

Enseigner l'esprit critique par le jeu de rôle sur table : quelques pistes tirées de la littérature scientifique

Elise Lefèvre, Ilyes Hmadi

► To cite this version:

Elise Lefèvre, Ilyes Hmadi. Enseigner l'esprit critique par le jeu de rôle sur table : quelques pistes tirées de la littérature scientifique. 2025. hal-05072204

HAL Id: hal-05072204

<https://hal.science/hal-05072204v1>

Preprint submitted on 18 May 2025



9^e Colloque International Game Evolution

Enseigner l'esprit critique par le jeu de rôle sur table : quelques pistes tirées de la littérature scientifique

COMMUNICATION ETUDIANTE

Elise Lefèvre

Université Paris-Est, IRG (EA 2354)

elise.lefevre@etu.u-pec.fr

Ilyes Hmadi

Université Paris-Est, IRG (EA 2354)

ilyes.hmadi@etu.u-pec.fr

Résumé :

L'esprit critique est une qualité que l'on a tendance à chercher chez un salarié, un ami, un parent ou plus généralement un citoyen. Il devient alors logique pour la sphère éducative de s'intéresser à cette question : comment améliorer l'esprit critique ?

En tant que rôlistes et élèves dans une école de management, nous nous sommes intéressés au jeu de rôle sur table comme support d'enseignement de l'esprit critique. Ce document a pour but d'extraire de la littérature scientifique des pistes et conseils utiles pour ceux qui souhaiteraient mettre en place ce type de dispositifs. Nous tenterons donc de répondre à la problématique suivante : dans quel cadre le JDR peut-il être un instrument de développement de l'esprit critique ?

Mots-clefs :

Jeu de rôle sur table, Apprentissage expérientiel, Ludopédagogie, Esprit critique, Vigilance épistémique, Métacognition

1. L'esprit Critique

1.1 DEFINIR L'ESPRIT CRITIQUE

- **Définition opérationnelle (Pasquinelli et al., 2020)** : Ensemble de capacités et de critères pour évaluer la qualité épistémique des informations et calibrer sa confiance.
- **Approche cognitive** : L'EC est un mécanisme naturel, mais il doit être "outillé" pour faire face aux défis modernes (ex. : désinformation sur Internet).
- **Enjeux** : Distinguer la vérité du mensonge, prendre des décisions éclairées, et reconnaître l'influence des biais cognitifs.

1. L'esprit Critique

1.2 LES BUILDING BLOCKS

- **Vigilance épistémique (Sperber et al., 2010) :**
 - Mécanismes cognitifs naturels pour évaluer la qualité des informations.
 - Évaluation de la source (compétence, bienveillance) et du contenu (plausibilité, cohérence).
- **Métacognition (Flavell, 1979) :**
 - Connaissance de ses propres états mentaux.
 - Stratégies pour réguler sa cognition (ex. : ajustement de la confiance en fonction du feedback).
- **Calibrage de la confiance :**
 - Sensibilité au feedback et reconnaissance de ses biais.
 - Objectif : Passer d'un sentiment métacognitif à une connaissance métacognitive.

2. Le JDR (Jeu De Rôle) comme support pédagogique

2.1 L'APPRENTISSAGE EXPERIENTIEL

Apprentissage expérientiel (Kolb, 1984) :

- Cycle en 4 étapes : expérience concrète, observation réfléchie, conceptualisation abstraite, expérimentation active.
- Application au JDR : partie de jeu (expérience) + débriefing (observation/conceptualisation).

2. Le JDR (Jeu De Rôle) comme support pédagogique

2.2 DEFINIR LE JDR

Définition du JDR (Fédération Française du Jeu de Rôle) :

- Jeu de dialogue où les joueurs incarnent des personnages dans un scénario, avec un meneur de jeu.
- Distinction entre JDR ludique (JdRL) et JDR formatif (JdRF).

Avantages du JDR :

- Engagement cognitif et émotionnel.
- Simulation de contextes complexes et sans risque.

2. Le JDR (Jeu De Rôle) comme support pédagogique

2.3 LES BIENFAITS DU JDR

Bénéfices documentés :

- Amélioration de l'écoute active, de l'empathie, et de la résolution de conflits (Zayas & Lewis, 1986).
- Développement de compétences en leadership et gestion d'équipe (Lépinard & Vaquiéri, 2019).

Immersion et apprentissage :

- Le joueur devient co-auteur de l'expérience narrative.
- Impact émotionnel fort, favorisant un apprentissage durable (Creane, 2021).

Exemple d'application :

- Utilisation du JDR pour aborder des thèmes comme la désinformation ou la prise de décision.

3. Discussion et Analyse

3.1 CONCEPTION DU SCENARIO

- **Principe d'isomorphisme :**
 - Univers fictifs cohérents (même s'ils sont fantastiques) pour favoriser l'immersion.
 - Respect des lois de la causalité et de la psychologie humaine.
- **Situations génératrices :**
 - Mécanismes pour amener les joueurs à se poser des questions clés (ex. : évaluer la fiabilité d'une source).
 - Exemple : Rencontre avec un personnage non expert pour évaluer la plausibilité de ses informations.
- **Conséquences négatives :**
 - Prévoir des feedbacks pour calibrer la confiance des joueurs.

3. Discussion et Analyse

3.2 ORGANISATION D'UNE PARTIE

- **Meneur de jeu (MJ) :**
 - Rôle : Immerger les joueurs, maintenir la cohérence de l'univers, et adapter les situations génératrices.
 - Compétences requises : Connaissance du sujet (EC) + expérience en animation de JDR.
- **Enseignant :**
 - Rôle d'ingénieur pédagogique : Préparer le scénario, structurer la séance, et animer le débriefing.
 - Pendant la partie : Observer sans intervenir (sauf si MJ).
 - Après la partie : Lier l'expérience à la théorie lors du débriefing.

3. Discussion et Analyse

3.3 LIMITES ET PERSPECTIVES

- **Limites :**
 - Chronophage (préparation et durée des parties).
 - Difficulté à opérationnaliser (besoin de MJ expérimentés, taille des groupes).
 - Risque de biais liés à l'immersion (ex. : prise de décisions amusantes plutôt que pertinentes).
- **Perspectives :**
 - Tester empiriquement l'efficacité des dispositifs proposés.
 - Créer un nouveau type de test d'EC basé sur les critères de la définition opérationnelle.

4. Axes de réflexion

- **Quelles sont les alternatives d'enseignement que peut permettre la ludopédagogie ? .**
- **Comment valoriser l'Esprit Critique par autre chose que la ludopédagogie ?**

Conclusion

- **Le JDR est un outil prometteur pour enseigner l'EC, mais son succès dépend de la conception du scénario et de l'accompagnement pédagogique.**
- **Complémentarité avec d'autres méthodes (cours théoriques, etc...)**

Références

- Académie de Paris. (2023, juillet). *(Para)normal : le jeu de rôle pour entraîner son EC*. pia.ac-paris.fr. https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_2890108/-para-normal-le-jeu-de-role-pour-entraîner-son-esprit-critique?
- Avenier, M. (2017). Chapitre 2. Transformer son expérience en science avec conscience : la rigueur scientifique dans différents cadres épistémologiques. Dans Beaulieu, P. et Kalika, M. (dir.), *Le projet de thèse de DBA*. (p.29–67). EMS Éditions. <https://doi.org/10.3917/ems.beaul.2017.01.0029>.
- Bowman S. L. (2018). Immersion and shared imagination in role-playing games. In Deterding S., Zagal J. (Eds.), *Role-playing game studies* (pp. 379–394). Routledge.
- Butler, A. C., Karpicke, J. D., & Roediger III, H. L. (2008). Correcting a metacognitive error: feedback increases retention of low-confidence correct responses. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 34(4), 918.
- Butterfield, B., & Metcalfe, J. (2006). The correction of errors committed with high confidence. *Metacognition and Learning*, 1(1), 69-84.
- Creane J. (2021, December). Let the magic circle bleed. Bridging the gap between games and reality. *Gamevironments*.
- Chudek, M., & Henrich, J. (2011). Culture–gene coevolution, norm-psychology and the emergence of human prosociality. *Trends in cognitive sciences*, 15(5), 218-226.
- Daniau, S. (2010). Jeu de rôle ludique et apprentissage : applications formatives et transformation de l'individu. Dans *Jeu et apprentissage : quelles relations ?* (p. 203-226). Éditions du CRP.
- De Cock, Hélène. *À chacun son rôle: Une approche ethnographique de la pratique du jeu de rôle sur table*. Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication, Université catholique de Louvain, 2017. Prom. : Olivier, Servais.
- Efklides, A. (2008). Metacognition: Defining its facets and levels of functioning in relation to self-regulation and co-regulation. *European Psychologist*, 13(4), 277-287.
- Efklides, A. (2011). Interactions of metacognition with motivation and affect in self-regulated learning: The MASRL model. *Educational psychologist*, 46(1), 6-25.
- Ennis, R. H. (1985). A Logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational Leadership*, octobre, 44-48.
- Ennis, R. H. (1987). A taxonomy of critical thinking dispositions and abilities.
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. *American psychologist*, 34(10), 906.
- Halpern, D. F. (1998). Teaching critical thinking for transfer across domains: Disposition, skills, structure training, and metacognitive monitoring. *American psychologist*, 53(4), 449.
- Hammer, J., To, A., Schrier, K., Bowman, S. L., & Kaufman, G. (2018). Learning and role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (pp. 283–299). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-15>
- Johnson, R. 1992. The problem of defining critical thinking. In *The generalizability of critical thinking*, ed. S.P. Norris, 38–53. New York : Teachers College Press.
- Kolb, D. (1984), *Experiential learning: Experience as The Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- Kouakou, S. K. (2023). EC et lutte contre la désinformation. *Balisages*, 7. <https://doi.org/10.35562/balisages.1274>.
- Lépinard, P., & Vaquiéri, J. (2019, 9 mai). *Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur*. <https://hal.science/hal-02126192>
- Lépinard, P. (2020), La décontextualisation par le jeu des situations d'apprentissage simulées comme stratégie pédagogique inclusive, *XXIXe Conférence Internationale de Management Stratégique*, en ligne.
- Manuel Pratique du Jeu de Rôle. (1999, mai). ffjdr.org. <https://ffjdr.org/manuel-pratique-du-jdr/>
- Morris, B. J., Croker, S., Masnick, A. M., & Zimmerman, C. (2012). The emergence of scientific reasoning. In *Current topics in children's learning and cognition*. IntechOpen.
- Nisbett, R. E. (2015). *Mindware: Tools for smart thinking*. Farrar, Straus and Giroux.
- Pasquinelli, E., Farina, M., Bedel, A., & Casati, R. (2020). *Définir et éduquer l'EC* (ANR-18-CE28-0018).
- Sperber, D., Clément, F., Heintz, C., Mascaro, O., Mercier, H., Origgì, G., & Wilson, D. (2010). Epistemic vigilance. *Mind & Language*, 25(4), 359–393.
- Zayas, L. H., & Lewis, B. H. (1986). Fantasy Role-Playing for Mutual Aid in Children's Groups. *Social Work with Groups*, 9(1), 53–66.

**Merci de votre attention
et de votre participation**

