

IJO MUSI

POINT SUR L'ÉTAT DU PROJET

Problématique

Le jeu est largement utilisé comme outil visant à faciliter l'apprentissage des langues. Cela peut être à différents degrés ; de la simple gamification – avec par exemple Duolingo – au jeu complet – avec par exemple *So to Speak* (Erik Andersen, 2025). On trouve même des jeux qui font de l'apprentissage une mécanique sans aucune visée pédagogique comme *Chants of Sennaar* (Rundisc, 2023) ou *Tunic* (TUNIC Team, 2022), prouvant que l'apprentissage d'une langue peut être ludique *en soi*.

Cependant, la plupart des jeux d'acquisition linguistique à visées pédagogiques présentent à mon sens 2 problèmes :

- 1) Ils ont tendance à se focaliser sur le vocabulaire au détriment des autres éléments linguistiques.
- 2) L'apprentissage repose exclusivement sur la comparaison avec une langue connue.

Ce deuxième point ne se retrouve pas dans les jeux à visées purement ludiques pour une raison simple ; ce processus n'est pas *amusant*. Il y a donc, dans les jeux d'acquisition linguistique à visées pédagogiques une tension entre l'aspect ludique et l'aspect pédagogique des jeux. Pour contourner ce problème, ijo musi se veut être un jeu d'acquisition linguistique qui ne passe pas du tout par une langue connue. Aucun élément du jeu (à l'exception peut-être de certains menus) ne sera dans une langue autre que le toki pona, la langue qu'il vise à enseigner.

État du projet – Novembre 2025

Travail déjà crédité

- [Premier prototype](#) - Terminé
 - Déplacements
 - Caméra
 - Shaders ASCII
 - Version minimale de la tablette permettant de voir le toki pona
 - Quelques modèles 3D
 - Système de lumière
- GDD "minimal" - Terminé

Travail non-crédité

- État de l'art des jeux d'acquisition linguistique - Terminé
- GDD approfondi - Terminé
- Plan schématique du temple - Terminé
- Document représentant la narration et sa répartition dans l'espace - 75%
- Whiteboxing du second prototype (4 salles + escaliers) - 10%