



**HAL**  
open science

## Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur

Philippe Lépinard, Josée Vaquiéri

► **To cite this version:**

Philippe Lépinard, Josée Vaquiéri. Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur. 3ème colloque international Game Evolution, May 2019, Créteil, France. <hal-02126192>

**HAL Id: hal-02126192**

**<https://hal.science/hal-02126192v1>**

Submitted on 11 May 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

# Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur

**Philippe Lépinard**

Université Paris-Est, IRG (EA 2354)

philippe.lepinard@u-pec.fr

Section CNU 06

**Josée Vaquiéri**

Aix-Marseille Université

josee.vaquieri@univ-amu.fr

Section CNU 11

## Résumé

Le projet de recherche présenté dans cet article s'intéresse à l'intégration des jeux de rôle (JdR) sur table dans les enseignements d'anglais et de management opérationnel. Après une présentation de l'écosystème du JdR sur table et une proposition de typologie des différents usages professionnels du jeu de rôle (psychodrame, développement des compétences sociales ou *soft skills* et *serious gaming*), nous détaillons les résultats extrêmement positifs d'une enquête menée auprès des étudiant·e·s ayant participé aux expérimentations de l'année universitaire 2018-2019. En effet, 83.75% d'entre eux pensent que cette pratique est efficace pour l'apprentissage. Nous proposons ensuite deux dispositifs de mise en œuvre de JdR sur table pour des enseignements d'anglais et de management imaginés à partir de nos observations et des résultats de l'enquête.

## Introduction

Notre projet de recherche rentre dans le cadre du projet EdUTeam de l'université Paris-Est Créteil (UPEC) qui vise au développement de la ludopédagogie principalement dans les sciences de gestion. Débuté en 2015 par la création du fablab Gamixlab<sup>1</sup>, le projet EdUTeam est structuré autour de 4 axes d'étude adossés au groupe thématique de recherche MACCA Management<sup>2</sup> de l'institut de recherche en gestion (EA 2354) : EdUTeam JV (Jeux Vidéo), EdUTeam WG (WarGames sur table), EdUTeam JdS (Jeux de Société) et EdUTeam JdR (Jeux de Rôle sur table).

L'axe qui nous intéresse ici est EdUTeam JDR. Il a été initié en 2016 suite à une conférence donnée lors du colloque de l'APLIUT[19]<sup>3</sup>. De nombreuses expérimentations pédagogiques d'intégration des jeux de rôle sur table (JdR) ont ensuite été réalisées dans des enseignements à l'IUT de l'Université Aix-Marseille[29][30], à l'Esipe-Créteil (école d'ingénieurs interne à l'UPEC) et à

---

1. <https://www.facebook.com/gamixlab/>

2. <http://maccamanagement.fr/>

3. Association des Professeurs de Langues des Instituts Universitaires de Technologie : <http://apliut.com/wordpress/>.

l'IAE Gustave Eiffel (école de management interne à l'UPEC). Cet article délivre les premiers résultats de ce travail en répondant à la problématique suivante : comment intégrer des jeux de rôle sur table dans les enseignements de langues et de management ? Pour cela, nous présentons dans une première partie les différentes approches professionnelles du jeu de rôle. Dans un second temps, nous détaillons les résultats d'un questionnaire envoyé aux étudiant·e-s ayant pris part aux expérimentations. Dans une dernière partie, nous proposons deux dispositifs pédagogiques intégrant du JdR sur table : le premier concerne des enseignements d'anglais et le second des enseignements de management. Nous terminons cet article avec une conclusion incluant des perspectives de recherche futures.

## 1 Les usages professionnels du jeu de rôle

### 1.1 Définitions du jeu de rôle

Dans sa définition professionnelle la plus large, le jeu de rôle est "*une improvisation à partir d'un scénario succinct*"[22]. C'est une technique utilisée dans un but thérapeutique (psychodrame[25]) ou pédagogique. Dans le cadre de la formation, le jeu de rôle est une activité pédagogique très répandue (voir par exemple[4][27][1] et [7]) formalisée en 1962 par Fanny et George Shaftel[26]. On trouve une définition claire dans l'ouvrage de Joyce et *al.*[14] : "*On its simplest level, role playing is dealing with problems through action; a problem is delineated, acted out, and discussed. Some students are role-players; others observers. A person puts himself or herself in the position of another person and then tries to interact with others who are also playing roles. [...]The essence of role playing is the involvement of participants and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engenders*"[14].

Prendre le rôle d'un manager dans un jeu d'entreprise ou d'un touriste français en Angleterre est courant dans les apprentissages sociaux ou *soft skills* (techniques de vente, accueil, etc.). Si, dans l'idée générale, notre projet pédagogique respecte cette démarche, la voie que nous empruntons est toutefois radicalement différente dans la forme puisqu'il s'agit de proposer aux étudiant·e-s, non pas d'endosser des rôles réalistes pour se préparer à tel ou tel métier, mais de vivre des aventures extraordinaires dans la peau de personnages imaginaires. Les histoires proposées sont issues des jeux du commerce, qu'ils soient de grande diffusion ou bien proposés par des créateurs indépendants, de scénariothèques et cadres de jeux accessibles via internet, de séries, de romans ou de l'imagination des enseignant·e-s. L'apprenti·e manager devient alors un officier de Starfleet (Star Trek Adventures) et le touriste français un chercheur de trésor perdu dans la mystérieuse et sombre forêt de Davokar (Symbaroum)!

Si le jeu de rôle en formation est bien documenté et dispose d'une filiation conceptuelle relativement claire, ce n'est pas vraiment le cas du JdR sur table. En effet, aucune définition ne fait réellement consensus. Même si le format court de cet article ne nous permet pas de montrer toute sa richesse, il nous semble important de présenter, au moins succinctement, les trois portes d'entrée ou sensibilités principales que nous avons identifiées dans le cadre d'une revue de littérature et d'entretiens avec des expert·e-s du domaine. L'objectif principal de cette étape est d'apporter certaines clés de lecture pour mieux appréhender l'écosystème rhizomique du JdR. La 1<sup>ère</sup> porte d'entrée est celle du grand public. Elle est axée sur l'aspect matériel : de beaux livres, des lignes éditoriales connus, etc. Le JdR sur table est ici un jeu de société classique soutenu par les grands éditeurs et de nombreuses associations ludiques. Il inclue la plupart du temps les notions de personnage joueur (PJ), meneur du jeu (MJ) et personnage non-joueur (PNJ) et propose un système de règles parfois très fin pour la résolution des actions (mettant en scène

des dés polyédriques ou des cartes). Cette approche est l'héritière directe du jeu Original Dungeons and Dragons (OD&D) créé en 1974 par Dave Arneson et Gary Gygax. Cette tendance peut être considéré comme le *mainstream* actuel. La deuxième porte d'entrée est militante. Elle provient d'un groupe de réflexion animé par Ron Edwards au début des années 2000<sup>4</sup> et qui se poursuit actuellement dans le milieu francophone au travers de sites comme La Cellule<sup>5</sup> et Les Courants Alternatifs<sup>6</sup>. Ces communautés promeuvent la production indépendante et participent également à une certaine théorisation du JdR[24]. Plusieurs concepts sont très connus dans le milieu rôliste et font couler beaucoup d'encre. Il s'agit par exemple de la théorie LNS (ludisme ou *Step On Up*, narrativisme ou *Story Now* et simulationnisme ou *The Right to Dream*)[12], du *big model*[11][2]<sup>7</sup> et du Maelstrom[3]. La pratique du JdR sur table s'éloigne ici de l'aspect matériel pour proposer des approches alternatives où la discussion entre les participants prend le pas sur les systèmes de résolution vus précédemment. Enfin, la dernière porte d'entrée est scientifique. Le JdR devient un objet de recherche étudié via le prisme des domaines scientifiques comme la littérature, la science du jeu ou la communication. Ces travaux s'intéressent à tous les aspects du JdR[13] et mobilisent des concepts issus d'autres disciplines comme la notion de cercle magique[23], d'intercréativité[8][9], de diégèse, etc.

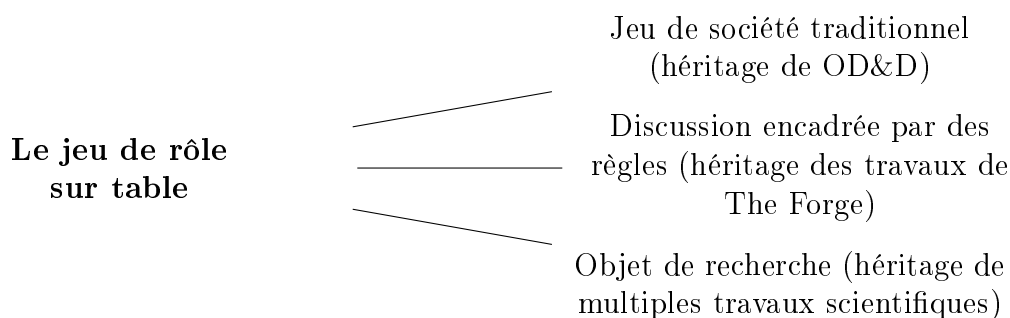


FIGURE 1 – Les trois portes d'entrée ou sensibilités du JdR sur table.

Ces trois perspectives ne sont en aucun cas une proposition de catégorisation car elles interagissent entre elles et se nourrissent bien entendu mutuellement. Dans le cadre de notre travail, il est toutefois nécessaire de s'appuyer sur une approche opérationnelle, concrète et claire destinée à soutenir notre projet de mise en œuvre de JdR sur table dans des enseignements universitaires. Les 3 sensibilités présentées précédemment nous apprennent une chose : le JdR sur table est avant tout une activité sociale. Elle est encadrée par "un pacte social"[21] ou un "contrat social"[2]. Les participant·e·s sont dans un espace imaginaire partagé qui induit une narration entre les PJ et un éventuel MJ dans un univers alternatif au nôtre. Un scénario (même réduit à une simple idée de départ) sert de fil rouge à la construction collégiale de cette histoire. Le maître mot est bien l'interactivité entre les participants. Et c'est cet aspect, couplé à la capacité d'immersion dans un monde alternatif, qui nous paraît le plus prometteur pour l'usage des JdR sur table dans l'enseignement supérieur. Bien entendu, libre aux enseignant·e·s de pousser leurs réflexions en fonction des objectifs d'apprentissage, des contraintes pédagogiques et de l'accueil du JdR sur table par les étudiant·e·s, certains travaux récents allant jusqu'à présenter une partie de JdR comme une performance artistique<sup>8</sup>.

4. <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php>

5. <http://www.lacellule.net/>

6. <https://courantsalternatifs.fr/>

7. Les articles les plus importants de Ron Edwards sont traduits sur le site ptgptb : <https://ptgptb.fr/>.

8. <https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2018/06/02/jouer-en-performance-1/>

## 1.2 Techniques ludopédagogiques associées

Les usages des JdR sur table que nous avons choisis pour l'enseignement relèvent du *serious gaming*[20]. En ludopédagogie, le *serious gaming* est une technique de pédagogie active s'appuyant sur des mécanismes ludiques proposés par des jeux existants (contrairement aux *serious games* qui sont des jeux spécifiquement créés pour répondre à une problématique pédagogique particulière). Plus précisément, deux aspects du *serious gaming* co-existent : le *serious gaming* intégral et le *serious gaming* partiel. Le *serious gaming* intégral indique qu'aucune modification du jeu n'est réalisée avant de l'utiliser en cours. Le *serious gaming* partiel traduit des modifications imaginées par l'enseignant·e afin de l'adapter plus spécifiquement à ses objectifs pédagogiques. Nos usages du JdR sur table s'apparentent donc à une logique de *serious gaming* partiel.

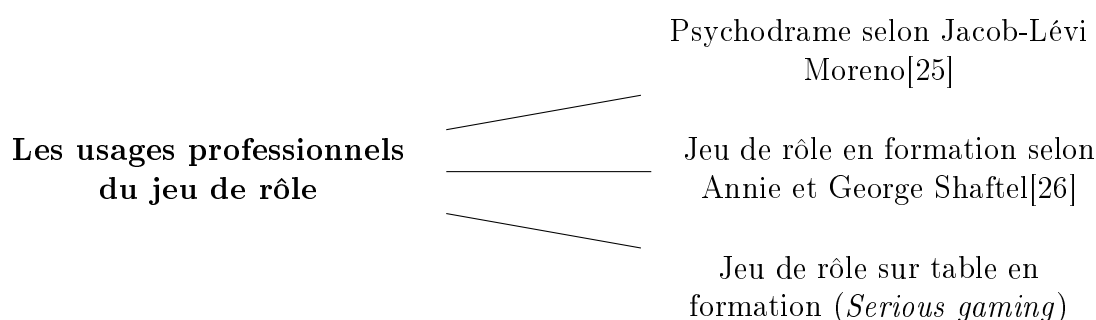


FIGURE 2 – Proposition d'une typologie des usages professionnels du JdR.

## 2 Synthèse des résultats du questionnaire

Un questionnaire a été envoyé à l'issue des sessions aux 84 étudiant·e·s ayant participé aux expérimentations (cf. Annexe). Nous avons recueilli 73 questionnaires valides soit 86,9% (81% concernent les expérimentations en anglais et 100% celles réalisées en management). Cette enquête a permis d'obtenir plusieurs informations importantes : le JdR est jugé innovant pour 100% des répondant·e·s et l'activité est considérée comme plaisante et conviviale à 97,8%. Les étudiant·e·s sont donc intéressé·e·s et intrigué·e·s par cette méthode et considèrent que le JdR est un bon outil pour progresser en anglais à 82,9% et en management opérationnel pour 84,6%. Leurs univers permettent un lâcher prise (désinhibition) face aux savoirs savants pour 87,6%. C'est une base solide pour poursuivre le projet en vérifiant maintenant que les objectifs pédagogiques ou d'apprentissage sont atteints. Là encore, les premiers indices semblent prometteurs : les productions écrites n'ont jamais été aussi longues (jusqu'à 300% en plus pour certains cours d'anglais). De même, à l'oral, le JdR favorise indéniablement une intensification de la production linguistique, les étudiant·e·s les plus réservés « se prennent au jeu » et s'expriment spontanément, le plaisir de jouer semble prendre le pas sur la crainte de mal s'exprimer.

Un autre aspect intéressant concerne le choix des univers des étudiant·e·s (plusieurs réponses étaient possibles). Il ressort en effet que les univers médiévaux-fantastiques et post-apocalyptiques sont les plus plébiscités avec respectivement 61,4% et 50,6% de réponses. À l'inverse, les uchronies et les univers contemporains réels (enquêtes policières par exemple) récoltent les résultats les plus faibles avec 23,2% et 24,6%. Les univers futuristes de type *space opera* sont troisièmes avec un score de 41,1%.

Le champ libre du questionnaire a principalement fait remonter deux critiques : la complexité des règles et les compétences nécessaires pour endosser le rôle de meneur du jeu. Ces deux points feront l'objet d'un guide avec des règles génériques et simplifiées qui sera diffusé librement auprès de la communauté scientifique et enseignante.

### 3 Exemples de JdR dans l'enseignement supérieur

Nos expérimentations et les résultats des questionnaires nous permettent de proposer un 1<sup>er</sup> dispositif pour un groupe de travaux pratiques (TP) de faible effectif (vraisemblablement moins de 20 étudiant·e·s). Cette solution intègre les contraintes pédagogiques suivantes :

- le temps des sessions de jeu est limité à une durée variant de 2 à 4 heures ;
- les étudiant·e·s ne sont a priori pas volontaires pour jouer ;
- si les jeux utilisés nécessitent un MJ, il faut que cette fonction soit tenue par les étudiant·e·s également ;
- aucun PJ ne doit mourir. Il est effectivement impensable qu'un·e étudiant·e soit exclue du cours pour une mauvaise décision dans le jeu ;
- les difficultés d'achat d'ouvrages de JdR et des accessoires associés dans le cadre d'un budget scolaire ou universitaire classique.

#### 3.1 Le JdR sur table pour l'apprentissage des langues étrangères

Dans le cadre des enseignements de langues, nous nous appuyons sur plusieurs principes du cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)[5][6] et notamment sur la mise en œuvre de l'approche actionnelle qui "*considère avant tout l'usager et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier*". Dans la pratique du JdR, notre proposition de séquence pédagogique permet en outre de s'assurer de la présence des 4 activités langagières que sont la réception, la production, l'interaction et la médiation<sup>9</sup> :

1. 1<sup>ère</sup> séance : présentation du JdR, création des personnages et du ou des scénarios par les MJ (réception et production) ;
2. X<sup>èmes</sup> séances : sessions de jeux à proprement parler (réception, production, interaction et médiation) accompagnées éventuellement de temps de cours transmissifs en amont et \ou en aval du jeu ;
3. Dernière séance : rédaction individuelle des histoires vécues (production et médiation).

#### 3.2 Le JdR sur table pour l'apprentissage du management

Contrairement aux enseignements d'anglais, la pratique ludopédagogique du JdR pour le management est encore dans une phase de tests. Les connaissances et compétences attendues sont en cours d'identification. Toutefois, la méthode pédagogique est stabilisée. Il s'agit d'un dispositif d'apprentissage expérientiel, c'est-à-dire "*un processus par lequel un formé construit un savoir, une compétence et des valeurs à partir d'expérience directes*"[15]. L'apprentissage expérientiel dans l'enseignement supérieur peut être de 3 types[18] : *Field-Based Experiential Learning* (apprentissage, stages, etc.), *Credit for Prior Learning* (valorisation d'activités étudiantes en dehors

---

9. L'utilisation de JdR répond d'ailleurs à plusieurs recommandations du rapport du CNETCO sur les langues vivantes d'avril 2019 : <https://bit.ly/2UwAvAc>.

du cadre scolaire) et, celui qui nous intéresse plus particulièrement ici, *Experiential Applications for Personal Development and Classroom-based Learning* (intégration d'activités expérientielles en cours)[17]. Concrètement, nous avons choisi de nous appuyer sur les principes du cycle de l'apprentissage expérientiel de Kolb[16]. Sur un parcours de 4 séances, l'objectif est de réaliser un cycle complet à chaque séance afin de permettre aux étudiant·e·s de découvrir un concept par induction, de l'étudier en débriefing et remédiation puis de l'appliquer de manière déductive. Des créneaux de temps de 3 ou 4 heures et des jeux sans MJ ou avec MJ tournant sont conseillés. Voici à quoi pourrait ressembler une séance (après avoir réalisé la session de présentation du JdR) :

1. expérience concrète (pratiquer) : 1<sup>ère</sup> session de JdR ;
2. observation réflexive (analyser) : débriefing (que s'est-il passé ?) ;
3. conceptualisation abstraite (généraliser) : remédiation (liens avec les concepts managériaux) ;
4. expérimentation active (transférer) : 2<sup>ème</sup> session de JdR (mise en œuvre des concepts managériaux présentés dans l'étape précédente).

## Perspectives et conclusion

Parce qu'ils se déroulent dans un contexte fictif créé par les participants, les jeux de rôle sur table réunissent les conditions de la motivation essentielle à la réussite : ce sont de formidables vecteurs de discussion qui engagent et impliquent les participant·e·s. On entrevoit les trois conditions de la motivation identifiées par Deci et Ryan[10] : autonomie, compétence et relations sociales. Parallèlement, les émotions sont très présentes dans les JdR. Il faut savoir les gérer et s'en servir puisqu'elles sont des moteurs de motivation et d'apprentissages essentiels : "*Le JdR est une histoire d'émotions*" précise notamment Mathieu Tortuyaux[28] dans une vidéo sur le thème de la peur dans le JdR. Les participant·e·s quittent le temps de la partie leur statut d'étudiant·e pour devenir à la fois auteur·e·s, acteur·rice·s et spectateur·rice·s d'une fiction malléable, d'une histoire éphémère élaborée ensemble dans un processus créatif collectif dont ils sont totalement responsables.

Comme toute méthode pédagogique active et inductive, le positionnement de l'enseignant·e évolue de l'enseignement direct vers la facilitation et la médiation. Cela ne veut toutefois pas dire qu'il n'y a aucun moment transmissif. Bien au contraire, l'enseignant·e doit savoir passer du mode facilitateur au mode plus classique, mais toujours en dehors du jeu pour ne pas briser le cercle magique ; des temps de débriefing étant dédiés à cela. Il faut savoir se retenir d'intervenir lorsqu'on entend des erreurs grammaticales ou lorsque l'équipe s'effondre face à une énigme. Si la désinhibition des étudiant·e·s face aux savoirs est recherchée, les enseignant·e·s doivent également lâcher prise. Le concept pédagogique de *Scaffolding* peut également nous aider dans notre ingénierie didactique et pédagogique lorsque l'on souhaite mettre en œuvre le JdR sur table dans ses cours.

Pour ce qui est de l'évaluation, les principes de fonctionnement du JdR (libre-arbitre des joueurs, rôle du hasard lié à l'utilisation des dés, dialogues improvisés, etc.) en font certes une activité non formelle et assez imprévisible mais qui se prête à des modes d'évaluation assez conventionnels : la capacité de chacun à mobiliser ses compétences langagières, le volume et la qualité de la production linguistique à l'oral comme à l'écrit et les compétences managériales mises en œuvre sont appréciés classiquement par l'enseignant·e.

Pour autant, le "ticket d'entrée" des JdR sur table est élevé : les règles sont (ou paraissent) compliquées pour des néophytes, les conditions pédagogiques ne sont pas forcément adaptées, les ouvrages sont souvent magnifiques mais impressionnants, etc. Malgré cela, il serait dommage de ne pas tenter l'expérience. Notre travail se poursuit donc selon deux axes complémentaires : la production d'un article scientifique long incluant notamment les effets de l'apprentissage chez les étudiant·e·s et la conception d'un guide de mise en œuvre du JdR sur table à l'université. Ces réalisations de l'équipe EdUTeam JdR et de ses partenaires apporteront des outils de base indispensables pour accompagner les enseignant·e·s qui souhaiteraient se lancer dans l'aventure !

## Remerciements

Merci à toute l'équipe EdUTeam JDR : Philippe Lépinard, Odile Solnik, Josée Vaquiéri, Jérémy Guilbon, Claire Grison, Ibrahima Diakhité, Yakout Ghlis, Pierre Gœffroy, Camille Ledru et Vincent Lidove.

Merci également aux expert·e·s du JdR qui nous accompagnent dans ce projet : Romaric Briand (La Cellule), Gabriel Chandesris (Président de la Ligue Ludique de 2016 à 2018), Coralie David (Lapin Marteau), Diane d'Esposito (Consultante en créativité et innovation), Mélisande de Lassence (D1000 & D100), David Robert (Président de la fédération française de jeu de rôle depuis 2017) et Mathieu Tortuyaux (Rôliste TV).

## Annexe : questionnaire

<b>Êtes-vous d'accord avec ces propositions :</b>	
Le JdR est une pratique pédagogique innovante	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
Le JdR est une activité plaisante et conviviale	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
Le JdR est adapté quel que soit le niveau d'étude des étudiant·e·s	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
Le JdR est un bon outil pour progresser en anglais \en management	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
L'imaginaire véhiculé par les JdR permet de lâcher prise et ainsi de communiquer sans peur du jugement	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
Les tables de joueurs (hors MJ) doivent-être homogènes en termes de niveau d'anglais \de management	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
Les dés originaux sont des artefacts utiles pour s'immerger dans le monde imaginaire proposé par le JdR	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
Il est préférable de réaliser quelques séances longues plutôt que plusieurs séances courtes	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait
Il est préférable de jouer dans un seul univers (avec des scénarios enchaînés) plutôt que de changer d'univers à chaque séance ?	Pas du tout, plutôt non, plutôt oui, Tout à fait

<b>Dans quel(s) univers préféreriez-vous jouer ?</b>	
Médiéval-fantastique	Oui ou non
Historique (uchronie)	Oui ou non
Historique (réalité historique préservée)	Oui ou non
Contemporain-horreur (vampire, zombie, etc.)	Oui ou non
Contemporain (réalité préservée)	Oui ou non
Futuriste, space opera (Star Wars, etc.)	Oui ou non
Futuriste (post-apocalyptique)	Oui ou non
Autre	Texte libre

<b>Quelles sont les compétences ou qualités qu'un-e MJ doit posséder ?</b>	
Niveau d'anglais \ d'étude supérieur aux personnages-joueurs	Oui ou non
Connaissance du jeu préalable	Oui ou non
Extraverti-e	Oui ou non
Autre	Texte libre

<b>Quels conseils nous donneriez-vous pour améliorer le dispositif ?</b>	
Texte libre	

## Références

- [1] BEAU, D. *La boîte à outils du formateur*. Eyrolles, 2017.
- [2] BOECKLE, C. Une grille d'analyse pour les parties de JdR. *Orc'Idée* (Avril 2015). <https://bit.ly/2SQV53U>.
- [3] BRIAND, R. *Le Maelstrom*. Diazo, 2014.
- [4] CHAMBERLAND, G., AND PROVOST, G. *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Presses de l'université du Québec, 1996.
- [5] CONSEIL DE L'EUROPE. *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Conseil de l'Europe, 2001.
- [6] CONSEIL DE L'EUROPE. *Cadre européen commun de référence pour les langues, Volume complémentaire avec de nouveaux descripteurs*. Conseil de l'Europe, 2018.
- [7] COURAU, S. *Jeux de rôle en formation*. Esf Editeur, 2015.
- [8] DAVID, C. *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*. PhD thesis, Université Paris 13, 2015.
- [9] DAVID, C. Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu*, 6 (2016). <http://journals.openedition.org/sdj/682>.
- [10] DECI, E., AND RYAN, R. Favoriser la motivation optimale et la santé mentale dans les divers milieux de vie. *Canadian Psychology* 49, 1 (2008), 24–34.
- [11] EDWARDS, R. The provisional glossary. *The forge* (May 2004). [http://indie-rpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html).
- [12] EDWARDS, R. System does matter. *The forge* (January 2004). [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html).
- [13] HITCHENS, M., AND DRACHEN, A. The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 1 (2009).

- [14] JOYCE, B., WEIL, M., AND CALHOUN, E. Role playing, studying values. In *Models of Teaching*, 9 ed. Pearson, 2015, ch. 13, pp. 257–277.
- [15] KERJEAN, A. *L'apprentissage par l'expérience : Pour développer les compétences stratégiques*. Esf Editeur, 2006.
- [16] KOLB, D. *Experiential learning : experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, 1984.
- [17] LEE, P., AND CAFFARELLA, R. Methods and techniques for engaging learners in experiential learning activities. *New Directions for Adult and Continuing Education 1994*, 62 (1994).
- [18] LEWIS, L., AND WILLIAMS, C. Experiential learning : Past and present. *New Directions for Adult and Continuing Education 1994*, 62 (1994).
- [19] LÉPINARD, P. Le jeu de rôle de science-fiction comme nouvelle modalité pédagogique pour les enseignements des langues étrangères des futurs ingénieurs. *38<sup>ème</sup> Congrès de l'APLIUT* (2016).
- [20] LÉPINARD, P., AND VANDANGEON-DERUMEZ, I. Les pratiques ludopédagogiques dans les enseignements des sciences de gestion. *28<sup>ème</sup> Congrès de l'AGRH* (2017).
- [21] PÉRIER, I. Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle? *Itinéraires*, 2 (2016). <https://journals.openedition.org/itineraires/3453>.
- [22] RAYNAL, F., AND RIEUNIER, A. *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés : Apprentissage, formation, psychologie cognitive*, 9 ed. ESF Editeur, 2012.
- [23] SALEN, K., AND ZIMMERMAN, E. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. The MIT Press, 2004.
- [24] SCHALLEGGER, R. R., Ed. *The Postmodern Joy of Role-Playing Games : Agency, Ritual and Meaning in the Medium*. McFarland, 2018.
- [25] SCHÜTZENBERGER, A. A. J. L. Moreno (1889-1974) : Du théâtre au psychodrame. *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe 56*, 1 (2011).
- [26] SHAFTEL, A., AND SHAFTEL, G. *Role-Playing for Social Values : Decision-Making in the Social Studies*. Prentice-Hall Inc., 1967.
- [27] TORRES, S., AND TREMBLAY, M.-A. Le jeu de rôle comme outil de sensibilisation et de transfert de connaissances : le cas de l'insalubrité résidentielle. *Nouvelles pratiques sociales 28*, 2 (2016).
- [28] TORTUYAUX, M. Conseils au MJ : La peur dans le jeu de rôle. *Rôliste TV* (Janvier 2019). [https://youtu.be/LqHSh\\_6Q1KU](https://youtu.be/LqHSh_6Q1KU).
- [29] VAQUIÉRI, J. Le jeu de rôle en cours de langues. *Forum des initiatives pédagogiques* (Juin 2018). <https://bit.ly/2SQV53U>.
- [30] VAQUIÉRI, J. La pédagogie du jeu de rôle en cours de langues. <https://t.co/Wqr9jUZG0n>, 2019.