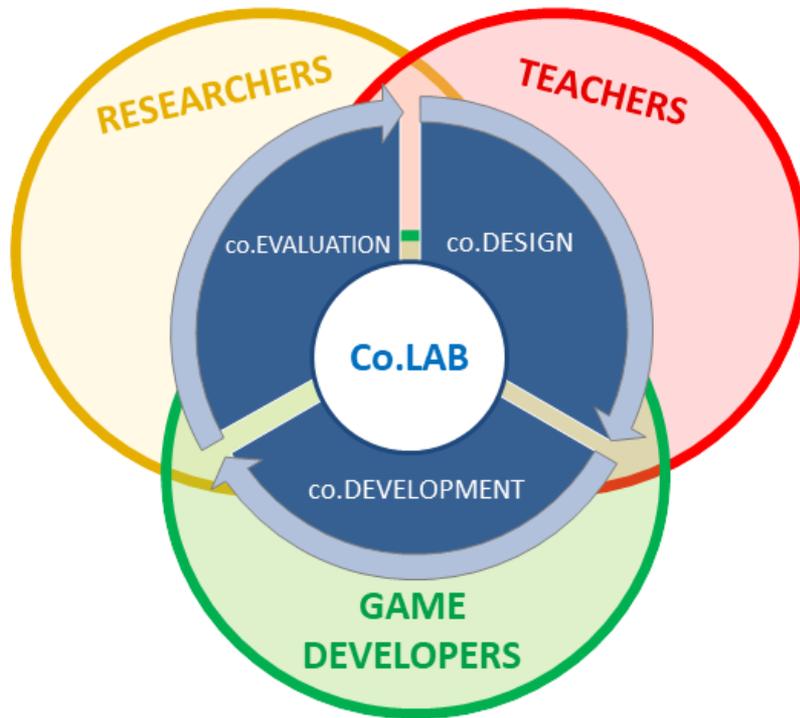
- Actions de formation en ludo-pédagogie pour les enseignants, les chercheurs les personnels supports (ingé. pédagogiques notamment)
- Partage des bonnes pratiques
- Actions spécifiques aux niveaux de la formation des enseignants : collaboration avec les INSPE des établissements partenaires (et le réseau des INSPE)

Accompagnement dans la mise en place de jeux portés par le projet de chaque établissement



Rôle du Conseil scientifique du réseau

- **Lier** recherche et enseignement numérique
- **Enrichir** les projets de recherche
- **Permettre** une collection des données à une échelle inédite
- **Remplir** un rôle éthique dans l'utilisation des données
- **Apporter** les résultats de la recherche dans les jeux

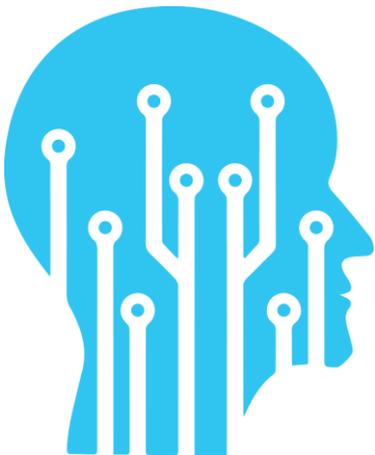




PARTENAIRES ACTUELS



Hébergement de la plateforme par SU pour l'instant



Un réel enjeu éducatif et de société :

- développer des modalités d'apprentissage innovantes pour les étudiants
- positionner le secteur public dans l'apprentissage par le jeu avant les GAFAM qui sont prêtes à s'emparer de ce sujet.
- permettre de répondre collectivement à des projets ANR ou Européens pour financer les projets des établissements
- donner à la France une position de leader en Learning Analytics et en recherche en éducation et en IA associée.
- aider à structurer les EdTech en France
- aider à rapprocher les studios des établissements scientifiques (ingénieurs formés à la simulation)
- Permettre de développer les activités de sciences/culture participatives

Ce projet est fait pour mettre **le jeu au service de l'ensemble des acteurs éducatifs** au sens large en garantissant leurs investissements et en donnant leurs projets à coûts maîtrisés. Le consortium est ouvert à l'ensemble des acteurs collaboratifs.



 gfc.ikigai.games

 contact@ikigai.games

Merci !