



HAL
open science

Serio Ludere : et si vous jouiez avec vos doctorants ?

Laurence Bizien

► **To cite this version:**

Laurence Bizien. Serio Ludere : et si vous jouiez avec vos doctorants?. 2019, 10.58079/qo1i . hal-02277152

HAL Id: hal-02277152

<https://hal.science/hal-02277152v1>

Submitted on 23 Jul 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Serio Ludere : et si vous jouiez avec vos doctorants ?

par [Laurence Bizien](#) · Publié 30/08/2019 · Mis à jour 09/07/2023

in : Lab&Doc : <https://labedoc.hypotheses.org/6081>

En [mai dernier](#), un petit groupe de chercheurs et doctorants du Crenau s'initiait aux bonnes pratiques de gestion et de partage des **données de la recherche** autour du **jeu coopératif nommé [GopenDoRe](#)** : l'idée était de « *dédramatiser* » le DMP (Data Management Plan), de laisser plus de place à la discussion entre les “joueurs” de l'équipe et avec le formateur, de favoriser l'interactivité, voir le plaisir d'apprendre !



Ce jeu de plateau, dont une version améliorée est annoncée par le Service formation de l'Inist [pour la rentrée en septembre](#), rentre dans le concept du “serious gaming” qui définit la manière dont peuvent être détournés certains jeux pour devenir des outils sérieux”, dont le but, vous l'avez compris, n'est pas simplement de piocher dans les bonbons récompense (merci Yvette !) ou de faire gagner son équipe, mais de “*rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interactivité, des règles et éventuellement des objectifs ludiques*“. L'ensemble des questions soumises aux joueurs correspond au [principe FAIR](#), colonne vertébrale du plan de gestion (DMP) rendu obligatoire pour les [financements ANR](#). Le jeu a été pensé en liaison avec la plateforme d'autoformation [DoRANum](#), riche en ressources sur la gestion et le partage des données de la recherche, réparties en 9 thématiques (Enjeux et bénéfices, Métadonnées et Formats, Dépôts Entrepôts, Aspects juridiques et éthiques, ID pérennes et DOI, Visualisation, DMP, Stockage et archivage, Data Papers).



photo Inist CNRS

D'autres jeux à destination des doctorants (et chercheurs !), en lien avec l'open access et l'open science, ont émergé ces dernières années et en ces temps de rentrée universitaire, je vous propose un petit panorama des jeux qui pourront égayer vos prochaines formations ou la prochaine [Open access week](#) .

Ainsi, depuis 2015, le SCD de l'Université de Guyane s'est engagé dans un renouvellement de sa pédagogie en intégrant régulièrement des séquences de jeux dans ses formations et a créé **trois jeux de plateaux sur l'Open Access** : le **["Jeu Super Open Researcher"](#)**, qui permet l'appropriation des grandes notions de l'Open Access, a d'abord été présenté au congrès Bobcatsss 2015 sous le nom de « Super Open Librarian », et cette deuxième version à l'Open Access Week 2016 à Cayenne. Le jeu **["Fastoche HAL"](#)** invite les joueurs à réfléchir sur le fonctionnement de l'[archive ouverte HAL](#), et ils sont initiés aux grandes étapes d'un dépôt. Ces jeux sont maintenant intégrés à la formation doctorale proposée chaque année par le SCD de l'Université de Guyane à ses doctorants, et d'autres écoles et universités les ont repris et adaptés à leurs formations propres. En effet, le SCD de l'Université de Guyane nous offre la possibilité de télécharger l'intégralité du jeu afin de l'utiliser librement et gratuitement (celui-ci est placé sous la licence Creative Commons BY NC SA).



*Super Open-Research
carte personnage – Université de Guyane*

Le jeu **“[Data supporting Open Access Game](#)”** (jeu de l’OA) a été produit par Lilliad, le Learning center de l’Université de Lille comme outil de promotion auprès des doctorants et chercheurs pendant l’open access week 2016.

Admiratif du travail réalisé par Marie Latour et Caroline Boiteux (SCD Guyane), Nicolas Alarcon revient dans un [billet](#) sur la genèse de son jeu de plateau produit à l’occasion de la Nuit européenne des Chercheurs 2018 à l’Université de La Réunion : le jeu **“[Libérez la Science !](#)”** est un mix du [Game of Open Access](#) de l’université de Huddersfield , du jeu de l’OA de Lilliad et d’une mécanique de jeu supplémentaire qu’il a ajoutée. Une équipe du CIRAD s’est en librement inspiré et propose son jeu **“[Libérez la science : un jeu FAIR-play](#)”**, visant à favoriser les discussions et apprentissages autour du libre accès aux publications et aux données de la recherche. Il s’est enrichi d’une extension en 2022, à savoir une série de cartes sur la gestion et à la diffusion des données de recherche.



*plateau du jeu Fair-play
Cirad-DGD-RS Dist*

“The Game of Open Access” , le [jeu développé par l'équipe des services informatique et bibliothèque \(CLS\) de l'Université de Huddersfield](#) en 2017, a pour objectif de faire participer les chercheurs aux concepts et outils clés nécessaires pour respecter l'Open Access, à partir d'une soumission d'article à publication. Un [compte tweeter](#) a même été ouvert pour les retours d'expérience ...



Je signale aussi [le jeu “Coopac”](#) de Sven Thomsen (GIGA- Leibniz), mais bon, pour les germanophones !

Des jeux abordent d'autres sujets tout aussi importants pour les doctorants :

« [#Réseauxsociaux](#) », est le nouveau jeu pédagogique créé en 2018 par l'Université de Guyane, afin de permettre aux doctorants d'**identifier les principaux réseaux sociaux**, et d'en connaître les principales fonctionnalités rangées par types.

Lors des [Journées des formateurs 2019](#) ayant pour thème « Quelle place pour la pédagogie en BU ? » , Marie Latour (SCD Guyane), et Caroline Boiteux (BULAC) présentaient leurs jeux de plateau et de cartes sur l'open access, mais aussi [Licences to kill](#) et [To be in the norms](#) : dans un contexte de lutte contre le plagiat, « Licence to kill » permet de familiariser les doctorants “aux **licences de propriété intellectuelle** (Copyright, Domaine Public, Creatives Commons, Copyleft) et de lui faire intégrer les conditions de réutilisation des contenus qu'il utilise dans le cadre d'un travail académique” ; « To be in the norms » est destiné à faire comprendre ce qu'est une **norme bibliographique**, et la rigueur avec laquelle elle doit être suivie. Le but est de coupler ce jeu avec une séance de formation à un outil de gestion de références bibliographiques ([zotéro](#) !) afin de gérer de manière automatique et rigoureuse les citations bibliographiques.

Autre jeu pour sensibiliser à la prévention du plagiat : “[Subpœna](#)“, serious game (donc là, carrément un jeu vidéo) **contre le plagiat**, conçu et créé pour les étudiants en Licence, sous l'égide du service de coopération documentaire de l'université de Bordeaux et mis en ligne en novembre 2018 : il faut résoudre des énigmes basées sur la reconstitution de références bibliographiques et la détection du plagiat, qui mènent le joueur sur la piste d'un scandale politique en lien avec un plagiat. Le joueur répond au rendez-vous mystérieux d'un lanceur d'alerte et explore un bureau de chercheur (pas gagné !) à la recherche de documents établissant un cas de fraude intellectuelle...« *On aborde la formation de recherche documentaire de manière beaucoup plus interactive, ce n'est pas Minecraft ou Overwatch, mais cela*

plait beaucoup aux étudiants. » Un [article](#) dans “Communication & Organisation” faisait en 2018 un retour d’expérience sur les données issues de l’expérience vécue par les étudiants pour mieux comprendre les mécanismes d’implication et d’appropriation dans un jeu sérieux .

Où ai-je trouvé tous ces jeux ? Une vraie mine est disponible dans Zenodo depuis janvier : [ADBU compétences informationnelles, espace de mutualisation de matériaux pédagogiques](#). Il est [proposé par l’ADBU](#) et s’adresse aux formateurs dans les bibliothèques de l’enseignement supérieur et de la recherche.



“Résoudre des énigmes, créer, incarner, participer : les jeux sérieux proposent de nouvelles manières d’apprendre et soulignent l’importance de les varier. Si les jeux vidéo peuvent motiver leurs utilisateurs à s’y engager avec une intensité et une durée sans équivalent, leurs pendant ludiques ont tout à fait leur place dans l’enseignement” [analyse Imed Boughzala](#), chercheur en management à l’Institut Mines-Télécom Business School. Le Serious Game n’est pas voué à remplacer les cours traditionnels en présentiel mais peut-être un complément utile et efficace, qui permet de « *contextualiser les enseignements théoriques grâce à des cas concrets* » ([voir la thèse](#) de Julian Alvarez, enseignant-chercheur).

Des jeux existent même pour les enseignants chercheurs (et oui !), comme « [Biblio game](#) » : il s’agit d’un escape game (Jennifer Wolfarth Garcia et Brigitte Jolly, BU Toulouse 1) qui a pour objectif de leur faire découvrir les services des BU pour leurs enseignements et leur recherche.



L'Ecole de management de Grenoble a créé "[Supervisor](#)", un serious game pour la **supervision doctorale** !

Certains chercheurs utilisent d'ailleurs la ludification et l'intelligence collective pour faire avancer des programmes, comme par exemple en santé avec le projet [Foldit](#), un jeu vidéo expérimental créé en 2008 sur le repliement des protéines. "Les joueurs du jeu de puzzle virtuel Foldit contribuent à la recherche scientifique sur les différentes maladies (VIH, le sida, etc.) à travers le pliage de protéines. Les joueurs de Foldit sont considérés comme co-auteurs des publications académiques sur le sujet" précisent Hélène Michel et Isabelle Patroix dans leur [article sur les caractéristiques créatives issues du dadaïsme dans les serious games](#). Plus proche de nos domaines, les jeux sérieux urbains et numériques feront l'objet d'[un numéro thématique de la revue Netcom](#) (publication mi-2020), qui permettra de disposer d'une vision d'ensemble des expériences actuelles, enjeux et projets de recherche en matière de jeux sérieux et d'urbanisme.

« Perspectives numériques sur le jeu sérieux : aménager l'urbain », *Netcom* [En ligne], 34-1/2 | 2020, mis en ligne le 10 novembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/netcom/5777> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/netcom.5777>

« Perspectives numériques sur le jeu sérieux : repenser les mobilités urbaines », *Netcom* [En ligne], 34-3/4 | 2020, mis en ligne le 29 novembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/netcom/5832> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/netcom.5832>

Hélène Bailleul et Anne Gagnebien, « Le recours aux jeux vidéo dans la sensibilisation à la ville durable. Analyse comparative pour une évaluation en termes d'éthique et d'engagement du citoyen-joueur. », *Netcom* [En ligne], 35-1/2 | 2021, mis en ligne le 20 octobre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/netcom/5665> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/netcom.5665>

En novembre 2020, Christine Wacta, enseignante chercheur à l'[EVCAU](#), responsable de développement de cursus d'ingénierie STEM Rowan College, parlait de [GéoÉdu-JEU](#) et de l'éducation du Design comme un « jeu GÉO-spatial de l'inconnu » ou « the game of the unknown » lors du Séminaire de Conception Architecturale Numérique (SCAN). Elle a fondé Geo[EduGaming](#) sur la création de Geo Emotion Mapping.

Cette pédagogie basée sur le jeu semble susceptible d'engager la motivation des doctorants et de développer leurs connaissances dans un cadre à la fois réel et ludique ...”*L’équipe a pu constater les retours positifs engendrés par la mise en place d’une pédagogie active et ludique sur les étudiants*”.”[Grâce aux jeux](#), les séances sont passées d’un positionnement attentiste à actif” ont constaté Marie Latour et Caroline Boiteux. Par ailleurs, “*ce type de pédagogie a permis de mieux positionner le SCD au sein des composantes et laboratoires de recherche*” en étant “*reconnu comme un pôle d’expertise technique et un acteur innovant sur le campus*”.

Je tenterais bien “Fastoche Hal” dans une prochaine session de dépôt ... Hal’ors on joue ?



Trois nouveaux jeux à signaler en cette rentrée 2020 : le plus ? on peut y jouer en ligne pour certains d'entre eux ... à distance, quoi !

- “DANS data game” : développé par le [Netherlands institute for permanent access to digital research resources](#), ce jeu destiné aux chercheurs a été réalisé pour les 15 ans de l'Institut en février : <https://dans.knaw.nl/en/current/news/dans-data-game> ; En avril, on peut y jouer en ligne : <https://puzzel.org/en/quartets/embed?p=-M36Xuoy79sfPtkJcmxN>
- « À l'asSO ! » : conçu par la cellule Science Ouverte de l'AMU pour animer de façon ludique les formations et présentations à distance sur la Science Ouverte :

<https://zenodo.org/record/4043644#.X3Q1P3XgpaS> ; et sa version en ligne sur le [Reservoir](#), blog de l'Open Access et de la Science Ouverte à Aix Marseille Université. :

<https://oaamu.hypotheses.org/2454>

- **Unlock Science** : un escape game pour sensibiliser les doctorants à l'Open Access [déposé dans Zenodo](#) par le [Réseau Formadoct](#) (formation des doctorants en Bretagne Pays de la Loire) et produit en collaboration avec COUPERIN, l'URFIST de Rennes, le SCD de Rennes 1 et le prestataire HappyKits. Le jeu se présente sous la forme d'un support hybride (indices à imprimer + application à charger sur un poste hors-ligne)

Open Access Week 2020 :

- **Journey to Open Science** : A l'occasion de la 13e édition de l'[Open Access Week](#), les bibliothèques universitaires de Nouvelle-Aquitaine ont proposé un jeu vidéo sérieux open source SEGMENT2 sur l'accès ouvert aux publications scientifiques : il est conçu pour être utilisé aussi bien en présentiel avec l'accompagnement d'un formateur qu'en autoformation : <https://www.u-bordeaux.fr/Actualites/Des-bibliotheques/Journey-to-Open-Science-un-nouveau-jeu-serieux-sur-la-science-ouverte>
- **Open Axis, the Open Access Video Game**: le jeu vidéo des bibliothèques de l'Université de Californie à Los Angeles (UCLA) lancé le 19 octobre : à vous de collecter des articles ! <https://www.library.ucla.edu/open-axis-open-access-video-game>
- **Closed Access** : un escape game pédagogique sur l'open access créé par la Bibliothèque Michel Serres de l'École Centrale de Lyon : <https://zenodo.org/record/3876138#.X41o5tAzZPZ>
- **OA vs prédateur**, un escape game en ligne proposé par le service d'appui à la recherche de la Bibliothèque de Cergy Paris Université : une nouvelle énigme est dévoilée tous les lundis jusqu'au 11 décembre : <https://www.u-cergy.fr/fr/bibliotheque/services/service-d-appui-a-la-recherche/oa-vs-predateur.html>

Le **Research Support Games Day #2** organisé le 8 décembre 2020 a été l'occasion de découvrir de nombreux jeux sérieux en anglais dédiés aux données de la recherche :

https://docs.google.com/document/d/1PDKzuAzMHO05NNvRPP0ds9edUISOdWetZrUkWgou_2Y/edit

Ressources éducatives réutilisables autour de la documentation : interview de Marie Latour, directrice adjointe du SCD de l'université de Guyane : bande dessinée, jeux de société réalisés à l'université : <https://www.innovation-pedagogique.fr/article7183.html>

Bande-dessinée pédagogique sur la **bibliométrie** et l'évaluation de la recherche : <https://zenodo.org/record/3820169>

Bande dessinée Open Access : <https://online.fliphtml5.com/cmkkv/bryh/#p=1>

Utiliser le jeu dans la médiation en IST, en 8 points : la fiche du CIRAD rédigée par Cécile [Boussou et Gilbert Willy Tio Babena](https://coop-ist.cirad.fr/bibliotheques/utiliser-le-jeu-dans-la-mediation-en-ist/liens-utiles) : <https://coop-ist.cirad.fr/bibliotheques/utiliser-le-jeu-dans-la-mediation-en-ist/liens-utiles>

2021 :

Jeu de plateau “Dura Lex Sed Lex” : Sous la forme d'un jeu d'énigme, « Dura Lex Sed Lex » invite les étudiants de tous niveaux à se familiariser avec le droit des images en enquêtant sur la possibilité de diffuser telle ou telle image dans un contexte donné. Créé par Marie Latour (SCD Université de Guyane) sous la responsabilité scientifique de Rose-Marie Borgès (Université de Clermont-Ferrand) dans le cadre de l'appel à projets 2019 du GIS URFIST : https://zenodo.org/record/4415610#.X_MYXNhKiUk

Des jeux sérieux réutilisables pour l'apprentissage autour de la documentation, webinaire le 22 janvier 2021 (**webinaire** avec Marie Latour) : <https://www.ripostecreativepedagogique.xyz/?JeuxSerieuxReutilisablesDocumentation>

Marion Piecuck, “**Science ouverte : à vous de jouer !**,” in *Colligere*, 08/02/2021, <https://archibibscdf.hypotheses.org/9231>

Gamification et jeux sérieux : présentation du 20/01/2021 de Stéphane Goria, maître de conférences à l'Université de Lorraine, qui emploie diverses formes issues du Jeu dans certains de ses cours : <https://videos.univ-lorraine.fr/index.php?act=view&id=13524>

Marie Latour, **De la ludification en terres guyanaises : on relance ou on se couche ?**, in *Tribune Compétences Informationnelles*, 18 mai 2021 : <https://tribuneci.wordpress.com/2021/05/18/de-la-ludification-en-terres-guyanaises-on-relance-ou-on-se-couche/>

L’**Openscientomètre**” est un jeu proposé par la bibliothèque de l'Université de Liège, qui permet de découvrir ou d'approfondir des connaissances sur la Science Ouverte : les données du jeu ainsi qu'une fiche technique sont disponibles et librement réutilisables sous licence CC-BY 4.0. : <https://lib.uliege.be/fr/openscientometre>

Marie LATOUR, « **Ludifier les formations à distance : le premier jeu de plateau numérique au SCD de l'université de Guyane** • Webinaire, 31 mars 2021 », Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 29 avril 2021.
En ligne : https://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/ludifier-les-formations-a-distance_69970

«**Partyright**»: nouveau jeu vidéo sur les licences de la propriété intellectuelle du SCD de l'Université de Guyane sur la plateforme Ikigai :
<https://ikigai.games/games/gameDetails/102>

Former aux données de la recherche par le jeu (guide proposé par le GTSO Données Couperin) : Cette fiche pratique à destination des établissements d'enseignement supérieur et de recherche permet de découvrir un ensemble de jeux, physiques ou numériques, portant spécifiquement sur les données de la recherche. Elle se compose de tests de ces différents jeux afin de répondre à la question : “Peut-on utiliser ce jeu pour former un groupe ?” Déposée dans Zenodo (<https://zenodo.org/record/5583460#.YXE1wfrP2Uk>), elle est également à retrouver [dans un format dynamique](#) (grâce à l'outil Genially).

Bingo de la Science Ouverte : Dans le contexte de l'Open Access Week en 2019 et en 2021, l'équipe de la bibliothèque Paris Dauphine-PSL a organisé un Bingo de la Science ouverte qui a permis de sensibiliser aux enjeux du libre accès aux publications et aux données scientifiques : <https://zenodo.org/record/5746640>. Un jeu de cluedo en ligne était proposé (**Publish or Perish**) : “Un effroyable meurtre a eu lieu à la bibliothèque... Le corps d'un bibliothécaire a été découvert dans les magasins. Malgré tous ses efforts, la police n'a pas encore réussi à démasquer le coupable, ni l'arme du crime... Aidez les enquêteurs, rassemblez les indices et révélez la vérité ! “: <https://bu.dauphine.psl.eu/actualites/publish-or-perish.html>

Pour celles/ceux qui voudraient découvrir la **préservation numérique**, testez le jeu **Archives**, jeu de société créé par Émilie Fortin et Jean-François Ruest, tous deux bibliothécaires à l'Université Laval, dans le cadre de la conférence iPRES (Conférence internationale sur la préservation digitale), en 2019 (https://archivistesqc.wordpress.com/2021/12/13/jeu_archives/). Téléchargeable ici, en français et en anglais : <http://www5.bibl.ulaval.ca/formations/tutoriels-en-ligne/autres-tutoriels/archives>

Si vous avez participé comme moi à l'atelier « **Faut pas s'en FAIR** » organisé durant [l'ANF Science ouverte](#) (Meudon, 19-20 octobre 2021), sachez que les intervenants et les organisateur ont publié, en intégrant des modifications suite à nos suggestions, le jeu sur Zenodo : <https://zenodo.org/record/5785662#.Ybs5KlnjKUK>. Il s'agit d'une **extension de GopenDoRe axée sur les principes FAIR**, principes qui visent à rendre les données de la recherche faciles à trouver, accessibles, interopérables et

réutilisables. Sa durée moyenne est de 1h30, et il peut être utilisé en complément de GopenDoRe.

The **Research Data Management Adventure** : le service des données de la recherche de la bibliothèque de l'Université de Bath publie en ligne une aventure dont vous êtes le héros : en tant que chercheur universitaire, quels choix ferez-vous pour mener à bout votre projet de recherche ? <https://library.bath.ac.uk/research-data/training-advice-contact/rdm-adventure-game>

2022 :

La **version électronique du jeu GopenDore** a été mise en ligne sur la plateforme d'auto-formation DoRaNum le 21 février (DOI : 10.13143/91td-qe92) : il est composé de 3 parties de 7 questions. A la fin de chaque partie vous remportez une médaille ... atteindrez vous la médaille d'or ? <https://doranum.fr/enjeux-benefices/gopendore-jeu-sur-la-gestion-des-donnees-de-recherche/>

Elisa Rodenburg, Samuel Simango, Nadine Neute and Markus Herklotz ,**Horror Research Data Management: 4 Best Practice Examples for Successful Gamifications**, in ZBW Mediatalk, 16/02/2022 : <https://www.zbw-mediataalk.eu/2022/02/horror-research-data-management-4-best-practice-examples-for-successful-gamifications/>

The League of Data: Data Management Challenge : Développé par les partenaires du SSHOC, Trust-IT et COMMpla, ce jeu vidéo a pour but de rendre plus accessible [le guide des experts](#) en gestion de données du CESSDA. Il présente aux joueurs certains thèmes clés et leur demande de trouver des solutions. Pour l'instant le jeu couvre le chapitre "Archiver et publier", avec quatre niveaux : https://www.sshopencloud.eu/news/sshoc-releases-video-game-test-and-improve-data-management-knowledge?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=cessda_newsletter_sshocs_video_game_to_improve_data_management_knowledge&utm_term=2022-05-09

Le jeu de plateau "**Reste en veille !**" est le nouveau jeu pédagogique du SCD de l'Université de Guyane, réalisé suite à l'appel à projets lancé par l'URFIST en 2019 dont elle a été lauréate. A destination des Masters et Doctorat, Il a pour objectif d'apprendre aux étudiants à mettre en place une stratégie de veille documentaire en utilisant les bons outils dédiés : https://zenodo.org/record/6625027#.YqH_qxrP1D9

The Dilemma Game : ce jeu est destiné à sensibiliser les chercheurs et doctorants à l'intégrité et au professionnalisme de la recherche à différents stades de leur carrière. Il a été développé à l'initiative du groupe de travail sur l'**intégrité scientifique** de l'[université Erasmus de Rotterdam](https://www.erasmus.nl/). Il présente divers cas impliquant des conflits moraux rencontrés dans la pratique de la recherche et les joueurs doivent voter sur la ligne de conduite qu'ils adopteraient. Ce jeu peut donc aider à lancer des discussions sur l'intégrité auprès des étudiants et être utilisé à des fins de formation . Il peut être joué sous forme de cartes ou téléchargé sous forme d'application mobile. (découvert grâce au [billet d'Hervé Maisonneuve](#)) : <https://www.eur.nl/en/about-eur/policy-and-regulations/integrity/research-integrity/dilemma-game>

monOpoly : un nouveau jeu de société autour de l'Open Access de la Bibliothèque de l'EPFL : les chercheur·es explorent les différentes voies de publication en Open Access pour se conformer aux politiques des institutions et des bailleurs de fonds, les options qui s'offrent à eux pour obtenir un soutien financier afin de publier en Open Access (accords de transformation, soutien des bailleurs de fonds et fonds dédiés aux bibliothèques), ainsi que les conditions de diffusion des articles à travers leurs dépôts institutionnels. Le jeu est publié sous une licence Creative Commons (CC-BY-NC-SA) et disponible depuis [Infoscience, le dépôt institutionnel de l'EPFL](#), ainsi que depuis [Zenodo](#): <https://infoscience.epfl.ch/record/296943?ln=fr>

Escape the fake : est un escape game pédagogique créé par la bibliothèque Michel Serres de l'Ecole Centrale de Lyon en 2022. L'escape game traite de la thématique des **fake news**, et plus spécifiquement de la **fake science** : il y est question de fausses revues et de faux articles scientifiques, de course à la publication ("publish or perish"), de manipulation d'images... Vous trouverez dans les fichiers déposés dans Zenodo toutes les informations et éléments nécessaires à l'organisation de cet escape game : <https://zenodo.org/record/7287708#.Y3yPMdlQQPV>

Ouvrons la science ! : Les services d'appui à la recherche et le réseau des bibliothèques du Groupe INSA ont réalisé un jeu de plateau pour valoriser la diffusion de la science en libre accès. Ce jeu, à destination des chercheurs et doctorants des INSA, est un support ludique de sensibilisation aux multiples enjeux de la publication et aux bonnes pratiques de la science ouverte. Pour l'heure, *Ouvrons la science !* va être diffusé en deux exemplaires dans chaque INSA. <https://www.groupe-insa.fr/le-groupe-insa-concoit-un-jeu-de-plateau-dedie-la-science-ouverte>

Mission GDR : jeu sérieux sur la gestion des données de la recherche : un jeu d'évasion pédagogique basé sur la série de jeux « Unlock ». Il s'agit d'un jeu de cartes collaboratif pour 1 à 4 joueur·euse·s dont l'objectif est de compléter une feuille de route qui présente le cycle de vie des données et les tâches qui s'y rapportent. Ce projet de recherche a été réalisé dans le cadre du Master en Sciences

de l'information à la Haute école de gestion de Genève (le mémoire de recherche présentant le processus de création du jeu est également disponible) :

<https://zenodo.org/record/6405744>

2023 :

Voler-Coller : stop au plagiat ! Ce poster présenté à l'édition 2023 des Journées nationales du Formateur (JNF) organisée à Marseille par l'Association des directeurs des bibliothèques universitaires (ADBU) expose les principaux tenants du projet de pédagogie ludique sur le plagiat mené au Service commun de la documentation (SCD) de l'Université de Guyane (UG).

<https://zenodo.org/record/7534273#.Y9Pdi78rlzA>

Bibliometric Code Names : Ce jeu de plateau a été produit par le Service commun de la Documentation de l'Université de Guyane dans le cadre de formations dispensées à des doctorants sur la bibliométrie. C'est un jeu d'application à la bande dessinée *On fait le point sur la bibliométrie avec Manuella !* sortie en 2020 :

<https://zenodo.org/record/7578047#.Y9eBTYSZNPZ>

Jouhar, M., Melly, P., & Trombert, A. (2023). **Création d'un prototype de jeu sérieux sur la gestion des données de la recherche**. *Revue électronique Suisse De Science De l'information (RESSI)*, (23) : l'article revient sur l'élaboration du jeu "Mission GDR : ultime quête avant les fêtes" et propose recommandations et bibliographie pour créer un jeu

: <https://oap.unige.ch/journals/ressi/article/view/1093/934>

Escape Lab est un jeu collaboratif sur la science ouverte dans lequel les joueurs doivent utiliser leur capacité à trouver et à transmettre des informations pour sortir d'un laboratoire mystérieux sur 6 rounds de 45 secondes. L'objectif consiste à identifier les bons terminaux où déposer vos trois jeux de données pour valider l'expérience scientifique. Ce jeu vidéo a été réalisé autour de [la recherche de Marianne Duquenne](#), doctorante au laboratoire GERiiCO (ULR 4073, dans le cadre de la *Scientific Game Jam* organisée au [Lilliad Learning center innovation](#) en mars 2023 : <https://marianneduquenne.itch.io/escape-lab>

Dép'Osez, un quizz sur les entrepôts de données : Envie de tester vos connaissances sur les entrepôts de données tout en vous amusant ? C'est ce que propose ce nouveau quiz (22 questions) réalisé par l'équipe DoRANum pour l'ANF « Pratiquer la Science ouverte : des services et des compétences en action » qui s'est tenue du 4 au 6 juillet 2023. https://doranum.fr/depot-entrepots/deposez-un-jeu-sur-les-entrepots-de-donnees_10_13143_aabd-hs57/

