



Nom du projet : Sustainability Issues Metaverse for Building Participatory Learning Environments (SIMPLE)

Nom du commanditaire : Union Européenne (suivi par la délégation de l'Union Européenne à Jakarta)

Territoires concernés : Cambodge, Laos, Thaïlande, Vietnam

Durée : 48 mois

Partenaires : Can Tho University (CTU, Vietnam), National Science and Technology Development Agency (NSTDA, Thaïlande), Institut de Recherche pour le Développement (IRD, France), partenaires au Cambodge et au Laos restent à identifier

UMR impliqué(s) : UMMISCO, ISEM

Finalités (ou buts) du projet : L'objectif général de SIMPLE est de sensibiliser la jeunesse sur la difficulté d'identifier des solutions durables aux défis environnementaux actuels, en développant, testant et proposant un « métavers de durabilité », c'est-à-dire une infrastructure et un ensemble de méthodes pédagogiques développés à partir des environnements de réalité virtuelle, de jeux sérieux et de simulations scientifiques. Le projet travaille en coopération avec les autorités, les organisations de la société civile et les acteurs éducatifs des pays du bassin du Mékong, pour vérifier la validité de ces approches, pour garantir une meilleure participation des jeunes citoyens et une meilleure compréhension de l'impact de ces politiques sur les cas d'étude locaux, sélectionnés pour leur importance et leur universalité.

Objectifs spécifiques :

- OS1 - Sensibiliser la jeunesse à la neutralité climatique, à l'adaptation et l'atténuation au changement climatique, la protection de la biodiversité et la restauration des écosystèmes, l'économie circulaire, ou la protection des océans en développant des environnements virtuels immersifs et éducatifs.
- OS2 – Donner l'opportunité aux organisations de la société civile, aux acteurs éducatifs et aux institutions de réutiliser ces outils et de générer des environnements virtuels similaires visant des défis de durabilité différents.
- OS3 – Assurer l'adoption de ces outils par les parties prenantes, au travers des approches éducatives et des campagnes de communication au cours de la mise en œuvre dans les pays d'implantation.

Public(s) cible(s) :

- **PRINCIPALEMENT** la jeunesse (collégiens et lycéens issus de différents environnements – rural, urbain, communautés vulnérables, parité dans les groupes créés)
- *Les organisations de la société civile* (engagées dans le développement durable, les défis socio-environnementaux, sur les questions de responsabilisation et d'autonomisation des jeunes, particulièrement pour les communautés vulnérables, les questions de genre)



- *Les acteurs éducatifs* (ce qui inclut les instituts de recherche, les experts en approches éducatives, les professeurs de lycée et de collège)
- *Les autorités et gouvernements locaux* (dont l'action se porte sur les politiques éducatives, de développement durable et de protection de l'environnement)

→ Les bénéficiaires finaux sont les citoyens, aussi bien ruraux qu'urbains, de la zone ASEAN, notamment les jeunes âgés de 12 à 18 ans, sensibilisés à des degrés différents sur les questions environnementales et de justice sociale.

Activités principales :

1. Un premier set d'activités est dédié aux modèles et scénarios pour les environnements virtuels (design des modèles, développement des scénarios et stratégies d'interventions, design de la participation des joueurs).
2. Le deuxième set est dédié à la construction de l'infrastructure et de la plateforme, ainsi qu'au design graphique et des interactions mécaniques.
3. Tout un pan des activités est consacré à l'élaboration de la pédagogie et des formations.
4. Ce dernier set se concentre sur les programmes de sensibilisation et la communication sur le projet, ainsi que la diffusion des résultats.

Résultats attendus :

- Quatre univers virtuels, avec leurs modèles associés, dédiés à un défi de durabilité. Ces défis ont été identifiés grâce au sondage des parties prenantes.
- Une étude sur la validité et l'impact de ces nouveaux outils pédagogiques, notamment sur la valeur des environnements virtuels participatifs pour comprendre les défis de durabilité auxquels nous faisons face.
- Des ateliers de consultations, de formation, des sessions de jeu pour accompagner les parties prenantes dans leur usage des outils pour identifier des solutions aux défis environnementaux sélectionnés.
- Les infrastructures et programmes spécifiques aux outils, qui seront accessibles et réutilisables par les acteurs académiques, institutionnels, les organisations de la société civile et les partenaires dans la zone ASEAN

Financement :

- Budget total estimé – 3,113,776.27€
- Financement de l'Union Européenne – 2,498,250.00€

Contact :

alexis.drogoul@ird.fr – chef de projet

jeanne.cottenceau@ird.fr – coordinatrice

Site: <https://project-simple.eu/>