

Découverte du jeu de rôle sur table lors d'une semaine de pré-rentrée universitaire

Licence 1 Informatique & Management¹

Promotion 2025-2026 – IAE Paris-Est – Université Paris-Est Créteil (UPEC)

INTRODUCTION

Dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam² et de la semaine de pré-rentrée des étudiants de 1^{re} année de la licence Informatique & Management³, nous avons organisé un séminaire d'initiation au jeu de rôle sur table (JdR). Cette activité fut structurée en quatre soirées d'étude de plusieurs JdR (cf. Ludographie) en équipes de trois ou quatre étudiants (Figure 1) puis d'une après-midi (le vendredi) où chacun a pu expérimenter une aventure d'une heure et demie environ. Les maîtres du jeu (MJ) ont été tiré au sort parmi la classe le vendredi matin même (Figure 2). Tous les autres joueurs ont été répartis sur des jeux qu'ils n'ont pas étudiés les soirées précédentes. Le défi était donc immense : découvrir, en une dizaine d'heures et en équipe autonome, ce qu'est la pratique du JdR, un jeu et être capable, pour sept étudiants, de le maîtriser dès la fin de semaine. Quelques ressources ont été envoyées en amont. Elles comprenaient à la fois des documents d'initiation sur le JdR, des articles scientifiques sur des concepts et pratiques et des vidéos explicatives (cf. Références). Deux questionnaires ont également été complétés. Le premier était destiné à appréhender le niveau de connaissance sur le JdR (seuls deux étudiants avaient déjà eu une initiation). Le second, anonyme et plus approfondi, a été administré après le séminaire. Les résultats de ce questionnaire feront l'objet d'un texte spécifique compte tenu de la quantité de données recueillies.

Le document que vous avez sous les yeux présente l'ensemble des retours d'expériences individuels des vingt-six étudiants ayant pris part à l'intégralité du séminaire de JdR. Trois étudiants supplémentaires nous ont rejoints le mercredi. Ces derniers ont alors endossé le rôle d'observateur. Toute interaction avec leurs camarades leur était interdite durant le séminaire JdR. Ils ont dû observer et prendre des notes afin d'adopter une posture la plus neutre possible lors des temps d'apprentissage des règles et des parties finales réalisées le vendredi. Enfin, ils ont produit les deux synthèses de ce texte (MJ et joueurs). Et sans trop divulguer, je peux déjà vous annoncer que ce projet est une totale réussite. Je félicite cette nouvelle promotion pour leur engagement dans la découverte du JdR. Bonne lecture !

Philippe Lépinard
Responsable du projet EdUTeam
philippe.lepinard@u-pec.fr

¹ Cf. Liste alphabétique des 29 étudiants auteurs en fin de document.

² Site internet du projet EdUTeam : <https://eduteam.fr/>.

³ Du lundi 25 au vendredi 29 août 2025.

SOMMAIRE

Introduction	1
Sommaire	2
1. Retours d'expériences des joueurs.....	2
2. Retours d'expériences des maîtres du jeu	20
Références.....	26
Ludographie	26
Liste alphabétique des étudiants auteurs	27
Mots-clés	27

1. RETOURS D'EXPÉRIENCES DES JOUEURS



Figure 1. Les 26 étudiants découvrent leurs jeux le lundi soir de la semaine de pré-rentrée.

1.1. ALIEN ET L'APPEL DE CTHULHU (LEO)

Lors de cette semaine de pré-rentrée dédiée aux étudiants L1 du parcours Informatique & Management à l'IAE Paris-Est, j'ai pu étudier le JdR Alien à plusieurs niveaux : que ce soit par la lecture des règles et de l'histoire, ainsi que par la création d'un scénario autour de cet univers. De plus, j'ai pu participer en tant que joueur à une séance d'une heure et demie sur le jeu L'Appel de Cthulhu. Tout d'abord, ne connaissant pas cette pratique, je fus positivement surpris par l'expérience apportée par les JdR. En effet, de prime abord, ces jeux que nous avons étudiés au cours de cette semaine de pré-rentrée peuvent paraître difficiles à assimiler et impressionner. Assurément, devoir s'approprier un univers nouveau et un livre de règles qui peut faire plusieurs centaines de pages, le tout dans un court laps de temps, peut paraître être une tâche insurmontable. Cependant, lors de la mise en pratique réalisée où j'ai joué le rôle de joueur, tout s'est bien passé, dans l'amusement, tout en mobilisant plusieurs compétences utiles en société. Concrètement, j'ai vu que le JdR a permis d'améliorer la cohésion de groupe au sein de la promotion, de développer notre appétence pour la lecture, notre imagination, ainsi que notre logique. En effet, je trouve que le JdR stimule bien notre imagination car il ne présente pas autant de support visuel qu'un jeu vidéo. Cela pourrait être un point négatif pour certaines personnes mais, au contraire, je

pense que cela nous rend encore plus libre de nos actions dans le jeu. Également, le système de règles, de compétences et de statistiques rend cette expérience encore plus immersive en rendant notre personnage, nos réactions, ainsi que nos actions face à cet univers beaucoup plus réaliste. Je fais référence ici par exemple au système de dés de stress dans Alien, ou alors, au système de santé mentale dans L'Appel de Cthulhu, qui rendent nos réactions plus réaliste, cela nous permet de nous mettre plus facilement à la place du personnage qu'on incarne, grâce aux réactions mentales face aux événements, prévues par les jeux) De plus, en écrivant un scénario pour ce jeu, on pourrait se dire que les actions des joueurs sont déjà prédéterminées, cependant, ce que je trouve agréable dans le JdR c'est que, malgré l'objectif fixé, le chemin pour y arriver n'est pas prédéterminé, ce sont les joueurs qui le construisent. D'autre part, pendant mon expérience de joueur, j'ai bien aimé les énigmes car ces dernières nous poussaient à découvrir l'univers et à en apprendre plus sur l'histoire des personnages présents tout en développant notre logique car nous devons lier des informations afin d'avancer dans le scénario. Ainsi, contrairement aux premiers ressentis, jouer à un JdR n'est pas aussi difficile que cela paraît. De plus, c'était une expérience très plaisante que je referai avec plaisir en tant que joueur ou MJ, pour découvrir une autre facette de cette discipline.

1.2. ALIEN ET WARHAMMER FANTASY (ADAM)

Durant la semaine de pré-rentree à l'IAE Paris-Est en tant qu'étudiant de 1^{re} année en licence Informatique & Management, j'ai participé à plusieurs activités destinées à faciliter l'intégration des nouveaux étudiants et à mieux comprendre le fonctionnement de l'établissement. J'ai notamment travaillé chaque soir, du lundi au jeudi, en équipe de 17h30 à 19h sur un formidable outil stimulant et créatif : les jeux de rôle (JdR) sur table. J'ai étudié et découvert le jeu Alien avec mes trois camarades. Nous avons donc commencé par lire le *lore* du jeu, ce n'était pas vraiment la partie du jeu la plus importante et intéressante pour la suite mais un minimum nécessaire. Puis nous avons commencé à lire les règles du jeu et son déroulement qui là, au contraire, représente le cœur du jeu pour pouvoir présenter le jeu à une partie de la formation (L1, L2...) en tant que MJ. En effet, avec l'utilisation des dés, de nombreux tests sont possible dans le jeu Alien, ce qui permet d'animer durant une grande partie des 1h30 de jeux, en apportant des choix décisifs, cruciaux pour la suite du jeu mais aussi de réflexion. Dès lors, ce qui a vraiment était surprenant, c'est que très rapidement nous avons débattu concernant les règles tout en s'aidant à comprendre celles-ci, car chacun avait sa perception de comment on pouvait les utiliser en tant que MJ. Les avis pertinents et diversifiés ont créé un vrai esprit d'équipe durant cette semaine de pré-rentree. Ensuite, jeudi soir, un jour avant la mise en place des sessions de JdR complètes, nous avons dû finaliser la partie lecture et compréhension des règles du jeu pour déterminer un ou des scénarios à présenter vendredi. On a donc décidé de se concerter sur une partie du scénario d'introduction pour pouvoir contextualiser le JdR Alien à nos camarades et de s'aider sur tout ce que chacun comprenait pour que, de cette manière, tout le monde soit prêt à être MJ et ainsi improviser lors des jeux sur les événements à venir tout en restant cohérent avec l'introduction de notre scénario en commun et le *lore* du JdR Alien.

Le dernier jour de la pré-rentree (vendredi), M. Lépinard a donc décidé d'attribuer le rôle de MJ seulement aux étudiantes de première année, ce qui a permis une excellente réussite globale en tant que MJ. Les groupes de joueurs et JdR associés aux MJ ont été tirés au hasard avec, dans chaque groupe soit des élèves (L2), soit

Mme Noel, soit M. Lépinard. Dans notre groupe, était présent le directeur étudiant, Christian élève en deuxième année. Notre jeu fut Warhammer Fantasy Roleplay. J'avais certains a priori sur les 1h30 de jeux. J'allais peut-être m'ennuyer ou ne pas comprendre les règles et le déroulement des événements au sein du jeu. Cependant, c'est tout le contraire, grâce notamment au MJ désigné ayant utilisé son audace et ses capacités naturelles de lectrice, nous avons rapidement été placés en immersion complète, permettant ainsi de débattre durant les tests cruciaux comme des choix décisifs de vie ou de mort selon nos choix, mais aussi, s'amuser, attirer notre curiosité. Le résultat de cette expérience à balayer tous les a priori, n'ayant pas vu le temps passer et même voulant continuer la suite de la très bonne fin choisie par la MJ, qui représente un vrai coup de théâtre.

En outre, cette semaine m'a permis de me familiariser avec l'environnement de l'IAE, de commencer à créer des liens avec mes futurs camarades, et de pouvoir voir de ce qu'on est réellement capable de faire, moi pensant comme d'autre ne jamais réussir. Finalement, j'ai vécu une expérience unique.

1.3. ALIEN ET THE WALKING DEAD UNIVERSE (GWANAËLLE)

Dans le cadre de notre semaine de pré-rentree, nous avons participé à une activité originale : un JdR (JdR) se déroulant dans l'univers de Star Wars. Au départ, j'avais été assignée au JdR Alien, mais comme je n'ai pas été désignée comme MJ, j'ai finalement joué à Star Wars. En effet, même je connaissais la saga de nom, je n'avais jamais vraiment regardé les films et cet univers ne m'attirait pas particulièrement. C'était aussi la première fois que je faisais un JdR, alors que j'avais plutôt l'habitude de jouer à des jeux solitaires. Cependant, le fait de regarder des films en général m'a aidée à être plus connectée pendant le jeu. Pouvoir imaginer les scènes et les personnages a rendu l'expérience plus vivante et m'a permis de mieux comprendre l'histoire ainsi que mon rôle au sein du groupe.

Nous étions répartis en groupes de quatre, chacun avec un rôle à jouer : certains ont été choisis comme MJ, tandis que les autres étaient joueurs. Il ne s'agissait pas seulement de suivre une histoire : nous devons prendre des décisions, discuter entre nous et agir ensemble pour atteindre un objectif commun. Cette immersion m'a montré que le JdR n'est pas seulement un jeu, mais aussi une façon de vivre une histoire et de comprendre les interactions entre les personnages et leurs choix. Pour bien profiter de l'expérience, il était important pour moi d'imaginer chaque scène comme si elle se passait devant nos yeux en se mettant dans la peau du personnage, un peu comme dans un film. Cette façon de se représenter l'univers a rendu l'activité plus vivante et m'a aidé à me concentrer sur mon rôle tout en suivant les autres. Notre groupe s'est vu attribuer un scénario dans lequel nous devons agir ensemble pour atteindre un objectif commun. Ensuite le MJ qui a été choisi nous a expliqué les règles, montré le plan et attribué les personnages. J'ai incarné Oskara, un personnage courageux et impulsif, souvent tenté de résoudre les situations par la force. Et au début, j'agissais un peu de manière individuelle, essayant de faire avancer mon personnage seule. Nous avons commencé calmement en lançant les dés sans vraiment discuter. Ensuite, le MJ nous a encouragés à échanger et à prendre des décisions ensemble, ce qui a rendu le jeu plus dynamique et naturel. Avant chaque action, nous devons déterminer quel membre du groupe était le mieux adapté : par exemple, celui qui avait le plus de points en intelligence ou en maniement d'armes. Certaines situations demandaient de la stratégie, d'autres de la négociation ou de l'improvisation. Par exemple, comme j'incarnais Oskara et, après m'être blessée, j'ai dû demander l'aide d'un coéquipier pour continuer. De plus, mon arme, la plus

puissante du groupe, était souvent bloquée si je l'utilisais seule, donc les autres ont dû me soutenir. L'aspect intéressant était que chaque choix entraînait des conséquences : il pouvait nous rapprocher de la victoire ou compliquer la mission.

Ce format m'a permis de découvrir la richesse du travail en petit groupe : l'importance d'écouter les autres, de répartir les rôles et de trouver un équilibre entre initiative personnelle et coopération. J'ai compris qu'en travaillant de manière collective et réfléchie, nous obtenions de meilleurs résultats que lorsque j'agissais indépendamment ou impulsivement. Cette activité m'a montré qu'un JdR n'est pas seulement un moment de divertissement, mais aussi un outil pédagogique efficace. Elle m'a permis de mieux comprendre la dynamique d'un groupe et l'importance du management au sein d'une équipe : répartir les rôles, écouter les autres, prendre des décisions collectives et adapter sa stratégie selon les forces de chacun. De plus, elle m'a également aidée à développer ma créativité, en imaginant des solutions originales pour avancer dans l'histoire et en visualisant les scènes comme si elles se déroulaient devant moi, comme dans un film. Cette projection m'a permis de mieux m'immerger, de me représenter l'univers et de jouer mon rôle de manière plus naturelle et cohérente avec le groupe. En définitive, cette première expérience m'a donné envie d'en apprendre davantage, non seulement sur le JdR, mais aussi sur les mécanismes de travail en équipe, la coordination et la prise de décision collective, autant de compétences utiles dans le management et dans la vie professionnelle.

1.4. L'ANNEAU UNIQUE 2^E ÉDITION ET ALIEN (IMADEDINE)

Le JdR est une aventure de visualisation, amusante et stimulante. Au premier abord je pensais que le JdR était ennuyant et sans réel intérêt si on ne connaît pas le thème du jeu au préalable et que l'on n'a pas un penchant pour ce dernier. Pourtant ces aprioris se sont révélés faux. Le réel point culminant de cette activité est la capacité qu'elle a de nous faire sentir que l'on progresse vers un objectif et que nous sommes une partie intégrante de l'histoire. Il est toujours plaisant d'entendre que nous avons réussi et que nous sommes forts, même si c'est dans l'imaginaire que nous sommes des héros. Cela apporte une certaine reconnaissance. Personnellement, la première fois que j'ai eu la boîte et lu les règles, j'ai initialement trouvé cela ennuyeux et j'ai jugé d'avance que la suite serait tout aussi peu captivante. Pourtant, après la phase de lecture et de compréhension des règles, j'ai pu me plonger entièrement dans le lore du jeu (Le Seigneur des anneaux en l'occurrence pour ma première expérience).

Je trouve qu'être joueur est plus amusant, car on incarne un héros qui suit son histoire contée par le MJ et qui peut interagir et décider lui-même de sa destinée. Le fait que nous soyons un groupe de héros unis, se serrant les coudes pour atteindre un objectif commun, apporte une dynamique, un sentiment de cohésion et de solidarité, ce qui peut être utile pour aider un groupe à briser la glace et tisser des liens, sans passer par la phase gênante d'analyse d'autrui et de timidité. L'ajout de boss comme ennemis communs renforce cet effet, poussant le groupe à communiquer pour se répartir les tâches et ainsi en venir à bout collectivement, en jouant sur les affinités de combat de chacun (mêlée, archer/artilleur, soin, tank). Les items, que l'on peut gagner via des combats ou trouver inopinément, permettent de nous équiper et donc apportent un paramètre de gestion de son équipement, ce qui pousse l'immersion. On se surprend à réfléchir quant au bon timing d'utilisation d'un item. Pour continuer sur cette notion d'immersion, le fait que le MJ ait un écran, qui cache aux joueurs le scénario papier, les items, etc., exacerbe cette immersion. La décomposition de l'histoire en petites scènes

successives permet de faciliter son suivi et de faire à chaque fois des réunions de groupe pour décider démocratiquement de la meilleure suite d'actions à proposer.

J'ai moi-même pu expérimenter le JdR en tant que joueur, sur le jeu Alien, qui nous transporte dans un futur dystopique où les humains se déplacent dans l'espace via des vaisseaux spatiaux sophistiqués. J'étais le pilote de notre vaisseau comptant 4 joueurs, chacun expert d'un domaine et ayant un objectif lié à ce domaine. Ainsi, notre engin en panne, j'ai dû me rendre au poste de commandement pour reprendre le contrôle et rétablir les communications. Pour y accéder j'ai dû ouvrir les portes verrouillées via des jets de dés en utilisant ma compétence de force. Plus tard dans la partie, le MJ décide d'ajouter un obstacle de taille : l'alien en personne, qui se cachait dans notre engin au niveau des réacteurs. Il possède 3 points de vie. Une fois vaincu, la partie s'est poursuivie car notre objectif principal n'était pas atteint : arriver sur une planète où se trouvait une ambassade américaine. Cela explique ainsi pourquoi certaines parties prennent autant de temps, et peuvent même se mettre en pause pour être reprises quelques jours plus tard. Rien ne s'arrête tant que l'objectif n'est pas atteint. Finalement, j'ai réussi à nous faire parfaitement atterrir sains et saufs sur la planète et ainsi clôturer notre partie.

Ce qui m'a marqué et fait doucement rire est le fait que l'on puisse manipuler, trahir ses alliés via des jets de dés, ajoutant une vraie dynamique à table. Cette expérience m'a permis de découvrir une pratique que je ne connaissais pas et qui pouvait me procurer des émotions et un travail de visualisation que je ne soupçonnais pas. C'est une façon ludique de partager un moment convivial tout en pratiquant une activité stimulante intellectuellement.

1.5. L'ANNEAU UNIQUE 2^E ÉDITION ET STAR WARS AUX CONFINS DE L'EMPIRE (JOHAN)

Lors de la première journée de pré-rentree nous avons commencé les jeux de rôle, auxquels je n'avais jamais joué avant. Certes, certaines séries ou films mettent en scène ces jeux mais il ne m'était jamais venu à l'idée de faire une partie. Lors du premier jour il me fut attribué le jeu L'Anneau unique tiré de l'univers de J.R.R. Tolkien. Lors de la découverte du jeu, plusieurs livres nous ont troublés et nous ne savions pas par où commencer. C'est alors que, grâce à ces ouvrages nous avons fait connaissance et, après chaque information trouvée, nous discutons ensemble pour échanger et comprendre le fonctionnement d'un JdR. Ces règles ont pu être enrichies tout au long de la semaine puisque, chaque soir, nous nous arrangeons pour trouver de nouvelles informations ou des explications. Puis le vendredi j'ai été assigné au jeu Star Wars, durant lequel, j'ai pu incarner Pash, un contrebandier. Il était un peu étrange, au début, de se plonger dans l'univers. Bien que je connaisse l'univers de Star Wars, ces personnages et cette ville m'étaient inconnues. Mais, au fur et à mesure de l'aventure je me suis pris au jeu, je suis entré dans le personnage et même si, au début, il est difficile d'improviser ou d'inventer des situations, à la fin de l'aventure j'ai pris plaisir à devenir quelqu'un d'autre, à faire des choix, et à participer à la réussite de l'aventure. Même si l'histoire est centrale dans le JdR et même si c'est le MJ qui donne le tempo, en tant que joueur, j'ai apprécié improviser des situations dans la peau de mon personnage. J'ai aimé construire des réponses à des situations avec les autres personnages joueurs. Plus l'histoire avance, plus le suspense s'installe et plus on a hâte de s'entraider pour se sortir des situations dans lesquelles nous tombons. Chaque lancé de dés donne lieu à des discussions pour avancer ensemble. Le JdR permet donc de renforcer la cohésion car, quand on prend une décision pour soi,

elle peut facilement impacter toute l'équipe. Bien qu'au début de la semaine je n'appréhendais pas vraiment l'enjeu des jeux, au bout des cinq jours, j'ai compris pourquoi ces JdR nous avaient été proposés. Ils apprennent à coopérer pendant les situations délicates, à improviser, à parler devant les autres, à s'imposer parfois pour mettre son idée en avant et pour améliorer son aisance à l'oral mais aussi à développer son imagination. J'ai découvert que, comme écrit dans l'article de Lépinard & Vaquiéri (2019), on sent réellement ce pacte social dont parlent les chercheurs : en effet, nous partageons un univers commun, nous le faisons vivre tous ensemble et c'est grâce à ça et au MJ que cette aventure peut exister. En jouant, j'ai compris que le JdR apprend à écouter les requêtes des autres, à coopérer même si cela aboutit dans certains cas à l'échec. Au-delà de juste gagner, il s'agit de développer son imagination, l'esprit d'équipe mais aussi la confiance. J'ai aussi appris qu'une partie de JdR est unique, on ne peut pas la rejouer deux fois, chaque aventure est unique, laissant la possibilité de créer des scénarios par milliers. Le JdR améliore la cohésion d'équipe et apprend à se connaître et à travailler ensemble tout en s'amusant. Finalement, je retiens surtout les expériences vécues autours de ces tables, le suspense, la coopération, les stratégies, je pense que le JdR est bien plus qu'un simple jeu, c'est, selon moi, une expérience très enrichissante qui nous pousse à sortir de notre zone de confort.

1.6. L'ANNEAU UNIQUE 2^E ÉDITION ET CYBERPUNK RED (ALEXANDRE)

A l'occasion de notre semaine de pré-rentree j'ai eu la possibilité d'explorer le monde unique qu'est celui du JdR, et ce que je peux en dire c'est que c'est une expérience plutôt intéressante. J'avais eu la possibilité d'explorer le JdR sous la forme de certains jeux vidéo mais le JdR sur table m'était inconnu. Lorsqu'on débute cette activité, il est difficile de tout comprendre, on se retrouve facilement sous une grande quantité de règles, d'histoires propres à chaque lieu et chaque personnage en fonction du jeu auquel on joue. Cependant la véritable particularité du JdR est que, contrairement à un jeu de société classique, celui-ci est flexible au niveau des règles. La vraie essence du JdR est la liberté des joueurs, l'exploration d'un monde nouveau, pouvoir incarner pleinement un personnage fictif. On se rend rapidement compte que ce qui est important n'est pas d'inclure un nombre incalculable de règles écrites sur le manuel mais plutôt d'interagir avec un monde nouveau de la manière la plus libre possible. Les règles à la place de donner un cadre restreint sont en réalité ici à voir comme un outil permettant une causalité de nos actions sur l'univers du jeu et de développer une expérience immersive et évolutive pour les joueurs. Elles nous permettent, plutôt que d'avoir une expérience linéaire où l'on réussit chaque action qu'on entreprend, d'avoir des scénarios adaptables puisque nos lancés de dés, par exemple, peuvent faire échouer ou non nos actions. Cela nous permet en même temps de développer une certaine ouverture d'esprit en proposant de nouvelles solutions lorsque les précédentes ont échoué tout en utilisant les caractéristiques de notre personnage au maximum. Mon expérience en tant que joueur a été sur le jeu Cyberpunk RED, un monde futuriste où la technologie est très développée mais l'emprise des grosses entreprises est totale. J'ai trouvé très facile de se plonger dans l'univers du jeu lors de ma partie, lorsque j'entreprenais des actions je me voyais les faire au travers de mon personnage. Le JdR sur table m'a aussi permis de développer un travail d'équipe puisqu'on n'est pas le seul joueur, on peut s'organiser ensemble afin de développer de nouvelles solutions pour s'adapter au scénario qui se présente à nous. Le fait de ne jamais savoir ce qui nous attend rend également l'expérience d'autant plus agréable avec l'effet de surprise de découvrir de

nouvelles choses grâce aux décisions qu'on a prises. On s'adapte aux situations, on ose proposer de nouvelles solutions en développant également notre créativité et notre vision d'ensemble, et on s'entraide avec les autres joueurs. Le JdR est une expérience unique qui m'a permis de découvrir un nouveau monde tout en ayant des scénarios plus originaux les uns des autres grâce au MJ. Ainsi c'est définitivement une expérience que je souhaiterais refaire.

1.7. L'APPEL DE CTHULHU ET L'ANNEAU UNIQUE 2^E ÉDITION (RUBEN)

J'avais vaguement entendu parler des jeux de rôles, alors autant vous dire que quand j'ai appris que j'allais avoir seulement quatre sessions pour jouer une partie d'une heure et demie, j'étais perplexe. Je me suis donc vu attribuer le JdR L'Appel de Cthulhu, basé sur une ambiance sinistre et des scénarios qui font froid dans le dos. J'étais plutôt content car j'aime généralement bien tout ce qui touche de près ou de loin à ce genre. L'atelier, qui fut organisé en groupe, m'a permis de faire la rencontre de trois camarades dès le premier soir. C'était assez particulier car on ne se connaissait pas et on faisait face à quelque chose qui semblait complexe. Personne n'avait eu l'occasion de toucher à ce type de jeu donc nous étions livrés à nous même. Cependant la boîte de jeu fournissait toutes les explications et un livre scénario pour nous aider à maîtriser le rôle de joueur. Pour être totalement honnête avec vous, j'avais du mal à comprendre comment il était possible de jouer correctement sans règles, fil narratif et fin de jeu précis mais je n'ai évidemment pas abandonné car j'avais conscience du potentiel de cette véritable mine d'or, et je pèse mes mots. La deuxième séance fut un peu moins productive car je n'arrivais pas à avoir le déclic et ce fut assez frustrant car j'avais l'impression de gâcher un temps précieux. Il y avait aussi cette possibilité d'être MJ qui m'intriguait beaucoup mais j'avais encore moins la capacité d'incarner ce rôle correctement donc je me suis renseigné le soir même sur les deux rôles en regardant différentes vidéos. Cette piqure de rappel m'a grandement aidé car j'ai pu lever les zones d'ombres et ai pu faire une troisième séance de lecture des autres scénarios et tests de compétences. La dernière séance a été consacrée à l'élaboration d'un scénario pour pouvoir être MJ. Ce fut un exercice amusant malgré sa difficulté, il m'a fallu beaucoup d'imagination et j'ai trouvé ce séminaire génial. On réfléchit à une histoire et on essaye d'anticiper les réactions des joueurs. J'ai également peaufiné mon scénario le soir chez moi par manque de temps à l'université et cette impression qu'on peut trouver mieux à chaque fois. Le vendredi après-midi, nous avons enfin pu entamer une vraie partie de JdR. Les groupes n'étaient également pas les mêmes, cela a accentué le côté atypique parce qu'on se retrouve à coopérer encore une fois aux côtés de personnes à qui je n'avais pas forcément pris le temps de faire connaissance mais j'aime bien ça. Les cinq premières minutes étaient un peu timides mais nous avons eu la chance d'avoir Clémence, étudiante en L2, qui nous accompagnait et qui savait jouer. Elle a su nous montrer l'exemple et fluidifier le reste de la partie qui a pris une tournure très humoristique et amusante. J'ai moi-même pu proposer des solutions originales qui ont débloqué de nombreuses situations alors, qu'au début, je n'osais pas vraiment prendre la parole pour prendre des décisions. J'en ressors convaincu et en ai déjà touché quelques mots à mes amis pour peut-être y jouer ensemble un jour. C'était une expérience non seulement intéressante mais aussi amusante et je la recommande vivement.

1.8. L'APPEL DE CTHULHU ET STAR WARS AUX CONFINS DE L'EMPIRE (RIHANNA)

Au début, quand j'ai découvert l'Appel de Cthulhu, je dois avouer que j'étais un peu perdue. Je n'avais jamais joué à un JdR et je ne savais pas du tout à quoi m'attendre. C'était une expérience vraiment étrange, on ne suit pas simplement un scénario déjà écrit, on participe activement à la création de l'histoire. Je ne savais pas trop comment réagir, ni quelle attitude adopter. Au départ, je craignais de mal faire ou de ne pas être assez investie. Mais rapidement, j'ai compris que le plus important n'était pas de « réussir », mais de s'amuser et de participer à une aventure commune. Ce qui m'a marquée dans cette première expérience, c'est à quel point elle m'a permis de me rapprocher des personnes de mon groupe. On devait réfléchir ensemble, prendre des décisions collectives et, surtout, collaborer pour avancer dans l'histoire. Même si certains passages étaient un peu étranges ou mystérieux, c'est justement ce côté imprévisible qui rendait la partie intéressante. Finalement, l'Appel de Cthulhu m'a fait découvrir non seulement le fonctionnement d'un JdR, mais aussi la richesse qu'il peut avoir sur le plan humain. J'ai compris le rôle du MJ, celui des joueurs, et surtout la manière dont chacun contribue à faire vivre une aventure qui n'existe que grâce à notre imagination commune.

Quelque temps plus tard, j'ai eu l'occasion de jouer à un autre JdR, cette fois dans l'univers de Star Wars. J'ai été désignée comme joueuse et, dès le début, j'ai remarqué que l'expérience était très différente. L'univers était beaucoup plus dynamique, avec de l'action, des choix rapides à faire et une ambiance qui n'avait rien à voir avec celle de L'Appel de Cthulhu. Pourtant, même si les deux jeux sont très différents, j'ai trouvé celui-ci tout aussi passionnant, voire encore plus. La différence principale, c'est que dans L'Appel de Cthulhu, je découvrais surtout comment se déroule une partie de JdR. Je faisais mes premiers pas, je comprenais les bases, j'apprenais à suivre une intrigue et à interagir avec mes camarades. Dans Star Wars, au contraire, j'avais déjà acquis cette expérience, et j'ai pu me concentrer davantage sur mon rôle de joueuse. J'ai pris plaisir à incarner un personnage, à faire des choix qui influençaient vraiment le cours de l'histoire et à me sentir pleinement impliquée dans l'aventure. Cette fois, je n'étais plus seulement spectatrice d'un univers, j'étais actrice de ce qui se passait.

En comparant ces deux expériences, je réalise que chacune m'a apporté quelque chose de différent. L'Appel de Cthulhu m'a appris les mécanismes d'un JdR, il m'a fait comprendre les règles et la dynamique du groupe. Star Wars, lui, m'a permis d'aller plus loin et de vraiment me sentir joueuse, capable de vivre une aventure à travers un personnage et de contribuer activement à l'histoire. Ce que je retiens surtout, c'est que les jeux de rôle ne sont pas seulement des jeux. Ce sont des expériences collectives qui favorisent la créativité, l'imagination et la complicité entre les joueurs. Chaque partie est unique, parce qu'elle dépend des choix, des idées et de la personnalité de chacun. Jouer à ces deux jeux m'a permis de mieux comprendre cet univers, mais surtout, cela m'a montré à quel point on peut s'amuser, apprendre et partager grâce au JdR.

1.9. L'APPEL DE CTHULHU ET WARHAMMER FANTASY (ANAÏS)

En tant que joueuse, les premières sessions de découverte de mon groupe et avant tout du JdR en lui-même furent plus que déroutantes. En effet, n'ayant jamais eu l'occasion d'expérimenter ce type de jeu, je fus inondée de nouvelles informations que ce soit au niveau des règles ainsi que du déroulement de l'histoire, par exemple existait-il une fin ? Et si je sortais du scénario qui sert alors de ligne

conductrice, allais-je ruiner la partie pour moi mais aussi pour mes camarades ? Tant de questions qui furent par la suite éclairées, notamment lors de la session finale de la semaine. Ainsi, les premiers jours je me tenais pour ambition de comprendre et appliquer l'intégralité des règles de jeu. Pratiquement à la recherche d'une illumination qui me ferait comprendre le tout d'un coup de baguette magique, or je ne pouvais et ne devais pas m'empresser de cette manière. Au contraire, en y repensant aujourd'hui, il me semble que le plus pertinent fut les discussions, hypothèses et doutes partagés au sein de mon groupe, qui m'ont alors concrètement permis d'être à l'aise sur le jeu qui nous était assigné, à savoir la boîte de base de l'Appel de Cthulhu et cela bien plus qu'une simple lecture de règles.

Effectivement, je porte à croire que ma plus grande peur résidait dans l'improvisation et tout ce que cela impliquait notamment les conséquences de mes choix. Dès lors, les échanges avec mes camarades au cours des jours m'ont beaucoup rassuré (par exemple si je prenais une décision qui n'était pas prévue par le MJ). Or je compris rapidement qu'en tant que novice je ferais mieux de ne pas me préoccuper de cela, d'autant plus lors de ma première partie puisque je serai simplement dirigée par le MJ, à l'aide d'un test ou autre. De surcroît, c'est avant tout cette improvisation et approche créative qui ont rendu ma première partie si charmante.

En effet, tel que le sociologue Olivier Caïra le souligne dans son article : « *L'improvisation engendre à l'occasion sa propre dynamique* » (Caïra, 2019, p.95). Effectivement, ici le caractère imprévisible mais également productif de l'improvisation sont mis en lumière. Elle n'est pas simplement un plan de secours, à l'inverse, elle enrichit et transforme complètement l'expérience. Par exemple, lors de la session finale au sein de mon équipe, cela nous a permis de se répartir diverses tâches selon des compétences propres à chacun ainsi qu'à concevoir une stratégie ensemble ; par exemple, qui prend le risque de se sacrifier pour le bien du groupe dans une maison en feu ? De plus, l'inconnu au fil de l'histoire a fait surgir des débats notamment sur notre argumentaire comme face à un juge pour appuyer notre défense. *In fine*, j'entrevois désormais en quoi le JdR permet de développer l'esprit d'équipe et la cohésion au sein d'un groupe où chacun a su s'adapter et collaborer efficacement pour atteindre un objectif commun.

1.10. CYBERPUNK RED ET THE WALKING DEAD UNIVERSE (ANTONIN)

Pour ma part, mon expérience sur les jeux de rôle s'est faite toute au long de la semaine. Même si je connaissais le principe, c'était la première fois que j'en découvrais un et que j'y jouais. Tout d'abord j'ai abordé cette nouvelle thématique via le jeu Cyberpunk RED le dernier JdR ajouté à la ludothèque du GamiXlab⁴. Celui-ci se déroule dans l'univers connu grâce au jeu vidéo du même nom et à sa série sur une plateforme de *streaming*. On entre dans un univers futuriste chaotique mêlant des guerres entre grandes puissances, destructions nucléaires et avancées technologiques dystopiques. On prend place dans la ville de *Night City* sur la côte ouest des USA en jouant une petite équipe d'amis aux rôles les plus farfelus qui essaient de survivre.

⁴ Le GamiXlab est le *gamelab* de l'IAE Paris-Est. Sa ludothèque est composée de plus de 1000 jeux, principalement physiques, de 6 simulateurs de vol et de plusieurs serveurs (notamment pour les jeux vidéo Flightgear et Lianti). Page d'actualités du GamiXlab (Facebook) : <https://www.facebook.com/gamixlab>.

Les deux premiers jours ont été les plus compliqués, devoir débiller les livres de règles et de l'univers et comprendre tout en lisant était un défi. Petit à petit on comprend et on découvre l'univers, l'histoire et on comprend les règles en revenant sur des passages incompris la veille. Cette expérience est d'autant plus enrichissante qu'elle est faite en groupe. On est plusieurs à débattre, à se questionner pour comprendre. En plus de m'avoir fait découvrir un jeu il m'a fait aussi découvrir mes camarades, on est tous ensemble dans l'incompréhension et dans l'amusement. De mon point de vue, une seule règle est pour moi la base de tous les JdR. Ce sont les dés et statistiques. En effet, pour moi, c'est la seule chose à vraiment savoir avant de se lancer dans n'importe quel JdR, que ce soit pour l'exploration, les combats ou les discussions ; qu'elles soient avec des vraies joueurs ou des PNJ. C'est ce qui va en partie déterminer l'histoire, même s'il y a le MJ pour compenser. Dans un jeu en ligne, c'est l'IA qui le fait mais ici c'est nous et notre chance. Ce sont d'ailleurs les aprioris que j'avais pour ma part : le fait que l'humain le fasse m'a fait croire que nous allions seulement passer 2h à compter le temps... Heureusement le jour J, cela ne s'est pas du tout déroulé comme je l'avais imaginé. En premier lieu, je suis tombé sur le jeu The Walking Dead provenant d'une série que j'ai vue et appréciée avec une équipe de personnage dont je connaissais les caractéristiques, ce qui m'a permis de me mettre directement dans le vif du sujet. En étant seulement 3 joueurs au lieu de 4, je m'attendais à être en difficulté mais en fait non, au contraire, on était encore plus dans l'action. Tout au long de la partie, on a ressenti la pression de l'histoire grâce au MJ. Elle a fait un excellent travail d'improvisation et, même avec la malchance des dés, on a pu aller jusqu'au bout de l'histoire sans ressentir le fait d'être aidé. Même la fin nous a surpris ! Le plus important c'est le déroulement de l'aventure grâce aux choix des personnages jusqu'au dénouement final. On se pose des questions, on réfléchit ensemble pour avancer comme une équipe, on apprend à penser comme notre personnage et non comme quelqu'un d'extérieur. On s'entraide dans toutes les situations en sachant que l'univers de ce jeu est une apocalypse zombie ; monde où les humains sont parfois pires que les morts-vivants. Pour en revenir aux soucis déjà abordés lors de la préparation on se rend compte que, instinctivement, on arrive à appliquer les règles et au besoin on les allège. C'est ici la force du JdR. En effet, il existe une trame principale mais c'est au bon vouloir du MJ. Durant ma partie, une grande partie a été improvisée et c'est, je pense, ce qui a mené à ce sentiment de fierté et d'accomplissement. L'aspect que j'ai vraiment aimé concerne la créativité nécessaire pour le bon déroulement du scénario, la personnalisation des personnages et la résolution de l'histoire.

1.11. CYBERPUNK RED ET WARHAMMER FANTASY (WAYAD)

Lors de la pré-rentree nous avons été amenés à jouer à un JdR. Il était ainsi question d'apprendre chaque soir pendant quatre jours les règles du jeu de l'univers dans lequel on participait. J'ai pour ma part été sollicité pour préparer le jeu Cyberpunk RED, se déroulant dans un univers futuriste parallèle au nôtre dans lequel les inégalités sociales sont amplifiées. Lors de la préparation, j'ai ressenti plusieurs appréhensions qui se sont développées tout au long de la semaine. J'imaginai ce jeu de société plutôt comme une activité fastidieuse et monotone. En effet, les nombreuses règles et la longue histoire associée ont eu pour effet de me repousser. En clair, le jeu me semblait compliqué pour les joueurs et surtout pour les MJ. J'avais notamment imaginé que chaque MJ devait connaître sur le bout des doigts son scénario au risque que l'improvisation ne soit pas assez plaisante ou, pire, que cela créerait des situations gênantes où les joueurs

attendent seulement une réaction de notre part. Je craignais aussi que la gestion du temps ne soit pas respectée et qu'on finisse trop tôt ou, au contraire, que notre histoire se finisse brutalement par manque de temps. Ces inquiétudes ont ainsi nourri mes aprioris. Le jeu me semblait dès lors peu accessible et de « niche ». De plus, peu de vidéos étaient disponibles sur les plateformes ; complexifiant ainsi la tâche d'apprentissage des règles.

Cependant, malgré les difficultés rencontrées lors des premiers jours de préparation, l'apprentissage du jeu est devenu de moins en moins pénible. Les zones d'ombre s'éclaircissant peu à peu. Cela était sûrement dû au fait que nous avons fini de lire tout ce qui concernait les détails et que nous étions entrés dans le vif du sujet en lisant notamment les différents scénarios proposés par le jeu. J'arrivais enfin à mieux me projeter dans l'univers en m'imaginant comme l'un des joueurs. Je comprenais ainsi le potentiel du rôle de MJ, les possibilités sont alors apparues comme infinies. Mais il faut tout de même bien connaître les règles, son scénario et être capable de s'adapter à la situation si un imprévu survient.

Le dernier jour j'ai été désigné pour jouer en tant que joueur sur le jeu de Warhammer. Malgré le fait que ce soit ma première partie de JdR, la session s'est agréablement bien déroulée, mes camarades et moi nous sommes bien amusés. Nous avons d'ailleurs atteint les objectifs, même avec le peu de chance que j'avais (sur cinq combats joués, j'en ai perdu quatre...). Nous avons alors survécu à la pendaison (dénouement final), sort qui nous avait été injustement infligé alors qu'on essayait de sauver la population d'un village d'un incendie, d'un vol et d'un kidnapping. Le contexte spécial dans lequel se passe la partie est à noter, en effet, l'activité de JdR se déroule lors de la première semaine de l'année au sein d'une classe en construction que nous (élèves) ne connaissons pas bien. Cependant cela nous a ainsi forcé à nous parler, à rigoler ensemble et à créer un esprit d'équipe pour atteindre les buts du scénario. Je me souviens même, qu'après avoir fini notre partie, notre observateur a dit qu'il aurait voulu jouer avec nous.

1.12. CYBERPUNK RED ET L'ANNEAU UNIQUE 2^E ÉDITIONS (LUCILE)

Le JdR est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Ça c'est la définition du JdR donnée par Le Larousse, et c'est à peu près la seule chose que je savais à ce sujet en arrivant lundi. J'avais lu les articles donnés en préparation pour cette semaine mais cela était resté très théorique. En toute honnêteté, je n'étais pas ravie à l'idée d'y laisser mes fins d'après-midi. Et il me semble que c'est cette manière de penser qui a été notre principal obstacle. Lorsque, avec mon groupe, nous nous sommes retrouvés devant la boîte qui contenait notre nouveau monde, notre réaction initiale a été de saisir le premier manuel et de se plonger directement dedans. Plus vite fait, plus vite fini. Or cela fait beaucoup d'informations à assimiler pour des gens qui n'en ont pas l'habitude. C'est précisément là que se situe le problème. L'apprentissage ne gagne rien à être précipité, il faut commencer par les bases. Pour résoudre ce contretemps, nous avons parlé, beaucoup, mais surtout nous avons appris à nous connaître. Quand vendredi est arrivé, et que l'une d'entre nous a été désignée MJ, le scénario était prêt et les règles comprises. Dans le but d'apprendre à gérer une équipe, nous sommes devenus une équipe. Parce que ce qui différencie une équipe d'un groupe de gens forcés à travailler ensemble, c'est la cohésion et la confiance. Après cette semaine j'ai découvert que la meilleure manière de créer ces deux qualités, c'est de se retrouver dans une difficulté commune, Dans notre cas, de passer ces soirées à essayer de décoder un JdR ensemble !

Vendredi j'étais pour ma part joueuse. Mon rôle était d'intégrer un nouveau monde et d'y mettre ma créativité au service d'une quête. Après cette semaine un peu compliquée, je n'avais pas de grandes attentes. Je n'ai aucune honte à admettre maintenant que j'avais tort. Je me suis rarement autant amusée dans un jeu. Un JdR, ce n'est pas seulement un jeu, c'est une opportunité qui nous offre un monde sans limites. On peut s'exprimer, se tromper, innover sans jugement. Les idées les plus folles deviennent des options atteignables. Le fait qu'il n'y ait pas de conséquences dans notre réalité laisse à chacun d'entre nous la possibilité d'oser. Et ça, c'est quelque chose que nous ne voyons pas beaucoup.

Nous étions par équipe. Des gens avec qui je vais probablement travailler durant mon année universitaire. Et de tous les contextes où nous nous croiserons, celui-ci est certainement le seul où je rencontrerai leur véritable imagination. Parce que notre monde est un lieu où l'imagination n'est considérée que si elle est restreinte à ce qui est socialement acceptable. Plus jamais personne ne me proposera de voler l'anneau de Bilbo le Hobbit. J'ai utilisé le mot travail parce que c'est l'impression que cela donnait. Nous avions un objectif, une quête, et nous avons dû collaborer pour l'atteindre. Je comprends désormais pourquoi le JdR est pédagogique. Nous avons appris à travailler ensemble, à s'écouter, à répartir les tâches. Nous avons compris le fonctionnement d'une équipe. Tout ça en passant un bon moment.

1.13. STAR WARS AUX CONFINS DE L'EMPIRE ET L'APPEL DE CTHULHU (YACINE)

Moi qui ne connaissais pas du tout les JdR, je vais vous parler de ma semaine à la rencontre de ce type de jeu passionnant. Grâce à l'équipe pédagogique du Parcours Informatique & Management, j'ai en effet eu l'opportunité de découvrir un univers que j'ignorais complètement.

Au début, en lisant les règles, je trouvais tout cela un peu flou. Mais une fois que j'ai commencé à jouer, je ne voulais plus arrêter ! C'était tellement amusant. Ce jeu m'a aussi permis de parler d'avantage et de donner des idées, ce qui n'est pas habituel pour moi car je ne prends pas souvent la parole. Mais avec ce jeu, il faut s'impliquer, car ce n'est pas quelque chose qui se fait tout seul.

Je vous invite maintenant à fermer les yeux un instant et à vous imaginer dans un univers où vous êtes le maître de vos paroles. Par exemple, dans un jeu comme Star Wars Aux Confins de l'Empire, lorsque je me trouvais face à un ennemi Gamorréen, ma stratégie était de lui lancer une bouteille en verre cassée... et ça l'a terrassé ! Tout cela pour vous montrer que vous avez la liberté de faire vivre vos idées, comme lorsque nous nous imaginons des histoires. Et si vous aimez les créatures qui font peur, L'Appel de Cthulhu est fait pour vous. Dans mon cas, lorsque j'étais sur scène et que je devais tuer un djinn, et que les membres du jeu me disent « *non, non, ne risque pas ta vie* », on n'était à fond et c'était vraiment cool. En revanche, le jeu peut paraître complexe. Le MJ nous a rassuré en nous offrant un moment exceptionnel. J'ai également appris que le JdR était utilisé en thérapie, notamment pour aider à traiter l'anxiété, la dépression ou les troubles liés à l'estime de soi. Laissez tomber les réseaux sociaux ! Je vous conseille d'y jouer avec vos amis, familles et même vos enfants pour les parents qui vont lire ce texte, comme ça ils seront créatifs dès le plus jeune âge ; sans bien entendu que cela devienne excessif. Soyez dans le juste milieu et passez de bons moments en famille ou entre amis avec des jeux de rôle. Cela m'a fait plaisir de partager avec vous mes expériences sur cette activité ludique. J'espère que vous partagerez

mon avis à d'autres personnes. En effet, je vous souhaite de découvrir et d'apprécier ces jeux autant que moi !

1.14. STAR WARS AUX CONFINS DE L'EMPIRE ET THE WALKING DEAD UNIVERSE (THOMAS)

Durant la dernière semaine d'août, j'ai pu découvrir une activité nouvelle qui m'était totalement inconnue, appelée le JdR. Je ne connaissais cette pratique que de nom et l'idée que je m'en étais faite s'est révélée être radicalement opposée à la réalité. Les deux JdR que j'ai pu tester durant cette semaine ont été un vrai défi pour moi en matière d'intégration des règles et des principes de ces jeux. L'univers du JdR, bien que défini et encadré, par des règles donnent au joueur une possibilité presque infinie de situations et d'actions ; ce qui rend chaque partie totalement unique et c'est ce que j'ai pu remarquer en découvrant le jeu Star Wars Aux confins de l'Empire. Durant cette semaine, j'ai pu découvrir avec mon équipe chaque petite règle et détail qui complexifie la manière de jouer en la rendant immersive, notamment grâce au lore propre à chaque jeu permettant au joueur de se plonger totalement dans l'univers. Chaque fait, comme parler avec ses camarades ou décrire ses pensées, est considérée comme une action dans le jeu. Une fois l'aventure débutée, nos moindres faits et gestes feront partie du jeu et aideront à faire avancer le scénario. Cet aspect du jeu m'a permis de développer mon esprit d'équipe et ma capacité à prendre des initiatives car il ne se joue pas en individuel mais en équipe et chaque idée soumise au MJ, aussi folle soit-elle, pourra être acceptée et intégrée au jeu.

Durant la session de vendredi, j'ai réussi à appliquer ce que j'avais appris du JdR pendant la semaine et, avec mon équipe, on a joué une partie totalement unique se détournant même parfois du scénario prédéfini grâce à notre imagination qui a permis de créer des situations improbables. Le JdR est beaucoup basé sur l'imagination qui est une faculté de l'esprit extrêmement vague et difficile à cerner. Ainsi, grâce aux dés et au système de tests amenant à une réussite ou un échec, il est possible d'encadrer notre imagination dans des règles permettant ainsi de ne pas nous restreindre. C'est notamment cet aspect du jeu qui m'a fasciné car il laisse libre cours au joueur, presque comme dans un monde ouvert. En étudiant et en jouant une partie de JdR, j'ai réussi à totalement m'immerger dans l'univers de Star Wars et de The Walking Dead ; ce qui a rendu mon expérience de jeu encore plus réelle qu'une simple partie de jeu de plateau. Au-delà de l'aspect jouable, le JdR embarque aussi un univers complet avec lui, ce qui permet au joueur de comprendre en détail le monde dans lequel il évolue. Cette expérience m'a permis d'entreprendre des actions que je n'aurais sans doute jamais réalisées dans le monde réel. Le JdR, grâce à toutes ses règles, devient une manière de devenir quelqu'un d'autre à travers les nombreux personnages proposés. Il permet même de créer ses propres PJ, ce qui donne au joueur la possibilité d'incarner un personnage qui le correspond et qu'il pourra mieux assimiler, mais aussi de matérialiser ses rêves et ses envies dans un nouveau personnage. Pour moi, c'est aussi ce qui rend le JdR si unique car il permet au joueur de se créer comme une nouvelle vie pendant une partie.

Durant cette semaine de pré-rentree, j'ai appris ce qu'était la ludopédagogie et je trouve que le JdR s'y prête parfaitement. Il m'a permis de développer mon esprit critique face à des situations précises, de prendre des initiatives, d'analyser des situations, de travailler en équipe et même de se répartir les tâches. Mais aussi, pour certains, de se mettre en avant en dirigeant une équipe, en imposant son point de vue et en prenant des décisions à la fois pour soi mais aussi pour son

équipe. Cette semaine de découverte a été très enrichissante pour moi car j'ai découvert quelque chose de nouveau tout en m'amusant.

1.15. THE WALKING DEAD UNIVERSE ET CYBERPUNK RED (KHEDDY)

Grâce à un projet mené dans le cadre de ma formation en licence informatique & Management, j'ai découvert, l'univers du JdR sur table. Avec trois de mes camarades, nous avons exploré le jeu The Walking Dead après chaque journée de cours afin d'en comprendre les règles et de nous initier à cette pratique nouvelle pour nous. Au début, nous étions plutôt sceptiques. Nous ne connaissions que très vaguement l'univers du JdR, et personnellement, mon expérience se limitait aux jeux vidéo type RPG comme Grand Theft Auto (GTA) V⁵ ou Red Dead Redemption II⁶. L'idée de devoir maîtriser des règles complexes nous a intimidé. Nous craignions que ce soit une pratique réservée à des passionnés ou à des experts. Chaque jour, nous disposions du coffret d'initiation du jeu pour en découvrir les règles, les fiches de personnages, les mécanismes de tests et la manière dont se déroule une partie. De nombreuses lectures des règles et scénarios, complétées par des vidéos explicatives et des échanges entre nous, ont été nécessaires pour commencer à y voir plus clair. Petit à petit, nous nous sommes rendu compte que le JdR ne reposait pas que sur des règles strictes, mais surtout sur l'imagination et l'improvisation du MJ, ainsi que sur l'implication des joueurs. Les tests réalisés grâce aux lancés de dés ajoutent une part de suspense qui rendent chaque décision ou action palpitante.

Une fois les bases intégrées, nous avons établi notre propre scénario. En effet, n'ayant aucune connaissance de l'histoire de The Walking Dead, nous avons décidé de suivre le scénario fourni dans le coffret d'initiation du jeu en s'amusant à l'adapter et à le remodeler pour laisser davantage de place à notre créativité. Notre scénario a finalement été joué par d'autres groupes lors du dernier jour du projet, durant lequel se sont déroulées les véritables parties. J'ai tout de suite trouvé ça fou que d'autres personnes devaient suivre une histoire que nous même avons encore un peu de mal à mettre en place, mais je n'ai pas eu de doutes sur le fait que Meryam, qui a été désignée comme MJ, n'aurait aucun mal à mener une partie. Bien que je n'aie pas pu assister à la session, j'ai été heureux d'apprendre que tout s'était bien passé pour elle.

Après cette première expérience, j'ai eu la chance de découvrir un autre univers : Cyberpunk RED. Malgré une ambiance et une esthétique différentes, ce jeu a confirmé l'idée que le JdR est avant tout une aventure collective mettant en valeur la narration, la créativité et l'imprévu. En effet j'ai intégré un groupe composé de nouveaux joueurs, dont M. Lépinard, directeur de ma formation, déjà plus expérimenté dans cette discipline. Pour autant la partie a été des plus amusante. Notre MJ, Eva, a très bien joué son rôle malgré un peu de stress dû à son manque d'expérience. Je ne pense pas mentir en affirmant que tout le monde autour de la table semblait un peu déstabilisé face à la découverte de ce jeu, d'autant que nous étions accompagnés de notre professeur chargé de nous évaluer⁷. Nous sommes entrés dans une projection d'un futur où la technologie a totalement modifié la vie

⁵ Présentation du jeu Grand Theft Auto (GTA) V : <https://www.jeuxvideo.com/jeux/jeu-73734/>.

⁶ Présentation du jeu Red Dead Redemption II : <https://www.jeuxvideo.com/jeux/jeu-554033/>

⁷ Mot du professeur : aucune évaluation n'était prévue, j'aurais dû être plus clair sur ce point !

sur terre, un monde dirigé par de puissantes corporations prêtent à tout pour assouvir leur souveraineté. La quête principale qui a guidé notre partie concernait la recherche d'une balise contenant des informations compromettantes sur une corporation. Au cours de la partie nous avons rencontré de nombreux personnages non joueurs (PNJ) qui ont ajouté des rebondissements à notre histoire, apportant un trait d'humour qui nous a permis de nous épanouir au sein de la partie et de passer un bon moment.

Grâce à cette opportunité, ma vision sur le monde du JdR a complètement changé. Alors que j'avais des appréhensions au départ, je retiens maintenant l'aspect plaisant de ce type de jeu qui fait appel à l'imagination, au travail d'équipe et à l'improvisation. Je remercie donc l'ensemble des participants à cette initiation pour leur implication et leur bienveillance.

1.16. THE WALKING DEAD UNIVERSE ET ALIEN (EMILIA)

Avant cette semaine de pré-rentree, j'ignorais l'existence des JdR et leurs aspects positifs. J'ai pu découvrir deux nouveaux jeux de rôle qui m'étaient inconnus auparavant. Durant les 4 premiers jours, j'ai étudié le jeu The Walking Dead. Inspiré d'une série mondialement connue, ce jeu nous propose une immersion complète dans un univers postapocalyptique, même pour ceux qui n'ont pas regardé la série. Les règles sont un peu compliquées à comprendre mais, une fois qu'on commence à jouer, tout se déroule à merveille.

Alien, le jeu auquel j'ai pu jouer en tant que PJ lors de la dernière journée, m'a paru aussi immersif que le premier jeu. En effet, Il propose un monde futuriste très intéressant, où on doit survivre en équipe, contre des aliens qu'on pourrait rencontrer sur notre chemin. Le point positif de ce jeu est qu'il nous apprend l'importance de rester soudé en équipe afin de gagner. Par exemple, au début de notre partie, chacun voulait accomplir sa tâche sans trop s'intéresser à l'équipe et, une fois qu'on a commencé à s'entraider, le jeu est devenu plus intéressant et fluide. Je me suis posé beaucoup de questions sur comment le jeu va se dérouler et si je ne risque pas d'être à court d'idées pour mes actions. Finalement, tout s'est bien déroulé une fois qu'on a compris avec l'équipe que le but primaire était de se souder jusqu'à la fin.

Personnellement, je retiens de cette semaine, grâce aux JdR, du plaisir et de l'effet surprise car, même sans avoir regardé les films et séries, dont les jeux ont été inspirés, on peut tout de même jouer sans crainte d'être perdu ou d'être dans l'incompréhension totale. Contre toute attente, les jeux de rôle nous apprennent aussi à s'écouter mutuellement pour pouvoir prendre des décisions collectives et pour que toute l'équipe puisse gagner. Je retiens aussi le fait que les JdR sont des outils qui te permettent de développer sa créativité.

1.17. THE WALKING DEAD UNIVERSE ET L'ANNEAU UNIQUE 2^E ÉDITION (CLARENCE)

Cette initiation aux jeux de rôle fut pour moi une expérience très enrichissante, aussi bien au stade de l'apprentissage des règles qu'au moment de jouer. Initialement assignés au jeu Les Chroniques Oubliées, mon groupe et moi avons finalement décidé de nous orienter vers The Walking Dead qui nous attirait davantage et nous paraissait être un plus grand défi, puisque les règles étaient uniquement disponibles en anglais. Ainsi, avant même de commencer à jouer, j'ai pu développer un peu plus mon vocabulaire en anglais tout en préparant notre partie. Par ailleurs, en ce qui concerne les règles du jeu, elles n'étaient pas particulièrement complexes. Nous avons tout de même passé plusieurs heures à

les lire afin de les maîtriser au maximum. En effet, nous nous sommes vite rendu compte qu'il était nécessaire de connaître au mieux l'histoire et les différentes subtilités du jeu si nous voulions être capables de diriger une partie en tant que MJ.

Étant donné que je n'avais jamais joué à un JdR auparavant et au vu de la longueur du carnet de règles, j'avoue avoir eu quelques aprioris négatifs concernant ces jeux. J'appréhendais surtout l'idée d'endosser le rôle de MJ. Finalement, j'ai été désigné pour être joueur dans un jeu sur le thème du Seigneur des anneaux et j'ai été agréablement surpris. Notre MJ avait reçu comme consigne de limiter au maximum la violence de la partie et nous a donc amenés à découvrir un univers féérique à travers une histoire pleine de rebondissements. Je trouve que ce type de jeu est un excellent moyen de développer son imagination et son esprit d'analyse, puisqu'il nous pousse constamment à résoudre des énigmes et à nous sortir de situations délicates, le tout en prenant en compte les différentes compétences de nos personnages. J'ai beaucoup apprécié le côté immersif du jeu, notamment avec les différents accessoires mis à disposition (plans des villages que nous visitons, anneau magique, etc.), ou encore le fait que nous devions nous appeler entre nous par les noms de nos personnages respectifs. De plus, j'ai trouvé cet exercice parfait pour renforcer la cohésion dans un groupe. En effet, tout au long de la partie, j'ai été poussé à coopérer avec les autres joueurs, et j'ai pu constater l'importance d'avoir une équipe soudée pour accomplir un objectif commun.

En somme, cette première expérience de JdR fut pour moi une réussite. J'ai pu mobiliser plusieurs compétences managériales, telles que la communication ou l'adaptabilité, de façon ludique et captivante.

1.18. WARHAMMER FANTASY ET CYBERPUNK RED (LYDIA)

Lors de ma pré-rentree, j'ai pu participer à ma première partie de Cyberpunk RED. Entre la découverte des règles et l'immersion dans un univers futuriste, cette expérience m'a autant surprise qu'enthousiasmée. Grâce au délai de préparation d'une semaine laissé par l'équipe pédagogique, j'ai pu me familiariser avec le fonctionnement des jeux de rôle (JdR) comme la manipulation des dés, la logique derrière les compétences des joueurs et les scénarios. En parallèle, ce délai a aidé les MJ à être clairs dans leurs consignes, permettant la fluidité de notre partie. Ce jeu tournait principalement autour d'un univers sombre, technologique et urbain, où des mégacorporations dominent le monde et où les individus luttent pour leur liberté et survie. C'est un mélange d'actions, de complots et de réflexion. On y incarne des personnages dotés d'implants robotiques avec divers profils : mercenaires rebelle, fixer... Étant donné que tout se passe dans un monde encore flou, il n'y a pas de barrière pour notre imagination (actions / mouvement / création d'objet). Avant cette partie, ma première expérience du JdR n'avait pas été fameuse. J'étais uniquement avec des connaisseurs et on ne m'avait pas expliqué les règles, donc je suivais les instructions qu'on me dictait. Je n'avais pas encore expérimenté le vrai potentiel de créativité qu'offraient les jeux de rôle. C'est pourquoi, en début de partie, il était difficile pour moi de plonger totalement dans l'expérience. Je devais imaginer mes propres actions et je réalisais beaucoup d'actions rationnelles. Par exemple, pour m'échapper d'un bâtiment, il était plus cohérent de prendre les escaliers tandis qu'un autre joueur choisissait de sauter par une fenêtre. Il m'arrivait parfois d'oublier quelques détails, c'est pourquoi je notais sur une feuille les choses importantes comme les armes que je possédais, le nom des PNJ importants, etc...

Comme tout débutant, je posais beaucoup de questions au MJ et sollicitais de l'aide pour des informations, notamment les améliorations de mon personnage. Puis j'ai fini par m'adapter. Au fur et à mesure de la partie, j'ai pu développer ma créativité rendant mon expérience du jeu unique et bien meilleure que la première fois.

1.19. WARHAMMER FANTASY ET L'APPEL DE CTHULHU (MIARO)

Entre le 25 et le 29 août 2025, j'ai pu, à travers plusieurs sessions, redécouvrir les jeux de rôle, puisque cela fait un temps que je n'y avais pas joué. Pendant les 4 premiers jours, en équipe de 3 personnes, nous avons étudié le JdR Warhammer Fantasy. Lundi, nous avons découvert l'univers et surtout la quantité de règles et de livres en relation avec l'univers direct ou qui présentent des scénarios pré-faits. Lors de la phase de découverte, tout paraissait très impressionnant, nous ne savions pas par où et comment commencer. Malgré le fait que tout semblait organisé, il y avait un grand nombre d'éléments et il était assez facile de se perdre dedans. Du coup, nous avons eu du mal à suivre le fil conducteur, dans le sens où, essayer de comprendre une règle nous dirigeait forcément vers une autre règle ou un autre élément. À partir du deuxième jour, nous avons commencé à lire et découvrir le scénario principal qui était long, ce qui est compréhensible puisque les scénarios pré-faits donnent à peu près tout : la structure, les personnages, ce qui se passe en fonction des différents choix, et même, les questions que pourrait poser les joueurs et les réponses adéquates. Tout est extrêmement bien détaillé et paraît à la fois complexe en restant dans une certaine simplicité. Grâce à ça, nous pouvons nous projeter et comprendre comment fonctionne une partie sans même l'avoir commencée. Ce qui est rassurant, mais surtout, cela donne envie de lancer une session pour tester et mieux comprendre ce que nous venions de lire. Au fil des jours jusqu'à la veille du jour J, nous avons compris l'essentiel et lu le scénario principal. Mais il restait encore des éléments flous ou d'autres que nous n'avons pas lus ou compris puisqu'ils nous paraissaient superflus. Malgré le fait qu'en équipe nous avons préparé un scénario qui durerait environ 1h30, et que nous connaissions tout ce qui permettrait de faire fonctionner le jeu si l'un de nous était MJ, nous nous sommes rendu compte que certaines situations ne se déroulerait pas comme prévu à cause des joueurs, et qu'il faut improviser. Cette part de flou m'a paru à la fois intimidante, mais constitue, d'après mes quelques expériences passées toute la beauté du JdR. Le jour J, vendredi, j'ai été sélectionné comme joueur au jeu L'Appel de Cthulhu, nous étions 4 sans compter la MJ. L'univers était très différent de Warhammer Fantasy, les règles aussi mais il y avait une grande similitude, notamment avec l'utilisation de dés. L'expérience de jeu fut plaisante de mon côté. Malgré le fait qu'il y ait beaucoup de règles et que je n'en connaissais aucune, lorsque la partie se lance et au fil de l'aventure, même sans explication, je comprenais par moi-même, ce qui rendait l'immersion plus captivante puisqu'il n'y avait pas d'étape ou de coupure en plein jeu pour expliquer une règle. J'ai adoré redécouvrir le fait de pouvoir presque tout faire, puisque le jet de dés peut restreindre ou rendre une situation plus amusante ou frustrante. C'est ce qui s'est passé tout au long du scénario.

Le JdR, tel que je l'ai expérimenté pendant la semaine, m'a permis de me souvenir et de réexpérimenter la sensation de mes premières parties. J'y avais déjà joué il y a pas mal de temps. Cependant l'univers et les scénarios avaient été entièrement créés par le MJ. Les parties ont également duré plusieurs semaines ce qui, je trouve, rend l'expérience encore plus captivante.

1.20. SYNTHESE DES JOUEURS (ZEINA, ARTHUR ET LEA)

Comme vous venez de le lire, les JdR ont eu un impact important, propice à l'intégration des étudiants dans le Parcours Informatique et Management de l'IAE Paris Est ; dont la majeure partie était au Lycée deux mois plus tôt. Mais ce n'était pas le seul objectif de cette activité. En effet, les JdR ont poussé les étudiants à en apprendre plus sur un domaine qui ne leur était pas familier voire totalement inconnu.

Au début de l'expérience, la plupart des étudiants étaient plutôt perplexes sur la manière dont allaient se dérouler les parties de JdR et sur leur implication nécessaire pour que le projet prenne vie. On relève trois phases évidentes qui ont permis aux étudiants de prendre du plaisir à participer à ces JdR. Tout d'abord la phase de découverte. Tous les joueurs prennent connaissance du matériel qui est à leur disposition et rapidement chacun essaye de comprendre le but du jeu auquel il a été assigné. Une personne du groupe lit les règles présentes dans des manuels assez conséquents et, ensemble, ils « déchiffrent » les textes. Ils découvrent le lore du jeu, les différents atouts, talents ou capacités de chaque personnage, les spécificités du monde dans lequel ils vont devoir évoluer. Puis, les joueurs s'interrogent sur la manière dont ils vont devoir procéder pour pouvoir avancer dans les quêtes, les combats et les rencontres avec les PNJ. Dans cette deuxième phase, la communication au sein de l'équipe est très importante car les étudiants réfléchissent au scénario qu'ils vont devoir tisser pour créer une histoire non seulement possible, crédible dans leur monde, mais également intéressante pour tous les futurs joueurs. Enfin lorsque tout est prêt, chacun laisse place à son imagination et peut profiter du jeu.

Il est intéressant de voir le rôle que possède les PJ à l'intérieur même de l'histoire car, malgré la présence du MJ, pour tisser le fil conducteur du scénario, ce sont les joueurs qui créent leur propre aventure, décident de leurs propres choix et arrivent ou non à faire ce qu'ils prévoient. En premier lieu, l'improvisation et l'imagination, dont devaient faire preuve les étudiants, couvraient les principales inquiétudes. Or cela devient le motif même pour lequel les PJ ont aimé leur aventure. À ce titre, David (2016) écrit : « *Le système de jeu est un outil, un guide [...] le joueur fait ensuite des choix qui visent à produire le monde qu'il a choisi. Ce monde possible est dès lors actualisé et devient le monde véritable de la fiction* ». En effet, il est important de souligner que les règles établies ne font pas avancer l'histoire, c'est grâce aux joueurs que celle-ci peut évoluer.

Finalement, malgré une inquiétude sur la possibilité de réussir à relever le défi (apprendre à faire fonctionner un JdR en un laps de temps plutôt restreint), tous les étudiants sont parvenus à incarner leur propre personnage. Et bien que certains jeux possèdent parfois le même schéma de fonctionnement, les PJ ont ressenti des expériences différentes. Tous les joueurs ont appris de cette activité qui semblait au départ incompréhensible. Cela leur a permis de comprendre les vrais buts des JdR : développer son imagination et devenir acteur dans un monde fictif. Dans le cadre de nos études en école de management, nous avons également pu constater l'importance des mécanismes du travail en équipe. Enfin, et plus prosaïquement, les JdR ont permis à tous les étudiants de passer collectivement de bons moments, même s'ils ne se connaissaient pas du tout le lundi matin !

2. RETOURS D'EXPERIENCES DES MAÎTRES DU JEU



Figure 2. Les MJ prêtes à accueillir leurs camarades lors des parties de fin de séminaire.

2.1. ALIEN (LUCIE)

Tout d'abord, la phase de compréhension des règles du jeu d'Alien a été étonnamment intéressante. En effet, j'ai remarqué que chacune des personnes assises autour de la table comprenait une règle différente. Quand certains ne comprenaient pas, il y en avait toujours un qui la comprenait et arrivait à l'expliquer avec ses propres mots. J'ai donc remarqué que s'intéresser aux règles en équipe a facilité la compréhension des règles. Ensuite, en créant un scénario de base dans de grandes lignes, cela m'a permis d'explorer l'univers avec les joueurs. Cela m'a donc apporté tout autant d'émotions qu'eux. J'ai en effet été surprise, contente, étonné, soulagé... J'ai donc bien aimé l'union qui nous liait, malgré la différence des rôles. Ce qui m'a particulièrement intéressée c'est l'analyse des choix de chacun des joueurs face à des situations. En effet, sur notre partie d'une durée d'une heure et demie, les joueurs ne se sont pas vraiment intéressés aux caractères de leur personnage, si ce n'est leur métier. Cela m'a donc permis d'analyser la réflexion de chacun face à des situations, puisqu'ils jouaient plus sous leur nom propre que celui de leur personnage. Par exemple, un joueur a pris l'initiative d'abandonner son objectif personnel, qu'il était sur le point de finir et qu'il a considéré moins important sur le moment que la situation qui se créait autour de lui. Il a fait cela pour aller aider un autre joueur à réaliser le sien. On constate ici une certaine prise d'initiative ou encore une certaine solidarité. Dans ces circonstances, le JdR permet donc de dégager les personnalités de chacun. J'ai aussi compris qu'un des grands rôles du MJ est d'improviser. Il y a en effet énormément d'actions où il faut réagir très vite et ne pas laisser paraître une once d'hésitation. Il faut donc être sûr de soi même si on n'a pas directement la réponse à une question ou à un problème. J'ai donc pu découvrir ce que c'était que de s'adapter à tout type de situation et d'y répondre grâce à l'imagination immédiate. J'ai aussi trouvé que cela permettait d'en apprendre plus sur soi. En effet, l'imagination immédiate proviendrait en partie de notre intuition puisqu'aucune réflexion ne la précédait. Il m'a donc paru, qu'en plus d'être révélateur des personnalités des joueurs, le rôle de MJ serait aussi révélateur de notre propre personnalité. Le JdR m'a semblé aussi très libérateur. En effet, incarner la peau de « maman » (nom désignant le MJ dans Alien) m'a permis d'être

pendant une heure et demie une tout autre personne. Se plonger dans un univers tout à fait différent aide à oublier les enjeux du nôtre, tout comme incarner un rôle aide à oublier ses propres problèmes. D'autant plus qu'être MJ donne en soi beaucoup de pouvoir sur cet univers. Il m'a donc paru intéressant, pour des personnes qui n'ont pas forcément l'habitude d'exercer ce genre de rôle dans la vraie vie, de pouvoir le faire sans contrainte et sans conséquence sur sa vie. Le JdR serait donc, pour le MJ, une façon de s'émanciper et de découvrir un rôle à responsabilité qui existe dans la vraie vie mais sans en subir les répercussions. Cela peut donc inciter ces personnes à assumer ce rôle.

J'ai pourtant été un peu déçue de ma performance finale. En effet, bien que le scénario se soit passé comme prévu, j'aurais voulu pouvoir offrir plus de choix aux joueurs. Effectivement, l'objectif personnel de chaque joueur était très précis et le but était qu'ils arrivent à l'atteindre. Cependant, comme le temps était réduit, je n'ai pas pu leur laisser le temps d'explorer toutes les solutions possibles. Ils auraient donc sûrement échoué certaines tâches ou fait des tâches inutiles. Mais ils auraient aussi pu tracer leur propre chemin, apprendre de leurs erreurs, comprendre une certaine logique dans le jeu. En somme, tous les joueurs ont réussi leur mission mais ont dû souvent faire face à des choix influencés par le MJ, ce qui est moins intéressant.

2.2. L'ANNEAU UNIQUE 2^E ÉDITION (JADE)

Durant cette semaine de pré-rentree, j'ai pu découvrir les jeux de rôle et notamment L'Anneau Unique, un JdR basé sur le thème du Seigneur des anneaux de J. R. R. Tolkien. Au début, tout me paraissait vraiment compliqué étant donné que je n'en avais jamais fait et que les JdR sont des jeux assez particuliers puisqu'ils sont remplis de très importantes quantités de règles, mais aussi d'un univers propre à eux, qui est assez complexe à s'approprier quand on ne connaît pas forcément le monde choisi pour nous. Au fur et à mesure des soirées, j'ai appris à comprendre les règles du jeu qui étaient finalement assez basiques puisqu'elles sont la plupart basées sur des lancers de dés et des compétences intégrées aux fiches de personnages pré-crées dans l'univers du jeu. J'ai eu la chance de pouvoir tester les deux rôles lors de cette semaine, celui de joueuse lors de la découverte du jeu où nous avons effectué plusieurs parties pour pouvoir nous l'approprier et comprendre plus en détail le fonctionnement de notre jeu, et celui de MJ lors d'une partie organisée sur quelques heures. Le rôle de joueur est un rôle que j'ai trouvé vraiment intéressant et divertissant mais qui demande en premier lieu énormément d'imagination pour pouvoir faire avancer le scénario car, sans le joueur et ses idées, le MJ ne peut pas avancer. Le rôle de MJ était au contraire lui très stressant au commencement puisqu'en tant que MJ, nous avions la charge du jeu sur nos épaules de même que son bon fonctionnement et le divertissement des joueurs. En effet, ce sont les MJ qui, à travers les scénarios, guident les joueurs dans l'univers et expliquent toutes les règles apprises pendant la semaine. C'est un rôle qui nous fait énormément travailler notre imagination et qui nous fait improviser pour pouvoir donner suite à toutes les actions que veulent effectuer les joueurs, cela nous fait également apprendre à animer un groupe, puisqu'au cours de la partie, nous devons gérer les prises de paroles mais aussi la bonne maîtrise des règles tout en maintenant l'intérêt des joueurs sur l'aventure. Ce fût une expérience très enrichissante que j'ai finalement appréciée et qui m'a permis de mettre ma timidité de côté et à prendre confiance en moi, de plus cela m'a permis de pouvoir développer ma créativité de même que mon imagination

pour pouvoir mettre à bien un scénario qui s'adapte à toutes les situations proposées par l'équipe des joueurs.

2.3. L'APPEL DE CTHULHU (SHANON)

Pendant ma semaine de pré-rentree au sein du Parcours Informatique et Management, j'ai découvert le JdR sur table. Dès le premier jour, on m'a donné le JdR L'Appel de Cthulhu. Avant, je connaissais seulement de nom car j'avais vu ce type de jeu dans des séries et des films. Cela ressemblait à un jeu collectif où tout le monde s'amuse. En quelques jours, j'ai découvert les règles et j'ai appris à gérer une partie en tant que MJ. Quand j'ai su que j'allais avoir ce rôle exigeant, j'étais vraiment stressée. Je craignais que mon scénario ne plaise pas, que les joueurs s'ennuient ou encore que je n'arrive pas à improviser s'ils faisaient un choix imprévu. J'avais également peur que la partie ne soit pas assez longue, ce à quoi il fallait rebondir et improviser. Mais d'un autre côté, j'avais envie d'essayer, de voir si j'en étais capable et de leur faire vivre mon scénario.

Les premiers jours où nous avons découvert ce loisir, nous ne savions pas par où commencer. J'ai trouvé cela moins difficile que ça n'y paraissait ; les règles, les lancés de dés et la gestion de sa santé mentale s'apprenaient finalement vite. Dans la boîte de base de L'Appel de Cthulhu, il y avait un livre avec des scénarios tout prêts, mais ce que j'ai préféré faire, c'était de créer mon propre scénario. Je pensais que le plus dur était de suivre les décisions des joueurs, parce qu'un choix peut tout changer et en tant que MJ, il faut savoir s'adapter directement.

Le jour de la partie finale, j'étais stressée mais aussi à la fois excitée. J'avais hâte qu'ils découvrent ce que j'avais préparé. Dans chaque groupe, il y avait soit Monsieur Lépinard, soit Madame Noel, soit des élèves de deuxième année de licence. Dans mon groupe, j'ai eu l'opportunité d'avoir Joyce, une étudiante en deuxième année. J'ai retenu un moment marquant qui était quand ils ont décidé d'aller à l'université de Miskatonic⁸, c'était quelque chose que je n'avais pas prévu du tout. C'est pourquoi, j'ai dû improviser et tout a bien marché. À ce moment-là, j'ai tout de suite compris que l'improvisation était un élément essentiel. Parfois, les règles bloquent ou frustrant les joueurs, mais elles peuvent aussi rendre la scène plus drôle ou même les pousser à trouver d'autres solutions. Ce que j'ai le plus aimé, c'est de les voir plonger dans mon scénario et chercher ensemble comment avancer. J'étais fière et heureuse de voir que mon scénario leur plaisait et les divertissait. De plus, j'ai mobilisé beaucoup de compétences comme le fait d'improviser, devoir être créative, gérer le stress et aussi s'adapter aux choix des joueurs. Je pense que le fait de les écouter est vraiment important ainsi que d'avoir une cohésion de groupe car ce sont leurs choix qui font avancer l'histoire. J'ai aussi vu une énorme différence entre les soirs d'entraînement et la vraie partie finale. Pendant les entraînements, nous testions les règles, mais le jour J c'était une vraie aventure complète et immersive. J'ai alors réalisé tout ce que le JdR pouvait nous apporter. En une semaine, je suis passée de débutante totale à MJ débutante. Cette expérience m'a donné envie de rejouer mais, cette fois, en tant que joueuse pour découvrir mieux ce rôle et voir l'autre côté. Ainsi, j'ai découvert que le JdR n'est pas juste un jeu mais une réelle expérience collective et créative qui m'a beaucoup apporté en seulement quelques jours.

⁸ Université fictive de l'œuvre de H. P. Lovecraft.

2.4. CYBERPUNK RED (ÉVA)

Le jeu Cyberpunk RED est un monde dystopique se déroulant en 2045 dont la société est très avancée technologiquement. Après de nombreuses guerres, cette dernière est divisée entre riches et pauvres, luttant pour survivre. Comme ce jeu est une dystopie, il est très facile de faire parler ses idées sur un monde s'écroulant à cause des conflits liés à la volonté de dominer le monde par la violence. La mécanique et les règles du jeu sont peu complexes et faciles à comprendre, permettant alors une imagination débordante et non-restreinte. La fiche des personnages est bien détaillée donnant au joueur une bonne compréhension de son personnage ainsi que ses capacités.

Notre seule consigne était de pouvoir être capable d'être MJ. Ce n'est pas une tâche simple car, pendant environ 1h30, nous devons accompagner les joueurs et les guider dans l'aventure. Il fallait donc apprendre rigoureusement les règles du jeu pendant les 4 soirées qui nous ont été données et créer un scénario captivant afin de ne pas perdre les joueurs rapidement.

Étant MJ, il est intéressant pendant le jeu de voir la réaction des joueurs lorsqu'ils se trouvent dans une situation stressante ou bien mettant en péril leur objectif. Voir les joueurs s'impliquer malgré la pression et le fait que, pour certains, c'était leur premier JdR donne envie de continuer à jouer et d'observer comment ils essaient de créer un plan. Néanmoins, j'imaginai le jeu moins difficile à élaborer. C'est-à-dire que lorsque les joueurs s'éloignent du scénario principal, cela me donne plus de fil à retordre car le temps que les joueurs fassent leur action est très court pour imaginer une suite divertissante. Mais comme la fin reste la même, c'est assez facile de les ramener vers celle-ci et donc de modifier le scénario si besoin. Durant le jeu, j'étais légèrement inquiète parce que je trouvais mon scénario assez basique et pas assez entraînant mais, finalement, tout s'est bien passé et j'ai pu tenir environ 1h10. Même si en début de semaine je n'étais pas très motivée à l'idée de faire un JdR, le jeu m'a finalement conquise et j'espère avoir l'occasion d'en refaire un.

Être MJ m'a fait réaliser que ce rôle s'apparente au rôle du manager car c'est grâce à celui-ci qu'une équipe avance et contourne des obstacles. Sans lui, l'organisation d'une équipe serait sans doute défailante et celle-ci n'avancerait pas. Cette prise de conscience et de responsabilité m'a fait apprécier le fait d'être une sorte de meneuse tout en s'amusant. La semaine est passée très vite et m'a donc poussée à m'investir dans un projet avec des camarades que je ne connaissais pas encore. Le JdR est un bon moyen pour se rapprocher de son équipe et de s'entraider afin de réussir au mieux.

2.5. STAR WARS AUX CONFINS DE L'EMPIRE (SIWAR)

Plongé dans l'univers de Star Wars en tant que MJ est une expérience unique, mêlant créativité, improvisation et narration. Cette expérience m'a permis de mobiliser des compétences de leadership tout en m'amusant et en utilisant mon imagination. Pour ma part mon scénario a été créé de toute pièce sur le moment même, j'ai donc dû faire preuve de dextérité et de persuasion pour convaincre les joueurs. J'appréhendais quelque peu cette expérience mais, finalement, cela a permis de m'ouvrir et de vaincre ma timidité. Néanmoins les jours de préparation étaient principalement de la lecture, de la mise en contexte et de la mémorisation, ce qui était moins amusant et angoissant car je n'avais jamais eu l'occasion de jouer à un JdR et je m'attendais à finir mon scénario en moins de 30 minutes. Finalement nous avons fini dans les temps. D'autre part, cette partie a été difficile

par moment car l'inspiration ou les solutions manquent pour ralentir les joueurs. J'ai donc mis au point des dilemmes et des parades sans suivre les règles exactes du jeu et, parfois, je fis mes propres règles, ce qui me permettait de tourner les situations à mon avantage. Durant mon expérience de MJ, je pris plaisir à créer des combats qui étaient par ailleurs ma partie préférée car il y avait de l'action, des jeux de dés, les joueurs proposaient des solutions et communiquaient entre eux pour réussir ensemble les quêtes. Je contribuais par la même occasion en jouant les dés des adversaires donc je jouais plusieurs personnages en plus d'être le MJ, c'était un défi amusant et éduquant à la fois car le rôle de MJ est plus qu'un simple rôle, c'est un défi, un exemple de ce que pourrait être de manager une équipe. C'est à la fois difficile de faire preuve de créativité lorsque le scénario prend une autre tournure inattendue car il faut sur le moment trouver une parade pour ne pas être décredibiliser et ne pas ennuyer les joueurs, il faut encourager les joueurs à interagir entre eux et à prendre des initiatives, mais aussi s'imposer quand il le faut et montrer que c'est nous le MJ et que nous avons le dernier mot sur le choix de l'issue de l'histoire. Mais c'était aussi intéressant parce qu'on crée une histoire à partir d'un univers connu celui de Star Wars où de nombreux films et romans ont été réalisés d'un côté c'est comme si on y contribuait, un univers vaste où chaque histoire à sa place, où chaque histoire est unique.

2.6. THE WALKING DEAD UNIVERSE VO (MERYAM)

En cette semaine de pré-rentree, j'ai à la fois découvert les jeux de rôle et le rôle du MJ. Au début, cela ne m'a pas plu et je ne l'ai pas pris au sérieux. En effet, c'était la première fois que j'entendais le mot ludopédagogie. Avec mon équipe, nous avons fait preuve d'audace en choisissant le JdR en anglais The Walking Dead. Je ne savais pas vraiment à quoi m'attendre. Pendant les deux premières séances, je ne me sentais pas investie et le jeu me paraissait difficile, surtout en essayant de lire les livres avec les règles.

Cependant, dès que j'ai commencé à comprendre le fonctionnement du jeu, j'ai été surprise : je prenais un réel plaisir à jouer. Je ne savais pas encore que je m'amuserais plus en tant que MJ ! Être MJ, c'est guider une équipe, utiliser son imagination pour créer un scénario et le raconter à sa manière. C'était ma partie préférée. J'ai ainsi pu stimuler mon cerveau et exercer mon esprit critique et me découvrir moi-même grâce à mes capacités analytiques qui m'ont parfois surpris. Grâce à ce rôle, j'ai aussi repris confiance en moi. Au début, j'étais stressée et pas sûre de moi, mais au fur et à mesure que les joueurs s'investissaient dans l'histoire, je me sentais de plus en plus comme un leader, quelqu'un qui pouvait les guider. J'ai su exploiter un atout en moi : l'improvisation. Et malgré le fait que j'ai improvisé une grande partie du scénario, je ne me suis pas sentie bloquée ni stressée. Finalement, les joueurs m'ont dit qu'ils avaient apprécié le scénario et l'expérience de jeu, et ceci m'a rendu très contente et fière de moi. D'après mon expérience personnelle, je pense que se laisser emporter par l'atmosphère du jeu et créer son scénario en même temps est plus efficace que de préparer une histoire sur papier et de la réciter. Ainsi, la partie que j'ai menée a été un succès : les règles ont été respectées et l'histoire s'est enchaînée avec fluidité.

Cependant, ce n'était pas une partie parfaite. Il y a encore plusieurs points sur lesquels je dois m'entraîner davantage. Si je devais en citer un, ce serait la rhétorique : améliorer mon discours et parler avec plus de confiance. Mais je suis sûre qu'avec le temps mes capacités oratoires vont s'améliorer. Enfin, le JdR me plaît beaucoup, à ma grande surprise, et je me projette désormais dans la ludopédagogie : se divertir tout en stimulant ses connaissances et son esprit, tout

en enrichissant sa culture générale. J'ai hâte de découvrir plus de JdR au cours de l'année. Rencontrer des difficultés et des craintes est un bon signe, ça me pousse à m'auto-évaluer et suivre mon propre progrès personnel. Cette expérience m'a permis non seulement de mieux comprendre le JdR, mais aussi de développer des compétences comme l'improvisation, la gestion d'un groupe et la confiance en moi. Être MJ, c'est finalement bien plus que diriger une partie : c'est apprendre à écouter, à créer et à guider.

2.7. WARHAMMER FANTASY (IMANE)

Lors de la semaine de pré-rentree du Parcours Informatique et Management de l'IAE Paris Est, mes camarades et moi-même avons été introduits aux JdR, jeux de rôle, et avons découvert le principe et le fonctionnement de ces jeux. C'était la première fois que je participais à cette activité et c'était même la première fois que j'en entendais réellement parler. Nos premières séances en petits groupes nous ont permis dans un premier temps de nous familiariser avec les règles, les personnages et l'histoire de notre jeu : Warhammer fantasy. Au départ, cela m'a semblé un peu complexe au vu des nombreuses règles présentes telles que les différents tests, les caractéristiques des personnages... Cependant, nous avons, au fur et à mesure, réussi à les comprendre et à les apprivoiser.

Plus tard, j'ai été nommée pour le rôle du MJ afin de mettre en place une partie où certains de mes camarades seraient les joueurs. Pour assurer le bon déroulement de la partie, j'ai dû modifier le scénario principal du jeu et utiliser l'improvisation dès lors qu'elle m'était nécessaire pour mon histoire, et ce, tout au long de la partie. Au début, j'étais un peu réticente à l'idée d'être MJ, je ne savais pas si mon scénario allait plaire et si la partie allait être amusante pour les joueurs. Cependant, mes camarades étaient tous investis et ont rendu la partie agréable et intéressante pour tous. De mon côté j'ai, contrairement à ce que je pensais au départ, apprécié prendre ce rôle et me prêter au jeu. La partie était amusante mais il était surtout intéressant pour moi de voir les joueurs avancer dans le scénario que j'avais mis en place, et prendre leurs propres décisions. C'était d'autant plus gratifiant de les voir se prêter au jeu et débattre des conséquences que pouvaient avoir leurs choix ultérieurs.

Finalement, participer à ce JdR en tant que MJ a été différent d'une activité simplement ludique ou des activités auxquelles j'ai l'habitude, puisqu'il m'a permis de développer ma créativité et mon imagination, d'améliorer ma capacité d'organisation et de prendre en confiance. J'ai aussi pu tester ma capacité réelle d'adaptation face à une situation que je n'avais pas prévue, quand les joueurs s'écartaient de mon scénario premier notamment. Cette expérience m'a fait découvrir un nouveau domaine et m'a donné envie de découvrir d'autres jeux de rôle, en tant que MJ et même en tant que joueuse, puisque les joueurs ont l'air d'avoir, eux aussi, apprécié l'expérience.

2.8. SYNTHESE (ZEINA, ARTHUR ET LEA)

Arrivant au milieu de la semaine de pré-rentree, M. Lépinard nous a demandé de prendre le rôle d'observateur lors de la préparation des jeux de rôle de notre classe étant donné qu'il était trop tard pour rejoindre un groupe. Au départ, il nous était assez compliqué de comprendre la préparation de ces jeux, vu que nous ne pouvions pas interagir avec les groupes et qu'il fallait simplement écouter leurs conversations.

Toute cette préparation a été faite dans le but qu'une personne de chaque équipe devienne MJ lors du dernier jour de pré-rentree. À ce moment-là, aucun groupe ne savait qui allait être MJ. En tant qu'observateurs, on pouvait déjà voir une appréhension chez les joueurs pour endosser ce rôle étant donné le nombre important de règles et leurs complexités que chacun avait découvert au cours de la semaine.

Cependant, le jour fatidique arriva, tout le monde était stressé ou bien même excité du rôle qu'il allait obtenir, en particulier les MJ désignés. Mais tous ont gardé la tête haute et ont commencé leur jeu. Les débuts de parties se sont bien passés, les MJ parlaient assez fort pour être entendus, donnaient des explications claires et précises et amenaient les règles au fur et à mesure de l'histoire afin de ne pas rendre le jeu lourd. Les MJ ont alors réussi à embarquer tout le monde dans les univers des jeux. Ils ont su orienter les joueurs vers les meilleurs choix à faire pour survivre et ont fait preuve de créativité et dynamisme afin de rendre le jeu agréable. Au cours des parties, nous avons pu observer que tous les joueurs rentraient de plus en plus dans l'univers du jeu, et ont tous participé à la réussite de leur mission. Donc, malgré certaines peurs et incertitudes du début, les MJ ont réussi à faire tenir leur jeu assez longtemps sans que cela paraisse long pour les joueurs.

Finalement, nous avons tous eu le droit et la chance de voir à quoi ressemblent ces jeux de rôle que très peu connaissaient avant cette semaine. Aujourd'hui, nous avons tous pris du plaisir lors de cette activité, et espérons faire encore d'autres parties au cours de cette année. Cette semaine a été riche et a su nous motiver pour le reste de l'année. Donc un grand merci à toute l'équipe d'organisation !

RÉFÉRENCES⁹

Caïra, O. (2019). Jeux de rôle sur table : une création de monde à trois niveaux. *Revue de la BNF*, 59(2), 89-95. <https://doi.org/10.3917/rbnf.059.0089>.

Caïra, O. (2024). Jeu de Rôle. Dans G. Brougère & E. Savignac (Dir.), *Dictionnaire des Sciences du Jeu* (p. 211-214). Érès.

Casus Belli (1999). *Manuel Pratique du Jeu de Rôle*, HS n°25. Excelsior Publications.

David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu* [En ligne]. <https://doi.org/10.4000/sdj.682>.

Enluminée (2024, 25 août). *Comment débiter le jeu de rôle (quand on n'y connaît rien)* [Vidéo]. YouTube. <https://youtu.be/jG5EfUVI3oc?si=3SaDKeVJ2xIumWpx>.

Lépinard, P., & Vaquiéri, J. (2019). Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur. *3^e colloque international Game Evolution*, Créteil, France. <https://hal.science/hal-02126192>.

LUDOGRAPHIE

La ludothèque du GamiXlab comprend plus de 120 JdR différents. Pour cette semaine de découverte, nous avons utilisé uniquement des boites de découverte / d'initiation ou des kits de démarrage. Toutefois, afin d'améliorer l'immersion, les

⁹ La vidéo d'un *actual play* (privé), réalisé avec des étudiants durant l'année universitaire 2024-2025, a également fait partie des ressources. Il présentait une partie filmée de deux heures avec le jeu Babel.

MJ disposaient également des écrans des jeux complets et, s'ils n'étaient pas dans les boites, de dés spéciaux ou esthétiquement cohérents avec les univers.

- [Alien](#), Arkhane Asylum Publishing.
- [Cyberpunk RED](#), Arkhane Asylum Publishing
- [L'Anneau Unique 2^e Édition](#), Edge Studio
- [L'Appel de Cthulhu](#), Edge Studio
- [Star Wars Aux confins de l'Empire](#), Edge Studio
- [The Walking Dead Universe](#) (VO), Fria Ligan
- [Warhammer Fantasy](#), Khaos Project

LISTE ALPHABÉTIQUE DES ÉTUDIANTS AUTEURS

Léo Amoros, Adam Azzoug, Gwanaëlle Botobé, Zeina Brahami, Arthur Bucher, Lucie Depond, Antonin Lauro, Wayad Mahamoud, Lucile Marrot, Éva Mathieu, Imadeddine Dakich, Jade Fauchois, Johan Feder, Alexandre Foresti, Ruben Fernandez, Rihanna Guizani, Léa Liani, Shanon Hamou, Anaïs Lalouni, Siwar Mostaysser, Yacine Ndiaye, Thomas Perronet, Kheddy Saint-Hilaire, Emilia Sirbu, Clarence Thérésin, Meryam Zran, Miaro Rakotomavo, Imane Salah et Lydia Siong.

MOTS-CLÉS

Ludopédagogie, Jeu de rôle sur table, JdR, Littérature ludique, Intercréativité, EdUTeam, Enseignement supérieur

