

Synthèse et analyse d'articles concernant l'utilisation du JDR à des fins sérieuses
UGUET Claire – Master 2 Marketing Digital – IAE Gustave Eiffel – 30/11/20

I. Synthèse des articles

Article 1 : Alderman Naomi, Role-Playing games : all human life is there... or so it sometimes seems, The Guardian, 14 juillet 2014. Disponible ici :

<https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/14/role-playing-games-dungeons-and-dragons>

Dans cet article, Naomi Alderman avance le fait que des jeux de rôle tel que Donjons et Dragons pourraient aider l'humanité à résoudre des grands défis contemporains, notamment des défis technologiques. Selon elle, à travers les jeux de rôle, on retrouve des questionnement sur le comportement humain, sur les réactions et les caractères des êtres humains. En effet, lorsque l'on joue à un jeux de rôle, on doit se mettre dans la peau d'un personnage et décider comment celui-ci agira. On génère alors les réactions et les émotions de notre personnage. Naomi Alderman rapproche ce processus à l'intelligence artificielle, grand défi technologique de notre époque, car selon elle, les êtres humains, à travers l'IA, tentent de comprendre comment les humains se comportent, qu'est ce qui rend un être réel, et quels comportements et caractères sont acceptables et lesquels ne le sont pas, et ces questionnements sont également présent dans les jeux de rôle. Les questionnements étant similaires, les JDR pourraient donc aider à résoudre le grand défi de l'intelligence artificielle.

Article 2 : Bogard Debbie, Learning through role play, The guardian, 16 fevrier 2012. Disponible ici :
<https://www.theguardian.com/teacher-network/2012/feb/16/learning-through-role-play>

Debbie Bogard enseigne l'histoire et la politique au City and Inslington Sixth Form College. A travers cet article, elle évoque l'efficacité de différentes méthodes d'enseignement et relate son expérience concernant un jeu de rôle qu'elle a proposé à ses élèves. Le jeu de rôle qu'elle a utilisé était basé sur la Russie d'avant première guerre mondiale. Pour elle, les JDR ont plusieurs avantages :

- Ils encouragent l'empathie des élèves en leur demandant d'adopter une autre position que la leur
- Ils encouragent à penser d'une façon nouvelle et créative
- Ils sont amusants et maximisent l'implication des élèves
- Ils permettent d'obtenir un cours créatif et favorisant l'apprentissage en autonomie

Article 3 : Chan Goldie, Eight leadership lessons you can learn from "Dungeons and dragons", Forbes, 11 décembre 2018. Disponible sur : <https://www.forbes.com/sites/goldiechan/2018/12/11/8-leadership-lessons-dnd/?sh=287f1a3b7015>

Dans cet article, Chan Goldie mets en avant que le jeu de rôle Donjons et dragons peut nous apprendre 8 leçons en leadership : être compatissant, s'affirmer, être étrange, être un miroir (laisser son équipe prendre le lead par moment), accueillir de la diversité dans son équipe, être digne de confiance, être à l'écoute, et enfin être un guide coopératif.

Article 4 : Missio Erik, How Dungeons and dragons can help with child development, CBC, 15 décembre 2017. Disponible sur : <https://www.cbc.ca/parents/play/view/how-dungeons-and-dragons-can-help-with-child-development>

A travers son article, Erik Missio émet l'idée que les jeux de rôle peuvent être très bénéfiques pour les enfants et qu'ils leurs permettent de développer de nombreuses compétences :

- L'alphabétisation : les enfants doivent en effet lire les règles du jeu, et elles sont souvent nombreuses dans ce type de jeu
- Les mathématiques : via le comptage de points de vie par exemple
- Les probabilités et la théorie du jeu : via des lancers de dé par exemple

Dans cet article, la question de l'accessibilité de ce type de jeu pour les enfants est également posée. Cet article répond à cette question en montrant que le jeu et les règles peuvent être simplifiés pour rendre l'expérience plus facile pour un enfant.

L'article évoque aussi l'aspect social du jeu de rôle qui se joue en physique contrairement au jeu de rôle en ligne. Cela passe par les interactions durant le jeu mais aussi par les activités annexes au jeu peuvent réaliser les parents avec les enfants, comme peindre des figurines du jeu par exemple.

Article 5 : Reith-Banks Tash, Beyond Dungeons and Dragons : can role play save the world ?, The guardian, 26 mars 2018. Disponible ici : <https://www.theguardian.com/world/2018/mar/26/can-live-action-role-play-larp-save-the-world>

Dans cet article, Tash Reith-Banks avance le fait que les jeux de rôles peuvent permettre de trouver des solutions à des problèmes de la vie réelle, comme la crise des réfugiés avec le jeu « The Quota ». Cet article met aussi en avant le fait que des jeux de rôles basés sur la vie réelle peuvent permettre à des individus d'être plus compréhensifs (notamment sur les convictions d'une personne) et de développer leur empathie, de par le fait que dans ces jeux, on doit se mettre dans la peau d'un autre individu.

II. Analyse

Grâce à mon expérience, je suis en mesure d'effectuer une analyse de ces articles.

Aspect éducatif des JDR

Tout d'abord, certains de ces articles évoquent l'aspect éducatif que peuvent avoir les jeux de rôle. Erik Missio avance par exemple le fait que ces jeux peuvent développer les capacités de lecture et de calcul des enfants. Cet argument me semble tout à fait acceptable, car un enfant sera amené à lire les règles et à effectuer des calculs. Néanmoins, je pense que l'on peut retrouver cela dans d'autres jeux, comme des jeux de société, le monopoly par exemple.

Développement des capacités d'analyse et de réflexion

En revanche, j'ai pu constater lors de mon expérience que les jeux de rôle permettent de développer de nombreuses soft skills. Cet aspect est notamment évoqué dans l'article Debbie Bogard et dans celui de Goldie Chan. Lorsque j'ai participé au jeu de rôle, celui-ci me positionnait comme un survivant d'une épidémie qui transformait les êtres humains en zombies. J'ai donc été immergé dans une situation nouvelle, inconfortable, qui sortait de ma zone de confort. J'ai dû effectuer des choix qui pouvaient

tous avoir de lourdes conséquences. A chaque étape, je devais donc me servir (et donc développer) mes capacités d'analyse et de réflexion.

Développement des capacités de coopération, d'empathie et d'écoute

Mais contrairement à une partie d'échec par exemple, je n'étais pas seule lors de ce jeu. Il fallait donc prendre en compte les avis et les choix des autres participants, et donc prendre en compte le collectif. En ce sens, les jeux de rôle permettent donc de développer la capacité de coopération et d'écoute d'une personne. Le joueur doit prendre en compte l'avis des autres joueurs pour pouvoir tous avancer ensemble dans la partie.

Le joueur doit également se mettre dans la peau de son personnage, et agir en fonction du caractère et des caractéristiques de celui-ci. Il doit imaginer ce que son personnage ressentirait face à la situation. Par exemple, lors de mon expérience, je devais adopter le rôle d'un « geek » fébrile et peureux. A chaque étape, je n'agissais donc pas comme je l'aurais fait, mais comme mon personnage l'aurait fait. Pour moi, les jeux de rôle permettent donc bien de développer une capacité d'empathie, comme cela est avancé dans plusieurs articles. Je trouve donc qu'il serait particulièrement intéressant d'utiliser des jeux de rôle dans le cadre de la formation de managers. En effet, les managers sont amenés à diriger des individus, il est donc important qu'un manager ait des capacités d'empathie et puisse se mettre à la place des individus qu'il dirige.

Développement de capacité de leadership

En plus des capacités de coopération, d'écoute et d'empathie, Goldie Chan met en avant le fait que les JDR peuvent permettre de développer d'autres compétences de leadership. Mon expérience me permet d'affirmer cette idée. En effet, lors d'un jeu de rôle, il faut parfois s'affirmer pour faire avancer le jeu. A un moment de la partie, le jeu n'avancait plus car aucun des joueurs ne parvenait à prendre une décision ; il a donc fallu que je m'affirme pour prendre une décision et faire avancer le jeu. A un autre moment, j'ai également proposé une idée qui ne faisait pas l'unanimité. Il a donc fallu que je démontre mon point de vue pour gagner la confiance des autres joueurs, comme un leader doit gagner la confiance de son équipe.

Mais les JDR peuvent également permettre à un leader de comprendre qu'il faut laisser son équipe prendre le lead de temps à autre. Au cours de la partie, j'ai proposé une idée qui était bien loin d'être la meilleure. J'ai donc pu constater qu'il faut savoir faire confiance et laisser les autres diriger de temps à autre, car cela peut être très bénéfique.

Aussi, dans un JDR, les personnages sont bien souvent très différents les uns des autres, et chacun à ses propres forces et faiblesses. Il faut donc composer avec les spécificités de chacun, comme cela est le cas dans une équipe en entreprise. Par exemple, un personnage peut ne pas savoir se battre face à des zombies, mais savoir réaliser des pièges à zombie. En ce sens, les JDR permettent donc de mieux appréhender la diversité dans une équipe et de mieux savoir l'apprécier.

Développement de l'imagination et de la créativité

Les articles mettent également en avant le fait que les JDR permettraient de développer l'imagination et la créativité. J'ai pu constater lors de mon expérience que ces deux éléments sont également tout à fait vrais. En effet, en étant plongée dans un univers différent du mien, j'ai dû puiser dans mon imagination pour pouvoir me représenter au mieux les scènes, les actions, ainsi que les personnages. Il faut également faire preuve de créativité pour trouver des solutions aux problèmes rencontrés lors du jeu, qui sont des problèmes que nous n'aurions pas forcément rencontrés dans la vie réelle.

Les JDR comme solution à des crises de la vie réelle

Mais d'après Tash Reith-Banks, les JDR peuvent également permettre de trouver des solutions à des problèmes de la vie réelle, comme la crise des réfugiés avec le jeu « The Quota ». Bien que mon expérience personnelle ne me permette pas de vérifier ce point de vue, je pense que les JDR peuvent aider les êtres humains à appréhender différemment ces problèmes. En effet, nous avons bien souvent des opinions sur des situations que nous n'avons pas vécu. Or, bien souvent, nous aurions un point de

vue différent si nous vivions cette situation. En nous faisant vivre la situation, les JDR peuvent donc participer (notamment grâce à l'empathie, pour le cas des réfugiés par exemple) à sensibiliser à des problèmes sociétaux. Suite à cette sensibilisation, un individu pourrait donc être poussé à s'impliquer pour résoudre ce problème dans la vie réelle. Cela permet également, grâce à l'activation de notre imagination et de notre créativité, de trouver des solutions qui n'auraient pu ne pas être encore envisagée dans la vie réelle, et donc les solutionner.

Les JDR comme aide au développement de l'intelligence artificielle

Dans son article, Naomi Alderman estime qu'à travers un JDR, un individu tente d'adopter les comportements, les méthodes de réflexion et le caractère d'un autre être humain, comme l'Intelligence Artificielle. Et il est vrai qu'aujourd'hui, de nombreuses entreprises cherchent à créer des robots / ordinateurs dotés d'IA qui ressemblent fortement à des humains (que ce soit physiquement ou au niveau du comportement). Même si mon expérience ne me permet d'apporter une réponse totale à cette idée, il est vrai que lors de celle-ci, j'ai dû me mettre dans la peau d'un autre individu, et réfléchir afin d'adopter le comportement, le caractère que j'estime qu'il aurait eu. J'ai donc dû essayer de comprendre comment mon personnage se comporterait et comment il agirait. Or, l'Intelligence Artificielle tente d'adopter une réflexion et des réactions similaires à l'être humain. On peut donc rapprocher ces deux processus.

Aussi, une Intelligence Artificielle ne fonctionne que parce qu'on l'a entraîné, qu'on lui a montré comment réagir dans une situation. En ce sens, cela se rapproche de ce que j'ai pu faire car je me suis basé sur la carte de mon personnage, sur les éléments que je connaissais de lui, sur ce que je savais de son caractère, pour prendre mes décisions.

Néanmoins, les JDR laissent une place à la spontanéité, ce que ne fait pas l'Intelligence Artificielle car elle ne prend des décisions que grâce à l'analyse des situations qu'on lui a montré précédemment.

En conclusion, nous pouvons dire que les JDR sont bien davantage que de simples jeux amusants. Au-delà de leur aspect ludique, ils peuvent en effet permettre de développer de nombreuses compétences, et cela que l'on soit un enfant ou un adulte. En fonction du scénario, les JDR peuvent sensibiliser à des causes et aider à trouver des solutions à des problématiques majeures. Ils peuvent également aider à développer la cohésion, l'esprit d'équipe, mais également l'imagination et la créativité. En ce sens, les JDR sont d'après moi un fabuleux mélange permettant d'obtenir les bienfaits des activités sportives d'équipe, des jeux de société, et des activités créatives, et leur utilisation à des fins sérieuses devrait être grandement encouragée.

Bibliographie :

Alderman Naomi, Role-Playing games : all human life is there... or so it sometimes seems, The Guardian, 14 juillet 2014. Disponible ici :

<https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/14/role-playing-games-dungeons-and-dragons>

Bogard Debbie, Learning through role play, The guardian, 16 fevrier 2012. Disponible ici :

<https://www.theguardian.com/teacher-network/2012/feb/16/learning-through-role-play>

Chan Goldie, Eight leadership lessons you can learn from "Dungeons and dragons", Forbes, 11 décembre 2018. Disponible ici :

<https://www.forbes.com/sites/goldiechan/2018/12/11/8-leadership-lessons-dnd/?sh=287f1a3b7015>

Missio Erik, How Dungeons and dragons can help with child development, CBC, 15 décembre 2017.

Disponible ici :

<https://www.cbc.ca/parents/play/view/how-dungeons-and-dragons-can-help-with-child-development>

Reith-Banks Tash, Beyond Dungeons and Dragons : can role play save the world ?, The guardian, 26 mars 2018. Disponible ici :

<https://www.theguardian.com/world/2018/mar/26/can-live-action-role-play-larp-save-the-world>