



HAL
open science

Regards croisés sur le triptyque “ Mutation(s) Innovation(s) Création/Créativité ”

Gisèle Dambuyant, Songe Ngoy Mpunga, Bruno Ranchin

► **To cite this version:**

Gisèle Dambuyant, Songe Ngoy Mpunga, Bruno Ranchin. Regards croisés sur le triptyque “ Mutation(s) Innovation(s) Création/Créativité ”. 2022. hal-03829724v1

HAL Id: hal-03829724

<https://hal.science/hal-03829724v1>

Preprint submitted on 25 Oct 2022 (v1), last revised 12 Jan 2023 (v2)

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.

REGARDS CROISÉS SUR LE TRIPTYQUE « MUTATION(S) INNOVATION(S) CRÉATION/ CRÉATIVITÉ »

Gisèle Dambuyant, Songe Ngoy Mpunga, Bruno Ranchin¹

Notre table ronde questionnait les concepts de mutations, d'innovations et de création/créativité dans diverses présentations de recherches de disciplines différentes. Trois de ces quatre concepts ont particulièrement été ciblés dans les trois communications. L'innovation chez les insectes sociaux en éthologie, la créativité chez les adolescents en psychologie et la création d'apprentissages par le jeu chez les enseignants en sciences de l'éducation.

Si l'intervention de Patrizia d'Ettorre nous invite à considérer des composantes chimiques et neurophysiologiques comme facteurs explicatifs de mutation, d'innovation ou de créativité chez les insectes, les communications de Michaël Huchette et de Florian Houssier nous obligent à intégrer des dimensions mentales et psychologiques à contextualiser dans une approche disciplinaire de sciences de l'éducation pour l'un et de psychologie clinique pour l'autre.

1. La sociologie comme discipline d'animation du débat

En tant qu'étude scientifique des sociétés humaines et des faits sociaux, la sociologie a pour objectif de rechercher des explications sociales à

1. Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux (IRIS – UR 8156).

des phénomènes observables. Dès lors l'animation sociologique de cette table ronde va nous amener à déplacer scientifiquement nos cadres d'analyses pour questionner non pas seulement l'humain, mais le vivant et le non vivant, en prenant en compte des disciplines et des approches complémentaires. La sociologie est sensible à l'intérêt de l'interdisciplinarité en prenant en compte l'ensemble des dimensions de la vie sociale (Hamel, 2005, p. 107) et son approche favorise ici les croisements entre les trois interventions.

À travers cette présentation croisée de **Patrizia d'Etторе**, professeure d'éthologie, **Michaël Huchette**, Maître de conférences de sciences de l'éducation et **Florian Houssier**, professeur de psychologie clinique et de psychopathologie, nous avons pu appréhender plusieurs niveaux de conceptions et d'analyses. Le premier nous a inscrits dans des découvertes à travers une diversité d'objets, d'approches et de méthodologies tout en favorisant des nouveaux questionnements et des changements de représentation. Le deuxième se situe dans la richesse d'une approche transversale de disciplines qui peuvent paraître éloignées mais qui sont éminemment complémentaires. Elles nous ont ouverts sur un dialogue commun autour des notions d'apprentissage, d'adaptation et de socialisation. La troisième nous a invités à nous questionner sur les notions de mutation(s), d'innovation(s) et de création/créativité grâce à des échanges qui nous ont amenés vers de l'intercompréhension.

2. Retours sur la table ronde

Patrizia d'Etторе nous a parlé de l'éthologie cognitive comme d'une science approfondissant la perception, les apprentissages, la mémoire ou encore des comportements qui s'adaptent à l'environnement de la part des êtres vivants observés.

Les insectes sont des êtres sociaux capables d'apprentissage, d'adaptabilité et d'innovation. Ils ont évolué d'une manière remarquable, ce qui leur a permis de « conquérir tous les habitats disponibles et de surpasser tous les autres organismes multicellulaires en nombre absolu et en nombre d'espèces ».

Même s'ils ont un cerveau minuscule, ils sont capables, au-delà des apprentissages et des mémorisations, d'adaptation et d'innovation. C'est ainsi que les fourmis se caractérisent par différentes personnalités

et utilisent des outils en faisant preuve de créativité. Notre curiosité est stimulée par les découvertes des animaux les plus petits.

Les insectes sont des êtres sociaux qui sont capables de réagir à des stimuli et ils montrent des capacités d'apprentissage étonnantes. Mieux ils montrent des capacités à créer. Quand on leur présente des outils nouveaux, qu'on ne trouve pas dans la nature, ils les essaient, conservent les plus appropriés à certaines situations et les adaptent ou les modifient parfois. Si l'on prend l'exemple des fourmis, quels peuvent être les éléments qu'elles nous livrent sur notre propre façon de penser nos « existences » en groupe social, notre propre évolution en tant que personnes appartenant à des sociétés complexes, elles-mêmes en constant changement ?

Michaël Huchette s'est posé la question importante de savoir quelles sont les raisons qui poussent certains professeurs à créer des jeux pour leurs étudiants. Il souhaite ainsi, plutôt que d'évaluer la qualité de leurs pratiques enseignantes, contribuer à comprendre mieux leur travail. À travers ce travail, il met en exergue la façon dont ils conçoivent leur rôle d'enseignant. Il révèle leur identité professionnelle à travers la façon dont ils envisagent leur rôle, les valeurs que portent leurs disciplines respectives. Et en même temps, cela met en valeur les aspects innovants de ces créations et propositions de jeux (jeux de société à finalité pédagogique, jeux de rôles, jeux d'évasion notamment).

Michaël Huchette fait le constat que les enseignants ne conçoivent pas seulement un jeu mais une situation pédagogique dont le jeu est un élément central. Il discerne différents degrés de créativité. Plusieurs motifs sont évoqués par les enseignants : ce peut être une envie d'importer dans ses pratiques des intérêts pour certains jeux, d'améliorer l'efficacité des apprentissages des étudiants mais aussi d'accroître leur engagement. Grâce au plaisir, à l'émulation, aux différents challenges que ces situations ludiques vont générer.

Cette créativité se mesure à travers leurs choix didactiques. Les enseignants évoquent quatre motifs principaux à leur investissement dans une conception de jeu pédagogique pour leur enseignement (envie plus personnelle, amélioration des apprentissages, accroissement de l'engagement des étudiants, modification de leur rapport au savoir). En général, évoquent-ils plus souvent l'un d'entre eux ? Et sont-ils nombreux à exprimer plusieurs de ces motifs ?

Un enjeu paraît majeur, celui de modifier le rapport au savoir des étudiants. Surtout qu'apparaît fortement leur faible estime d'eux-mêmes. L'atmosphère conviviale et ludique générée par une situation de jeu permet de faire des erreurs, de faire tomber les charges émotionnelles. Michaël Huchette parle de sens dans cette démarche ludique des enseignants. Sens que l'on peut décliner à deux niveaux, d'une part par rapport à sa pratique, d'autre part, par rapport à la transmission aux autres.

Florian Houssier nous a conviés à réfléchir en parlant de la culture en ce qu'elle peut venir modifier notre rapport à l'existence et donc notre façon de vivre. Il nous parle de l'art et de la manière dont il a préparé le terrain pour une naissance de la psychanalyse. Il nous donne des exemples qui se situent à la croisée des chemins de la culture, de la créativité et de la psychanalyse.

Il s'appuie sur l'exemple d'un adolescent accompagné et qui en tant que patient s'est senti reconnu par le clinicien, ce qui lui a permis de restaurer son narcissisme. Et l'objet culturel est au centre du travail clinique. L'adolescent partageant son univers et ses passions culturelles, ici, dans l'exemple, les super héros.

Le champ culturel et la pratique clinique donnent en se rejoignant des nouvelles du monde, du sujet contemporain. L'investissement culturel nous donne le sentiment d'exister. Mais qu'est-ce qu'être vivant aujourd'hui, dans un monde où la dématérialisation et le présentiel à distance sont devenus des normes sociales, où jouer ou travailler avec l'autre ne requiert pas obligatoirement sa présence ? Comment les accompagner vers une « adultité » qui leur conviendrait ?

Quelles sont les analogies en termes de ressemblance, de correspondance, de concordance entre ces exposés ? Ces trois interventions, très différentes, se sont rejointes sur la notion d'apprentissage. Apprendre c'est changer son comportement. Apprendre c'est prendre en soi. Mais en partageant émotionnellement avec l'autre, les autres. Apprendre c'est élaborer. En repoussant des limites normatives et en s'appuyant sur les notions d'innovations, de créativité. Apprendre c'est chercher. Donc créer. Ces trois présentations nous invitent à s'ouvrir davantage sur les échanges interdisciplinaires.

3. Questions sociologiques de débat

a. De l'éthologie à la sociologie : questions à Patrizia d'Ettorre

En quoi l'étude des comportements sociaux chez les insectes nous apporte des données, nous apprend sur nos propres organisations sociales, sur notre vie en société ?

Questionner le vivant permet de percevoir des spécificités mais également des analogies. Au-delà des multiples différences anatomiques, par exemple des neurones estimés à 950 000 chez l'abeille et à 100 milliards chez l'homme, des processus cognitifs existent chez de nombreux êtres vivants. Acquérir, intégrer, traiter des informations en fonction de l'environnement physique et social sont des points communs qui s'en réfèrent en partie à de mêmes processus de perceptions, de mémoire et d'actions. Cela vient alors déconstruire la notion de comportement réflexif et déplace les analyses en termes d'apprentissage tant au niveau individuel que collectif.

b. Des sciences de l'éducation à la sociologie : questions à Michaël Huchette

Quel peut être le sens dans cette démarche ludique des enseignants (sens par rapport à sa pratique, sens par rapport à la transmission aux autres) ? En quoi la question du sens paraît-elle comme centrale dans les observations et les analyses de l'utilisation de jeux comme support pédagogique d'intervention ?

Cette question ne peut être éclairée que par les sciences de l'éducation qui vont convoquer diverses disciplines pour explorer le sens du jeu pour les acteurs en prenant en compte les composantes psychologique et didactique. Bien qu'il existe le prisme de la sociologie de l'éducation permettant d'analyser la place et les caractéristiques des divers jeux dans des contextes éducatifs, des variables sociologiques complémentaires permettraient d'affiner les profils et les trajectoires des enseignants. Quels âges et quelles socialisations ont-ils reçus notamment par rapport au jeu ? Quoi qu'il en soit, les modifications des rapports aux savoirs sont permises grâce au jeu en développant des compétences individuelles et collectives d'apprentissages.

c. De la psychologie clinique à la sociologie : questions à Florian Houssier

La culture est bousculée par la situation liée à la pandémie, et ses « porteurs », pour reprendre un terme employé par le communicant, par exemple les artistes, sont particulièrement malmenés. Comment, en ces temps troublés, les adultes contribuent à vivifier la culture ? Comment les professionnels qui accompagnent des adolescents les plus en difficulté, peuvent contribuer à les encourager à s'exprimer grâce à la culture ?

La culture moderne vient impacter nos représentations de l'existence tant ses multiples formes impactent nos repères et bouleversent notre sentiment d'identité. Ceci est particulièrement exacerbé pendant la période de l'adolescence où les jeunes confrontent leur sentiment d'exister, notamment dans le champ culturel. La pratique clinique ouvre alors des perspectives de prises en charge psychologique voire psychanalytique complémentaires aux autres accompagnements médicaux et sociaux.

Cette communication déplace alors nos réflexions entre l'humain et le non humain. Cette relation va reconfigurer le sens de la réalité en intégrant parfois de grandes confusions entre les mondes réel et virtuel. Cette approche complémentaire à la sociologie permet de mieux explorer le corps de l'autre dans toutes ses composantes pour mieux le connaître, le comprendre et le protéger dans ses vulnérabilités.

4. Résultats des dialogues interdisciplinaires sur les concepts de la table ronde

L'éthologie et la première intervention ciblée sur l'innovation déplaçaient nos réflexions pour chercher des similitudes et des analogies de l'humain vers le vivant. La deuxième communication présentant la création et les apports des sciences de l'éducation nous incitait à concevoir le jeu non plus seulement comme objet ludique mais comme vecteur de relations sociales favorisant la reconnaissance réciproque des acteurs et les apprentissages. La troisième présentation ciblée sur la créativité des adolescents et la psychologie clinique nous invitait à penser l'importance de la prise en charge clinique dans le soutien individuel tout en contextualisant ce soutien dans les réalités contemporaines. Quels sont les points communs dans nos diverses approches disciplinaires ?

D’ores et déjà nous pouvons cerner une double analogie, l’une méthodologique, l’autre éthique. Méthodologiquement, et au-delà de nos disciplines qui en appellent parfois au recueil de paroles ou aux statistiques, nous accordons beaucoup d’importance au recueil de données par observations. Méthode première et prioritaire pour comprendre et analyser le monde qui nous entoure. Éthiquement, dans cette table ronde, tant au niveau des communications que des échanges de réflexions, on peut souligner la même posture scientifique concernant l’intérêt de l’autre vivant et notre volonté commune d’être en relation avec lui pour mieux le connaître et le faire reconnaître, en trouvant, favorisant et développant la communication avec lui. C’est sans doute un des concepts centraux qui fait lien entre les trois présentations et l’animation de ces échanges, tout comme celui d’adaptation, par rapport aux bouleversements des contextes habituels de vie des êtres vivants : du groupe animal étudié, de la vie personnelle des adolescents ou de la vie professionnelle de l’enseignant en situation de cours.

Au final, toutes ces expertises scientifiques amènent à penser la continuité du vivant dans l’évolution des sociétés que seules des approches pluri et transdisciplinaire peuvent éclairer et analyser de façon complémentaire. La transdisciplinarité cherchant à aller au-delà des disciplines afin d’atteindre une certaine unité de connaissance en évitant toute réduction, toute spécialisation qui serait un frein au savoir (Hamel, *op. cit.*, p. 110).

Références bibliographiques

HAMEL, J. (2005). Sociologie et interdisciplinarité, un mariage de raison. *A contrario*, vol. 3, n° 1, p 107. URL : <https://doi.org/10.3917/aco.031.0107>.

