

Notre objectif est d'exploiter le potentiel des jeux vidéo pour atteindre, intéresser et impliquer un très large public, notamment les jeunes, dans les questions liées à RRI, afin de générer des bases de données comportementales multi-pays et multi-acteurs qui sont moins biaisées et moins coûteuses que les enquêtes de terrain traditionnelles à grande échelle.

À cette fin, nous avons l'intention de concevoir un jeu vidéo (Game for Knowledge - GfK) qui plongera les joueurs dans un débat sur la science et la société et, par leurs décisions, générera un grand volume de données qui offriront de multiples perspectives pour analyser les déterminants de leur position vis-à-vis de la science.

Le projet GfK repose sur trois piliers :

- Une approche multidisciplinaire, qui irriguera la phase de modélisation conceptuelle, le choix d'un sujet connexe et la supervision scientifique des jalons et des livrables ;
- Une phase de production de jeux dédiée à la conception et à la création d'un jeu vidéo qui transposera le modèle conceptuel dans une véritable expérience de jeu, où l'intelligence artificielle permettra des adaptations contextuelles cohérentes avec les multiples ramifications du sujet ;
- Une infrastructure analytique qui fournira une production stable et fonctionnelle d'analyse de big data, couplée à une procédure analytique de pointe pour répondre aux exigences de la recherche.

En plus d'être un outil scientifique innovant, GfK est un "objet frontière" qui ouvrira de nouveaux canaux de démocratie électronique pour permettre la confrontation et l'hybridation d'une variété de points de vue.

En résumé, le projet GfK :

- Propose une manière disruptive de collecter massivement des données sur les valeurs, intérêts, préventions, priorités et postures individuelles et collectives vis-à-vis de la science ;
- Encourage une approche ascendante des indicateurs du MoRRI pour affiner notre compréhension des questions liées à l'éthique, au genre, à la science ouverte, à l'éducation scientifique et à l'engagement du public dans la recherche et l'innovation responsables ;
- Ouvre un nouvel espace aux discussions liées à la science et à la communication scientifique.