

HELLink

Ce document est destiné aux formateurs.trices et ludothécaires souhaitant utiliser Hellink dans des objectifs de formation ou d'animation.

ikigai.game@gmail.com

Présentation de Hellink

Hellink est un jeu vidéo développé par Sorbonne Université pour former aux compétences informationnelles, à l'esprit critique et à l'éducation aux médias. Il est accessible librement sur [son site](#), ou les portails [Steam](#) ou [itch.io](#).

Développé par une équipe de professionnels de l'industrie du jeu vidéo, il se présente comme un jeu inspiré de la scène indépendante du domaine : aligné sur les codes de la pop-culture et les critères de qualité attendus par le public d'un jeu vidéo, il comporte des mécaniques de jeu et un univers qui, en plus de sensibiliser aux compétences informationnelles, le rendent attrayant en tant que jeu, ce qui est indispensable pour générer l'intérêt du public.

On y incarne **Elixène Seyrig**, cyber-enquêtrice appelée à Néo-Sorbonne en 2044 pour résoudre un piratage de grande ampleur, qui va déboucher sur un complot mondial de prise de pouvoir sur les canaux d'information.



C'est un jeu de type **visual novel**, jeu narratif fortement basé sur la lecture. Il ne requiert pas de compétences type dextérité ou rapidité, et minimise les notions d'échec (pas de « game over » ou de retour en arrière possible), ce qui le rend accessible à un public peu habitué au jeu vidéo.



Cible & ton

Le public cible est les étudiant.es en Licence 1 (~19 ans) qui n'ont pas de connaissance préalable en compétences informationnelles. Le niveau et le ton du jeu, **humoristique** et **science-fiction**, le rendent accessible à un public 15-25 ans.

Modalités de jeu

Hellink est une histoire complète divisée en 14 chapitres. **Le jeu entier dure 6 à 8 heures et un chapitre dure 15 à 30 minutes.** Chaque chapitre est découpé en phases de dialogue qui font avancer l'histoire, et en phases de jeu : le Mode Recherche et le Mode Confrontation.

Dialogue
introduction du
chapitre

Mode
Recherche

Dialogue

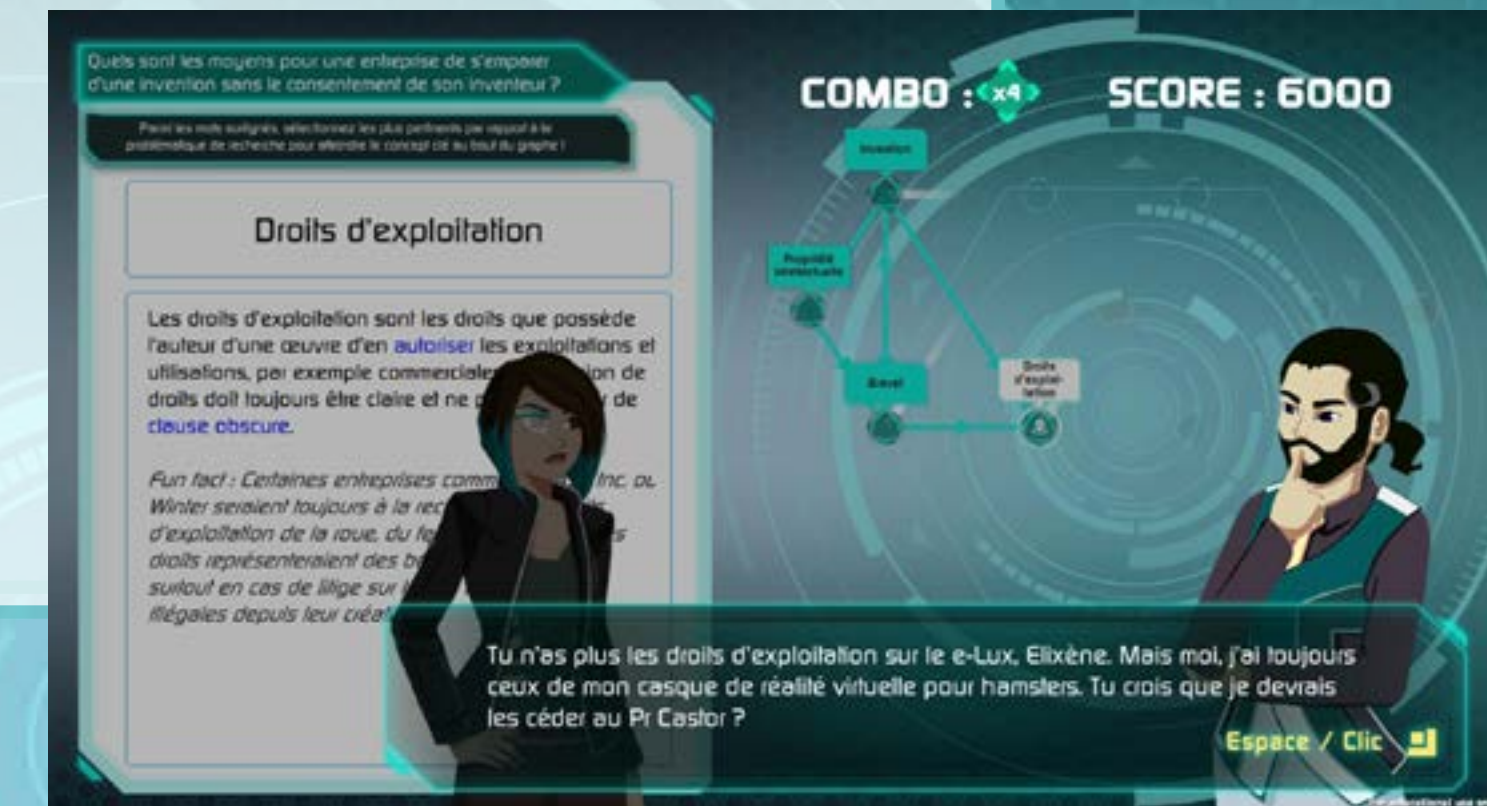
Mode
Confron-
tation

Dialogue
Conclusion du
chapitre

Choix de chapitre : Pour permettre d'exploiter le chapitre souhaité en formation, il est possible de lancer le chapitre de son choix, et même le passage souhaité dans ce chapitre, via le bouton «Chapitres» sur l'écran-titre. Une fois le passage sélectionné, un résumé des épisodes précédents se lance avant le début du passage afin de faciliter la compréhension.



Mode Recherche : Ce mode introduit la notion de rebond d'information. Une question initiale est posée au joueur. Il se retrouve dans une sorte de Wikipédia fictif simplifié, avec l'affichage d'un mot-clé en lien avec la question, et de sa définition. Il doit trouver dans celle-ci les autres mots-clés qui ont un lien avec la question, et accède alors à leur définition. Il doit ainsi rebondir de mot-clé en mot-clé pour atteindre celui qui apportera une réponse à la question de départ.



Mode Confrontation

Ce mode est le cœur du jeu, et celui qui est recommandé à faire jouer en formation. L'adversaire présente une affirmation, et des sources d'information pour soutenir celles-ci. L'objectif du joueur est d'identifier les éléments incohérents dans cette source, d'identifier à quelle bonne pratique de compétences informationnelles ils contreviennent, et de pointer cette contradiction.



Sujet

Le sujet du jeu est l'éducation aux médias. Initialement conçu pour former les étudiant-es universitaires aux bases de la démarche scientifique, il se penche en particulier sur l'édition scientifique, mais ouvre aussi le questionnement sur l'information au sens plus large, notamment sur l'instrumentalisation de l'information et le rôle des grands diffuseurs, comme les GAFAM.

Deux moyens sont utilisés : la narration et les mécaniques de jeu.



La narration présente, au fil des dialogues, les enjeux sociétaux de l'information : fake news, conspirationnisme, hégémonie grandissante des multinationales de l'information, business de l'édition scientifique. Elle a pour but de sensibiliser le public à ces enjeux sociaux importants et complexes en les lui présentant de manière attrayante dans une fiction faisant écho à notre monde actuel.

Les mécaniques de jeu demandent au joueur d'utiliser les règles fondamentales de vérification de la fiabilité d'une source. Ainsi, simplement en manipulant ces mécaniques, le joueur acquiert les bases des réflexes de l'esprit critique.



Chaque chapitre se concentre autour d'un ensemble de thèmes spécifiques autour de ces sujets. Le tableau suivant présente les notions abordées par la narration (**Thème narratif**) et les mécaniques de jeu du monde Confrontation (**Thème ludique**), pour aider les formateurs-trices à sélectionner le chapitre à exploiter selon les notions à aborder.

Les cases **surlignées en rouge** indiquent les chapitres comportant les thèmes qui seront le plus susceptibles d'être intéressants pour des formateurs.trices ou ludothécaires.

Chapitres

Chapitre	Thème narratif	Thème ludique
Introduction : Piratage à Néo-Sorbonne	Narration Exposé du contexte narratif de base	Tutoriel Explication des mécaniques de jeu de base
Chapitre 1 : L'attaque des serveurs	Sécurité informatique Elixène cherche d'où l'attaque sur les serveurs a pu venir.	Auteur <ul style="list-style-type: none">- Identification : L'auteur est-il identifié ?- Légitimité : L'auteur est-il légitime à s'exprimer sur le sujet ?- Conflit d'intérêt : L'auteur se trouve-t-il dans un conflit d'intérêt qui biaise l'opinion qu'il exprime ?
Chapitre 2 : Les hamsters contre Winter !	Stockage de données dans l'ADN Thème peu lié au sujet de l'information, simplement à ce moment pour servir le scénario.	Contenu <ul style="list-style-type: none">- Date : La source est-elle suffisamment récente ?- Contradiction externe : Le document est-il cohérent avec d'autres sources fiables ? Importance de la confrontation de plusieurs sources.- Contradiction interne : La conclusion du document est-elle cohérente avec les faits qu'il expose dans son développement, ou en fait-elle une interprétation fallacieuse ?
Chapitre 3 : La morsure de l'hiver	Propriété intellectuelle, Brevets Emna veut prouver à Elixène qu'elle pourrait récupérer son brevet volé par Winter ; Elixène montre que des organisations puissantes peuvent exploiter les lois à leur avantage et que, pour un particulier, c'est un combat de David contre Goliath.	Recherches <ul style="list-style-type: none">- Utilisation des informations trouvées en Mode Recherche pour contredire les assertions de l'adversaire Thèmes déjà introduits : Contenu
Chapitre 4 : Présumés coupables	Hacking, Piratage, Lanceurs d'alerte, Cloisonnement de l'information Le Pr Rabbasch soutient que le cloisonnement de l'information est nécessaire pour la sécurité de tous, alors qu'Elixène en pointe les dérives. Évocation du cas d'Aaron Swartz.	Bibliographie <ul style="list-style-type: none">- Source absente : Présence d'une source d'information pour soutenir l'assertion proposée- Source non fiable : La source d'information citée est-elle fiable ?- Source non comprise : L'interprétation qui est faite du propos de la source citée est-elle correcte ? Thèmes déjà introduits : Recherches
Chapitre 5 : Les hacktivistes	Piratage, Hacktivism, Open access, Logiciel libre L'esprit du milieu hacker, la mise à disposition du public de l'information, quitte à dépasser les limites de la loi. Évocation de Sci-Hub, #ICanHazPDF	Plagiat <ul style="list-style-type: none">- Guillemets : Les citations sont-elles indiquées clairement par des guillemets ?- Source : Les idées d'autres auteurs sont-elles accompagnées de leur source ?- Fraude : Le propos de la source citée est-il respecté ou est-il déformé/tronqué ? Thèmes déjà introduits : Contenu, Auteur

Chapitres

Chapitre	Thème narratif	Thème ludique
Chapitre 6 : Hellink VS P-Po	Données personnelles, Big data Les questions éthiques et légales autour du Big Data, de la collecte et de la confidentialité des données personnelles. Bulle informationnelle, business model propriétaire VS open source.	Thèmes déjà introduits : Bibliographie, Plagiat, Recherches
Chapitre 7 : Science business	Édition scientifique Ce chapitre expose dans le détail le fonctionnement de l'édition scientifique, et les alternatives actuelles (Open data).	Thèmes déjà introduits : Auteur, Contenu, Bibliographie, Recherches
Chapitre 8 : Connectite	Surconnexion, addiction Usage des objets connectés type smartphone.	Thèmes déjà introduits : Bibliographie, Plagiat, Contenu, Auteur
Chapitre 9 : Plagiat	Plagiat, Édition scientifique Concentration sur la notion de plagiat, et certaines difficultés du milieu de la recherche (manque de moyens, nécessité de se faire une place).	Plagiat De nombreux cas de plagiat typiques de ce qui se déroule dans le milieu de la recherche sont exposés en détails.
Chapitre 10 : Namaste	Narration Ce chapitre sert uniquement l'intrigue du jeu (explication d'un revirement de situation au chapitre précédent), et n'a pas d'objectif pédagogique.	
Chapitre 11 : Désobéissance civile	Désobéissance civile Ce chapitre n'a pas de phase de jeu associée, c'est un enchaînement de dialogues, sur la notion de désobéissance civile (désobéir à la loi quand elle est identifiée comme injuste)	
Chapitre 12 : Memento mori	Narration Ce chapitre ne sert que l'intrigue du jeu (mise en scène d'un revirement de situation) et n'est donc pas à jouer dans un cadre de formation.	Thèmes déjà introduits : Contenu, Bibliographie
Chapitre 13 : Deux vérités	Réformisme VS Révolution Confrontation de la vision des deux héros : changer le système de l'intérieur VS s'y confronter frontalement.	Thèmes déjà introduits : Contenu, Bibliographie, Plagiat

Télécharger et lancer Hellink

Comment trouver Hellink ?

Hellink est disponible gratuitement sur :

Son site



<http://hellink.fr/>

Steam



<https://store.steampowered.com/app/1020520/Hellink/>

Itch.io



<https://ikigai-games.itch.io/hellink>

Les fichiers du jeu seront bientôt mis à disposition en open source et les informations seront disponibles sur le site de Hellink.



Mise à jour

Si le jeu demande à être mis à jour, il suffit de télécharger le jeu à nouveau sur un de ces sites et de lancer le fichier téléchargé.

Télécharger et lancer Hellink

Avertissement de sécurité

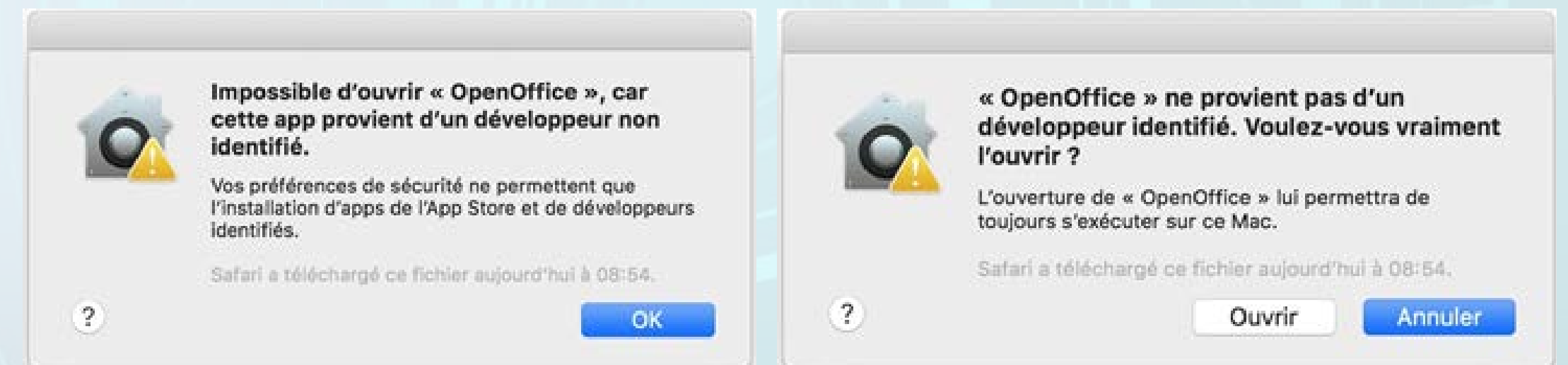
Il peut arriver qu'un avertissement s'affiche sous Windows ou Mac. Cet avertissement est dû au fait que le processus d'approbation d'une application par Microsoft ou Apple est complexe et coûteux et n'a pu être effectué pour ce jeu – c'est un problème récurrent pour de nombreuses applications qui ne présentent aucun danger. Sorbonne Université et l'équipe de développement de Hellink vous garantissent la sécurité de ce jeu.

Sous Windows



Sur la fenêtre d'avertissement, cliquer sur « Informations complémentaires ». Un bouton « Exécuter quand même » apparaît alors : il suffit de cliquer dessus pour lancer Hellink.

Sous MacOS

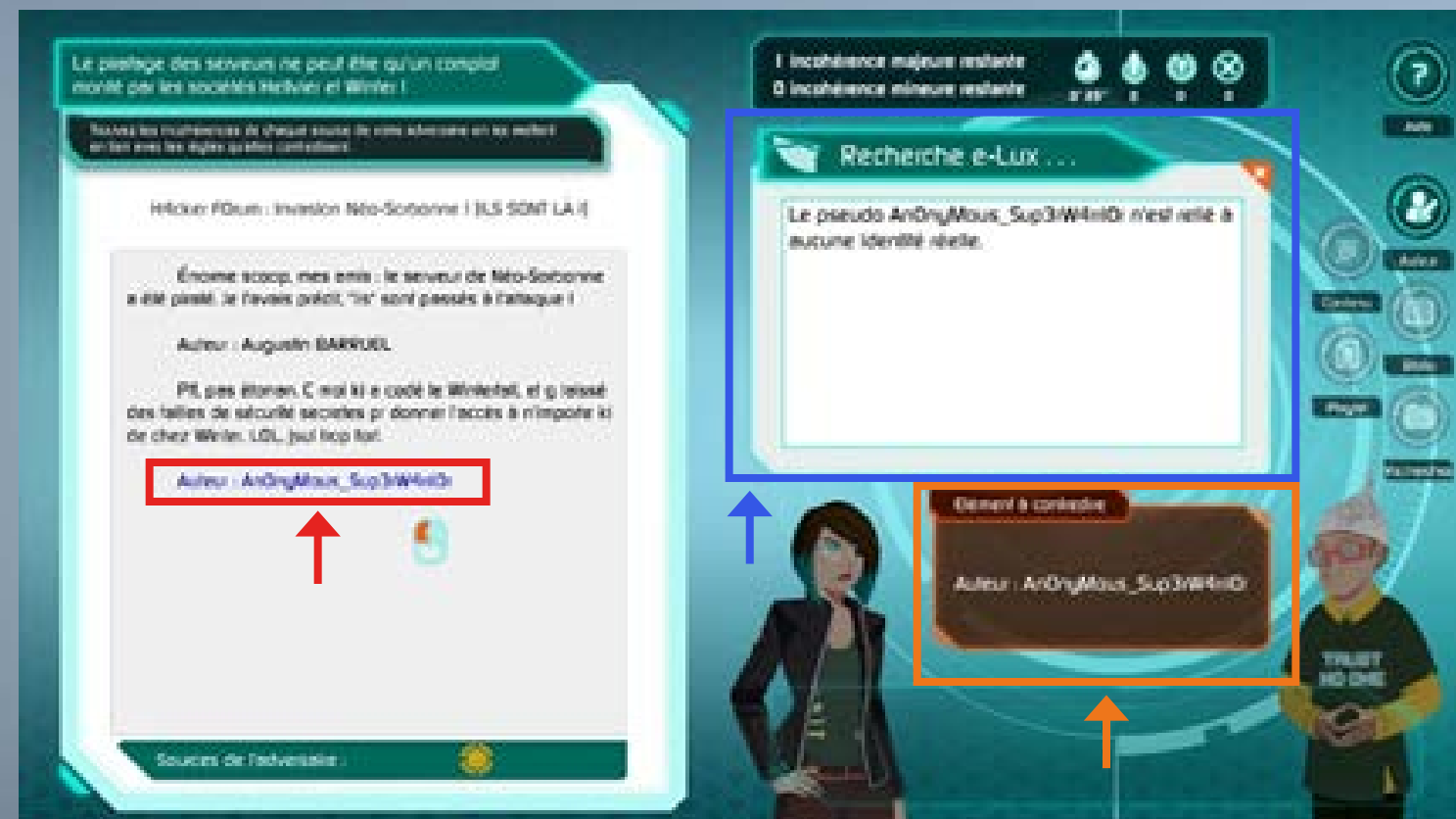


Si cette erreur apparaît, il suffit de faire un clic secondaire/clic droit ou encore contrôle + clic sur l'icône de Hellink, puis de sélectionner l'option Ouvrir, puis quand la demande de confirmation s'affiche, de confirmer en cliquant à nouveau sur le bouton Ouvrir.

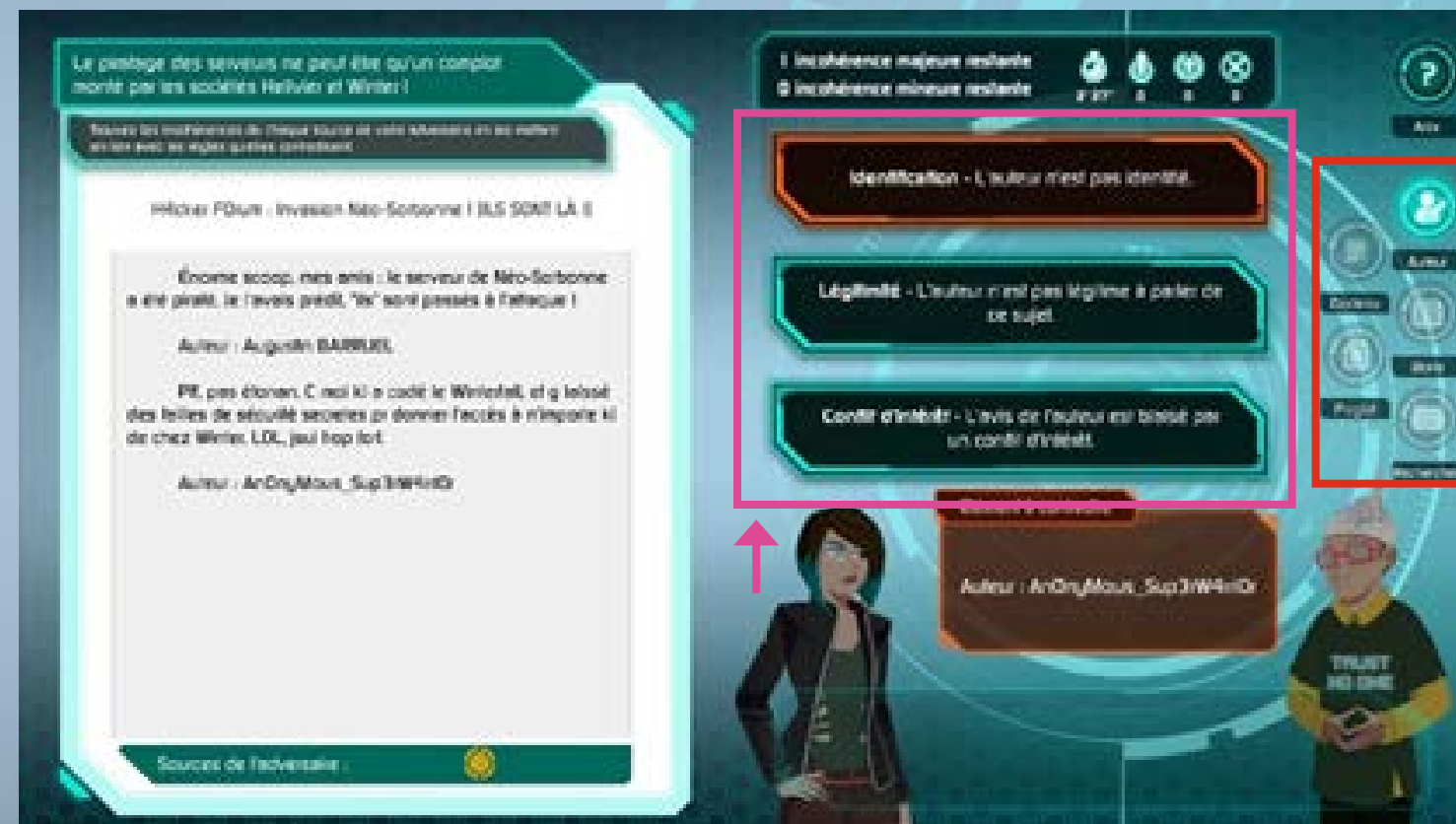
Une autre solution est disponible : se rendre dans le panneau Général des options Sécurité et confidentialité, puis d'Ouvrir quand même l'application.

Tutoriel rapide – Mode Confrontation

L'explication suivante suffit pour comprendre le fonctionnement du Mode Confrontation, et ainsi lancer n'importe quel chapitre sans avoir besoin d'effectuer le tutoriel d'introduction, ce qui est un gain de temps et de motivation en session de formation. L'adversaire présente une source d'information. L'objectif du joueur est de montrer les incohérences dans celle-ci, en confrontant chaque paragraphe de cette source aux règles de publication qu'il enfreint.



En cliquant sur un **paragraphe** de la source, des informations complémentaires sur celui-ci s'affichent dans une **nouvelle fenêtre** (souvent utiles pour comprendre l'incohérence du paragraphe). Le résumé du paragraphe est visible dans le **cadre orange** en-dessous.



Pour sélectionner une règle à laquelle confronter le paragraphe sélectionné, le joueur clique sur un des **boutons ronds** sur le bord droit : chacun ouvre un **choix de 3 règles** liées par le thème du bouton (Auteur, Plagiat, etc). Le joueur sélectionne alors la règle souhaitée : si c'est la bonne, l'incohérence est validée, et l'adversaire présente alors sa source d'information suivante.



Le joueur gagne quand l'adversaire n'a plus de source à présenter.

Solution

Si nécessaire et dans un objectif de gain de temps pour parcourir le jeu une première fois, la **solution complète** du jeu est disponible en cliquant [ici](#).



En cas de besoin, n'hésitez pas à nous contacter :
ikigai.game@gmail.com