



Paris, le 18 décembre 2018

## Communiqué de presse

### Apprendre en jouant :

### Un serious game pour enseigner le management interculturel

Le serious game « **Moving Tomorrow - An Intercultural Journey** » de ESCP Europe allie l'enseignement traditionnel, les recherches actuelles et les méthodes pédagogiques les plus modernes.

Comment former les étudiants pour qu'ils puissent faire face à un monde du travail complexe et en constante évolution, alors que la digitalisation est de plus en plus présente ? Cette question concerne non seulement le contenu et les compétences qui doivent être enseignés, mais également les méthodes d'apprentissage appropriées. « **Moving Tomorrow - An Intercultural Journey** » leur permet d'approfondir leurs connaissances interculturelles tout en prenant part à un récit interactif.

#### « **Moving Tomorrow - An Intercultural Journey** » un véritable jeu vidéo

Les étudiants jouent le rôle de Lucy, une jeune femme ambitieuse très intéressée par les différentes technologies et l'entrepreneuriat social. Elle travaille pour la start-up berlinoise « **Runergy** », une entreprise fictive qui se démarque de ses concurrents grâce à son engagement envers la Responsabilité sociale des entreprises (RSE) et le développement durable.

Tout au long du jeu, Lucy travaille dans plusieurs pays, où elle s'approprie la culture locale, notamment celle d'entreprises et groupes spécifiques. Lucy communique avec d'autres personnages (personnages non-joueurs) et doit prendre d'importantes décisions qui auront un impact sur le déroulement de l'histoire. Doit-elle divulguer des informations importantes à des inconnus et potentiellement recevoir plus d'informations en retour ? Devrait-elle plutôt ne rien dire ? Sera-t-elle capable de convaincre ses collègues qu'elle est à la hauteur de son poste chez « **Runergy** », ou devra-t-elle quitter la start-up ? Que privilégier : la vie professionnelle ou la vie privée ? « Nous avons mis l'accent sur la diversité et la complexité des personnages », explique Marion Festing, directrice scientifique de la Chaire Management Interculturel de ESCP Europe et Renault.

Ce jeu pédagogique a été développé par la chaire, sous la supervision du Professeur Marion Festing et du doctorant Tobias Schumacher. « Nous avons réussi à allier la recherche actuelle en management interculturel aux méthodes d'apprentissage numérique », déclare le Professeur Festing. « En recherche, la construction de la "culture nationale" est très sérieusement remise en question, alors que la diversité culturelle est prise en compte et traitée sur le plan théorique. Cette méthode fait partie de notre jeu pédagogique », ajoute-t-elle. Le serious game permet à ESCP Europe de renforcer de façon innovante sa stratégie « **Culture for Business** » (C4B). L'objectif est de former une nouvelle génération de managers et de cadres afin qu'ils comprennent et saisissent les opportunités que leur offre la



diversité culturelle dans les entreprises, y compris dans l'environnement digital et mondialisé d'aujourd'hui.

### **Comblent le fossé entre les connaissances théoriques et les situations réelles**

Le jeu va également au-delà d'une simulation de discussion de groupe. En effet, les étudiants sont confrontés à des décisions difficiles, qui ont un impact sur les événements et le déroulement de l'histoire. Ils doivent assumer les conséquences de leurs actions. L'expérience pratique intégrée dans le jeu est complétée par les dernières constructions et théories de la recherche en management interculturel, à l'aide de ce que l'on appelle des insights. « Cela permet à nos étudiants de combler le fossé entre les connaissances théoriques et les situations réelles », déclare le Professeur Festing. À la fin de chaque épisode, et dans le cadre du cours (format d'apprentissage mixte), les étudiants ont l'occasion de se pencher sur ce qu'ils ont appris et de discuter de ces sujets. Les premiers étudiants ayant pu tester le jeu (du Master in Management et de deux programmes de Master spécialisés à Berlin) ont beaucoup apprécié cette nouvelle façon d'apprendre. L'école souhaite le tester dans d'autres programmes, et l'introduire dans les cours d'Executive Education et à plus grande échelle, au cours de l'année académique 2019/2020.

« La digitalisation va fondamentalement transformer l'apprentissage, et les cours traditionnels ne seront plus les seuls outils d'enseignement. De nos jours, en plus d'acquérir des connaissances, il est de plus en plus important de développer ses compétences interculturelles et numériques », complète le Professeur Andreas Kaplan, recteur de ESCP Europe Berlin. C'est un nouvel exemple de la façon dont la business school européenne profite des opportunités offertes par la technologie pour enrichir ses programmes éducatifs.

Découvrez [l'interview vidéo](#) de Marion Festing, co-créatrice du jeu.

**# # #**

### **Contacts presse**

#### **ESCP Europe Paris Campus**

Laure Herold

[Lherold@escpeurope.eu](mailto:Lherold@escpeurope.eu)

+33 (1) 49 23 22 24

#### **Agence ComCorp**

Muriel Martin

[mmartin@comcorp.fr](mailto:mmartin@comcorp.fr)

+33 (1) 58 18 32 54

### **À PROPOS DE ESCP EUROPE**

Fondée en 1819, ESCP Europe a formé plusieurs générations de dirigeants et d'entrepreneurs. Grâce à ses six campus urbains à Berlin, Londres, Madrid, Paris, Turin et Varsovie, et à son identité profondément européenne, ESCP Europe propose des formations managériales interculturelles ainsi qu'une perspective globale des problématiques liées au management international. ESCP Europe accueille chaque année 5 000 étudiants et 5 000 cadres-dirigeants de 100 pays différents, leur proposant une large gamme de formations en management général et spécialisé (Bachelor, Masters, MBA, Executive MBA, Doctorat-PhD et formation continue). ESCP Europe fait partie des 1% d'écoles de commerce au monde à être triplement accréditées (AACSB, AMBA, EQUIS). Site Internet : [www.escpeurope.eu](http://www.escpeurope.eu) / Suivez-nous sur Twitter : @ESCPeurope