

LE JEU DE RÔLE DEVIENT SÉRIEUX

COMPRENDRE POURQUOI LE JEU DE RÔLE SÉRIEUX
EST UN OUTIL LUDO-PÉDAGOGIQUE PUISSANT ET
COMMENT IL PEUT TOUT CHANGER

LE JEU DE RÔLE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Ces dernières années, vous avez peut-être entendu parler du retour du jeu de rôle, que ce soit autour de vous, dans votre famille ou même au travail. Mais aussi sans doute sur Netflix avec la série *Stranger Things*, qui a remis en lumière la licence *Donjons & Dragons* auprès du grand public.

Ou peut-être rattachez vous la notion de jeu de rôle aux jeux vidéos et aux MMORPG (*Jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs*) comme *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV* ou encore *Dofus*, des univers dans lesquels chaque joueur incarne un personnage qu'il fait progresser, et vous auriez raison !



Une partie de jeu de rôle dans la série *Stranger Things*

Clarifions les choses, et définissons le jeu de rôle :

"LE JEU DE RÔLE EST UNE **ACTIVITÉ LUDIQUE** DANS LAQUELLE UN JOUEUR VA **INCARNER UN PERSONNAGE** AVEC DES **CARACTÉRISTIQUES PROPRES**, DANS UN **CADRE DÉFINI** ET AVEC DES **OBJECTIFS À ATTEINDRE** DANS LE RESPECT DES **RÈGLES ÉTABLIES**."

On peut clairement voir que le jeu de rôle sur table et les MMORPG sont concernés par cette définition, mais il existe bien d'autres exemples :

Quand un enfant joue au docteur, au pompier, à la dînette ou encore qu'il organise un spectacle, il incarne bien un personnage aux caractéristiques propres, dans un cadre spécifique et des objectifs à atteindre, le tout dans le respect des règles qu'il a décidé !



Que se passera-t-il au port ? Aux joueurs d'en décider...

MAINTENANT QUE LES PRÉSENTATIONS SONT FAITES, ÊTES-VOUS PRÊTS À DÉCOUVRIR CE QUE LE JEU DE RÔLE SÉRIEUX PEUT VOUS OFFRIR ?



JOUONS-NOUS DES ERREURS !

La notion de “jeu” est trompeuse dans la langue française, car nous y attachons presque immédiatement la notion d’activité ludique, alors que le “jeu” est aussi celui du jeu d’acteur ou de comédien, celui de l’interprétation.

Pendant longtemps, le jeu n’a donc pas trouvé sa place dans le milieu professionnel, à de rares exceptions près. Car lorsque l’on réalise une mise en scène fictive, avec un objectif et des règles, nous sommes bien dans un jeu de rôle, qu’il s’agisse de faire des gestes de premiers secours à un mannequin en plastique, d’un exercice de dialogue commercial ou encore d’un exercice d’évacuation !

Alors pourquoi vous parler de jeu de rôle sérieux si finalement, vous en faites déjà ?



Enquêtes à Haut Risque plonge les joueurs dans une enquête qu'ils doivent résoudre, en incarnant des personnages uniques

PARCE QU’IL Y A DE FORTES CHANCES POUR QU’IL S’AGISSE D’**EXPÉRIENCES PLUS MARQUANTES À VOS YEUX**, DU MOINS BIEN PLUS QUE LA DERNIÈRE FORMATION EN LIGNE QUE VOUS AVEZ DÛ RÉALISER !

Des études le prouvent : nous retenons bien mieux les choses quand on les vit de façon proactive, que d’un point de vue de spectateur. Ce que certains appellent le “Learning by Doing”, littéralement “apprendre en faisant”, popularisé par John Dewey dès les années 1960 dans son ouvrage “Expérience et éducation”. C’est en expérimentant que nous apprenons, en ayant le droit à l’erreur.

Et cette notion de droit à l’erreur est importante, si ce n’est cruciale dans le processus d’apprentissage, car c’est en se trompant et en analysant les causes de l’échec que nous pouvons éviter de reproduire une erreur à nouveau. C’est par ailleurs un levier de progrès et de performance reconnu par notre gouvernement, par le biais du Centres d’Études pour le Développement, l’Innovation et la Prospective en ressources humaines (CEDIP).

"LES BONS COLLABORATEURS FONT DES ERREURS, LES BONNES ENTREPRISES LE PERMETTENT."

Dans un contexte personnel, quand on joue avec ses amis, l’erreur n’a pas de gravité, si ce n’est l’issue de la partie à laquelle on joue.

Libre à vous de ranger le jeu dans sa boîte et de laisser ce moment comme un simple souvenir ludique, ou bien d’en tirer des enseignements en vous remémorant votre partie, vos actions et les conséquences qui ont eu lieu !

“Tant pis pour cette fois, la prochaine fois j’adopterai une stratégie différente en faisant davantage attention à ce qui m’entoure !”

Pourtant, dès que l'on arrive dans le contexte professionnel, l'erreur n'est plus permise, car souvent les conséquences semblent plus dramatiques.

Si bien, que le jour où il se passe un imprévu, **le manque de préparation opérationnelle peut générer un stress important**, voire on se retrouve paralysé face à la situation. Et comment y faire face si seule la théorie nous a été apportée ?

C'est une des raisons pour lesquelles de nombreux corps de métiers utilisent le jeu de rôle sérieux sans en mentionner le nom.

Qu'il s'agisse des métiers de sauvetage, du soin ou de cyber-sécurité, qui réalisent régulièrement **des exercices grandeur nature**.

Lors de ces exercices, l'erreur est permise et un temps est dédié au débriefing pour revenir sur ce qui a été correctement réalisé et les pistes d'amélioration.



Le débriefing est un moment d'échanges et d'apprentissage essentiel à la méthodologie ludo-pédagogique

ALORS POURQUOI ÇA NE SERAIT PAS **POSSIBLE POUR TOUT LE MONDE ?**

JOUER SUR SON TEMPS DE TRAVAIL ?

Comme rapidement abordé précédemment, il existe déjà des cas dans lesquels le jeu de rôle sérieux est appliqué, alors pourquoi n'est-il pas plus démocratisé ?

Le droit à l'erreur est une première barrière dont il faut s'affranchir, bien évidemment, mais restent ensuite des inquiétudes : *"Je ne vais pas jouer sur mon temps de travail quand même ?"*, *"Quelle image vais-je renvoyer si je perds ?"*, *"Qu'en sera-t-il des liens hiérarchiques ?"*...

L'avantage du jeu de rôle, c'est qu'**il permet de créer un cadre ainsi que des règles** : incarner le patron d'une entreprise lors d'une partie ne signifie pas que l'on peut licencier les autres joueurs pour de vrai ! (Même si cela peut être parfois tentant...)

Alors pas de panique, il faut justement profiter de ce moment pour mettre de côté les postes de chacun et se concentrer sur ce qui vous incombe lors d'une partie : jouer des forces de votre personnage et atteindre votre objectif, dans le respect des règles bien évidemment !

"LE JEU DE RÔLE NOUS ENSEIGNE ET NOUS ENCOURAGE À DÉVELOPPER DES CAPACITÉS - À SAVOIR LA CRÉATIVITÉ, LA CAPACITÉ À TROUVER DES SOLUTIONS ET À TRAVAILLER EN ÉQUIPE - DE FAÇON REDOUTABLE : CES TROIS COMPÉTENCES SONT UTILES TOUT AU LONG D'UNE VIE ET LE JEU DE RÔLE REND LEUR APPRENTISSAGE AMUSANT."

Rendre le jeu de rôle sérieux, c'est apporter des situations professionnelles à résoudre, mais en se positionnant de façon souvent différente, afin de croiser les regards.

Ainsi, il est possible de faire jouer un personnage aux antipodes de la profession réelle du joueur, afin de changer le point de vue sur une situation, et permettre une prise de conscience parfois nécessaire.



Dans "Projet Adaptation 2030", les joueurs incarnent des habitants se penchant sur la question de l'adaptation climatique.

Prendre le temps de jouer des situations professionnelles, c'est donner l'opportunité aux personnes de s'approprier le moment, de voir les réactions et les tempéraments, peut-être même observer des comportements que l'on n'aurait pas imaginés !

Le jeu de rôle sérieux donne un cadre, des règles et un objectif, il existe alors une infinité de cas possibles. C'est aussi donner un moment d'expression aux participants, leur permettre de briller grâce à leur savoir-faire, mais aussi savoirs et savoir-être, de mettre en avant les soft skills en plus des hard skills.

Dès lors, on ne parle plus de "jouer sur son temps de travail", mais bel et bien d'investir sur des moments de partage qui sont bénéfiques à tous. Il en va de même pour les inquiétudes potentielles, il suffit de se jeter à l'eau pour se rendre compte de la force du jeu de rôle : celle de la mise en situation où l'erreur est permise.



Incarner des personnages, ça peut parfois se transformer en des moments épiques durant lesquels on apprend à coopérer, communiquer et apprendre de nouvelles choses.

DES MISES EN SITUATIONS PLUS VRAIES QUE NATURE

Qu'il s'agisse des jeux de rôle sur table comme Donjons & Dragons, ou encore les MMORPG comme World of Warcraft, les joueurs s'investissent pleinement dans leur personnage, leur donnant vie.

À travers ces expériences sociales, les joueurs vont apprendre à développer leurs capacités dans le jeu, mais aussi dans la vraie vie : prise de décision, communication, prise de parole, optimisation de processus...



Dans le jeu de rôle en ligne Dofus, les joueurs se retrouvent en guildes et partagent des moments où l'humain est central. Comme mettre en place un club de pêche et se serrer les coudes par exemple !

L'aspect ludique du jeu rend l'acquisition de ces compétences naturelle, car inscrite dans des tâches contextualisées et avec un objectif à atteindre pour le joueur.

Des études ont mis en avant les bénéfices du jeu de rôle dans des situations professionnelles, même à distance, mettant en avant les qualités sociales et de proactivité des joueurs de jeu de rôle !

Si ces "geeks" avaient mauvaise image dans les années 90 et 2000, ils sont aujourd'hui nombreux à faire valoir leurs savoirs dans le monde professionnel.

Rassurez-vous, si vous n'avez jamais joué à des jeux de rôle, rien n'est perdu !

Il existe de plus en plus d'initiatives qui se diffusent auprès du grand public, notamment depuis la crise COVID durant laquelle beaucoup d'entre nous se sont découvert un besoin d'évasion dans des mondes imaginaires.

Le jeu de rôle grand public a pris son envol, le public anglophone a suivi les aventures de Critical Role et Dimension 20, tandis qu'en France La Bonne Auberge ouvrait ses portes aux aventuriers et que Game of Rôles continuait son épopée.



L'équipe de La Bonne Auberge a fait découvrir le jeu de rôle à de nombreuses personnes, grâce à des acteurs qui donnent vie à leurs personnages dans des aventures mêlant coopération, prise de décision et créativité.

Alors quand il a fallu revenir dans le monde réel après cet interlude, il existait une véritable envie de se tourner vers plus d'interactivité. Les jeux de rôle sérieux sur table se sont développés, à l'instar du scénario reprenant le naufrage de l'Erika, joué en 2022 pour la Ligue de Protection des Oiseaux (LPO), ou plus récemment le scénario sur l'adaptation climatique, co-conçu par Arkham Studio et l'Association pour la transition Bas Carbone (ABC).

Développons ce dernier exemple : Pendant 2 heures, jusqu'à 8 joueurs vont incarner des citoyens d'un territoire récemment touché par un violent ouragan.

Tirés au sort parmi la population, les joueurs vont devoir proposer un plan d'adaptation du territoire face au changement climatique. Ils vont alors parcourir le territoire pour **découvrir les différents projets** auprès d'autres citoyens, incarnés par le maître du jeu.

À l'issue de leurs échanges, les joueurs doivent **choisir les projets les plus pertinents et choisir sur lesquels investir**. Mais attention, leurs ressources sont limitées, il va donc falloir **faire des concessions...**

Enfin, la **conclusion est réalisée en fonction des choix définitifs** des joueurs, permettant de voir le résultat de leurs décisions après une ellipse temporelle et le passage d'une nouvelle catastrophe naturelle.

L'objectif de ce jeu de rôle est de **sensibiliser les joueurs au sujet de l'adaptation climatique**, une notion récente qui définie par le GIEC (Groupe d'experts Intergouvernemental sur l'Évolution du Climat) comme *"la démarche d'ajustement au climat actuel ou attendu, qu'il s'agisse de la variabilité climatique mais aussi des événements climatiques extrêmes."*



Suite à leur partie, un débriefing pédagogique avec un expert sur le sujet de l'adaptation climatique. Un moment essentiel pour faire le lien entre l'expérience vécue et renforcer l'apprentissage.

Il s'agit d'un **outil ludo-pédagogique puissant**, animé par un maître du jeu, qui s'intègre dans une intervention de l'ABC auprès de publics d'élus ou de dirigeants d'entreprises. Ce format permet d'alterner entre l'approche théorique puis concrète du sujet, le tout sur une demie-journée.

À l'occasion du lancement de ce jeu de rôle sérieux, Arkham Studio a organisé une partie jouée par des joueurs aguerris et diffusée en direct devant plus de 1.000 personnes en ligne, cumulant aujourd'hui plus de 20.000 vues !

Ce qui en fait également un outil de communication puissant auprès du grand public, qui a pu suivre les décisions prises par [LexiTVz](#), [KyriaTV](#), [Lucien Maine](#) et Quentin de l'ABC !

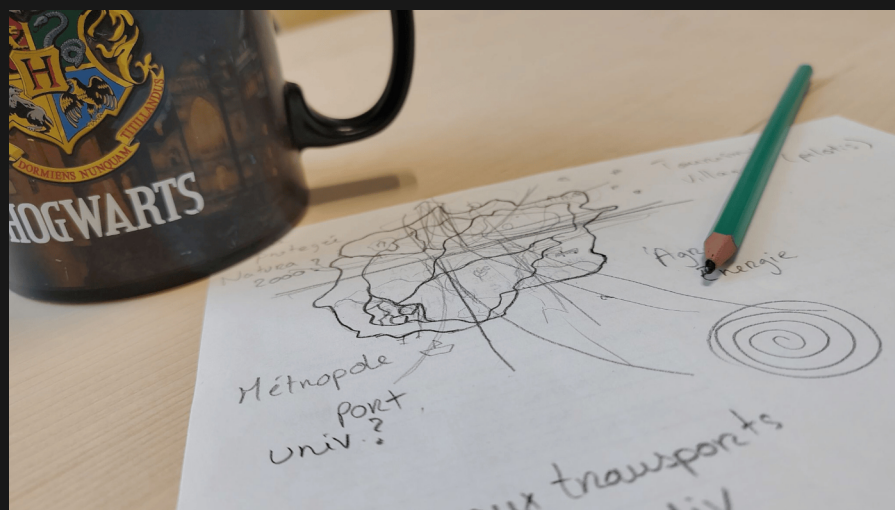
LE FORMAT DU JEU DE RÔLE SÉRIEUX, DE PLUS EN PLUS ACCEPTÉ ET ACCESSIBLE, MONTRE AUJOURD'HUI UN POTENTIEL QUI NE DEMANDE QU'À S'EXPRIMER !

COMMENT LE JEU DE RÔLE VA TRANSFORMER LES PRATIQUES PROFESSIONNELLES

Nous l'avons observé à travers ce livre blanc, le jeu de rôle peut prendre des formes multiples, et c'est bien là que réside sa force. L'adaptabilité qu'il permet en fait une mine d'or, à condition qu'il soit conçu intelligemment !

Car créer un jeu de rôle sérieux requiert une expertise et un savoir-faire certain, un mélange de game design et de narrative design. Il faut également un travail d'ingénierie pédagogique, pour s'assurer du cadre et des objectifs à atteindre. Façonner un univers complet et accessible à la fois est un jeu d'équilibriste, pour éviter les frustrations du "pas assez" et la surcharge de contenu pour les joueurs.

Pour s'assurer du bon fonctionnement et de l'efficacité d'un jeu de rôle sérieux, il faut être capable de prendre du recul sur le parcours d'apprentissage, car il sera forcément différent de ce que l'on connaît aujourd'hui.



Pour créer un jeu de rôle sérieux, on commence comme tous nos projets chez Arkham Studio : du papier, un crayon, une tasse de thé et on griffonne !



Bon, c'est une image générique, mais l'idée c'est de travailler ensemble, en co-création, pour obtenir un outil ludo-pédagogique pertinent.

Exit les longs paragraphes et monologues descendants, le jeu de rôle sérieux doit faire vivre les situations pour faire ressentir le besoin d'agir, de comprendre, d'apprendre. Chaque partie sera différente, chaque joueur apporte ses modulations au scénario, mais l'objectif final doit rester le même.

C'est pour cela que tout doit être parfaitement maîtrisé, aussi bien en amont que lors de la partie grâce au maître du jeu. Garant du cadre et des règles, le maître du jeu guide les joueurs lors de leur partie et va leur faire vivre le scénario, s'assurant que les objectifs à atteindre le sont bien à la fin de la partie.

Maintenant, imaginez la force du jeu de rôle sérieux sur les actions de formation, de sensibilisation ou même de communication. **Engageant, immersif, pédagogique et mémorable**, c'est un format polyvalent qui peut se déployer sur des sessions plus ou moins longues, avec un nombre très variable de participants !

La force du jeu de rôle sérieux réside dans sa polyvalence d'utilisation dans le monde professionnel, pouvant aussi bien être un outil de formation qu'un outil d'animation :

- Un jeu de rôle lors de **l'intégration de nouveaux collaborateurs**, pour s'assurer de leur bonne compréhension de l'environnement et des attendus professionnels.
- Un jeu de rôle sur **la relation client**, pour travailler la posture, l'écoute et la capacité d'adaptation face à des situations inspirées de cas réels.
- Un jeu de rôle sur **la gestion de crise**, faisant ressentir une urgence pour observer comment agissent les gens dans une situation inhabituelle
- Un jeu de rôle sur **le management**, pour travailler **la montée en compétence** et les relations humaines.
- Un jeu de rôle pour le **lancement de nouvelles offres de produits**, biens ou services, permettant la mise en avant de façon originale.
- Un jeu de rôle comme **outil de libération de la parole**, pour permettre d'aborder des sujets thérapeutiques parfois compliqués.
- Un jeu de rôle pour **sensibiliser aux grands enjeux du monde actuel**, comme l'écologie, la diplomatie ou encore la fabrique de l'information.

Car s'il existe un moment durant lequel l'erreur est permise, c'est bien lors d'une formation. Et **le jeu de rôle sérieux est un excellent moyen d'apprendre de ses erreurs**, de façon immédiate grâce à des conséquences directes lors de la partie, mais également lors de l'indispensable phase de débriefing.



Le débriefing sert à donner la parole à tous les participants et donne l'opportunité à l'animateur de renforcer le message pédagogique.

Sans doute le moment le plus enrichissant, **le débriefing revient sur les moments et les décisions les plus importantes de la partie qui vient d'être jouée**. On fait le point sur les ressentis, les émotions vécues, sur les actions réalisées et la logique mise en place. C'est **l'occasion de revenir sur les actes positifs et les actes manqués**, pour permettre des échanges et apporter de la pédagogie au fil de l'eau, qui se contextualise plus facilement.

C'est ainsi que **le jeu de rôle sérieux permet des débats constructifs**, en responsabilisant chacun et en ne prenant jamais au dépourvu.

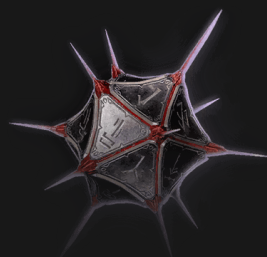
La liberté de réfléchir et d'agir de chacun s'inscrit dans le cadre établi et permet d'obtenir des nouvelles approches individuelles et collectives !

Vous l'aurez compris, chez Arkham Studio, nous sommes convaincus que le jeu de rôle sérieux possède tous les ingrédients pour transformer le monde professionnel.

Depuis maintenant quelques années, l'intégration de mécaniques de jeu dans des formations professionnelles s'est démocratisée, mais aussi dans nos usages du quotidiens, rendant la population de plus en plus familière avec l'approche ludique.

Apprendre en s'amusant, c'est une promesse que le jeu de rôle ne peut pas (toujours) faire, mais il permet d'apprendre dans un cadre où l'on expérimente, où l'on est acteur de nos actions et où l'erreur est permise.

Comme le disait Benjamin Franklin : "Dis-le moi et je l'oublierai; Enseigne-le moi et je m'en souviendrai; Implique-moi et j'apprendrai." Il aurait sans doute été super fan du jeu de rôle sérieux !



VOUS EN SAVEZ DÉSORMAIS UN PEU PLUS SUR LE JEU DE RÔLE SÉRIEUX, CE QUI LE COMPOSE AINSI QUE SES NOMBREUX BÉNÉFICES !

J'ESPÈRE QUE CETTE LECTURE VOUS AURA PLU ET QUE VOUS FEREZ BON USAGE DE TOUT CE MODESTE SAVOIR QUE NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ (ET GARANTI SANS IA !)

Si cela vous a inspiré ou conforté dans l'idée de concevoir un outil ludo-pédagogique, voire même un jeu de rôle sérieux, nous pouvons en parler ensemble pour voir comment Arkham Studio peut vous accompagner.

Pour ce faire, rien de plus simple, il vous suffit de [cliquer sur ce lien pour prendre un rendez-vous de 30 minutes](#), ou de scanner ce QR code :



Et la magie du QR Code agit !

Et si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous les adresser par mail : contact@arkham-studio.fr

À bientôt !

Rédaction : Maxime Bureau
Publication février 2026