Promotion de l'open access : jouer, c'est adhérer ?

L'université de Guyane a investi dans les *serious games* pour la promotion de l'*open access*.

Profitant de l'inauguration du nouveau portail institutionnel HAL, le SCD de l'université de Guyane a organisé du 24 au 28 octobre 2016 sa première édition de l'évènement international que constitue l'*Open Access Week*. Le service de formation aux usagers, qui avait déjà initié une dynamique de ludification de ses formations depuis 2015, a opté pour la création de trois *serious games* sur le thème de l'*open access* à destination des doctorants et chercheurs.

PRÈS DE TES PARTENAIRES TU TE TIENDRAS

Le SCD s'incarne en une bibliothèque unique au sein du campus de Troubiran, à Cayenne. Afin de faciliter l'acquisition de compétences par les étudiants, la nouvelle équipe a déployé des techniques de pédagogie active et ludique. Suite aux retours positifs de ses méthodes sur la formation initiale de 21 heures dispensée aux doctorants, et à laquelle dix crédits avaient été affectés, une relation de confiance mutuelle s'est développée avec l'école doctorale. Cette dernière a ainsi validé la tenue de l'évènement de l'*Open Access Week* en y affectant cinq crédits supplémentaires. Des financements ont été reçus à cette occasion de Couperin et du laboratoire EcoFoG.

DES *GAMEPLAYS* ADAPTÉS AUX CONTENUS TU UTILISERAS

La première étape a consisté à définir les contenus pédagogiques et à les séquencer en trois parties :

- un jeu de débat, « *Super Open-Researcher* »[1], qui a pour but de familiariser les étudiants aux enjeux de l'*open access*, et de faire émerger les questions, afin de susciter la réflexion ;
- le jeu de cartes « *Open-Strategist* »[2], qui permet aux doctorants de construire leur stratégie de diffusion en prenant en compte les questions de bibliométrie, les différentes solutions d'*open access* (*green*, *gold* ou *freemium*) et les modalités de diffusion complémentaires (blogs, etc.) ;
- « *Fastoche Hal* »[3], qui doit familiariser les étudiants aux modalités de dépôt dans HAL et les informer sur les différents types de métadonnées disponibles (mise sous licence, sous embargo, versions, etc.).

Afin de faciliter la jouabilité des jeux, le choix a été fait de s'inspirer le plus souvent possible de *gameplays* existants. Des bêta-tests réguliers ont été pratiqués afin d'en vérifier le bon fonctionnement.

DE FORMATEUR À MÉDIATEUR TU PASSERAS

Au regard de la diversité des profils et des disciplines représentées par les participants, deux séances ont été organisées au cours de l'*Open Access Week*, identiques dans leur déroulé. Elles ont commencé par une phase de présentation théorique sur les enjeux de l'*open access*, puis trois parties consécutives de jeux ont été lancées, suivies d'une période de *feedback*.

La communication des étudiants a été favorisée par la relation entre pairs qui s'est établie. Le rapport au formateur s'est peu à peu modifié : d'une dépendance au "formateur-sachant", il s'est transformé en une liaison au "médiateur-passeur" teintée de questions ou de remarques. Grâce aux jeux, les séances sont passées d'un positionnement attentiste à actif.

TES PRODUITS LUDIQUES TU PARTAGERAS

La première édition de l'*Open Access Week* a suscité la participation d'un quart des doctorants, ainsi que de quelques chercheurs et documentalistes de laboratoire. Afin de leur permettre de poursuivre l'aventure, les jeux ont par la suite été déposés sur l'archive ouverte Zenodo où ils sont gratuitement et librement disponibles. Les seules restrictions imposées sont de citer l'université de Guyane, et de reverser ensuite les versions modifiées ou adaptées en licence libre.

Ces trois *serious games* ont été activement partagés au sein de la communauté des universités. Plusieurs établissements de l'enseignement supérieur les ont repris et adaptés pour leurs propres évènements et formations.

L'équipe a pu constater les retours positifs engendrés par la mise en place d'une pédagogie active et ludique sur les étudiants. Cependant, une évaluation plus poussée de l'acquisition effective de compétences reste à élaborer.

Ce type de pédagogie a permis de mieux positionner le SCD au sein des composantes et laboratoires de recherche. Ainsi reconnu comme un pôle d'expertise technique et un acteur innovant sur le campus, le SCD gagne une légitimité qui l'amène à se positionner sur de nouveaux projets de coopération et de partenariat.

Marie Latour
Directrice-adjointe SCD de l'université de Guyane
marie.latour@univ-guyane.fr

Caroline Boiteux
ex-adjointe à la formation au SCD de l'Université de Guyane / BULAC
caroline.boiteux@bulac.fr

[1] Marie Latour et Caroline Boiteux, Jeu *Super Open Researcher* [Jeu de données], **doi.org/10.5281/zenodo.1409702**

[2] Marie Latour et Caroline Boiteux, *Jeu Open Strategist* [Jeu de données], **doi.org/10.5281/zenodo.1409792**

[3] Marie Latour et Caroline Boiteux, Jeu Fastoche HAL [Jeu de données], **doi.org/10.5281/zenodo.1409806**

