La ludopédagogie en sciences de gestion : la difficile opérationnalisation d'un important soutien institutionnel

Antoine Chollet, Philippe Lépinard

▶ **To cite this version:**

Antoine Chollet, Philippe Lépinard. La ludopédagogie en sciences de gestion : la difficile opérationnalisation d'un important soutien institutionnel. 2ème Journée d'études Compétences Informationnelles Étudiants Licence (CIEL), Nov 2019, Bordeaux, France. hal-02394788

HAL Id: hal-02394788
https://hal.science/hal-02394788

Submitted on 4 Jan 2020

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.

LA LUDOPÉDAGOGIE EN SCIENCES DE GESTION : LA DIFFICILE OPÉRATIONNALISATION D'UN IMPORTANT SOUTIEN INSTITUTIONNEL

Mots clés : Ludopédagogie, approche critique, sciences de gestion, valorisation de la carrière, enseignant-chercheur.

Antoine Chollet **-** Maître de Conférences en Sciences de Gestion
Ses intérêts de recherche s'articulent autour de deux principaux axes à savoir : (1) Jeu, Technologie et Pédagogie et (2) Loisir Amateur et Culture Japonaise. Ses pratiques pédagogiques sont tournées vers un apprentissage ludique et interactif via l'utilisation de jeux de société et de jeux vidéo (ludopédagogie).
Laboratoire Montpellier Recherche Management (MRM)
Université de Montpellier
Contact : antoine.chollet@umontpellier.fr

Philippe Lépinard **-** Maître de Conférences en Sciences de Gestion
Enseignant-chercheur en sciences de gestion à l'université Paris-Est Créteil. Membre de l'IRG (EA 2354), il co-anime le GT-AIMS MACCA (Méthodes et approches créatives et critiques de l'apprentissage et de la formation au management). Ses travaux de recherche portent sur la ludopédagogie et ses enseignements sur le management des systèmes d'information.
Institut de Recherche en Gestion
Université Paris-Est Créteil
Contact : philippe.lepinard@u-pec.fr

COMMUNICATION

Dans l'article L. 123-5 du code de l'éducation modifié par la loi n° 2013-660 du 22 juillet 2013 relative à l'enseignement supérieur et à la recherche, l'État *« assure le développement continu de l'innovation et de l'expérimentation pédagogiques en son sein. Il favorise les interactions entre sciences et société. Il facilite la participation du public à la prospection, à la collecte de données et au progrès de la connaissance scientifique »*. De plus, l'article L. 613-1 concernant l'accréditation pour les établissements de l'enseignement supérieur mentionne l'intérêt de la pédagogie puisque : *« l'accréditation, par son contenu et ses modalités, prend en compte le lien entre enseignement et recherche au sein de l'établissement, la qualité pédagogique [...] »*. Enfin, dans la version consolidée du 23 mars 2017 du décret n°84-431 du 6 juin 1984 fixant les dispositions statutaires communes applicables aux enseignants-chercheurs et portant statut particulier du corps des professeurs des universités et du corps des maîtres de conférences, l'article 7-1 fait mention des activités pédagogiques. Celles-ci doivent être prises en considération lorsqu'un enseignant-chercheur est candidat à une promotion. L'ensemble de ces textes de loi met en évidence l'intérêt de la pédagogie pour un enseignant-chercheur tant sur le plan de son établissement que pour son évolution de carrière. En ce sens, l'article 1 de l'arrêté du 8 février 2018 fixant le cadre national de la formation visant à l'approfondissement des compétences pédagogiques des maîtres de conférences stagiaires met en place une formation qui : *« vise à l'approfondissement des compétences pédagogiques générales ou spécifiques au champ disciplinaire nécessaires à l'exercice du métier d'enseignant-chercheur »*. Au delà de l'aspect législatif de l'activité pédagogique d'un enseignant-chercheur, celui-ci se voit encourager à produire du contenu de qualité et innovant. En effet, sur la base de ces articles de loi, il apparaît ainsi que le jeu semble être considéré comme une pratique pédagogique à adopter par les enseignants-chercheurs que nous proposons de nommer « ludopédagogie » (Lépinard, 2019). Cependant, cette réflexion théorique amène une question pratique : pour un

enseignant-chercheur, quelle est la réalité de la ludopédagogie à l'université tant sur le plan de l'image renvoyée par cette pratique que de sa prise en considération pour sa carrière ? ». Pour apporter un éclairage à cette question, nous effectuons une revue de la littérature succincte sur le jeu à l'université. Puis, nous apportons des témoignages d'expériences vécues qui amènent à des pistes de réflexion sur la prise en considération de la ludopédagogie.

Parmi les contenus innovants, le jeu au sens de Jutteau (2017) à l'université représente un des axes actuels de développement pour l'enseignement (Sanchez et al., 2011). La pratique du jeu à l'université est également une tradition de longue date (Triclot, 2012) qui se voit placée au cœur de son activité pour une pédagogie de qualité (Leclerq, 1998). Dans son ouvrage, Leclerq (1998) mentionne qu'*« on cantonne abusivement le jeu dans le ghetto de l'enfance. [...] garder l'esprit du jeu en pédagogie universitaire revient à créer des contextes où les étudiants peuvent élaborer des représentations symbolisées, les transformer et les partager, dans un climat où l'imaginaire et l'humour ont droit de cité »* (Leclerq, 1998, p. 77). De nombreux retours récents d'expériences dans le cadre des sciences de gestion mettent en avant la ludopédagogie à l'université (Chollet, 2019 ; Lépinard et Vaquiéri, 2019 ; Palleja et al., 2019).

Néanmoins, sur le terrain, les enseignants-chercheurs qui osent se lancer dans des pratiques pédagogiques ludiques se confrontent parfois à des attitudes hostiles de la part de collègues, de la direction mais parfois également d'étudiants. À l'inverse, certains enseignants-chercheurs arrivent à se démarquer et à asseoir la ludopédagogie sous le regard bienveillant des équipes pédagogiques et de directions. Dans les deux cas, les enseignants-chercheurs acteurs de la ludopédagogie sont considérés comme des « apprentis-sorciers » et sont souvent isolés dans leur institution. Ce constat, rapporté par plusieurs enseignants-chercheurs, met en avant le caractère parfois tabou de la ludopédagogie à l'université. Soit cette pratique est totalement acceptée par l'établissement et le corps enseignant, soit celle-ci est mise à mal sans autre argument que celui de la futilité. Au delà de l'aspect pédagogique, l'enseignant-chercheur peut tenter de valoriser cette pratique pour son avancée de carrière. En ce sens, de nombreux prix valorisent actuellement les avancées ludopédagogiques comme le Prix PEPS « Passion Enseignement et Pédagogie dans le Supérieur » et, dans le cadre des enseignements de gestion, celui de la Fondation Nationale pour l'Enseignement de la Gestion des Entreprises (FNEGE) qui vient de décerner le 1er Prix à un dispositif ludique. Ce soutien institutionnel fort marque une volonté de prendre en considération la ludopédagogie dans l'enseignement supérieur, même si de nombreux efforts de sensibilisation et de communication sont encore à réaliser pour asseoir le jeu à l'université comme pratique pédagogique durable et de qualité.

RÉFÉRENCES

Chollet, A (2019). Évolution numérique d'un jeu papier pour la prise de décision en gestion de projet à l'université : cas du jeu « Mission Lunar Space 9 ». *Atelier Explocamp lors de la 16ème Université d'Été Ludovia*, 20-23 août, Ax-les-Thermes, France.

Jutteau, J.A. (2017). *L'âge du jeu*. Presses de Sciences Po.

Leclercq, D. (1998). *Pour une pédagogie universitaire de qualité*. Editions Mardaga.

Lépinard, P., & Vaquiéri, J. (2019). Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur. *Actes du 3ème Colloque International Game Evolution : Management et Pédagogie Ludique*, 9-10 mai, Créteil, France.

Lépinard P., Vandangeon-Derumez, I. (2019). Apprendre le management autrement : la ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant·e·s. *Actes de la XXVIIIe Conférence Internationale de Management Stratégique*, 12-14 mai, Dakar, Sénégal

Palleja, N., Chollet, A., Eggickx, A., & Mazars-Chapelon, A. (2019). Play Compta : apprendre la comptabilité en jouant ! *Actes du 3ème Colloque International Game Evolution : Management et Pédagogie Ludique*, 9-10 mai, Créteil, France.

Sanchez, E., Ney, M., & Labat, J. M. (2011). Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages. *International Journal of Technologies in Higher Education*, vol. 8, n°1-2, pp. 48-57.

Triclot, M. (2012). Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979). *Réseaux*, vol. 3, n°173-174, pp. 177-205.