

# Les jeux en ligne massivement multijoueurs et à mondes ouverts comme espaces d'apprentissage expérientiel

Le cas d'un cours de gestion de projet mené avec *Minecraft Education Edition*

Philippe Lépinard

Univ Paris-Est Créteil, IRG, F-94010 Créteil, France

## Présentation du projet

Notre projet de recherche s'inscrit dans le cadre du développement de la ludopédagogie dans les sciences de gestion et notamment dans le détournement des jeux du commerce à des fins pédagogiques (nom du projet : EdUTeam, <https://eduteam.fr/>). Plus spécifiquement, nos objectifs concernant ce cours étaient de tester la faisabilité technique et pédagogique d'un enseignement intégralement réalisé à distance avec l'ensemble des travaux pratiques menés dans *Minecraft Education Edition*. En parallèle, il s'agissait également de préparer la version internationale du cours en collaboration avec l'École des sciences de la gestion de l'Université du Québec à Montréal (ESG-UQAM).

## Descriptif du cours

Le cours de gestion de projet a été entièrement réalisé à distance de mai à juin 2020 avec quatorze étudiant·e-s du Master 2 Management de projets et de la qualité de l'IAE Gustave Eiffel (Université Paris-Est Créteil, UPEC). D'une durée de vingt-quatre heures au total, chaque séance de quatre heures était conçue à l'identique : un briefing d'une heure pour présenter les notions théoriques, une phase expérientielle dans le monde de *Minecraft* et un débriefing de trente minutes à une heure pour recontextualiser les notions théoriques mises en acte dans l'univers fictif.

## Résultats et perspectives du projet

Les contraintes techniques liées à une faible performance informatique et à des restrictions du pare-feu de l'université ont limité l'accès à l'univers pour deux à quatre étudiant·e-s en fonction des séances. L'identification de ces contraintes a permis à nos collègues Canadiens de préparer leur cahier des charges de manière beaucoup plus précise avec la société Microsoft. Les objectifs pédagogiques et, notamment, de recontextualisation des connaissances théoriques, ont été atteints. De plus, et de manière plutôt surprenante, l'appropriation de *Minecraft* en autonomie complète a été aisée, quel que soit le profil des étudiant·e-s (plusieurs étaient en formation continue). Pour autant, la limitation à trente participant·e-s maximum dans un même univers est l'aspect le plus contraignant de l'évolution du projet. Nous avons donc débuté en septembre 2020 des tests avec l'équivalent *open source* de *Minecraft*, Minetest, qui accepte sans difficulté une centaine de participant·e-s (<https://www.minetest.net/>).

## Références initiales du projet

Bourdeau, S., Coulon, T., Lépinard, P., Petit, M.-C. (2020), Les jeux en ligne massivement multijoueurs comme espaces pédagogiques internationaux, *1<sup>er</sup> Atelier de Recherche Pédagogie Numérique en Économie-Gestion*, Paris.

Lépinard, P. (2018), *Blocs Minecraft et briques LEGO® : complémentarité de techniques ludopédagogiques dans le cadre d'enseignements en management*, 2<sup>èmes</sup> journées d'étude MACCA, Lille.



Minecraft

Le jeu vidéo multijoueur *Minecraft* est un jeu de construction libre (bac à sable) où le monde est composé de blocs destructibles et repositionnables à l'infini (*mining*). Le *crafting* (artisanat) est le dispositif qui permet aux joueurs et joueuses de concevoir des objets ou matériaux non présents à l'état brut dans le monde (armes, verre, etc.). *Minecraft Education Edition* (<https://education.minecraft.net/>) est intégré à certaines versions de la suite Office 365 Éducation.