

Le *wargaming* et le jeu de rôle sur table :

***Pratiques ludopédagogiques avancées pour les sciences de
gestion et du management***

Lépinard, Philippe

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

Philippe.lepinard@u-pec.fr

Résumé :

Dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam, mené à l'IAE Paris-Est, l'école universitaire de management de l'Université Paris-Est Créteil (UPEC), nous déployons depuis 2015 des *wargames* et des jeux de rôle (JdR) sur table dans plusieurs enseignements de gestion, de management et de langues. Notre article présente trois expériences originales mettant en œuvre ces jeux et visant le développement de l'esprit critique, de la culture générale et de la créativité par l'apprentissage expérientiel. Malgré des résultats encore partiels, ces activités pédagogiques démontrent un fort potentiel. Apparaissent toutefois également certaines limites importantes (long temps de préparation et forte intensité émotionnelle). Pour autant, ces travaux ouvrent de nouvelles perspectives de recherche comme le métajeu pédagogique et le *wargaming analytique*.

Mots-clés : *Wargame, Wargaming, Jeu de rôle, Ludopédagogie, Enseignement supérieur*

Le *wargaming* et le jeu de rôle sur table :

Pratiques ludopédagogiques avancées pour les sciences de gestion et du management

1. INTRODUCTION

Dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam¹ mené à l'IAE Paris-Est, l'école universitaire de management de l'Université Paris-Est Créteil (UPEC), nous déployons, depuis 2015 de manière opérationnelle, des *wargames* et des jeux de rôle (JdR) sur table dans plusieurs enseignements de gestion, de management et de langues (Lépinard, 2023 ; 2024a ; Fournier-Noël *et al.*, 2024). Toutefois, grâce à leur modularité, leur accessibilité et une production particulièrement dynamique, ces jeux laissent entrevoir de nombreuses autres opportunités pédagogiques encore inexploitées, voire inexplorées. Notre communication souhaite présenter plusieurs expériences destinées à nourrir la réflexion de la communauté enseignante sur des usages originaux et avancés de *wargames* et de JdR dans l'enseignement supérieur². Le terme « avancé » fait ici référence à des applications moins génériques et directement déployables que celles déjà présentes dans nos formations ou demandant des prérequis de la part des acteurs (étudiants, enseignants, ingénieurs pédagogiques, etc.) qui nous semblent plus conséquents. Notre problématique est la suivante : quelles sont les pratiques innovantes du *wargaming* et du JdR sur table ayant un potentiel pédagogique pour les étudiants en sciences de gestion et du management ?

¹ Site Internet du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam : <https://eduteam.fr/>.

² Dans le champ des sciences de l'éducation, une expérience est « *une situation provoquée dans l'intention explicite d'étudier certains phénomènes, de contrôler ou de suggérer une hypothèse* » (Mialaret, 2009, p.98).

Ce travail s'inscrit dans une démarche exploratoire, en tant qu'étape préalable³, puisque les expériences présentées dans cet article sont destinées, en fonction des résultats initiaux, à rentrer dans le processus formel de recherche-action proactive⁴ du projet EdUTeam afin d'accroître, *in fine*, le champ des possibles ludopédagogiques des enseignants et formateurs. Notre positionnement épistémologique, d'ailleurs particulièrement important dans la conception même des scénarios de nos dispositifs ludopédagogiques, est le réalisme critique (Bashkar, 1998 ; 2016 ; Lépinard, 2023). Enfin, l'ensemble des activités s'appuie sur l'apprentissage expérientiel de Kolb (1984), amendé selon les travaux de l'équipe EdUTeam (Lépinard, 2023). Dans une 1^{re} partie, nous définissons ce que sont le *wargame* et le JdR sur table (physique ou analogique) tout en présentant leur histoire et les pratiques actuelles que nous avons mises en œuvre à l'IAE Paris-Est. Dans un deuxième temps, nous détaillons les trois nouveaux usages que nous avons testés durant l'année 2024 : le *wargaming* et le JdR pour l'esprit critique ainsi que pour la culture générale avec des étudiants de licence et de master et le JdR solo pour la créativité avec des étudiants de licence. Enfin, notre dernière partie est une discussion présentant les limites et les perspectives de ces expériences et, plus largement, de l'avenir du projet EdUTeam qui fête en 2025 ses 10 ans d'existence.

2. LE WARGAME ET LE JEU DE ROLE SUR TABLE

Le *wargame* et le JdR ont une filiation historique commune. Le premier a fêté ses 200 ans en 2024 avec la publication, par von Reisswitz (*Reifswitz*), des règles du *Kriegsspiel*⁵ ; inscrivant ainsi le *wargame* dans sa forme contemporaine (von Reifswitz, 1824 ; Livermore, 1882 ;

³ « Processus de construction de connaissances qui vise à produire des résultats nouveaux (concepts, théorie, modèle, terrain). L'exploration peut être un objectif en soi ou bien une première étape préalable à un autre volet confirmatoire » (Giordano, 2003, p.294).

⁴ « Proactive practical action research is when the practitioner researcher implements a course of action, such as implementing a new instructional practice, and then collects data related to the practice and reflects on the effects of the new course of action » (Privitera & Ahlgrim-Delzell, 2019, p.592).

⁵ L'ensemble des jeux cités est listé par ordre alphabétique dans la ludographie (après la bibliographie).

Bourguilleau, 2020). Puis, c'est en 1974 qu'est né le JdR dans son approche actuelle avec la publication de la 1^{re} édition de *Dungeons & Dragons* (D&D) de Gygax et Arneson. Toutefois, le sous-titre du jeu indiquait encore les liens forts avec le monde du *wargaming* : « *Rules for fantastic Medieval Wargames* » (Figure 1)⁶.

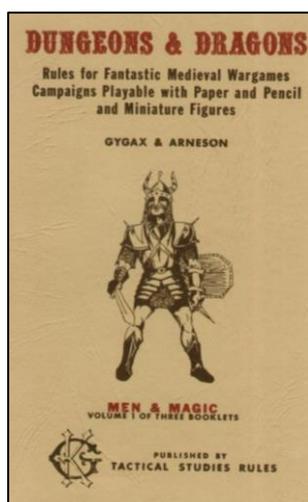


Figure 1. La 1^{re} version de D&D indiquait nettement la filiation avec le wargame. L'une des raisons principales est que c'est la communauté des belliludistes (joueurs de wargames de loisir) qui a créé le JdR.

2.1. HISTORIQUE ET DEFINITIONS

Malgré cette présence du mot « *wargame* », l'apparition du JdR est considérée comme une rupture dans l'histoire du *wargaming* en intégrant plusieurs évolutions majeures comme le fait de jouer un unique personnage (personnage-joueur ou PJ) : « *In these games [les JDR, NDA], players managed individual characters more so than the vast armies common in wargames, and the scope of agency of these characters encompassed far more than just conflict* » (Peterson, 2012, p.xi). Bien entendu, cette divergence n'a pas édifié de frontière imperméable entre les deux types de jeu et leurs communautés associées. Par exemple, il est possible d'identifier des JdR intégrant des éléments provenant des *wargames* comme *Twilight 2000*, JdR se déroulant dans un monde dystopique de 3^e Guerre mondiale qui a progressivement évolué

⁶ Pour l'histoire du jeu de rôle et de son « émancipation » du *wargaming*, nous conseillons la lecture du livre richement illustré de Pirou (2020).

vers un *hex-crawl*⁷ depuis sa 1^{re} version en 1984. Il propose dorénavant une représentation des combats de niveau escarmouche⁸ sur des cartes avec des hexagones où sont déplacés les pions (unités militaires et PJ) à l'image des *wargames* de type *hex & counters*. L'inverse est également possible avec des *wargames* donnant une large part à la narration et l'évolution de l'expérience des personnages comme le propose le récent jeu sur la guerre du Viêt Nam *Purple Haze* : « *Each of your Marines individually gains the stated Experience for the Squad's completion of the Primary and Secondary Objectives* » (Phalanx CO. LTD, 2024, p.51). Le terme de JdR est d'ailleurs ambigu puisqu'il fait référence à la fois à « *un produit d'édition et une expérience ludique collective* » (Caïra, 2024, p.212). Pour le *wargame*, la distinction est plus visible à appréhender entre l'objet *wargame* et la pratique du *wargaming*. Dans le cadre de cet article, nous nous intéressons aux deux dimensions car l'objet est, en lui-même, porteur de sens, notamment via les règles et, plus largement, sa potentialité ludopédagogique.

Le JdR « *(aussi désigné indifféremment par le terme de jeu de rôle papier ou par le sigle JdR) est un jeu de société et de simulation qui propose aux rôlistes (pratiquants de jeu de rôle papier) d'y développer coopérativement une fiction ludique dans laquelle ils interprètent des personnages qui s'inscrivent dans le contexte du jeu à travers un large espace d'appropriation* » (Roux & Roques, 2018, p.1). Concernant le *wargaming*, il est intéressant de constater que la diversité des jeux et des pratiques a largement fait évoluer sa définition, jusqu'au point où les aspects militaires et cinétiques disparaissent. Perla, l'un des pères du *wargaming* moderne, définit le *wargame* comme « *a warfare model or simulation, not involving*

⁷ « *A hexcrawl is based around a hexmap [...]. The numeric or alphanumeric references for each hex on the map allows locations to be easily keyed to the map. During play, the GM [Game Master, NDA, cf. note de bas de page 11] can determine which hex the PCs [Player Character - PJ, NDA] are starting in and then use travel mechanics to determine how far they can move and where the move. When they enter a new hex, the GM will tell them the terrain type and determine whether or not they discover the keyed content of the hex* » (Alexander, 2023, p.391)

⁸ Le niveau escarmouche met en scène des petites équipes composées de personnages individuels bien identifiés, contrairement aux autres niveaux de *wargaming* où les unités correspondent à un nombre (parfois très important) de personnages agrégés ne disposant pas de caractéristiques individuelles.

actual military forces, and in which the flow of events is affected by and in turn affects decisions made during the course of those events by players representing the opposing sides. [...] Wargaming is an experiment in human interaction » (Perla, 1990, p.274). Presque 30 ans plus tard, Pournelle (2017, p.48) propose la définition épurée suivante « *Wargaming is about humans making decisions under conditions of uncertainty* »⁹. Quoi qu'il en soit, et au-delà des définitions et de leur filiation historique, les deux types de jeux / pratiques intègrent un élément commun essentiel qui a permis leur mise en œuvre pédagogique réussie dans des enseignements de sciences de gestion et de langues, l'intercréativité, réel moteur de l'engagement des étudiants : « *démiurgique et narrative : les joueurs intègrent certains éléments déjà connus et en créent de nouveaux, qu'ils réagencent pour créer une nouvelle unité, un nouveau bloc fictionnel qui est leur création. Pour la définir, l'intercréativité permet de co-crée une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple fait de réagir à un contenu qui leur est proposé. En cela elle représente un prolongement de l'interactivité. La réception devient dès lors une étape du processus créatif* » (David, 2016, p.3 ; Lépinard, 2025). L'intercréativité fait donc référence à l'incomplétude « *car ni l'univers, ni les règles du jeu, ni les scénarios proposés aux joueurs, ni même leurs personnages ne sont pleinement définis comme dans les jeux traditionnels* » (Caïra, 2007, p.14).

2.2. PRATIQUES ACTUELLES

Les *wargames* et les JdR sont mis en œuvre de manière systématique dans trois enseignements (Fournier-Noël *et al.*, 2024 ; Lépinard, 2023) : un cours de management opérationnel en L2 (*wargames*), un cours d'anglais (*business English*) en L3 (JdR) et un cours sur la méthodologie

⁹ Le *wargaming* regroupe trois ensembles de pratiques : le *wargaming* pédagogique, le *wargaming* analytique (recherche) et le belliludisme. Si, dans le cadre du projet EdUTeam, ces trois formes sont étudiées, nos propos s'intéressent ici plus particulièrement au *wargaming* pédagogique.

du retour d'expérience (RETEX) en M2 (*wargames*, Douin *et al.*, 2021)¹⁰. Les jeux utilisés sont rarement réalistes et proposent (volontairement) aux étudiants des univers décalés afin de faciliter le lâcher prise. Par exemple, nous avons utilisé des *wargames* avec figurines comme *Marvel: Crisis Protocol* ou *Star Wars: X-Wing Miniatures Game*. Concernant le JdR, après plusieurs errements avec des jeux magnifiques mais trop complexes (comme *Symbaroum*), nous avons finalement choisi *The Strange* (JdR avec maître du jeu ou MJ¹¹) et *Fiasco* (JdR piloté par des cartes sans MJ). Si *Fiasco* propose différents univers au travers de ses trois scénarios, *The Strange* se situe dans un monde contemporain mais, grâce à des passages magiques, il permet aux joueurs de visiter toutes sortes de mondes à chaque partie selon le souhait des enseignants. Par conséquent, grâce à l'intercréativité (associée à la pédagogie actionnelle pour l'anglais¹²), les jeux actuellement mis en œuvre ne sont destinés qu'à stimuler les situations de gestion et de communication. Il n'y a aucun lien entre la proposition narrative et ludique du jeu et les connaissances à acquérir (cours de management et de RETEX) ou les compétences à développer (cours d'anglais). C'est ce que nous appelons le découplage du jeu avec les objectifs d'apprentissage (Lépinard, 2022, p.6). Cette solution permet une forte flexibilité afin de changer aisément de jeux pour un même cours et, inversement, de conserver un même jeu pour différents cours. En plus des enseignements, plusieurs projets tutorés annuels valorisés par l'obtention d'ECTS sont conduits par des étudiants dans le cadre de l'animation du *fablab* d'expérimentations ludopédagogiques GamiXlab¹³ et de sa ludothèque (plus de 850 jeux ou extensions en mai 2025). À ce titre, nous disposons d'une rubrique bimestrielle depuis plus de deux ans dans le magazine des jeux d'histoire *VaeVictis* et nous participons chaque année à des

¹⁰ D'autres enseignements sont ou ont été concernés mais ne sont pas forcément reconduits chaque année.

¹¹ Le maître ou meneur de jeu (MJ) est la personne qui prépare et anime la partie grâce à un scénario.

¹² « *La perspective privilégiée ici est, très généralement aussi, de type actionnel en ce qu'elle 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* » (Conseil de l'Europe 2001, p.15).

¹³ Actualités du GamiXlab (page Facebook) : <https://www.facebook.com/gamixlab>.

actions liées aux JdR comme le festival Rôl'Event (*e.g.* Kaddouri Alloui *et al.*, 2024) ou l'écriture d'articles de vulgarisation (*e.g.* Lépinard, 2019).

3. PRATIQUES AVANCEES

Les trois pratiques avancées, que nous allons maintenant détailler, sont structurées de manière identique : présentation du contexte général de l'expérience, précision sur la compétence ou la thématique liée à l'expérience, déroulement de l'expérience et premiers résultats partiels des évaluations qualitatives de l'expérience (il ne s'agit pas ici d'évaluations sommatives mesurant l'atteinte d'objectifs d'apprentissage). Les jeux utilisés sont également évoqués au fil du texte.

3.1. DEVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE

Les *wargames* et les JdR permettent d'immerger les participants dans d'innombrables mondes fantastiques. Toutefois, ils proposent également de vivre des événements ou des époques réalistes. Dans ce contexte, lors du séminaire de *wargaming* annuel réalisé avec une classe d'étudiants en master 2, nous avons déployé en mars 2024 des jeux de la série COIN (*COunterINSurgencies*) de GMT Games qui représentent des crises étatiques intérieures, dont la majorité se situe au XX^e siècle (*Cuba Libre* : révolution cubaine des années 50, *People Power* : révolution philippine de 1986, etc.)¹⁴. Par un travail préparatoire sur l'histoire de ces événements, les étudiants jouent afin de mieux comprendre les forces en présence, les dynamiques et interactions des factions, les enjeux et les conséquences de ces crises (Bares *et al.*, 2024, Figure 2). La compétence associée à cette activité est l'esprit critique. Selon Kouakou (2023, p.4), cette notion « renvoie à un ensemble de capacités intellectuelles pour évaluer de manière rationnelle un fait, une affirmation. Elle se rapporte à une posture intellectuelle qui commande la prise de distance face à une situation, à un problème ou, en l'occurrence, à une

¹⁴ Liste des *wargames* de la série COIN de GMT Games : <https://urlr.me/PdpjKC>.

source d'information inconnue ou méconnue ». En effet, chaque jeu est étudié en réalisant un travail de recherche historique en amont ou en parallèle des parties. Les travaux demandés en fin de séminaires sont réflexifs selon deux dimensions : sur la crise en elle-même et sur sa représentation dans le jeu ; développant au passage la littératie ludique des participants. Le retour des étudiants est particulièrement positif concernant leur ressenti sur l'acquisition de connaissances sur les crises simulées avec une moyenne de 3,75/4 (échelle de Likert allant de 1, Pas du tout, à 4 Tout à fait, sans valeur centrale). Un autre retour très intéressant concerne la question « *Les jeux COIN m'ont donné envie de tester d'autres wargames historiques* » qui obtient un score de 3,35/4.



Figure 2. Un groupe d'étudiants de M2 étudie les règles du jeu Cuba Libre. La personne qui se tient debout fait partie de la classe mais nous a accompagnés dans le cours. En effet, son expérience d'alternante dans une société concevant des serious games et wargames a grandement facilité l'animation.

Si les *wargames* permettent ici d'avoir une vision macro de la crise, le JdR va alors permettre de vivre des événements précis en prenant les rôles des protagonistes individuels. C'est ce que nous avons essayé afin de faire réfléchir les étudiants sur la guerre russo-ukrainienne grâce au JDR *D-Start*, un jeu d'initiation avec des règles simples (Hmadi & Lefèvre, 2024). Chaque participant a pris le rôle (volontairement stéréotypé) de Russes et d'Ukrainiens pris au piège dans un huis clos lors de la bataille de Bakhmout. Les parties ont été intégralement filmées.

Lors de la dernière itération, la session a été diffusée à un groupe d'étudiants volontaires via une vidéo privée YouTube. Cette pratique s'appelle dans le milieu du JdR un *actual play*¹⁵. Elle peut également faire référence, dans un cadre pédagogique, au *let's play* défini par Vincent comme « *la mise en place la plus souvent rencontrée, l'enseignant misant généralement sur les réactions et discussions suscitées par la diffusion du jeu au tableau* » (2019, p.74). Un questionnaire d'auto-évaluation a été soumis aux douze auditeurs, notamment pour mesurer les deux premiers niveaux du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016). Il en ressort un résultat notablement élevé concernant la question de la pertinence de l'activité pour comprendre le sujet d'actualité traité (moyenne de 3,25/4 sur une échelle de Likert allant de 1, pas du tout, à 4, tout à fait).

3.2. DEVELOPPER LA CULTURE GENERALE

En décembre 2024, la société les XII Singes¹⁶ a publié le JdR Babel. Sa proposition ludique est particulièrement originale et attrayante : « *Babel est le jeu de rôles du monde des livres. Il vous propose d'utiliser comme terrain de jeu les milliers d'univers de fiction imaginés en 5000 ans d'histoire de la littérature. Dans Babel, les joueurs incarnent des Biblionautes. Bien que simples humains, ils ont développé la capacité tout à fait exceptionnelle de voyager dans les livres physiquement et non pas simplement par le biais de leur imaginaire comme pour le commun des mortels. Il est ainsi possible, le temps d'un scénario, d'envoyer les personnages vivre une aventure dans l'univers de son choix* »¹⁷. Cette possibilité fait écho au développement de la culture générale (ici d'ordre littéraire) des étudiants : « *dans les premières années à l'université, la culture générale doit être présente non seulement pour ouvrir l'étudiant au*

¹⁵ Les *actual plays* sont la « *diffusion d'émissions qui présentent des parties de jeux de rôle sur table* » soit en direct (live streaming) soit enregistrées sur des plateformes telles que Twitch ou Youtube (Roux, 2020, p.135).

¹⁶ Site internet des XII Singes : <https://www.les12singes.com/>.

¹⁷ Présentation du jeu Babel sur le site des XII Singes : <https://www.les12singes.com/babel/537-babel-livre-de-base.html>. Consulté le 2 janvier 2024.

monde mais aussi pour l'ouvrir à des perspectives cachées par la culture ambiante » (Cibois, 2012, p.26). Nous avons alors organisé trois sessions afin de faire voyager les joueurs dans différents ouvrages :

- Session n°1 : un recueil de traductions de textes médiévaux et une bande dessinée racontant l'histoire du chevalier au dragon Ségurant (Arioli, 2023 ; Arioli & Tanzillo, 2023, Figure 3).
- Session n°2 : plusieurs œuvres racontant l'histoire d'Antigone (Sophocle, 441 avant notre ère/2012 ; Anouilh, 1947 ; Penet & Sophocle, 2017).
- Session n°3 : de nombreuses ressources dans l'univers dystopique de Fahrenheit 451 avec, en plus de l'œuvre originale de Bradbury (1953), les deux nouvelles de Bradbury *The Pedestrian* et *Bright Phoenix* qui ont servi d'inspiration à Fahrenheit 451, le cahier d'accompagnement à la lecture de l'œuvre d'Oudin-Shannon (2023), la bande dessinée officielle de Bradbury & Hamilton (2010) et, comme élément déclencheur de l'aventure, la bande dessinée de Durpaire & Bingono (2021).

Ces expériences se sont faites en lien avec l'éditeur, qui nous a fourni gracieusement l'ensemble de la gamme Babel, et les auteurs de certains de ces ouvrages. Un questionnaire anonyme d'auto-évaluation (échelle de Likert allant de 1, Pas du tout, à 4, Tout à fait) a été proposé aux quatorze participants à la fin de chaque session afin d'avoir leur ressenti sur la partie. Nous avons obtenu 100% de réponses. Les résultats montrent que le JdR Babel a significativement contribué à la découverte des trois histoires (moyenne de 3,56/4). Le fort taux d'engagement (moyenne de 3,94/4) et la satisfaction générale (moyenne de 3,63/4) indiquent que ce dispositif pédagogique semble efficace tout en étant particulièrement bien accueilli par les étudiants. L'ensemble des résultats de ce travail a été présenté lors du Colloque International *Game Evolution 2025* (Deroyan & Lépinard, 2025).



Figure 3. Découverte du monde du chevalier au dragon Ségurant grâce au JDR Babel. Le recueil de traductions a été dévoilé durant la partie (en tant qu'indice de l'aventure) et la BD après la conclusion de l'histoire.

En lien à la fois avec ce paragraphe et le précédent, nous avons organisé pour la 1^{re} fois avec des étudiants de 1^{re} année de licence, lors de leur semaine d'intégration fin août 2024, un séminaire de découverte des *wargames* historiques couvrant une large période allant de l'antiquité (guerre de Jugurtha, 112-105 av. J.-C.) à la guerre froide (guerre de l'Ogaden, 1977-1978). Ce travail a mené à la rédaction, par les étudiants, d'un article dans le magazine *VaeVictis* (Promotion L1 & Bourguilleau, 2024). La synthèse de ce travail est assez positive puisque, malgré des difficultés d'apprentissage des règles, les étudiants ont conclu l'article en indiquant « nous avons, pour la grande majorité d'entre nous, apprécié de découvrir des périodes historiques que nous ne connaissions que très peu, voire pas du tout. Les parties finales ont également été plaisantes et stimulantes, notamment grâce à la grande liberté d'actions et à la réflexion nécessaire » (Promotion L1 & Bourguilleau, 2024, p.35).

3.3. DEVELOPPER LA CREATIVITE

Très récemment, un nouveau type de JdR est apparu dans les boutiques grand public. Il s'agit des JdR solitaires (appelés officiellement « solo »). Cette forme de jeu ne correspond ni aux livres dont vous êtes le héros, où la lecture nous emmène de paragraphe en paragraphe, ni à la

pratique de JdR multijoueurs de manière solitaire qui existe depuis quasiment la naissance du JdR. Les JdR solo sont des ouvrages avec des systèmes de règles complets pour construire et écrire ses propres histoires en s'aidant, entre autres, de tables aléatoires (Figure 3¹⁸).

Si la majorité des jeux proposent un cadre spécifique (comme Chroniques d'un Vampire Millénaire qui est l'un des JdR solo les plus connus), certains sont beaucoup plus libres à l'image de *TREY* qui laisse le choix aux joueurs du monde : « *TREY is a storytelling game that offers limitless adventures with no preparation. You can play solo or with a group. And it's easy to use with any setting, including fantasy, sci-fi and mysteries. All you need is three dice and an imagination* » (Peterberg & Redd, 2024, p.2).

UNEXPECTED EVENTS								
d10		OUTCOME: NORMAL (2)		d10		OUTCOME: EXCEPTIONAL (3)		
1		Very Negative		1-5		Very Negative		
2-5		Negative		6-10		Very Positive		
6-9		Positive		d8				WHAT HAPPENS OR WHO IS AFFECTED? *
10		Very Positive		1		Your character is affected		
d6		EVENT TIMING		2		An NPC near you is affected		
1-2		Immediately (<i>interrupts current events</i>)		3		NPC near you does something unexpected		
3-4		Soon (<i>occurs as soon as your ongoing action is completed</i>)		4		A new NPC enters the story		
5-6		Delayed (<i>occurs as soon as possible where it fits into your ongoing objective</i>)		5		New item or new clue		
				6		Your ongoing objective is affected		
				7		Your final goal is affected		
				8		Something else unexpected happens		

Figure 4. Exemple de tables aléatoires tirées du jeu *TREY*. Leur usage est simple. Par exemple, si nous souhaitons connaître le résultat d'une action risquée que notre personnage veut entreprendre (tableau en haut, à gauche), nous jetons un dé à 10 faces (d10) et, si le résultat est 1, nous poursuivons l'écriture de notre histoire en faisant face à un événement dramatique « *Very Negative* » (à imaginer).

Ces possibilités quasi-infinies nous invitent à nous questionner sur la notion de créativité. Ting *et al.* (2024) nous livrent une définition consensuelle de ce concept : c'est la capacité de générer

¹⁸ Dans un JDR, une table aléatoire est un outil qui permet au joueur ou au MJ d'obtenir un résultat (événement, rencontre, trésor, objet, etc.) à partir d'un jet de dé. Dans le cadre d'un JDR solo, les tables aléatoires remplacent le MJ en pimantant l'histoire créée de manière solitaire.

des idées nouvelles et précieuses (*ibid.*, p.2). La notion de nouveauté fait référence à deux dimensions : la P-créativité (la nouveauté est fonction de l'entité qui a généré la production) et la H-créativité (la nouveauté se situe au niveau de l'histoire de la création humaine). Boden (2004, p.3 à 6) ajoute à cette définition trois types de créativité à la complexité croissante : la combinatoire, l'exploratoire et la transformationnelle. À partir de ces notions de base, notre expérience a consisté à faire écrire, en anglais, des histoires imaginées par les étudiants en s'appuyant sur des JdR solo.

Deux séries d'expériences ont été menées selon deux modalités différentes : une classe de trente étudiants de L1 a eu un mois pour rédiger vingt pages et un groupe de dix-neuf étudiants de L3 a réalisé ce travail en présentiel, sur une journée, avec, comme consigne, d'écrire une aventure de cinq pages. Ce projet, assez structuré, a fait l'objet d'un questionnaire post-expérience d'auto-évaluation en cours d'analyse. Toutefois, le tableau 1 présente les premiers résultats sur une échelle de Likert allant de 1 (pas du tout) à 4 (tout à fait). Nous constatons que la valeur la plus forte (3,22) concerne justement la créativité.

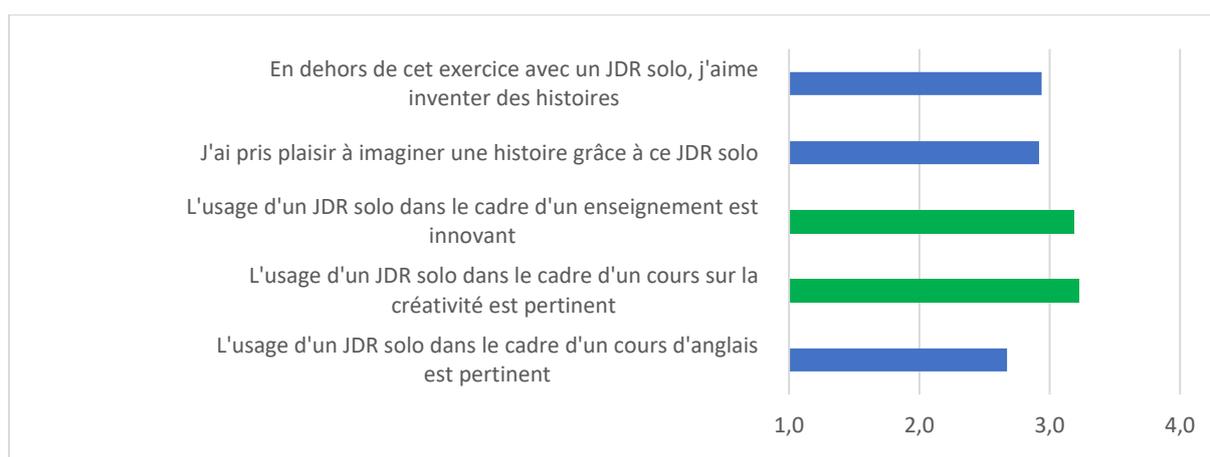


Tableau 1. Résultats préliminaires de l'expérience des JDR solo.

4. DISCUSSION

Les expériences que nous avons menées avec des *wargames* et des JdR sur table à l'IAE Paris-Est ont démontré de fortes potentialités concernant le développement de compétences

nécessaires aux (futurs) managers : l'esprit critique, la culture générale et la créativité. Toutefois, nous avons également mis en lumière des contraintes assez conséquentes pour leur déploiement opérationnel. Cette dernière partie aborde les limites et les perspectives de notre travail.

4.1. LIMITES

Les expériences présentées dans cet article sont très différentes et ont quelques contraintes opérationnelles et contextuelles spécifiques que nous ne traiterons pas ici. Il s'agit, par exemple, des questions de logistique ou de procédures d'achat des jeux qui, sans être prosaïques, ne touchent pas au fond de notre sujet. En revanche, nous pouvons identifier trois limites communes pouvant empêcher le déploiement de ces activités pédagogiques ou réduire leur portée didactique. La première difficulté concerne les prérequis nécessaires de la part des animateurs (enseignants, formateurs, etc.). Il est nécessaire de bien connaître les jeux afin d'accompagner au mieux les étudiants, notamment dans l'apprentissage des règles. Nous avons en effet constaté qu'il était risqué de compter sur un apprentissage autonome. Si certains en sont capables, d'autres peuvent réellement buter et se braquer. En termes de temps, le jeu Babel a, par exemple, nécessité plus de dix heures de préparation pour une seule séance de deux heures. Le cours avec les *wargames* de la série COIN a aussi dépassé les vingt-huit heures initialement prévues ; atteignant aisément les trente-deux heures sans compter les travaux préparatoires donnés aux étudiants.

La deuxième limite touche à l'engagement des apprenants qui peut mener à de fortes émotions. Des précautions initiales et un accompagnement des étudiants doivent être prévus. Il y a là une dimension éthique et de sécurité psychologique à prendre en compte, notamment pour ce qui concerne l'esprit critique qui implique de comprendre en profondeur un évènement pour mieux ensuite s'en extraire. Si les *wargames* sont suffisamment abstraits pour prendre du recul, les

JdR nécessitent des artefacts à mettre en œuvre comme la carte X qui permet à n'importe quel joueur, sans qu'il n'ait à s'expliquer, de demander au MJ et/ou à ses camarades de changer de scène (Stavropoulos, 2013). À noter que ces deux contraintes ne se retrouvent pas dans nos pratiques déjà déployées d'une part, parce que les jeux se déroulent dans des univers alternatifs au nôtre et, d'autre part, parce que les règles des jeux ont été allégées afin d'être assimilées en très peu de temps par les étudiants.

Enfin, la troisième limite de notre travail concerne le peu de résultats recueillis du fait du nombre restreint et de la jeunesse de chacune des expériences. Dans le cadre du projet EdUTeam, tous nos travaux tentent de mesurer à la fois le ressenti des étudiants via les deux premiers niveaux (réaction et apprentissage) du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016) et l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Ces deux étapes, indispensables, demandent toutefois de nombreux déploiements et tâtonnement préalables, d'ailleurs souvent peu documentés dans les présentations des innovations pédagogiques. C'est finalement ce que nous avons tenté de faire dans cet article.

4.2. PERSPECTIVES

Ce paragraphe dépasse les évolutions des trois activités originales de ce texte. En effet, à elles-seules, elles ouvrent finalement déjà de nouveaux horizons qui seront éventuellement actés en fonction des résultats du renouvellement de chaque expérience. Les deux dimensions dont nous souhaitons parler concernent le métajeu pédagogique et le *wargaming* analytique. Dans le cadre de nos premiers travaux en ludopédagogie, nous avons identifié neuf techniques ludopédagogiques dont deux ne pouvant pas être déployées dans un enseignement formel : l'apprentissage ludique incident et le métajeu (Lépinard & Vandangeon-Derumez, 2019). C'est ce second terme que nous souhaitons développer ici. Selon Elias *et al.* (2012, p.203), le métajeu est « *the “game outside the game.” It includes all the activities connected with the game that*

aren't part of playing the game itself, such as tournament programs, online forums, magazines about the game, training and preparation players might do before the game, or even daydreaming about the game or staring lovingly at game equipment ». Cette définition indique que le métajeu correspond à toutes les activités initiées en dehors du jeu mais s'appuyant cependant bien sur le jeu. Ces dernières sont donc très dépendantes de la volonté individuelle de chaque joueur. Toutefois, nos études actuelles nous ont menés à réfléchir sur un métajeu pédagogique qui consisterait à imaginer des activités pédagogiques externes aux jeux considérés (Lépinard, 2024b). Nous constatons des effets intéressants lors d'usages de jeux (même dans le cadre des initiations dans notre ludothèque) qui correspondent à autant de nouvelles opportunités de transformation pédagogique.

La seconde perspective du projet EdUTeam concerne le *wargaming* analytique. En effet, nous n'avons pas identifié d'activité ou de *wargames* pédagogiques propices à la notion de créativité. En revanche, le *wargaming* analytique, qui consiste à utiliser un *wargame* pour répondre à une question opérationnelle ou une problématique de recherche, est notamment dévolu à imaginer de nouvelles solutions en faisant preuve de créativité. Cette méthodologie pourrait être mise en œuvre dans différents enseignements ou activités pédagogiques comme des études de cas expérientielles. Des plus, le *wargaming* analytique, en tant que méthodologie de recherche, pourrait mener à des formations spécifiques à son usage à destination des chercheurs.

5. CONCLUSION

Le *wargaming* et le JdR sur table permettent d'imaginer un large panel d'activités pédagogiques pour les étudiants en sciences de gestion et du management. Si, depuis la fin des années 2010, certaines pratiques sont déployées de manière opérationnelle par des collègues enseignants et formateurs, il reste encore à découvrir d'autres usages et objectifs d'apprentissages associés comme les trois présentés dans notre article : le développement de l'esprit critique, de la culture

générale et de la créativité. Même si les premiers résultats de nos expériences sont particulièrement positifs, nous devons poursuivre notre travail, notamment pour réduire les contraintes identifiées qui concernent l'important temps de préparation et les risques psychologiques éventuels liés à une trop forte implication émotionnelle de la part de certains participants. Pour autant, et tels des rhizomes, chaque expérience mène à la découverte de nouvelles opportunités. D'autres expériences pédagogiques (JdR multitable¹⁹, *wargame* solo²⁰, etc.) et plusieurs pistes de recherche se présentent déjà à nous, comme le métajeu pédagogique et le *wargaming* analytique. Le projet EdUTeam fête en 2025 ses 10 ans. Nul doute que les travaux en cours et futurs nous mèneront à d'autres anniversaires. Nous profitons de la tribune qui nous est offerte ici pour remercier les centaines d'étudiants et les collègues enseignants et administratifs impliqués dans ce projet depuis 2015.

REFERENCES

- Alexander, J. (2023). *So You Want to be a Game Master*. Page Street Publishing CO.
- Anouilh, J. (1947). *Antigone*. La Table Ronde.
- Arioli, E. (2023). *Séguant, le chevalier au dragon*. Les Belles Lettres.
- Arioli, E., Tanzillo, E. & Diacodimitri, A. (2023). *Séguant, le chevalier au dragon*. Seuil Jeunesse.
- Bares, H., Lépinard, P. & Ruhnke, V. (2024). Des étudiants s'invitent au combat - Saison 2 : Un séminaire de wargaming COIN. *VaeVictis, le magazine des jeux d'histoire*, 175, 16-18.

¹⁹ Le JdR multitable, tout en conservant le principe d'un MJ et de trois à cinq PJ par table, permet de jouer en grand groupe dans un même univers. Un moyen de coordination entre les tables doit toutefois être mis en place (une personne, un dispositif de messagerie instantanée entre les MJ, etc.). Cette solution pourrait s'intégrer, par exemple, à des enseignements de management nécessitant de la coordination et de la collaboration entre équipes.

²⁰ Les *wargames* solo offrent des mécanismes permettant de jouer « contre » le jeu. Plusieurs solutions existent allant du tirage de cartes aléatoires à des *bots* (intelligence artificielle analogiques sous la forme de modélisations de comportements). Au GamiXlab, nous disposons par exemple de nombreux jeux de la série *Warfighter* et *Leader* de l'éditeur *Dan Verssen Games*. À noter que tous les jeux historiques COIN intègrent un système de jeu en solitaire.

- Bashkar, R. (1998). Philosophy and Scientific Realism. In M. Archer, R. Bashkar, A. Collier, T. Lawson et A. Norrie (éds.), *Critical Realism: Essential Readings*, Routledge, 16-47.
- Bashkar, R. (2016). *Enlightened Common Sense: The Philosophy of Critical Realism*. Routledge.
- Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Ballantine Books.
- Bradbury, R., & Hamilton, T. (2023). *Fahrenheit 451*. Phileas.
- Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms: Second Edition*. Routledge.
- Bourguilleau, A. (2020). *Jouer la guerre – Histoire du wargame*, Paris : Passés/Composés.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. CNRS Éditions.
- Caïra, O. (2019). Jeu de rôle. In G. Brougère & E. Savignac (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*. Érès, 211-214.
- Cibois, P. (2012). L'avenir des humanités. *Esprit*, 12, 20-34.
<https://doi.org/10.3917/espri.1212.0020>.
- Conseil de l'Europe (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Les Éditions Didier.
- David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu*, 6. <https://doi.org/10.4000/sdj.682>.
- Deroyan, A., & Lépinard, P. (2025). Développer la culture générale des étudiants en management Le cas du jeu de rôle Babel. *9^e Colloque International Game Evolution*, en ligne.
- Douin, O., Junghans, P., Lépinard, P. (2021). La formation des managers au retour d'expérience : conception d'un dispositif pédagogique générique. *XXX^e conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS)*, en ligne, France.
- Durpaire, F., & Bingono, B. (2021). *Le dernier livre*. Glénat.

- Elias, G. S., Garfield, R. & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of Games*. MIT Press.
- Fournier-Noel, P., Lépinard, P. & Solnik, O. (2024). Using Tabletop Role-Playing Games to Teach English in a University School of Management. *Revue Internationale des Langues Etrangères Appliquées*, 3. <https://urlr.me/3x9QjT>.
- Giordano, Y. (2003). *Conduire un projet de recherche. Une perspective qualitatives*. Éditions ems.
- Hmadi, I. & Lefèvre, É. (2024). Appréhender l'actualité grâce au jeu de rôle sur table : le cas du conflit russo-ukrainien. *8^e Colloque International Game Evolution*, en ligne.
- Kaddouri Alloui, S., Koytcha Alibay, M., Lefèvre, É., Lépinard, P., & Pereira, J. (2024). Le rôle des cartes dans le déploiement du JDR à l'université : le cas du projet EdUTeam. *Rôle'Event*, en ligne.
- Kirkpatrick, D., & Kirkpatrick, W. (2016). *Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation*. ATD Press.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Kouakou, S. K. (2023). Esprit critique et lutte contre la désinformation. *Balisages*, 7. <https://doi.org/10.35562/balisages.1274>.
- Lépinard, P., & Vandangeon-Derumez, I. (2019). Apprendre le management autrement : la ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant·e·s. *XXVIII^e Conférence Internationale de Management Stratégique*, Dakar, Sénégal.
- Lépinard, P. (2019). Apprendre le management et les langues vivantes grâce aux jeux de rôle : retours d'expérience universitaires. *Jeu de Rôle Magazine*, 48, 108-114.
- Lépinard, P. (2022). La ludopédagogie en école de management : le cas du projet EdUTeam. *Éducatons*, 6(1), G01-G13. <https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2022.0820>.

- Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches en sciences de gestion*, 158, 489-516.
<https://doi.org/10.3917/resg.158.0489>.
- Lépinard, P. (2024a). Des wargames au wargaming en école de management : entre belliludisme et pratique professionnelle. *Stratégique*, 131-132, 53-64.
- Lépinard, P. (2024b). Le métajeu comme méthode ludopédagogique. *Journées scientifiques Ludopédagogie*, Caen, France.
- Lépinard, P. (2025). Intercréativité et flow dans l'enseignement du management. *RIMHE : Revue Interdisciplinaire Management, Homme(s) & Entreprise*, 13(57), 4-18.
<https://doi.org/10.3917/rimhe.057.0004>.
- Livermore, W. R. (1882). *The American Kriegsspiel*. The Riverside Press.
- Livingstone I. & Jackson S. (2023). *Dice Men*. Arkhane Asylum Publishing.
- Mialaret, G. (2009). *Les domaines de la recherche en sciences de l'éducation*. Presses Universitaires de France.
- Oudin-Shannon, R. (2023). *Cahier d'accompagnement à la lecture de l'œuvre intégrale Fahrenheit 451*. Nathan.
- Penet, R., & Sophocle (2017). *Antigone*. Glénat BD.
- Perla, P. (1990). *The art of wargaming: a guide for professionals and hobbyists*. Naval Institute Press.
- Peterberg, M. & Redd, C. (2024). *Trey*. FrostByte Books.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World*. Unreason Press.
- Phalanx CO. LTD (2024). *Purple Haze Rulebook*. Phalanx CO. LTD.
- Pirou, J. (2020). *La grande aventure du jeu de rôle : toute l'histoire, des origines à nos jours*. Ynnis Éditions.

- Pournelle, P. (2017). Designing Wargames for the Analytic Purpose. *Phalanx*, 50(2), 48-53.
<http://www.jstor.org/stable/26296384>.
- Privitera, G. & Ahlgrim-Delzell, L. (2019). *Research Methods for Education*. SAGE.
- Promotion L1 2024-2025 & Bourguilleau, A. (2024). Des étudiants s'invitent au combat - Saison 2 : Initiation au jeu d'histoire. *VaeVictis, le magazine des jeux d'histoire*, 177, 33-35.
- Roux, U. & Roques, N. (2018). Jeu de rôle sur table 2.0 : du salon aux plateformes de streaming. *Sciences du jeu*, 10, 1-16. <https://doi.org/10.4000/sdj.1449>.
- Roux, U. (2020). Actual plays : quand le jeu de rôle sur table se médiatise. *Recherches en Communication*, 49, 133-152. <https://doi.org/10.14428/rec.v49i49.57113>.
- Sophocle. (2012). *Antigone* (J. Bousquet, M. Vacquelin, Trans., Maggiori-Kalnin, notes et dossier). Hatier. (Ouvrage original publié 441 avant notre ère).
- Stavropoulos, J. (2013). *X-Card. Safety Tools for Simulations and Role-Playing Games*.
<https://urls.fr/XTOeko>.
- Ting, T. T., Ling, L. Y., Azam, A. I. B. A., & Palaniappan, R. (2023). Artificial intelligence art: Attitudes and perceptions toward human versus artificial intelligence artworks. *AIP Conference Proceedings*, 2823(1), 020003. <https://doi.org/10.1063/5.0162434>.
- Vincent, R. (2019). Apprendre la Grande Guerre avec Soldats Inconnus ? Mécaniques ludopédagogiques et introduction en milieu scolaire. *Essais - Revue interdisciplinaire d'Humanités*, 15, 65-76. <https://doi.org/10.4000/essais.1498>.
- von Reifswitz (1824). *Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kreigs-Spielen*. E. S. Mittler & Sohn.

LUDOGRAPHIE

Tous les jeux abordés dans cet article sont listés par ordre alphabétique dans cette ludographie.

Les dates indiquées entre parenthèses sont les dates officielles ou communément admises de la 1^{re} version de chaque jeu.

- Babel (JDR, 2024)
- Chroniques d'un Vampire Millénaire (JDR, 2023)
- *Cuba Libre* (wargame, 2013)
- *D-Start* (JDR, 2017)
- *Dungeons & Dragons* (JDR, 1974)
- *Fiasco* (JDR, 2009)
- *Kriegsspiel* (wargame, 1824)
- La guerre de Jugurtha (wargame, 2023)
- La guerre de l'Ogaden (wargame, 2024)
- *Marvel: Crisis Protocol* (wargame avec figurines, 2019)
- *People Power* (wargame, 2023)
- *Purple Haze* (wargame, 2024)
- *Star Wars: X-Wing Miniatures Game* (wargame avec figurines, 2012)
- *Symbaroum* (JDR, 2014)
- *The Strange* (JDR, 2014)
- *TREY* (JDR, 2024)
- *Twilight: 2000* (JDR, 1984, 2021 pour la 4^e édition citée dans le texte)