

Descriptif d'enseignement / *Course descriptions*

Cycle master SIGR & AFE

Semestre 3, parcours 3

Titre du cours - *Course title*

Intitulé du cours : Information Management in the Digital Era (serious game project)

Type de cours : Séminaire optionnel de 5A, Parcours 3

Langue du cours/Language of instruction : français

Enseignant(s) – *Professor(s)*

Nom de l'enseignant : Sami MAKKI & Eric SANGAR

Titre ou profession : Maîtres de conférences en science politique

Contacts : sami.makki@sciencespo-lille.eu

eric.sangar@sciencespo-lille.eu

Résumé du cours – Objectifs - *Course description – Targets*

This seminar will be very experimental in order to better understand the use of “Wargames”, “Serious games” and “Megagames” to disseminate knowledge, educate scholars and train practitioners (Military officers, NGO experts and private sector consultants) in their activities.

During the first sessions, we will discuss the growing importance of Wargames and other recent related initiatives in our contemporary world. We will then discover actual serious games produced recently. External experts will discuss the gaming experience with us in order to assist us in the creation of an original platform based on the use of the Conflict Database Compass (CDC) that is being developed by the DATAWAR Project. The “Information Management in the Digital Era” seminar will precisely consider the importance of commercial actors (GAFAM, consulting groups) in this fast-changing environment.

Using emerging scientific data, beyond the established divide separating ‘data pessimists’ and ‘data optimists’, this Serious game project aims to improve our understanding of the interactions between scholarly and applied uses of conflict data (the social practices of data collection, analysis, dissemination, reception and use by practitioners).

We will have many opportunities to play and discover existing platforms in order to learn and to have fun during the sessions.

Evaluation - *Assessment*

L'évaluation sera la « moyenne » de l'appréciation de 3 **formats de travaux** :

- Une « note de lecture (ou d'audition) » et l'animation des échanges autour d'une restitution orale.
- La participation et l'assiduité lors des séances de réflexion et de création du jeu final.
- Le niveau d'implication lors du test et du retex sur la création d'une nouvelle plateforme.

Plan – Séances - Course outline

Les séances seront organisées autour de 3 axes : 1. Découvertes, échanges et réflexions (sollicitation d'experts extérieurs) ; 2. Exploitation des données originales (CDC) pour des propositions innovantes de création d'une plateforme ; 3. Mise en pratique et expériences de tests (par le jeu !).

L'esprit des séances reposera sur une participation bienveillante de chacun pour permettre une réflexion collective tournée vers la découverte de nouvelles approches pour une valorisation innovante de l'expertise.

Dans le cadre d'une initiative développée au sein du Réseau des Sciences Po de région en juin 2022, cette expérience pourrait faire l'objet d'une contribution collective finale accompagnant la production d'une plateforme d'apprentissage par le jeu. Ambitieux mais très motivant pour tou(te)s les participant(e)s !

Bibliographie - Bibliography :

Des recommandations plus précises vous seront données au fur et à mesure des séances à partir d'une **production plus spécialisée sur les questions de défense et de sécurité** mais il est aussi fortement recommandé de **suivre l'actualité nationale et internationale**.

DATAWAR GROUP, *Exploring Practices of Conflict Data Production, Analysis, Dissemination, and Practitioner Reception: Methodological Framework and Preliminary Findings*, Working Paper 1, Sciences Po-CERI, Paris, 2021. (<https://www.sciencespo.fr/ceri/>)

Keith DEAR, « Beyond the 'Geo' in Geopolitics: The Digital Transformation of Power », *RUSI Journal*, Vol. 166, No. 6/7, October 2021, pp. 20-31.

Guillaume DEVIN, *Méthodes de recherche en RI*, Les Presses de ScPo, 2016.

Pat HARRIGAN, Matthew G. KIRSCHENBAUM, *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, Cambridge (Mass), The MIT Press, 2016. (<https://books.google.fr/>)

IRSEM, « La guerre est un jeu », *Le Collimateur*, 12 mars 2019, URL : <https://www.irsem.fr/le-collimateur/la-guerre-est-un-jeu.html>

Guillaume LEVASSEUR, « De l'utilité du wargaming », IRSEM, *Note de recherche n° 47* Octobre 2017.

URL : <https://www.irsem.fr/media/podcast/nr-irsem-n47-2017.pdf>

Béatrice LHUILLIER, *Concevoir un serious game pour un dispositif de formation*, fyp éditions, 2011

Pierre RAZOUX, « Le wargaming, outil pédagogique pour une réflexion innovante ? », *Revue Défense*, n°197, mai-juin 2019.

URL : <https://www.geostrategia.fr/le-wargaming-outil-pedagogique-pour-une-reflexion-innovante/>

Robert C. RUBEL, "Whispers from wargames about the gray zone", *War on the Rocks*, March 2021.

URL : <https://warontherocks.com/2021/03/whispers-from-wargames-about-the-gray-zone/>

Philip SABIN, *Simulating War*, Bloomsbury, 2014
