



HAL
open science

Rubrique VaeVictis “ Des étudiants s’invitent au combat ” : Retour d’expérience après une année d’articles

Philippe Lépinard

► To cite this version:

Philippe Lépinard. Rubrique VaeVictis “ Des étudiants s’invitent au combat ” : Retour d’expérience après une année d’articles. 8e Colloque International Game Evolution, May 2024, En ligne, France. hal-04572101

HAL Id: hal-04572101

<https://hal.science/hal-04572101>

Submitted on 10 May 2024

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.



8^e Colloque International Game Evolution

Rubrique VaeVictis « *Des étudiants s'invitent au combat* » Retour d'expérience après une année d'articles

Philippe Lépinard

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

philippe.lepinard@u-pec.fr

Résumé :

Depuis le début de l'année 2023, des étudiants de l'IAE Paris-Est proposent des articles au sein de la rubrique, créée pour l'occasion, « *Des étudiants s'invitent au combat* » dans le magazine bimestriel des jeux d'histoire VaeVictis. L'objectif de ce projet est de démontrer la richesse des *wargames* aux étudiants grâce à des séances de découvertes. Après cette première année réussie, nous sommes en mesure de présenter un premier retour d'expérience : si les étudiants viennent avec de fortes craintes envers ces jeux, tous témoignent, à l'issue des parties, de leur ressenti particulièrement positif. Pour la deuxième année du projet, tout en conservant l'esprit initial, nous avons décidé d'enrichir chaque séance d'un élément connexe au jeu mais s'intégrant de manière pertinente.

Mots-clés :

Jeu de guerre, belliludisme, jeu d'histoire

Abstract:

Since the beginning of 2023, students from IAE Paris-Est have been contributing articles to the specially-created "Students Invite Themselves Into Battle" section of the bimonthly history games magazine VaeVictis. The aim of this project is to demonstrate the richness of wargames to students through discovery sessions. After a successful first year, we're able to offer some initial feedback: although students come with strong fears about these games, they all testify, after the games, to their particularly positive feelings. For the second year of the project, while retaining the initial spirit, we have decided to enrich each session with an element that is related to the game but fits in with it in a relevant way.

Keywords:

Wargame, wargaming, historical game

1 INTRODUCTION

Dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam¹, une équipe d'étudiants en projet tutoré (Figure 1), renouvelée annuellement depuis trois années, participe au développement de l'usage pédagogique des *wargames* à l'IAE Paris-Est, l'école universitaire de management de l'Université Paris-Est Créteil (UPEC). Notre texte propose un retour d'expérience sur l'une des activités de ce projet tutoré : la rédaction d'articles pour alimenter la rubrique « *Des étudiants s'invitent au combat* » dans le magazine bimestriel des jeux d'histoire *VaeVictis*². L'objectif de cette activité est double. Tout d'abord, il s'agit de montrer aux étudiants l'intérêt du *wargaming* concernant la culture générale et les défis intellectuels qu'il propose, que ce soit lors de parties individuelles, en équipes ou en coopération intégrale. Le second aspect est d'ordre méta puisque l'objectif est de développer la littératie ludique des participants tout en prenant part à des ateliers d'écriture collective. Dans un premier temps, nous présentons la rubrique ainsi que les *wargames* testés. Puis, dans une seconde partie, nous faisons une synthèse des témoignages des étudiants et détaillons les évolutions pour la saison 2 débutée en mars 2024.

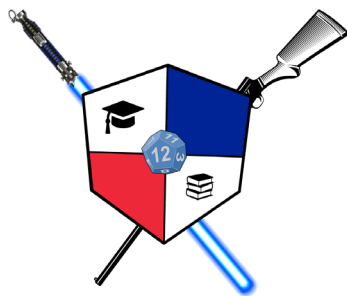


Figure 1. Logo du projet tutoré « *School of Wargaming For Management Learning and Training* ».

2 PRESENTATION DE LA RUBRIQUE

2.1 IDEE GENERALE

L'objectif initial de la rubrique « *Des étudiants s'invitent au combat* » est de faire découvrir toute la richesse des *wargames* aux étudiants du Parcours Informatique & Management de l'IAE Paris-Est au-delà de leur intégration dans plusieurs enseignements (Douin & Lépinard, 2022 ; 2023 ; Lépinard, 2021 ; 2023) et d'autres activités comme la visite de salons (Bourgeois & Grépilloux, 2023 ; Laffon & Mounissamy, 2024). En effet, si les *wargames* historiques ou d'anticipation permettent naturellement d'aborder différemment des problématiques historiques ou d'actualité, ils apportent également de réels défis intellectuels particulièrement

¹ Site internet du projet EdUTeam : <https://eduteam.fr/>.

² Site internet du magazine *VaeVictis* : <https://www.vaevictismag.fr/fr/>.

stimulants. Malheureusement, ils sont peu connus et drainent, parfois à raison, tout un imaginaire concernant leur complexité et temps de jeu. Notre rubrique s'inscrit donc dans la démocratisation de ces jeux et rend compte de séances de découverte réalisées par des étudiants de Licence et/ou de Master ne connaissant pas ou peu l'activité de *wargaming* ou de belliludisme. Chaque article, co-écrit par les étudiants eux-mêmes, est formaté de la même manière : une introduction au jeu, des témoignages des étudiants joueurs et une synthèse de la séance³. Cette dernière se déroule sur une demi-journée mais intègre des ressources à étudier en amont : lecture d'un article, visionnage d'un documentaire, etc. En revanche, l'apprentissage des règles du jeu fait intégralement partie de la séance (Figure 2). À ce titre, les co-auteurs des articles ont également la charge de bien connaître les règles pour accompagner leurs camarades le jour J. Les témoignages des participants sont rédigés à chaud, dès la fin de la partie. Enfin, la place de l'équipe pédagogique est plutôt faible puisqu'un enseignant s'occupe de la partie logistique (réservation de la salle et du jeu), de la relecture de l'article et de faire la liaison entre les co-auteurs étudiants et le rédacteur en chef du magazine (qui n'a donc qu'un unique point de contact plutôt que de multiples co-auteurs renouvelés à chaque session).



Figure 2. Séance de découverte du jeu South China Sea: Modern Naval Conflict in the South Pacific (Photo prise par l'auteur).

³ Chaque année, un étudiant est chargé d'accompagner ses camarades durant les sessions de jeu dans le cadre du projet tutoré. S'il est donc évalué dans ce contexte, les joueurs ne le sont pas et participent donc aux sessions de manière totalement libre et sans conséquence académique.

2.2 LISTE DES JEUX TESTES (1^{RE} ANNEE)

Huit articles sont parus depuis janvier 2023. Le tableau 1 en propose la liste des six jeux de la 1^{re} année du projet par ordre chronologiques ainsi que les références bibliographiques des articles associés dans le magazine VaeVictis.

Nom du ou des jeux	Référence bibliographique
Conflict of Heroes: Storms of Steel - Kursk 1943 3rd Edition	Grépilloux & Sabathier (2023)
Time of Crisis: The Roman Empire in Turmoil 235-284 AD	Grépilloux & Ould-Mohand (2023)
Clash of Giants: Civil War et Shiloh 1862	Grépilloux & Lefèvre (2023)
South China Sea: Modern Naval Conflict in the South Pacific	Canvot & Grépilloux (2023)
878 Les Vikings - Les invasions de l'Angleterre	Do & Grépilloux (2023)
Downfall of Empires : The Grand Strategic World War I game	Pereira & Hmadi (2024)

Tableau 1. Liste des wargames testés lors de la 1^{re} année de la rubrique « Des étudiants s'invitent au combat ».

3 SYNTHÈSE DE LA 1^{RE} ANNEE ET PERSPECTIVES

3.1 DES TEMOIGNAGES ETUDIANTS POSITIFS

Les témoignages des étudiants joueurs sont semblables et contrintuitifs quel que soit le jeu : les craintes initiales (presque systématiques) sont balayées après la séance et les avis sont toujours positifs même si certains participants indiquent que ce n'est pas leur type de jeu préféré. Néanmoins, il est important de préciser que l'aspect collectif est l'un des éléments qui ressort le plus, que ce soit dans le cadre de l'apprentissage collaboratif des règles ou pour les jeux se jouant en équipes. En synthèse, les étudiants ont tous apprécié les séances de découverte des *wargames* et s'en étonnent eux-mêmes dans leurs différents témoignages !

3.2 ÉVOLUTION DE LA RUBRIQUE 2^E ANNEE

Après une première année très positive, notamment en termes de retours de lecteurs du magazine VaeVictis (nous avons reçus de nombreux messages de soutien), nous avons décidé de faire évoluer la rubrique afin d'inclure dans chaque article un aspect connexe enrichissant l'intérêt et l'expérience des *wargames* testés. Pour ce faire, chaque séance apporte un élément original extérieur au domaine du *wargaming* ou au jeu. Le tableau 2 indique les sujets déjà abordés, prévus ou envisagés (par ordre chronologique).

Nom du jeu	Sujet connexe	Avancement de l'article
ONUS! Traianus	Créer des tutoriels vidéo pour l'apprentissage des règles	Paru (Arramon <i>et al.</i> , 2024)
CO-OPS	Découvrir la méthode d'élaboration d'une décision opérationnelle tactique (MEDOT, PFT 5.1 MEDOT V.2022)	En maquettage (Prévost & Yabas, 2024)

Jeux de la série COIN (crises du XX ^e siècle)	Intérêt de la série des <i>wargames</i> COIN pour la connaissance des crises réelles	En cours d'écriture (Barès & Lépinard, 2024)
Pendragon	Découvrir un jeu avec son autrice	Séance de test prévue en juin
La Guerre du Vietnam	Découvrir un conflit selon les différents niveaux (tactique, opératif et stratégique)	Projet (en réflexion)
<i>Non identifié</i>	Jouer un <i>wargame</i> sous format numérique (VASSAL)	Projet (en réflexion)

Tableau 2. Liste des *wargames* et des sujets connexes traités lors de la saison 2.

4 CONCLUSION

La première année d'articles pour la rubrique « *Des étudiants s'invitent au combat* » dans le magazine bimestriel des jeux d'histoire *VaeVictis* est une belle réussite. Chaque nouvelle découverte d'un *wargame* est appréciée par les étudiants malgré des craintes initiales très fortes⁴. L'aspect collectif des séances est toutefois un élément fondamental pour leur succès. Le fait également de pouvoir participer à l'écriture des articles engendre une belle dynamique avec, à chaque fois, de nombreux volontaires. Pour la deuxième année du projet, nous avons décidé d'enrichir chaque séance d'un élément connexe au jeu mais s'intégrant de manière pertinente. L'objectif global reste toutefois le même : faire découvrir la richesse du monde du belliludisme aux étudiants en leur montrant que les *wargames* sont finalement plus accessibles qu'on ne le pense.

Références

- Arramon, R., Bouriahi, E & Yabas, D. (2024). Des étudiants s'invitent au combat - Saison 2 : Onus! Traianus. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 173, 34-35.
- Bourgeois, P. & Grépilloux, E. (2023). Musée de la Grande Guerre : Salon du jeu d'Histoire. *VaeVictis, le magazine des jeux d'histoire*, 169, 45.
- Canvot, C. & Grépilloux, E. (2023). Des étudiants s'invitent au combat : South China Sea: Modern Naval Conflict in the South Pacific. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 170, 16-17.
- Do, H. & Grépilloux, E. (2023). Des étudiants s'invitent au combat : 878 Les Vikings - Les invasions de l'Angleterre. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 171, 16-17.
- Douin, O. & Lépinard, P. (2022). Le retour d'expérience sur un plateau : évolution du projet EdUTeam Wargames. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 163, 18-20.

⁴ La ludothèque du GamiXlab, où se déroule les séances de découverte, comprend une centaine de *wargames*, principalement historiques.

- Douin, O. & Lépinard, P. (2023). Former les (futurs) managers au retour d'expérience. 7^e *Colloque International Game Evolution*, en ligne.
- Grépilloux, E. & Sabathier, C. (2023). Des étudiants s'invitent au combat : Conflict of Heroes: Storms of Steel - Kursk 1943 3rd Edition. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 166, 26-27.
- Grépilloux, E. & Ould-Mohand, L. (2023). Des étudiants s'invitent au combat : Time of Crisis: The Roman Empire in Turmoil 235-284 AD. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 167, 21-22.
- Grépilloux, E. & Lefèvre, É. (2023). Des étudiants s'invitent au combat : Clash of Giants: Civil War et Shiloh 1862. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 168, 20-21.
- Laffon, L. & Mounissamy, M. (2024). Tournoi de l'OST de Rueil 2023. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 172, 66.
- Lépinard, P. (2021). EdUTeam Wargames : Des wargames pour former les futurs managers. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 154, 28-31.
- Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches en sciences de gestion*, 158, 489-516.
- Pereira, J. & Hmadi, I. (2024). Des étudiants s'invitent au combat - Downfall of Empires : The Grand Strategic World War I game. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 172, 20-21.
- Prévoist, G. & Yabas, D. (2024). Des étudiants s'invitent au combat - Saison 2 : CO-OPS. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 174, à paraître.