

Proposition de communication

Colloque : "Le jeu de rôle a 50 ans. Et maintenant, que faites-vous ?..."

LES ATELIERS DE JEUX DE RÔLE PRATIQUES AUJOURD'HUI

PsychoStratégie - Un reflet actuel de 25 ans de jeux de rôles évaluatifs et formatifs à travers ses communautés.

Auteurs : Hugues W. B. de Pingon, Hadrien Bersier, Marc Bersier.

Mots-clés :

Ateliers d'évaluation et de formation, Communautés, Serious Games, Psychologie, Simulation dynamique sociale, Éthologie.

Introduction :

Cette proposition vise à mettre en lumière l'importance actuelle et les possibilités futures des ateliers pratiques (visant à former et/ou évaluer leurs participants) de jeux de rôle (JdR) - à travers une de ses perspectives contemporaines peaufinée en ses temps et la société, celle des ateliers de JdR pratiques de "PsychoStratégie".

L'état des JdR d'aujourd'hui n'est pas simplement la chronologie évolutive de ses événements ou de ses règles, mais aussi une richesse de changements sociaux, culturels et technologiques qui ont influencé et été influencés par cette pratique, se cristallisant aujourd'hui en les multiples perspectives qu'ils peuvent représenter et les opportunités futures qu'elles pourraient révéler.

Contexte :

Aujourd'hui et particulièrement depuis quelques années, la littérature suggère que les JdR peuvent avoir des effets positifs sur la confiance en situations sociales (Abbot et al. 2021), le maintien de l'amitié et de leurs relations, l'anxiété sociale, le stress et les problèmes de santé mentale (Baker et al. 2022), la transformation en participants actifs à l'expérience d'apprentissage (Caltabiano et al. 2018), la prise de conscience de soi, la définition d'objectifs personnels, la collaboration en groupe (Rosset et Stauffer 2013), l'égalité aidant-utilisateur, l'implication, l'auto-efficacité et les capacités empathique dans la pratique de la santé mentale (Rønning et Bjørkly 2019). Enfin, Bersier et Stijve, notamment à travers PsychoStratégie, s'y intéressèrent et amenèrent les potentiels des JdR en psychologie (2013, 2023) et en entreprise (2015, 2021, 2023) à travers des ateliers de JdR à buts pratiques (formateurs, évaluateurs, etc.).

Cependant, peu d'études se sont penchées sur l'adaptation de ces jeux aux changements technologiques et sociaux d'aujourd'hui et une étude questionne l'adaptabilité des règles et de l'univers auprès des ateliers pratiques de JdR (Polkinghorne et al 2021).

Cette proposition comble cette lacune en analysant comment les ateliers de PsychoStratégie ont réussi à rester pertinents face à sa communauté et cela à travers l'évolution du JdR et de ses contextes (communauté, société, technologie, règles de jeu) – façonnant cette perspective actuelle et "PsychoStratégique" de ces JdR pratiques d'aujourd'hui.

Proposition de communication

Colloque : "Le jeu de rôle a 50 ans. Et maintenant, que faites-vous ?..."

Nous expliquerons cette perspective PsychoStratégie au sein des JdR pratiques à travers les 25 ans d'ateliers de JdR de PsychoStratégie évaluant et formant sa communauté par le JdR - similairement à l'évolution des "communautés pratiques" (Wenger 1998) de joueurs de JdR. En même temps nous nous pencherons sur l'état des lieux présent des JdR de PsychoStratégie, qui en tant que supports ludiques et de l'imaginaire permettent la pratique de l'évaluation et de la formation de leurs participants en fonctions de leurs besoins d'inclusivité (les ateliers étant par exemple organisés pour a) les hauts potentiels intellectuels (philo-cognitifs), b) les Asperger ou encore pour c) des cadres d'entreprise). Enfin, cela se traduira à travers l'exploration de l'évolution de la société dans laquelle ils s'inscrivent afin de les amener en ce qu'ils représentent aujourd'hui et ses éventuelles directions.

Objectifs et Questions de Recherche :

Cette communication vise à partager les aspects actuels des ateliers de JdR pratiques de PsychoStratégie à travers l'analyse de leur évolution qui s'adapta aux changements communautaires, technologiques et sociétaux ainsi qu'en leurs adaptations des règles des JdR qu'ils utilisèrent afin d'en devenir ce qu'ils sont aujourd'hui et d'en inspirer les futures possibilités.

Nous abordons les questions suivantes :

- Comment les règles des JdR biaisaient la dynamique et comment furent-elles ajustées afin de tenir compte des besoins changeants des communautés jusqu'à présent ?
- Quel impact social des avancées technologiques (tels que les téléphones portables) ont-elles eu sur les interactions au sein des ateliers afin de devenir ce qu'ils sont aujourd'hui ?
- Comment les ajustements des ateliers ont-ils influencé le comportement et la satisfaction des communautés ?

Méthodologie :

Cette communication se base sur une approche qualitative, utilisant des données provenant d'entretiens avec des participants et des animateurs d'ateliers, ainsi que l'analyse de documents internes de PsychoStratégie SA et externe en lien avec l'histoire et l'évolution des JdR pratiques et thérapeutiques (serious games). L'analyse sera guidée par des concepts de théories de l'apprentissage, de la psychologie sociale et des sciences de l'éducation.

Contributions et Originalité :

Cette communication apporte les adaptations possibles des ateliers de JdR pratiques faces aux changements sociétaux (telle que la relation parent-enfant) et technologiques (tels que les smartphones à la table) ainsi qu'aux règles des JdR (tel que la maîtrise des règles discriminant les joueurs). En mettant en évidence les stratégies utilisées par PsychoStratégie SA, elle offre des idées pratiques pour d'autres organisations et praticiens travaillant aujourd'hui dans des contextes similaires et possiblement à l'avenir.

Proposition de communication

Colloque : "Le jeu de rôle a 50 ans. Et maintenant, que faites-vous ?..."

Références :

1. Abbott, M. S., Stauss, K. A., & Burnett, A. F. (2021, June 21). *Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults ...* Taylor & Francis Online. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01609513.2021.1932014>
2. Baker, I. S., Turner, I. J., & Kotera, Y. (2022, May 11). *Role-play games (rpgs) for Mental Health (why not?): Roll for initiative*. International journal of mental health and addiction. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9092936/#:~:text=These%20qualitative%20studies%20and%20anecdotal,and%20providing%20connection%20with%20others>
3. Bersier, M. & Stijve, S. (à paraître en 2023), *Utilisation du JdR sur table comme outil d'analyse et de développement personnel*. Dans DI FILIPPO Laurent, SCHMOLL Laurence (dir.), *Les Mondes ludiques : constructions et détournements*, Paris, L'Harmattan, pp. 223-252.
4. Bersier, M. & Stijve, S. (2015). La vie professionnelle en entreprise, un JdR grandeur nature. *Revue DI6DENT* 36-41.
5. Bersier, M. & Stijve, S. (2013). Le JdR, une alternative ludique pour la psychologie. *Revue DI6DENT* 1-5.
6. Caltabiano, M., Errington, E., Ireland, L., Sorin, R., & Nickson, A. (2018, June 1). *The potential of role-play in undergraduate psychology training – doaj*. Asian Journal of University Education. <https://doaj.org/article/5ddb2e14d3cd458f8116204258a966d3>
7. Polkinghorne, A., Turner, J., Taboada, M., & Kerr, J. (2021). *Critical fail addressing problematic designs - in table-top role ...* Digital Games Research Association. https://digraa.org/wp-content/uploads/2021/02/DiGRAA2021_paper_22.pdf
8. Rosselet, J. G., & Stauffer, S. D. (2013). *Using group role-playing games with gifted children and adolescents: A psychosocial intervention model*. American Psychological Association. <https://psycnet.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037%2Fa0034557>
9. Rønning, S. B., & Bjørkly, S. (2019, June 18). *The use of clinical role-play and reflection in learning therapeutic communication skills in Mental Health Education: An integrative review*. Advances in medical education and practice. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6593356/>
10. Stijve, S. & Robert, D., (2021). *Le JdR : un outil de développement personnel pour le management*. 5ème Colloque International Game Evolution, pp. 5-20. <https://gameevolution.extragames.fr/wp-content/uploads/2022/01/CIGE2021-Actes-du-Colloque.pdf>
11. Wenger, E. (1998). *Communities of Practice*. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511803932>