

Transcription du podcast : « Idée reçue 5 : les jeux de rôle, c'est trop aléatoire pour les apprentissages avec Jérôme Legrix-Pagès » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-5-les-jeux-de-role-cest-trop-aleatoire-pour-les-apprentissages-avec-jerome-legrix-page/s-hb6dGmQLtKi?si=12636fe6798947ffae49d7238b79d0a7&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Donjons et dragons, ça vous dit quelque chose ? C'était le premier jeu de rôle créé par Gary Gygax et Dave Arneson en 1974. Autour d'une table, un maître de jeu et quelques joueurs s'inventent des personnages dans le cadre d'un univers, avec juste quelques règles de jeu en tête et surtout beaucoup d'imagination pour inventer une histoire. Depuis, le concept a prospéré et s'est décliné dans de multiples univers, de la science-fiction à l'histoire. Attention, idée reçue, il n'attire pas que des geeks ou des gothiques. Mieux, il est aussi utilisé dans les apprentissages, comme va nous l'expliquer Jérôme Legrix Pagès aujourd'hui. Bonjour, Jérôme.

Bonjour, Caroline.

Jérôme, tu es historien des idées, chercheur en ludopédagogie et grand amateur de jeu de rôle. Quand on évoque le jeu de rôle, des images nous traversent l'esprit spontanément, les geeks ou les gothiques ? Est-ce que les jeux de rôle se destinent à ce public ?

Non. Le jeu de rôle est une pratique qui s'est vraiment élargie. Ce sont des stéréotypes qu'on pouvait avoir avec beaucoup d'informaticiens, mais depuis les années 2000 et je dirais même avec l'effet du confinement, on a eu un élargissement très fort de la base des joueurs. On a un renouvellement aussi des joueurs. C'est un type de jeu particulièrement riche dans la mesure où on peut être ce qu'on veut. On peut vivre, voyager. On peut créer des univers, on est maître d'une certaine partie de la narration. Cette forme de jeu fait partie des formes qui me plaît le plus certainement.

Dans le cadre de l'enseignement des apprentissages, comment ça fonctionne, le jeu de rôle ?

Il y a trois caractères qui me semblent importants. Il y a la dimension de transcendance qui est importante dans le jeu de rôle. On joue un soi qui est autre, il y a cette dimension de la transcendance dans le jeu. C'est aussi ça qui fait que c'est intéressant. Si c'est pour jouer quelqu'un qui est aussi peu intéressant que moi-même, je ne vois pas l'intérêt de le faire. On a aussi une dimension de simplicité qui est un autre de ces axes de l'illusion du jeu qui va se réaliser pendant le jeu de rôle. C'est plus simple, c'est plus rapide. Comme au cinéma, on va de scène en scène. On a aussi une fictionnalité qui va permettre d'avoir des éléments surnaturels. On a aussi ces éléments qui vont pouvoir créer de l'évasion. Le jeu de rôle accepte et recherche, en général, de partir dans ces directions-là, parfois c'est plus ou moins fort. C'est ce qui le distingue profondément du jeu de simulation. Le jeu de simulation a naturellement sa place, le jeu de rôle de simulation a naturellement sa place dans un contexte d'enseignement. Le jeu de rôle, c'est un peu moins évident et c'est justement par rapport à cette capacité à s'évader du réel et utiliser cette dimension de la fictionnalité qu'il va avoir, je pense, un intérêt pédagogique.

D'accord. Est-ce que tu peux nous préciser ce qu'est pour toi un jeu de simulation, être précis là-dessus. Qu'est-ce que c'est un jeu de simulation par rapport au jeu de rôle ?

Je distinguerai la simulation du jeu. La simulation, c'est une activité où on va essayer d'être au plus proche du réel, cette idée d'avoir la plus grande authenticité au réel qui est notre situation actuelle. C'est pour ça que dans un contexte pédagogique, c'est tout à fait pertinent de faire des simulations. Si je réussis cette simulation qui est une reproduction d'un environnement réel authentique, quelque part, cela voudra dire que je suis capable de le faire dans la vraie vie. Dans un jeu, Jesse Schell, qui a écrit un ouvrage sur les bases du game design, insiste sur la dimension de la fictionnalité du jeu. Le jeu, c'est un déplacement du réel. La différence entre simulation et jeu est certainement que le jeu accepte complètement cette dimension de fictionnalité, là où la simulation cherche à tout prix à l'éviter.

Revenons au jeu de rôle. Peux-tu nous expliquer comment il est utilisé dans les apprentissages et peux-tu nous donner un exemple concret ?

Quand on mobilise le jeu, que ce soit un jeu ou jeu de rôle, on a plusieurs objectifs. Soit c'est pour travailler l'engagement, par le jeu, je vais avoir quelque chose qui va soutenir l'attention, qui va soutenir la motivation de mes apprenants. On pourra utiliser le jeu de rôle à ces fins-là, d'avoir une narration longue qui permet d'avoir des quêtes, des personnages récurrents et par curiosité, par appétence et aussi parce qu'on contribue à l'avancée de l'histoire, on peut avoir quelque chose qui peut renforcer une motivation longue. Je fais un jeu de rôle sur l'histoire de Rome au 3^e siècle, si je mets un jeu de rôle, peut-être que jusqu'au bout les étudiants vont rester engagés parce qu'ils sont dans l'attente de savoir où ça va aller et comment ils vont pouvoir contribuer à l'avancement de l'histoire. Il y a cette dimension de l'engagement. Il y a la dimension des compétences psychosociales, les soft skills. Le moteur du jeu de rôle, c'est l'improvisation. J'ai une situation qui m'est donnée, j'ai une scène, j'ai une intrigue, j'ai un élément problématique et je dois réagir, souvent en mode coopératif avec les autres joueurs. Ce qui est formidable avec le jeu de rôle et peut-être plus qu'avec toutes les autres formes de jeu, c'est qu'on ne perd jamais. Il n'y a pas de défaite à un jeu de rôle. Il y a des conséquences qui arrivent et on s'adapte à ces conséquences-là. Si je suis maître de jeu, on part faire une aventure, vous ratez votre jet, les joueurs, vous ratez tous votre jet, vous ne trouvez pas la sortie de la forêt, vous êtes coincés dans la forêt, ce n'est pas grave, c'est intéressant. Peut-être que j'avais imaginé qu'on allait sortir de la forêt, aller dans une taverne et découvrir je ne sais quelle carte au trésor, finalement, vous allez être coincés dans la forêt, vous allez vous perdre, c'est une occasion, cette conséquence est intéressante parce que vous allez pouvoir faire des rencontres, devoir vous nourrir, devoir vous trouver un abri. Cette dimension est intéressante dans le jeu de rôle. Ça crée des effets pour les joueurs. Il y a la compréhension du contexte dans lequel ils sont, de la réaction, de la coopération, de l'assertivité, prendre part au discours et à la narration, ce que j'ai à dire est au moins aussi important que les autres, donc un certain nombre de compétences psychosociales. La dernière famille, on est sur des compétences qui peuvent être académiques. Je peux, par le thème que je vais choisir dans le jeu de rôle, travailler un thème. J'ai fait des jeux de rôle dans un des cours en histoire des idées, ça m'intéressait de parler sur les transitions religieuses, comment on passe d'un état païen à un état chrétien. Cette représentation est souvent erronée chez les étudiants. Ici, le jeu de rôle peut être intéressant pour rentrer dans une stratégie actancielle, prendre compte et progresser dans la compréhension et la connaissance du sujet. Bien jouer ici, ça va nécessiter une préparation en amont des joueurs qui vont devoir se documenter, lire, pour être dans ici un fair game reposant sur nos enseignements, leur lecture et ainsi de suite.

Tu viens d'énumérer les compétences convoquées chez les étudiants par le jeu de rôle, mais quelles qualités doit avoir le professeur pour intégrer le jeu de rôle dans son enseignement ?

Ça dépend de la façon dont le jeu va être amené, toujours. Je donne des réponses de normand systématiquement. Ça dépend. Ça va dépendre dans quelle mesure lui-même va s'investir. Dans un jeu de rôle, il y a plusieurs joueurs, et chaque joueur va avoir un rôle différent. Il va y avoir les joueurs qui vont être les joueurs avec des personnages, un autre joueur ou une autre joueuse qui sera maître de jeu, mais l'enseignant n'est pas lui-même le maître de jeu. J'ai tendance à penser que l'enseignant ne gagne pas à s'investir dans l'activité lui-même de jeu, à participer lui-même au jeu, ce qui fait que ça lui permet d'avoir plus de distance. Le jeu de rôle nécessite des étudiants une certaine forme de désinhibition. Ils doivent s'exprimer, ils vont proposer des choses, ils vont dévoiler une partie aussi d'eux-mêmes, très certainement. Si son enseignant est juste à côté, je pense que ça biaise un petit peu et ça détériore l'expérience. En soi, il n'y a pas de qualité exceptionnelle, si ce n'est que c'est quand même précieux d'avoir soi-même déjà expérimenté en tant que joueur, en tant que maître de jeu, le jeu de rôle avant de le proposer. De la même façon, je pense que je suis plus à l'aise pour proposer ce type d'activité si moi-même, je sais ce qui peut se passer. Un jeu de rôle n'est pas comme un jeu vidéo qui est cadré par un code ou par un jeu de plateau qui est cadré par un livre de règles. Ici, il y a une liberté très, très forte. Les joueurs peuvent faire énormément de choses. Il n'y a pas de limite de budget. Si on veut faire arriver une armée de 100 000 hommes, un dragon, il n'y a pas de souci vu qu'on est dans une illusion qui est partagée, mais de fait, les risques que ça dérape sont beaucoup plus importants. Si on ne l'a pas soi-même un peu vécu, c'est un petit peu dangereux de s'y lancer. Ce n'est pas en soi une qualité, je dirais que c'est plus un niveau de connaissance de la réalité de cet artefact.

Comment on prépare et on scénarise un scénario de jeu de rôle ? Est-ce que c'est beaucoup de travail ?

On pourrait imaginer que ça représente beaucoup de travail, mais par rapport à la conception d'autres scénarios ludopédagogiques, ce n'est pas forcément celui qui va en prendre le plus parce qu'on n'a pas toutes les phases de production matérielle à faire. Ça va prendre un peu de temps dans la mesure où il va falloir vraiment préparer son groupe dedans. Dans la scénarisation, généralement, on investit une séance entière pour expliquer ce qui va se passer, dédramatiser, qu'ils puissent comprendre, comprendre à la fois ce que le maître de jeu fait et voir quelle est l'activité des joueurs. Ensuite, il y a un travail qui doit se faire avec le groupe pour distinguer ceux qui vont être les joueurs de ceux qui vont être les maîtres de jeu. Les tables des joueurs vont commencer à se mettre en place, commencer à réfléchir à leur concept de personnage, commencer à tirer leur personnage. Il y a un temps que l'enseignant doit prendre avec les maîtres de jeu pour leur donner du contenu, leur dire dans quel contexte de règle ça va aller, quelles seront les modalités d'échange qu'ils pourront avoir. On a généralement une séance entière, une heure et demie, deux heures, consacrée à la préparation au jeu de rôle pour laisser le temps, de cette séance à la suivante, au maître de jeu d'imaginer une trame de scénario. Ça peut être également de laisser la possibilité, si c'est le thème qui nous intéresse, aux joueurs de se documenter sur la période ou le sujet sur lequel ils vont jouer, de rassembler leurs cours pour avoir une partie de jeu qui sera plus conséquente. Ensuite, la séance de jeu commence la fois suivante. Sur-préparer un jeu de rôle et leur dire "vous allez avoir telle chose à faire" et avoir quelque chose qui est très linéaire, très cadré, ça peut rassurer, mais les joueurs n'iront jamais là où on espère qu'ils aillent. Si on les force, on va brider certainement leur expérience.

Cette liberté, ce n'est pas un peu dangereux dans le cadre des apprentissages car cela permet un écart interprétatif énorme entre les élèves ? Est-ce que cette liberté, ce n'est pas trop d'espace pour l'imagination aux dépens des apprentissages ?

Nicolas Dufлот disait : "Le jeu, c'est une liberté dans et par une légalité". Vu que c'est un jeu, il y a une légalité qui est là. Même pour un jeu de rôle où on est quand même très libre, on reste dans un cadre légal. Notre enseignant, il faut qu'il capitalise séance après séance. Dans la scénarisation, à la fin de chaque séance, il faut garder un temps de capitalisation sur ce qui vient de se passer, que chaque table puisse tracer ce qui a été fait, ce qui a été dit, ce qui a été travaillé, ce qui a été compris, comment ils perçoivent leur propre progression, avoir une lecture un peu méta, une attitude et une posture réflexive que l'enseignant va accompagner et que l'enseignant va aussi valoriser en allant éventuellement redonner des conseils de lecture, redonner du recadrage s'il y a beaucoup de tables. J'ai le souvenir de ce jeu de rôle sur la christianisation, il y a beaucoup de tables qui fantasmaient autour du fait que la christianisation venait de personnes de l'extérieur. Ils n'imaginaient quasiment jamais que c'étaient aussi des christianisations qui étaient faites de l'intérieur. À ce moment-là, je peux venir amener mon enseignement.

Merci, Jérôme, pour cette interview. Vous retrouverez en ligne des compléments d'information sur cet échange et la liste des jeux préférés de Jérôme. À très bientôt pour un nouvel épisode de Ludopédagogie, le podcast où l'on s'informe sur l'utilisation du jeu dans les apprentissages.