



HAL
open science

Appréhender l'actualité grâce au jeu de rôle sur table : le cas du conflit russo-ukrainien

Elise Manon Lefèvre, Ilyes Hmadi

► To cite this version:

Elise Manon Lefèvre, Ilyes Hmadi. Appréhender l'actualité grâce au jeu de rôle sur table : le cas du conflit russo-ukrainien. Colloque International Game Evolution, May 2024, Créteil (en distanciel), France. hal-04581860

HAL Id: hal-04581860

<https://hal.science/hal-04581860v1>

Submitted on 21 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.

Copyright



Figure 1. Les trois séances ont été filmées. La 3^e fut diffusée en direct sur YouTube.

Appréhender l'actualité grâce au jeu de rôle sur table

Le cas du conflit russo-ukrainien

Ilyes Hmadi
IAE Paris-Est

ilyes.hmadi@etu.u-pec.fr

Élise Lefevre
IAE Paris-Est

elise.lefevre@etu.u-pec.fr

Dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam, et plus particulièrement au sein du sous-projet EdUTeam JDR (Lépinard & Vaquiéri, 2018), trois séances expérimentales ont été menées de février à avril 2023 afin de savoir si l'usage du jeu de rôle sur table (JDR) pouvait être pertinent pour appréhender l'actualité de manière plus globale et critique à l'image des jeux d'information ou *newsgames*. En effet, les *newsgames* correspondent à une sous-catégorie des *political games*. Ils sont définis comme des « *serious computer games designed to illustrate a specific and concrete aspect of news by means of their procedural rhetoric, with the goal of participating in the public debate. [...] Newsgames illustrate and comment the news, and are as perishable as the news themselves* » (Sicart, 2008, p.28). Selon Plewe & Fürsich (2018, p.2472), ils comprennent quatre critères : *created in response to actual events, easy to access, persuasive intention* et *supplementary to traditional news*. Enfin, Caron-Sergerie (2020, p.13) précise que les *newsgames* sont destinés à « *faire comprendre des situations complexes à leurs lecteurs ou vivre de manière empathique et immersive une situation spécifique en incarnant différents rôles* ». Si ces éléments sont conceptuellement semblables à notre approche, nous nous en écartons néanmoins sur deux aspects : notre dispositif à une visée formative dans un environnement d'enseignement formel et il s'appuie sur un jeu physique plutôt que numérique.

Dans ce contexte, nous avons proposé à 12 étudiants (4 par session) de participer à un scénario (identique pour les 3 sessions) se déroulant de nos jours sur le champ de bataille russo-ukrainien (Figure 1). Le jeu déployé fut D-Start Volume 1 (Fernandez, 2017), un JDR d'initiation particulièrement accessible. Chaque joueur a reçu une fiche de personnage avant le jeu avec, comme consignes, de bien appréhender son rôle en amont de sa session en s'appuyant sur des ressources académiques ou reconnues : articles scientifiques, documentaires ARTE, etc. La 3^e séance a été diffusée en temps réel sur la plateforme YouTube ou disponible en *replay* pour 12 autres étudiants. Chaque participant (joueur et auditeur) a complété anonymement un questionnaire comprenant notamment une évaluation du dispositif selon les deux premiers niveaux du modèle de Kirkpatrick & Kirkpatrick (2016) : réaction et apprentissage (Tableau 1). Les résultats sont particulièrement encourageants avec toutes les valeurs supérieures à 3 sur 4 (sauf une : 2,92 pour l'engagement des auditeurs).

Au-delà de ces premiers résultats, nous avons identifié plusieurs perspectives et limites. Tout d'abord, nous nous interrogeons sur la cible des apprenants : sont-ils les joueurs, les auditeurs ou les deux ? Si les nuages de mots sont très semblables (Figures 2 et 3), nous avons posé la question, lors de la 3^e séance, concernant la dimension principale ressentie. Les auditeurs ont pour 50% mis en avant la dimension ludique par rapport à la dimension pédagogique (12%) ou équilibrée (38%) alors que les joueurs valident la dimension pédagogique pour 3 d'entre eux (le 4^e ayant choisi « Équilibrée »). Tous confirment néanmoins l'intérêt ressenti de ce dispositif de formation par rapport à un cours classique : 3,67/4 pour les joueurs et 3,00/4 pour les auditeurs (on remarque toutefois une valeur nettement supérieure pour les joueurs). Cette différence permet de faire l'hypothèse qu'un déploiement du JDR au sein de la classe dans son intégralité serait plus pertinent qu'une unique table de type *actual play* (« *diffusion de parties filmées* », Caïra, 2020, p.91). Enfin, et même si nous ne l'avons pas réalisé lors de ces expérimentations, un débriefing final doit obligatoirement être mené par l'enseignant car le scénario proposé est avant tout une opportunité pour débattre des sujets d'actualité d'une manière critique et originale comme l'indiquaient déjà, dans leur conclusion, Djaouti & Alvarez a propos des *newsgames* numériques (2013, p.41).

	Joueurs N = 12	Auditeurs N = 12
Engagement	3,50	2,92
Pertinence	3,75	3,25
Satisfaction	3,67	3,33
Connaissances	3,33	3,08
Compétences	3,33	3,08
Valeur / utilité	3,50	3,17
Confiance	3,25	3,00
Motivation	3,42	3,25

Tableau 1. Résultats des auto-évaluations anonymes des deux premiers niveaux du modèle de Kirkpatrick (2016). L'échelle de Likert à 4 niveaux : 1. Pas du tout, 2. Plutôt non, 3. Plutôt oui et 4. Tout à fait.

Références

- Caïra, O. (2020). Genette et la fiction interactive : un nouveau champ d'application. *Nouvelle revue d'esthétique*, 26(2), 89-99.
- Caron-Sergerie, É. (2020). Les « *newsgame* », la rencontre entre l'actualité et les jeux vidéo. *Mémo ludique*, 8, 1-16.
- Djaouti, D., & Alvarez, J. (2013). Réaliser des *newsgames* pour développer l'esprit critique d'élèves-ingénieurs ?. *E-virtuosos*, Valenciennes, France, 39-41.
- Fernandez, F. (2017). *D-Start Volume 1*. Éditions du Matagot.
- Kirkpatrick, D., & Kirkpatrick, W. (2016). *Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation*. ATD Press.
- Lépinard, P., & Vaquiéri, J. (2019). Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur, 3^e colloque international Game Evolution, Créteil, France.
- Plewe, C., & Fürsich, E. (2018). Are Newsgames Better Journalism?. *Journalism Studies*, 19(16), 2470-2487.
- Sicart, M. (2007). *Newsgames: Theory and Design*. In: Stevens, S.M., Saldamarco, S.J. (eds) Entertainment Computing - ICEC 2008, Springer.



Figures 2 et 3. Nuages de mots. À gauche, ensemble des mots des 12 joueurs (3 séances). À droite, ensemble des mots des 12 auditeurs (3^e séance uniquement).

Remerciements

Merci à FibreTigre et Sébastien Moricard (Elder-Craft) pour nous permettre de présenter notre travail s'appuyant sur leur idée originale. Merci également à tous les étudiants du Parcours Informatique & Management de l'IAE Paris-Est pour leur implication dans ces expérimentations.