



Inforum 2022, 22/11/2022

Le bingo de la science ouverte : une approche pédago-ludique pour aborder la science ouverte avec les chercheurs

Christine Okret-Manville



Quelques mots sur l'université Paris Dauphine-PSL

- Créée en **1968** à la place du Quartier général de l'OTAN
- Université multidisciplinaire spécialisée en **sciences de l'organisation et de la décision** (économie, gestion, droit, mathématiques, informatique, sociologie, science politique)
- Membre de l'université PSL (Paris Sciences Lettres) et de YERUN (Young European Research Universities Network) ; accréditée EQUIS
- **Université de taille moyenne** : 9 200 étudiants en formation initiale, 4 300 étudiants en formation continue, 300 doctorants, 359 chercheurs



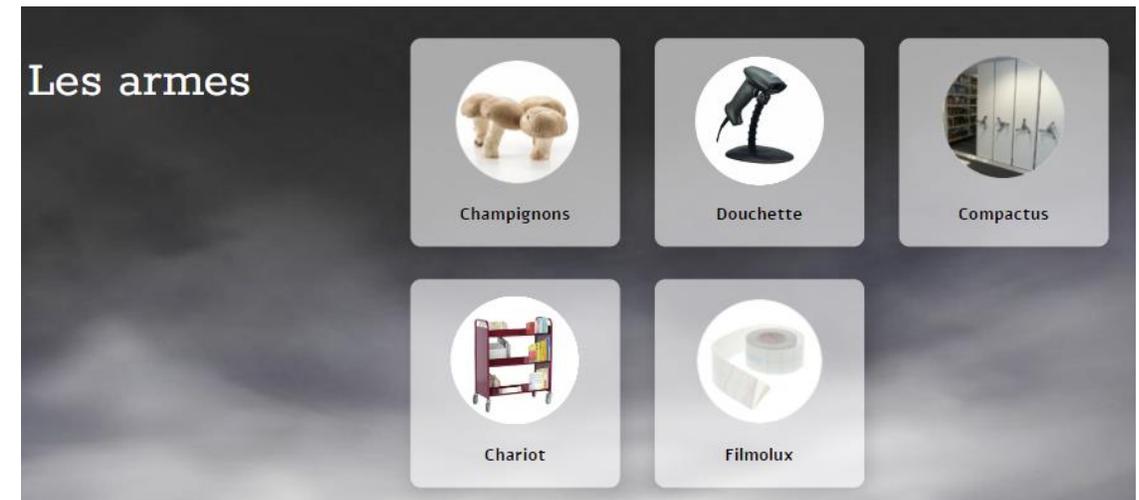
Vers la science ouverte

- Fort intérêt de notre Président pour la science ouverte, mais pas d'intégration dans la stratégie globale de l'université
 - Discours officiel jusque là centré sur l'importance de déposer des *références* de publications dans notre système d'information recherche pour éditer des rapports d'activité
- Cellule Science ouverte chargée de produire une feuille de route destinée à développer les pratiques ouvertes dans notre université , animée par la bibliothèque
- Activité régulière de la bibliothèque pour former et sensibiliser à la science ouverte
 - Formations pour doctorants
 - Participation à l'Open Access Week



Comment aborder ces questions avec les chercheurs ?

- Enquête auprès des chercheurs sur les fonctions d'un service d'appui à la recherche en 2017
 - Idées reçues sur l'open access constatées
- Sensibiliser à l'open access : les Open Access Week
 - Depuis 2017, divers formats testés : conférence, deposit party, [exposition](#), [videos de chercheurs](#), escape game, jeux de plateau, [CluedOS](#) ...
 - Notre conclusion: aller vers les chercheurs ; ils se déplacent peu ou pas à la BU
 - Engager une discussion avec eux, dans une atmosphère ludique et stimulante



Un jeu sérieux ? De multiple sources d'inspiration

Nos sources d'inspiration:

- [Posters combattant les idées reçues sur la science ouverte](#) de l'université de Lyon
- Choix d'idées reçues couvrant les différents aspects de la science ouverte
- Un bingo avec nos propres règles : pas de grille à compléter, pas de tirage au sort de numéro, pas de compétition, juste un prétexte pour discuter
- Un jeu de mots : Open Science, Bingo! : le gain est une meilleure connaissance de la science ouverte
- Utilisation d'une maquette de calendrier de l'Avent pour présenter ce bingo

La fabrication du jeu : facile et pas cher

- Préparation de juillet à octobre
- Préparation des idées reçues et contre-arguments : équipe de 3 collègues
- Matériel :
 - Une grille sous format numérique : cliquer sur un numéro dévoile une idée reçue
 - Une grille cartonnée de 24 cases
 - Une image mystère découpée en 24 morceaux. Chaque morceau correspond à une case et permet de reconstituer l'image lorsque toutes les cases ont été dévoilées
 - 24 boules numérotées
 - Un livret synthétisant les idées reçues et les contre-arguments à laisser aux joueurs à la fin du jeu
- Toutefois, ne pas oublier ... le café et les gâteaux
(sauf en 2021 ...)



La préparation du matériel

- Intégration de la grille sur notre site web : reprise d'une maquette de calendrier de l'Avent
 - Maquette HTML
 - Fichier CSS file
 - Logos
- Collaboration avec la direction de la Communication de l'université pour dessiner la maquette cartonnée



Le jeu

- Disponibilité des collègues 1h à 2h dans les centres de recherche, principe d'entrée libre et libre participation au jeu
- Testé à l'occasion de l'Open Access Week – campagne de communication par différents canaux (emails, infos sur le site web de la BU, twitter, infos sur l'intranet de l'université)
- Les règles du jeu :
 - 1) Choisir une boule – découvrir une case
 - 2) Lire l'idée reçue
 - 3) Engager une discussion sur cette idée. Corriger/nuancer l'idée reçue
 - 4) Recevoir un morceau de puzzle. A la fin du jeu, les pièces du puzzle permettent de reconstituer une image.



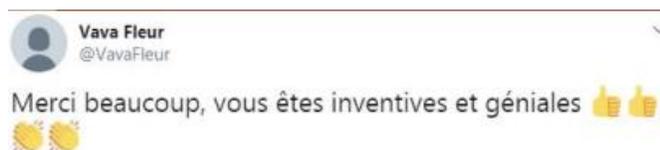
L'audience du jeu

- 2 sessions : 2019 et 2021
- Nos 6 centres de recherche ont joué : environ 25% des chercheurs dauphinois
 - **2019 : 61** – 4 centres de recherche, quelques collègues de la Direction du Soutien à la Recherche
 - **2021 : 26** - 6 centres de recherche



Une réaction positive des chercheurs

- Pas de contraintes : accès libre, arrêt du jeu libre. Certains se sont pris au jeu !
- Quelques expressions de satisfaction, des tweets
- Effet complémentaire : occasion de discuter d'autres sujets que la science ouverte concernant la bibliothèque

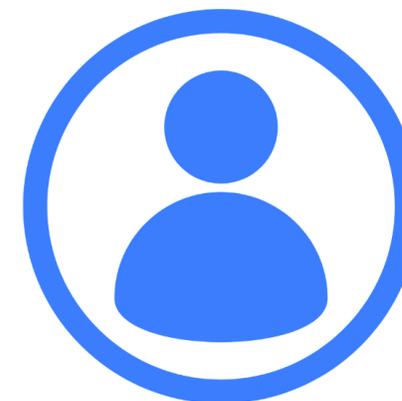


Une expérience utile pour nos collègues

- Travail en coopération sur un mode différent
- Requier des capacités d'animation et d'expertise sur le sujet :

Est utilisable comme outil de formation interne et de montée en compétences :

- 1^{re} session animée par des bibliothécaires spécialistes de science ouverte
- 2^e session animée par un binôme : un bibliothécaire spécialiste de science ouverte et un non spécialiste
- Permet aussi de commencer à développer une culture de science ouverte à la bibliothèque

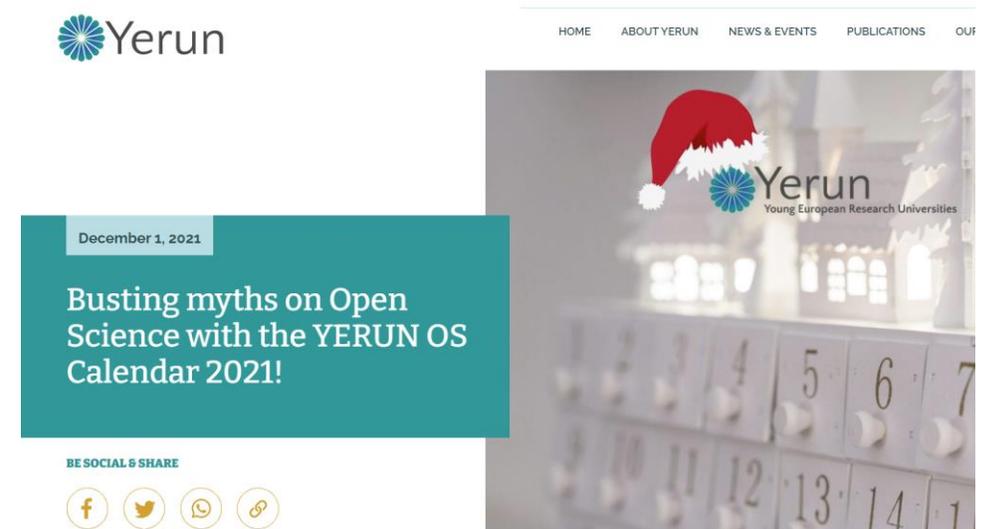


Foster,
Train-the-trainer-game

ONE-ON-ONETRAINING

Le bingo à l'échelle européenne

- Dauphine-PSL est membre des Young European Research Universities Network (YERUN), et participe au ad hoc Open Science working group
- En décembre 2021, une version YERUN du calendrier de l'Avent dauphinois mise en ligne, sur la thématique des idées reçues en science ouverte. Idées diversifiées et/ou reformulées.
- Version 2022 en préparation.



Statistiques :

Décembre 2021 : 2293 utilisateurs, 4195 consultations de la page

1^{er} décembre 2021 – 24 avril 2022 : 9398 utilisateurs, 22657 consultations de la page

Conclusions

- Un jeu reproductible: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5746640>
 - Ne nécessite pas de gros budget, facile à préparer
 - Se prépare avec des ressources internes à l'établissement (designer, webmaster, matériels simples)
 - Contenus modifiables et évolutifs
 - Approche utilisable pour de nombreux sujets
- Un jeu interactif – à jouer en présentiel
 - Pas de discours *ex cathedra* ennuyeux
 - Utile pour développer des relations avec les chercheurs, sur d'autres sujets
- Un jeu dont on perçoit les effets immédiatement à la différence des jeux électroniques : perception de l'intérêt des joueurs, de leur compréhension du sujet
- A signaler : une brochure sur les idées reçues en science ouverte, rédigée par un groupe de travail sous l'égide du MESR – [Entrez dans le débat](#).



Merci pour votre attention !

Christine.okret-manville@dauphine.psl.eu

Credits : Magali Civet, Delphine Quentin, Claire Tignolet



UNIVERSITÉ PARIS DAUPHINE - PSL

Place du Maréchal de Lattre de Tassigny – 75775 Paris cedex 16

