h e g

Haute école de gestion
Genève

Quand la RSE devient un Jeu :

Concevoir un Jeu de Rôle pour sensibiliser

Travail de Bachelor réalisé en vue de l'obtention du Bachelor HES

par :

Fabio DA CRUZ PEREIRA

Conseiller au travail de Bachelor :

François Sibille, Maître d'enseignement HES

Nyon, le 9 juillet 2025

Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Filière Économie d'entreprise

Hes·so GENÈVE
Haute Ecole Spécialisée
de Suisse occidentale

Déclaration

Ce travail de Bachelor est réalisé dans le cadre de l'examen final de la Haute école de gestion de Genève, en vue de l'obtention du titre de Bachelor of Science en économie d'entreprise. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur-e, ni celle du ou de la conseiller-ère au travail de Bachelor, celle du juré-e ou celle de la HEG.

L'étudiant-e atteste que le présent travail est le fruit d'un travail personnel et original. L'étudiant-e assume l'entière responsabilité de son travail, notamment en termes d'exactitude et de véracité. Il ou elle déclare avoir respecté les critères de transparence et d'intégrité académique, en citant toutes les sources documentaires utilisées dans le travail et en s'assurant que la citation des sources suit les principes exposés dans le guide REF préparé par l'Infothèque. L'étudiant-e déclare que ce travail ne contient pas de plagiat, tant pour du texte que pour des images.

Le recours aux outils d'intelligence artificielle a été déclaré dans le travail conformément à la Directive générale pour la réalisation du Travail de Bachelor et suit les normes préconisées dans le guide REF préparé par l'Infothèque.

L'étudiant-e accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité.

Dans le cadre de la réalisation de ce travail de Bachelor, j'ai eu recours à l'outil d'intelligence artificielle ChatGPT d'OpenAI. Cet outil a principalement été utilisé pour m'aider à reformuler certains passages, améliorer la fluidité et la cohérence rédactionnelle, synthétiser des idées ou encore pour m'assister dans la structuration et l'organisation du texte. L'utilisation de cet outil a toujours été strictement encadrée par mes propres analyses et choix. Toutes les sources extérieures ont été citées conformément aux normes du guide REF.

Fait à Nyon, le 9 juillet 2025

Fabio da Cruz Pereira

Remerciements

Je tiens tout d'abord à exprimer ma profonde gratitude à mon mentor, François Sibille, pour m'avoir permis de réaliser ce travail de Bachelor sur un sujet qui me tenait particulièrement à cœur. Je remercie également le Professeur Dominique Jaccard pour m'avoir fait découvrir l'outil Co.Lab, qui a été précieux dans la conception de ce projet.

Un immense merci aux participants des deux séances de jeu de rôle : Nhung, David, Valentin, Stephanie, Hemeda, Cassandre, Sabrina et Vera. Merci aussi à Luis et Emma S., nos deux assistants, ainsi qu'à Barbara pour m'avoir encouragé à faire une annonce auprès de ma classe pour la seconde session de jeu.

Je souhaite également remercier tous mes amis qui m'ont soutenu tout au long de ce travail.

Merci à Célia et Emma C., qui malgré la distance, m'ont aidé comme elles le pouvaient.

Merci à mes amis de la HEG, Diana, Davide et Samy. Sans vous, le Rôle Club n'aurait jamais vu le jour, et ce travail non plus.

Merci à mon trio VGM, Léa et Jason, pour votre soutien indéfectible.

Un clin d'œil tout particulier à mes « bébous » : Matteo, Emanuel, Léonard et Yanis, qui m'ont entendu parler de ce travail bien plus qu'ils ne l'auraient souhaité.

Merci aussi à tous mes autres amis, que je ne citerai pas individuellement pour ne pas allonger ces remerciements, mais sachez que vous comptez tout autant.

Une mention spéciale pour Patrycja, dont l'aide et la présence ont été précieuse et ne saurait être quantifiée.

Et une pensée reconnaissante pour ma psy, car la santé mentale est importante et trop souvent négligée.

Enfin, merci à mes parents et à mon frère. Malgré les difficultés, malgré les incompréhensions, vous avez toujours cru en moi.

Résumé

Ce travail de Bachelor s'inscrit dans le cadre d'une réflexion sur la possibilité d'utiliser le jeu de rôle comme outil de ludification pour sensibiliser à la Responsabilité Sociétale des Entreprises. Partant du constat que la RSE est souvent perçu comme un sujet théorique et parfois complexe, l'objectif principal de ce travail a été de concevoir, mettre en œuvre et tester un jeu de rôle permettant de rendre ce thème plus concret, engageant et accessible.

Pour ce faire, une méthodologie précise a été suivie, s'appuyant notamment sur l'aide de l'outil Co.Lab, afin de définir l'univers du jeu, ses mécaniques et ses objectifs pédagogiques. Trois scénarios principaux ont été élaborés, chacun mettant l'accent sur différents aspects de la RSE dans un cadre fictif, mais inspiré de la réalité.

Deux sessions tests ont été organisées : la première a permis d'identifier plusieurs failles, notamment un manque de cadrage et des règles initialement trop ouvertes, qui ont détourné le jeu de ses finalités RSE. La seconde session, recentrée et enrichie d'un scénario plus structuré, a permis de vérifier l'attrait du jeu de rôle pour aborder ces thématiques, tout en révélant des points d'amélioration sur la clarté des rôles, l'équilibre entre les dimensions environnementales et sociales et la nécessité de mieux préparer les participants en amont.

Les résultats des questionnaires confirment l'intérêt et le potentiel du jeu : les participants ont jugé le format globalement engageant et amusant, et ont apprécié les interactions, les débats ainsi que la simulation des incertitudes par les dés. Toutefois, l'impact sur la compréhension des dilemmes RSE et des limites planétaires reste perfectible, indiquant la nécessité d'affiner les scénarios et les outils pédagogiques.

Les recommandations qui découlent de ce travail portent principalement sur l'augmentation et la diversification des tests (notamment en milieu professionnel), la création de fiches détaillées pour les parties prenantes, ainsi que l'élaboration de scénarios distincts pour traiter en profondeur les différents piliers du développement durable. Ce travail fournit ainsi les bases solides d'un projet à fort potentiel qui mérite d'être poursuivi et affiné pour devenir un véritable outil de sensibilisation à la RSE par le jeu.

Table des matières

Déclaration i

Remerciements ii

Liste des graphiques viii

Liste des figures viii

1. Introduction 1

2. Cadre Théorique 2

2.1 Comprendre la RSE 2

2.1.1 Qu'est-ce la RSE ? 2

2.2 Qu'est-ce le Développement Durable ? 3

2.3 Qu'est-ce l'ISO 26000 5

2.4 Ma définition de la RSE 6

3. Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ? 7

3.1.1 Pourquoi du Jeu de Rôle ? 8

3.1.2 Le Jeu de Rôle et la recherche scientifique 8

3.1.3 Le jeu de rôle et la santé mentale 9

3.1.4 Le jeu de rôle dans le monde professionnel 10

3.1.5 Les limites du Jeu de Rôle 10

4. Méthodologie : Création du Jeu de Rôle 11

4.1 Context & Objectives 12

4.1.1 Context 12

4.1.2 Learning Goals 12

4.1.3 Game Outline 12

4.2 Learning Design 12

4.2.1 Learning Profiles 12

4.2.2 Learning Functions 13

4.2.3 Learning Objectives 14

4.2.4 Learning Foundation 14
4.2.4.1 Béhaviorisme 14
4.2.4.2 Constructivisme 14
4.2.4.3 Socio-Constructivisme 14
4.2.5 Pedagogical Scenario 15
4.2.6 Knowledge Foundation 15
4.3 Mechanics 15
4.3.1 Learning Mechanics 15
4.3.2 Games Mechanics 16
4.3.3 Incentives 16
4.3.4 Interactions 17
4.4 Game Design 17
4.4.1 Goal & Rules 17
4.4.2 Game Universe and Type 18
4.4.3 Simulation Model 18
4.4.4 Interfaces UX 20
4.4.5 Game Structure 21
4.4.6 Narratives 22
4.5 Assessment 22
4.5.1 Learning Assessment 22
4.5.2 Game assessment 23
5. Phase de test 23
5.1 Première séance test 23
5.1.1 Débriefing de la première séance 24
5.2 Entre les séances 24
5.3 Deuxième séance test 25
5.3.1 Débriefing de la deuxième séance 27
6. Analyse Questionnaire 27
6.1 Aviez-vous des connaissances en RSE avant de jouer ? 27

6.2 Aviez-vous déjà fait du Jeu de Rôle avant ? 28
6.3 Sur une échelle de 1 à 5, à quel point avez-vous trouvé le jeu engageant ? 28
6.4 Sur une échelle de 1 à 5, à quel point avez-vous trouvé le jeu amusant ? 29
6.5 Le temps de jeu vous a semblé : 29
6.6 À quel point le jeu vous a-t-il aidé à comprendre les dilemmes de la RSE ? 30
6.7 À quel point le jeu vous a-t-il aidé à comprendre les dilemmes de la RSE ? 30
6.8 Avez-vous mieux saisi les enjeux des planchers sociaux (conditions de travail, éthique) ? 31
6.9 Qu'avez-vous aimé dans le jeu ? 31
6.10 Qu'avez-vous moins aimé dans le jeu ? 32
6.11 Recommanderiez-vous ce jeu à d'autres pour sensibiliser à la RSE? ... 33
6.12 Commentaire libre 33
7. Axes d'amélioration 34
8. Conclusion 36
Bibliographie 37
Annexe 1 : Règles de Jeu 39
Annexe 2 : Univers 41
Annexe 3 : Scénarios 43
Annexe 4 : Fiche d'entreprise Vierge 45
Annexe 5 : Fiche d'entreprise première séance 46
Annexe 6 : Fiche d'entreprise Eaglewood 47
Annexe 7 : Fiche d'entreprise Migraal 48
Annexe 8 : Fiche d'entreprise Ikeo 49
Annexe 9 : Fiche d'entreprise deuxième séance 50

Annexe 10 : Questionnaire 51

Liste des graphiques

Graphique 1 : Connaissances des joueurs sur la RSE 27

Graphique 2 : Expérience préalable des joueurs au jeu de rôle 28

Graphique 3 : Degré d'engagement ressenti lors du jeu 28

Graphique 4 : Niveau de plaisir ressenti pendant le jeu 29

Graphique 5 : Perception de la durée du jeu 29

Graphique 6 : Degré d'aide perçu du jeu pour comprendre les dilemmes de la RSE 30

Graphique 7 : Degré de prise de conscience de l'importance des limites planétaires ... 30

Graphique 8 : Degré de prise de conscience des enjeux sociaux 31

Graphique 9 : Éléments du jeu les plus appréciés par les joueurs 31

Graphique 10 : Éléments du jeu les moins appréciés par les joueurs 32

Graphique 11 : Intention de recommandation du jeu 33

Liste des figures

Figure 1 : Diagramme de Venn du développement durable 4

Figure 2 : Schéma de la dynamique de jeu dans le PbtA 17

Figure 3 : « Donut » Social 19

Figure 4 : « Donut » Environnemental 19

Figure 5 : Relations Parties Prenantes 20

Figure 6 : Trésorerie 20

Figure 7 : « Donut » Social de Migraal 26

Figure 8 : Évolution Partie Prenantes Migraal 26

1. Introduction

Donjons & Dragons, L'Appel de Cthulhu, Avatar Legends, L'Anneau Unique, Warhammer 40k, Vampire : La Mascarade… Ces jeux iconiques du monde du jeu de rôle illustrent à quel point ce dernier est un phénomène culturel à part entière, capable de parler à tout le monde, peu importe ses goûts, son âge ou son parcours. Depuis la pandémie de Covid-19, le jeu de rôle et plus largement le jeu de société, connaît un regain d'intérêt mondial. (van Doren 2023)

Avec l'essor des plateformes de diffusion comme YouTube ou Twitch, de nombreux passionnés ont commencé à enregistrer leurs parties et à partager leurs univers avec le grand public. Aux États-Unis, Critical Role est devenu la référence incontournable du genre, au point d'avoir été adapté en série animée sous le nom La Légende de Vox Machina.(*Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) Market Size 2025-2033*) En France, le phénomène s'incarne à travers Aventures, animé par le vidéaste Frédéric Molas (alias le Joueur du Grenier), ou encore Game of Rôles, l'émission emblématique de l'auteur FibreTigre. Ce dernier a multiplié les collaborations prestigieuses avec, entre autres, France Info, le journal Libération, le CNES (Centre national d'études spatiales) ou le musée Guimet, illustrant à quel point le jeu de rôle s'est imposé dans la culture populaire contemporaine, en tant qu'outil de narration, de divertissement, mais aussi de médiation culturelle et scientifique.

Pourquoi évoquer tout cela dans un travail de bachelor d'économie d'entreprise en management durable ? Parce que le jeu de rôle, qu'il soit d'horreur, de science-fiction, de politique, de fantasy ou même de "slice of life" (tranche de vie), a une particularité : il peut s'adapter à tous les univers. Et c'est précisément ce postulat qui va être mis à l'épreuve dans ce travail : le jeu de rôle peut-il vraiment tout aborder ? Peut-il même servir à transmettre des notions complexes comme celles de la RSE ?

Au cours de ma spécialisation en management durable, j'ai suivi de nombreux cours liés à la durabilité. Certains cours étaient particulièrement denses et difficiles à assimiler. C'est de là qu'est née ma question de recherche : est-il possible de ludifier ces contenus à l'aide du jeu de rôle ?

Pour y répondre, nous commencerons par clarifier les concepts fondamentaux : qu'est-ce que la RSE ? Qu'entend-on par ludification ? Et enfin, qu'est-ce que le jeu de rôle, dans sa dimension pédagogique et sociale ? La deuxième partie sera consacrée à la conception d'un jeu de rôle original, en utilisant la méthodologie Co.LAB développée pour

les serious games. Nous passerons ensuite à la phase de test du jeu, avant d'en analyser les résultats et d'en tirer des enseignements. Enfin, à la conclusion de mon travail de Bachelor, nous tenterons de répondre à la question de ce travail.

2. Cadre Théorique

2.1 Comprendre la RSE

Pour débuter ce travail, il est essentiel que nous partagions une compréhension commune de ce qu'est la RSE, il convient d'en définir les contours. Quelles sont ses origines ? Que recouvre-t-elle exactement ? Est-elle encadrée, obligatoire ou volontaire ? Afin d'y répondre, nous allons dans un premier temps explorer les différentes définitions existantes de la RSE, avant de proposer une définition de référence qui servira de base tout au long de ce travail.

2.1.1 Qu'est-ce la RSE ?

Le Secrétariat d'État à l'Économie (SECO) en Suisse définit la RSE comme « *les effets des activités des entreprises sur la société et l'environnement. »* (SECO 2025)

La Commission européenne, quant à elle, décrit la RSE comme *« un concept qui désigne l'intégration volontaire, par les entreprises, de préoccupations sociales et environnementales à leurs activités commerciales et leurs relations avec leurs parties prenantes. »* (Commission européenne 2011)

Wikipédia nous propose une approche plus synthétique : « *la RSE désigne schématiquement la prise en compte, sur une base volontaire, des enjeux environnementaux, sociaux, économiques et éthiques dans les activités des entreprises et leurs relations avec les parties prenantes.* » (Responsabilité sociétale des entreprises 2025)

Enfin, le dictionnaire Larousse souligne que la RSE correspond à un *« ensemble des pratiques qu'adoptent les entreprises désireuses d'intégrer les préoccupations sociales, environnementales et éthiques dans leurs activités et leur stratégie. »* (Larousse)

À travers ces différentes définitions, une chose devient évidente : il n'existe pas de définition unique ou universelle de la RSE, mais plusieurs éléments récurrents peuvent être identifiés.

Premièrement, le caractère volontaire de la démarche est presque toujours souligné. À ce jour, en Suisse par exemple, il n'existe aucune obligation légale imposant la mise en place d'une démarche RSE dans les entreprises.

Ensuite, on retrouve systématiquement les enjeux sociaux et environnementaux, auxquels certaines définitions ajoutent également des considérations économiques et éthiques.

Enfin, selon les formulations, la RSE peut désigner l'intégration volontaire de ces préoccupations dans la stratégie de l'entreprise, ou plus largement les effets mêmes des activités des entreprises sur la société et l'environnement.

Peut-être l'avez-vous remarqué, je n'ai volontairement pas encore détaillé ce que signifie l'acronyme RSE. C'est normal, car celui-ci varie également selon les sources. Pour certains, il signifie de la "Responsabilité Sociétale et Environnementale" tandis que pour d'autres, il s'agit de la "Responsabilité Sociétale des Entreprise" ou encore de la "Responsabilité Social des Entreprise". Ces variations, bien que pouvant sembler minime, illustrent encore une fois le flou relatif autour du concept.

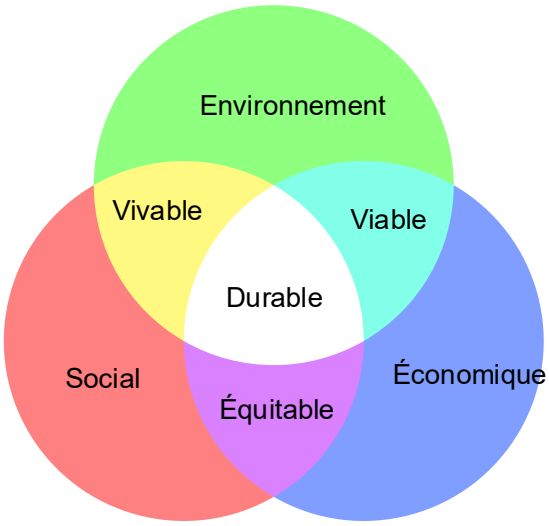
De ce fait, pour mieux cerner ce qu'est réellement la RSE, il est essentiel de prendre un peu de recul et de s'intéresser à l'ensemble plus large auquel elle appartient : le développement durable. Et pour cela, il convient également d'aborder la norme de référence incontournable, l'ISO 26000, qui sert aujourd'hui de référence internationale pour guider les organisations dans leurs démarches sociétales et environnementales.

2.2 Qu'est-ce le Développement Durable ?

À la différence de la RSE, qui, comme nous l'avons vu, présente certaines variations selon les sources, la notion de développement durable trouve son origine dans un cadre institutionnel clair, celui des Nations Unies. Elle a été formalisée dans le Rapport Brundtland de 1987, qui le définit comme *« un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la possibilité, pour les générations à venir, de pouvoir répondre à leurs propres besoins. »* (Office fédéral du développement territorial (ARE) 1987)

Aujourd'hui, il est courant d'illustrer le développement durable à travers ses trois piliers fondamentaux : l'environnement, le social et l'économie.

Figure 1 : Diagramme de Venn du développement durable



CC BY-SA 4.0 Vigneron 2008. *Diagramme de Venn du développement durable*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diagramme_de_Venn_du_d%C3%A9veloppement_durable.svg

Cette vision du développement durable est le fruit d'une évolution progressive, nourrie par plusieurs événements majeurs : le Sommet de la Terre de Rio (1992), la Déclaration du Millénaire (2000), puis le Sommet mondial de 2005, où l'ONU déclarait : *« Nous réaffirmons que le développement est un objectif essentiel en soi et que le développement durable, dans ses dimensions économiques, sociales et écologiques, constitue un élément fondamental du cadre général de l'action de l'Organisation des Nations Unies.»* (Organisation des Nations Unies (ONU) 2025)

Ce processus aboutit, dix ans plus tard en 2015, à l'adoption des 17 Objectifs de Développement Durable (ODD), fixés à l'horizon 2030. Ces ODD couvrent des enjeux variés allant de la lutte contre la pauvreté à la protection de l'environnement, en passant par l'accès à une éducation de qualité ou encore la réduction des inégalités. Voici une rapide énumération de ces objectifs : (Organisation des Nations Unies (ONU) 2025)

- Pas de pauvreté
- Faim "Zéro"
- Bonne santé et bien-être
- Éducation de qualité
- Égalité entre les sexes
- Eau propre et Assainissement
- Énergie propre et d'un coût abordable

- Travail décent et croissance économique
- Industrie, Innovation et infrastructure
- Inégalités réduites
- Villes et communautés durables
- Consommation et production responsables
- Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques
- Vie aquatique
- Vie terrestre
- Pays, justice et institutions efficaces
- Partenariats pour la réalisation des objectifs

Il me paraissait essentiel de retracer cette définition et cette évolution historique du concept, afin que chacun puisse comprendre le socle sur lequel s'appuie ce travail, et comprendre les choix ultérieurs qui me conduiront plus tard à proposer une définition finale de la RSE dans le cadre précis de ce travail.

2.3 Qu'est-ce l'ISO 26000

La norme ISO 26000, publiée en 2010 par l'Organisation internationale de normalisation (ISO), constitue un repère central dans la compréhension de la responsabilité sociétale des organisations. Il est le résultat d'un consensus international réunissant des représentants de gouvernements, d'ONG, d'entreprises, de syndicats et de groupes de consommateurs, cette norme vise à fournir *« des lignes directrices pour tous ceux qui ont conscience qu'un comportement socialement responsable et respectueux de l'environnement est un facteur clé de la réussite. »* (*ISO - ISO 26000 — Responsabilité sociétale* 2021)

Il convient toutefois de préciser que, contrairement à d'autres normes ISO plus techniques, l'ISO 26'000 n'est pas une norme certifiable. Elle ne donne donc pas lieu à une attestation officielle. Elle sert plutôt à *« clarifier la notion de responsabilité sociétale, aider les entreprises et organisations à traduire les principes en actes concrets, et diffuser les meilleures pratiques en la matière à l'échelle mondiale. »* (*ISO - ISO 26000 — Responsabilité sociétale* 2021)

L'ISO y définit la responsabilité sociétale comme la *« responsabilité d'une organisation vis-à-vis des impacts de ses décisions et activités sur la société et sur l'environnement, se traduisant par un comportement éthique et transparent qui […] »*. (*ISO 26000 et les ODD* 2020) Ce choix lexical est intéressant, car il se distingue des précédentes par un point essentiel : elle ne parle pas simplement d'engagement volontaire, mais bien de

responsabilité, ce qui confère au concept une dimension plus forte. Elle introduit aussi des notions fondamentales telles que la transparence, l'éthique, le respect des droits de l'Homme et la prise en compte des intérêts des parties prenantes.

En effet, L'ISO 26'000 accorde une importance particulière à l'identification des parties prenantes et l'instauration d'un dialogue structuré avec ces dernières. Elle invite également les organisations à délimiter leur sphère d'influence et à assumer leur part de responsabilité au sein de cette sphère.

La norme s'organise autour de sept questions centrales :

- Gouvernance de l'entreprise
- Droits de l'Homme
- Relations et conditions de travail
- L'environnement
- Loyauté des pratiques
- Questions relatives aux consommateurs
- Communautés et développement local.

Chacune de ces thématiques est déclinée en sous-questions, permettant ainsi aux organisations d'évaluer leurs pratiques, de définir des lignes directrices et d'identifier des axes d'amélioration concrets. En ce sens, l'ISO 26'000 fournit un cadre structuré, complet et adaptable pour toute organisation souhaitant s'inscrire dans une démarche de responsabilité sociétale.

2.4 **Ma définition de la RSE**

Comme nous avons pu le constater, définir précisément ce qu'est la RSE n'est pas une tâche aisée. Les définitions varient selon les sources, les contextes d'application et les cadres théoriques. C'est pourquoi, dans le cadre de ce travail de bachelor, je propose d'adopter une définition personnelle, qui servira tout au long de ce projet.

Ainsi, j'entends par Responsabilité Sociétale des Entreprises la reconnaissance par tout organisme, qu'il soit privé ou public, de sa responsabilité vis-à-vis des impacts directs et indirects, positifs comme négatifs, générés par ses activités. Cette démarche implique un engagement à améliorer continuellement ses pratiques, en les alignant sur les Objectifs de Développement Durable de l'ONU, tout en assurant un dialogue actif et régulier avec ses parties prenantes et en conciliant la performance économique, l'équité sociale et la préservation de l'environnement.

3. Qu’est-ce que le Jeu de Rôle ?

Les jeux de rôle, communément abrégés sous l’acronyme JDR, sont des jeux de société narratifs dans lesquels les participants se réunissent pour vivre et construire ensemble une histoire, au fil d’une conversation. Il n’existe en principe aucune limite stricte à ce qui peut être dit ou imaginé, si ce n’est celles fixées par les règles du jeu et par les limites décidées collectivement par les joueurs eux-mêmes. Dans la plupart des jeux de rôle, on distingue deux types de participants : les joueurs et joueuses et le meneur de jeu, aussi appelé maître du jeu ou MJ.

Les joueurs incarnent généralement un personnage qu’ils ont créé, appelé Personnage Joueur (PJ), librement interprété selon leurs choix, leur personnalité ou les objectifs définis dans le jeu.

Le meneur de jeu, quant à lui, occupe une place particulière : il incarne l’univers du jeu, en est le narrateur principal, et assure la cohérence ainsi que le bon déroulement de la partie. Il veille au respect des règles, distribue la parole et s’assure que chacun ait la possibilité de s’exprimer, notamment les joueurs les plus discrets. Il est essentiel de souligner que le MJ n’est pas l’adversaire des joueurs, son rôle est avant tout de garantir que tout le monde vive une expérience plaisante et immersive.

Le jeu progresse généralement au fil des interactions et des prises de décisions. Lorsqu’un personnage tente une action dont l’issue est incertaine, le MJ peut demander un jet de dés, dont le résultat déterminera le succès ou l’échec de l’action. Ces jets permettent de créer de l’aléa, d’introduire des surprises narratives, et de relancer dynamiquement la discussion entre les participants jusqu’à son dénouement final.

Voici deux exemples simplifiés, tirés du jeu de rôle Donjon & Chaton, qui illustrent le fonctionnement d’un JDR :

> *« Ficelle veut poursuivre une pie-voleuse et déclare : « je monte à l’arbre et saute de branche en branche pour la rattraper et récupérer ma casserole fétiche. » La meneuse de jeu demande à Diane, la joueuse qui incarne Ficelle, un jet de dé. Diane obtient 4, 4 et 6 sur les dés. Aucun succès pour Diane et Ficelle voit l’oiseau s’éloigner. « Oiseau de malheur ! » dit Ficelle, essoufflée. » (de Ruyter et al. 2023)*
>
> *« Miouche tente de distraire un caniche appartenant aux Chiens de la Casse afin que ses amis puissent s’échapper discrètement. Miouche évoque l’importance du toilettage quand on a le pelage aussi frisé… Lucie, sa joueuse, obtient 3, 2 et 6 sur les dés. Cela fait deux succès ! Le caniche écoute religieusement les conseils du petit Miouche en matière de shampooing et ne se rend pas compte de ce qui se trame derrière lui… » (de Ruyter et al. 2023)*

3.1.1 Pourquoi du Jeu de Rôle ?

À la suite de ce qui a été présenté, certains lecteurs peuvent légitimement se demander quel est le lien entre jeu de rôle et RSE, et plus encore, quel est l'intérêt d'utiliser le jeu de rôle comme outil pour aborder un sujet aussi sérieux.

Tout d'abord, il convient de rappeler la notoriété du jeu de rôle. Presque tout le monde a entendu parler de ce loisir, ne serait-ce que par le biais de sa licence emblématique, Donjons & Dragons, ou par des références indirectes comme le premier épisode de la série Stranger Things. Le jeu de rôle fait partie intégrante de la culture populaire contemporaine, même si certains clichés perdurent encore aujourd'hui, hérités des critiques des années huitante.

Mais, au fond, le concept même de « jouer un rôle » ne provient pas du jeu de société. Dès l'enfance, nous jouons à faire semblant, à incarner des personnages ou des situations imaginaires. Dans le domaine éducatif, les jeux de rôle sont largement utilisés pour apprendre à adopter un autre point de vue, entraîner la communication ou même simplement à exercer une langue étrangère.

3.1.2 Le Jeu de Rôle et la recherche scientifique

Pour poursuivre, de nombreux travaux scientifiques ont été réalisés au cours de la dernière décennie afin d'évaluer le potentiel bénéfique des jeux de rôles, dans divers domaines allant de l'éducatif au thérapeutique ou psychosociale.

L'article « A Digital Role-Playing Game for Learning: Effects on Critical Thinking and Motivation » (Chen, Wu 2021) à explorer l'impact que pouvaient avoir les jeux de rôles numérique sur la pensée critique et la motivation des étudiants. L'article démontre que ce cadre avait augmenté la motivation des élèves et renforcé leur capacité à identifier des hypothèses et à évaluer des arguments. Il convient toutefois de signaler qu'il s'agit plus d'un jeu vidéo du genre des RPG (Rôle Play Game), genre qui nous vient directement du JDR.

De manière complémentaire, et cette fois en utilisant du jeu de rôle, l'article « Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching » (Randi, Carvalho 2013) nous montre que l'introduction du jeu de rôles dans un cadre universitaire au Brésil a permis à une meilleure rétention des informations sur le long terme par rapports aux cours magistraux. D'autant que 81% des étudiants se sont dit prêts à réutiliser cette approche dans un cours.

Dans un contexte plus social, l'étude « The Self-Perceived Effects of the Role-Playing Hobby on Personal Development: A Survey Report » (Meriläinen 2012) réalisé en Finlande montre que 70% des personnes interrogées estiment que leur créativité a été stimulée par le jeu de rôle. Plus de la moitié estime avoir développé leur empathie et leur compétences sociales tout en renforçant leur intelligence émotionnelle. En effet, une très grande partie des joueurs ont joué des personnages radicalement différents d'eux, incarnant un personnage du sexe opposé, d'un autre âge ou encore d'un autre statut social.

Cette capacité à jouer d'autres rôles a été approfondi dans le livre « Role-playing game studies : transmedia foundations ». (Bowman, Lieberoth 2018) Le passage sort comme analyse du jeu de rôle comme un espace psychologique unique. Un endroit où les joueurs peuvent expérimenter de l'empathie, des conflits moraux, des prises de décision en groupe ainsi que la collaboration. Le passage mentionne un phénomène qu'il appelle le « bleed », un point ou les émotions du personnage joueur se répercutent sur le joueur, renforçant ainsi l'impact du jeu sur le développement personnel.

3.1.3 Le jeu de rôle et la santé mentale

Mais c'est principalement le lien entre le jeu de rôle et la santé mentale qui est plus sérieusement étudié. L'article « Role-Playing Games and Well-Being » (Lehto 2021) propose ainsi une synthèse de plusieurs recherche qui démontrent que les JDR permettent aux joueurs d'explorer leur identité, de mieux gérer leur stress et de renforcer leur sentiment d'appartenance grâce à l'interaction ludique et narrative qui en découle.

L'article « Role-play Games (RPGs) for Mental Health (Why Not?): Roll for Initiative » (Baker, Turner, Kotera 2022) va même plus loin en soulignant la recrudescence qu'a pu connaître Donjon & Dragons, qui sert de support émotionnel et de lien social dans ce contexte d'isolement. L'article conclut sur la sous-exploitation des JDR dans la santé mentale, même si le jeu de rôle commence à être utilisé en clinique notamment pour des travaux de gestion de stress ou de traumatismes, pour aider au renforcement de la confiance en soi ou en soutien aux personnes neurodivergentes.

Cette approche sera confrontée dans la revue « Psychology Research and Behavior Management » (Yuliawati, Wardhani, Ng 2024). L'article synthétise 51 études qui démontrent le potentiel thérapeutique et son utilisation diverse comme le traitement de la dépression, l'anxiété, l'amélioration de la communication et l'estime de soi, mais également comme outils de médiation culturelle et sociale dans un cadre éducatif ou professionnel.

3.1.4 Le jeu de rôle dans le monde professionnel

Qu'en est-il du monde professionnel ? L'article « Le jeu de rôles au travail : Usages patronal et salarial du jeu » (Savignac, Lenel 2014) examine l'utilisation des jeux de rôles dans le monde du travail, des usages, tant managériaux que salariaux, qui sont faits. Bien que le jeu de rôle mentionné dans l'article ne soit pas un jeu au sens d'un jeu de société, il s'agit plutôt d'une mise en situation où l'on incarne un rôle. Ainsi, l'article nous parle de deux types, ceux initiés par la hiérarchie et ceux par les salariés eux-mêmes.

Pour les jeux initiés par la hiérarchie, nous avons les « reversals days », des journées où les employés et les cadres échangent leur poste de travail. Ces journées permettent ainsi à chacun de comprendre les tâches d'autrui, de fluidifier la communication et de valoriser les employés. Dans le même élan, nous pouvons mentionner les programmes type « vis ma vie » ou « patron incognito », où le temps d'une durée définie, le patron d'une entreprise quitte son poste pour s'infiltrer et découvrir le travail de ses employés. (Savignac, Lenel 2014)

De l'autre côté, les jeux de rôle des salariés se rapprochent plus d'un théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal, où les salariés rejouent des situations vécues dans leurs entreprises puis les modifient pour imaginer d'autres issues. Ceci, selon l'article, permet aux salariés de s'approprier les récits, de construire du sens et de se réapproprier la parole dans des contextes où elle est souvent confisquée. Le jeu de rôle devient ainsi un espace de résistance symbolique. (Savignac, Lenel 2014)

3.1.5 Les limites du Jeu de Rôle

Bien évidemment, au-delà des avantages développés précédemment, la pratique du jeu de rôle ne possède pas que du positif. Comme toute méthode, elle présente des limites et des effets contre-productifs si elles venaient à être mal encadrées ou détournées de ses objectifs initiaux.

Déjà dans le monde professionnel, l'article de Lenel & Savignac parle dans sa conclusion du double usage du jeu de rôle en entreprise. Il peut être utilisé comme un instrument de communication interne voir de légitimation hiérarchique. Ainsi, les salariées ne jouent pas pour apprendre ou réfléchir, mais juste pour participer à une mise en scène déjà définie, ce qui réduit drastiquement le potentiel de critique, mais également peut inciter à accepter le statu quo : *« Le jeu managérial reconduit les normes tout en les rendant plus acceptables. »* (Savignac, Lenel 2014)

L’effet du « bleed », mentionné dans l'article « *Role-playing game studies : transmedia foundations »* (Bowman, Lieberoth 2018) peut, au-delà de l’empathie et de la compréhension de soi, également participer à fragiliser certaines personnes émotionnellement vulnérables si le cadre n’est pas bien défini.

Enfin, le jeu de rôle n'est pas adapté à toutes les personnes et tous les emplois. Il s’avère moins efficace dans des domaines plus techniques ou plus conceptuels et peut être mal accueilli par des apprenants introvertis qui seraient mal à l’aise avec une telle activité. D’autant qu’une séance mal animée et mal encadrée peut provoquer de la gêne, voir des tensions et rapidement détruire l’effet positif attendu. (Greco 2009)

4. Méthodologie : Création du Jeu de Rôle

Pour la suite de ce travail, nous entrons dans la phase de conception du jeu de rôle à proprement parler. Sur les recommandations de mon mentor, j’ai pris contact avec le professeur Dominique Jaccard, spécialiste en design de serious games, qui m’a aimablement transmis son framework de conception pédagogique. Par serious game, ou jeu sérieux, on entend un jeu dont l’objectif principal dépasse le simple cadre du divertissement et y intègre une intention éducative ou de sensibilisation à un sujet. Il m’a également fait découvrir le site qu’il a développé à cet effet, colab.albasim.ch, une plateforme dédiée à l'aide et la structuration de serious game. Le jeu de rôle réalisé dans ce travail a donc été conçu en s’appuyant sur les outils proposés par ce modèle.

Le modèle Co.LAB repose sur une structuration claire du processus de conception, articulée autour de 23 éléments, regroupés en cinq grandes catégories :

- Context & Objectives : la définition du problème, des objectifs pédagogiques et du public cible.
- Game Design : la description de l’univers, du scénario, des rôles et du déroulement du jeu.
- Learning Design : l’ancrage théorique, les objectifs d’apprentissage, les profils d’apprenants.
- Mechanics : les règles du jeu, les interactions, les feedbacks, les systèmes de récompense et de progression.
- Assessments : les modalités d’évaluation de l’apprentissage et du jeu.

Cette approche m’a permis de structurer la création du jeu étape par étape, en garantissant une cohérence pédagogique entre les objectifs, les mécaniques ludiques et les résultats attendus. (Jaccard 2023)

4.1 Context & Objectives

L'objectif de cette section est d'identifier le problème à résoudre et de proposer une piste de solution. Dans le cadre de ce travail, la solution envisagée est déjà définie : il s'agit d'évaluer la viabilité du jeu de rôle comme méthode de ludification appliquée à la RSE, dans un objectif de sensibilisation et de formation.

4.1.1 Context

Le contexte définit le cadre d'utilisation du serious game, en précisant les contraintes à prendre en compte. Ici, le jeu est conçu pour répondre à la problématique suivante : Peut-on ludifier la RSE à travers une activité de type jeu de rôle ?

4.1.2 Learning Goals

Le Learning Goal constitue en une phrase ce que l'on souhaite développer comme compétence auprès des joueurs. Notre Learning Goals sera de sensibiliser les participants aux démarches RSE et à fournir une compréhension plus étendue par le biais d'une ou des plusieurs séances de jeu de rôle.

4.1.3 Game Outline

Le Game Outline vise à résumer, en une phrase, le principe général du jeu. Pour ce projet, la description est la suivante : Le joueur incarne un décisionnaire ou une partie prenante d'une entreprise implantée dans un pays fictif proche du contexte suisse. Il ou elle devra faire prospérer l'entreprise tout en gérant une problématique sociale ou environnementale affectant son activité.

4.2 Learning Design

L'étape suivante est appelée le Learning Design, il consiste à concevoir les aspects d'apprentissages.

4.2.1 Learning Profiles

Le Learning Profile correspond à l'étape où l'on définit le public cible du serious game. Cette identification est essentielle pour adapter à la fois le contenu, les mécaniques de jeu, le niveau de complexité et les objectifs.

Après réflexion, j'ai choisi de développer ce jeu de manière ouverte et accessible, sans le restreindre à un usage strictement professionnel. Le public ciblé sera donc composé d'adultes en activité professionnelle, issus de secteurs variés, qui souhaitent mieux

comprendre les enjeux de la RSE, que ce soit dans une démarche personnelle ou professionnelle.

4.2.2 Learning Functions

Les Learning Functions définissent les finalités pédagogiques d'un serious game et justifient son intégration dans un contexte pédagogique. Elles se regroupent principalement en trois axes : l'application de connaissances existantes, l'acquisition de nouvelles compétences (hard skills), et le développement de compétences transversales (soft skills). Pour guider la conception du jeu, il est essentiel de formuler une user story, c'est-à-dire le parcours décrivant son usage concret, puis d'évaluer l'importance relative de chaque fonction selon les objectifs visés. Cette démarche assure la cohérence entre les intentions pédagogiques et les mécanismes du jeu.

Dans le cadre de ce jeu de rôle, plusieurs Learning Functions sont mobilisées de manière complémentaire afin de maximiser l'impact pédagogique du dispositif.

Premièrement, le jeu permet aux participants d'appliquer des connaissances préalablement acquises sur des notions clé de la Responsabilité Sociétale des Entreprises, telles que les principes de l'ISO 26000, le modèle du donut de Kate Raworth ou encore les enjeux de gouvernance éthique. En incarnant des décideurs confrontés à des dilemmes réalistes dans une organisation fictive, les joueurs sont amenés à mobiliser ces savoirs dans un cadre narratif, ce qui peut favoriser la transférabilité des connaissances vers des contextes professionnels réels.

Deuxièmement, le jeu contribue également à l'acquisition de nouvelles connaissances, notamment en exposant les participants à des problématiques variées qui peuvent nécessiter une recherche ou une explication fournie par le maître du jeu ou durant la phase de débriefing.

Enfin, le format du jeu, fondamentalement collaboratif et interactif, permet le développement de certaines soft skills. Les joueurs doivent coopérer, débattre, argumenter, prendre des décisions dans l'incertitude et gérer des conflits d'intérêts potentiels. Cette mise en situation favorise l'utilisation de compétences telles que la pensée critique, la communication, la négociation, le leadership partagé et la créativité dans la résolution de problèmes complexes.

4.2.3 Learning Objectives

Les Learning Objectives sont la liste des objectifs pédagogiques que l'on souhaite faire apprendre via le serious game sous forme d'énoncés courts des compétences mesurables.

À la fin d'une séance de jeu, les joueurs seront capables :

- De mieux comprendre les enjeux de la RSE
- D'analyser les dilemmes liés aux décisions sociales et environnementales en organisation
- De mieux comprendre et prévoir les impacts d'une action sur la réputation, les parties prenantes et la performance de l'organisation
- De collaborer au sein d'un groupe pour élaborer une stratégie de transformation durable malgré les intérêts divergents

4.2.4 Learning Foundation

La Learning Foundation traite l'approche théorique sur laquelle repose le modèle d'apprentissage utilisé dans notre jeu de rôle. Trois grandes théories sont traditionnellement identifiées dans ce cadre : le béhaviorisme, le constructivisme et le socio-constructivisme.

4.2.4.1 Béhaviorisme

Le béhaviorisme repose sur un système de récompenses et de punitions, visant à conditionner le joueur à adopter les comportements observables attendus, en privilégiant ceux qui mènent à une récompense.

4.2.4.2 Constructivisme

Le constructivisme est davantage centré sur la découverte et l'exploration. Le savoir n'est pas transmis de manière passive, mais construit activement par le joueur, à travers l'expérimentation et la compréhension du monde dans lequel il évolue.

4.2.4.3 Socio-Constructivisme

Le socio-constructivisme constitue une extension du constructivisme en y ajoutant une dimension sociale et collaborative. L'apprentissage se fait ici au contact des autres, par l'échange, la confrontation d'idées divergentes.

Le jeu de rôle, par sa nature même, s'inscrit majoritairement dans une logique socio-constructiviste, en mettant en avant la coopération, le dialogue et la résolution collective de problèmes. Toutefois, certains éléments de béhaviorisme peuvent également y être observés, notamment lorsqu'un bonus au lancer de dés vient récompenser un choix jugé pertinent ou conforme à une stratégie souhaitée.

4.2.5 Pedagogical Scenario

Le Pedagogical Scenario est le cadre qui définit les différentes phases du serious game, traditionnellement avant le début du jeu, pendant et après, pour en garantir sa cohérence.

Avant le démarrage du jeu de rôle, une introduction est proposée aux participants. Celle-ci inclut une explication du contexte, des règles du jeu, de l'univers fictif, ainsi que des objectifs à atteindre. Il est essentiel que le début effectif du jeu soit clairement marqué, afin que les participants sachent précisément à quel moment l'interprétation de leur rôle commence. Dans la tradition du jeu de rôle, cette transition est souvent explicitée par une question souvent utilisée par les maîtres de jeu : « Que faites-vous ? » qui suit la mise en situation initiale.

La phase post-jeu comprend un moment de débriefing collectif, au cours duquel les participants peuvent revenir sur les décisions prises, les tensions vécues, et les apprentissages réalisés. Un questionnaire d'évaluation sera également transmis, permettant aux joueurs de partager leur ressenti et d'évaluer l'efficacité perçue du dispositif ludique en lien avec les objectifs pédagogiques.

4.2.6 Knowledge Foundation

Les Knowledge Foundation identifient et valident les sources du contenu intégré dans le serious game. C'est-elle qui assurent la crédibilité et la légitimité du jeu ainsi que des enseignements qu'elles visent à transmettre.

De ce fait, le contenu du jeu de rôle s'appuie sur les sources et contenus qui suivent. Il est tout d'abord fondé sur les connaissances acquises en cours notamment celles de l'orientation Management Durable. Ensuite, une des règles aura pour l'inspiration le modèle du donut développé par Kate Raworth. Et enfin, la conception ludique du jeu reposera sur mes connaissances personnelles en matière de jeu de rôle dans le but de proposer une forme narrative, interactive et adaptée.

4.3 Mechanics

Les Mechanics vont être ce qui va nous permettre d'établir un lien entre le Learning Design et le Game Design.

4.3.1 Learning Mechanics

Les Learning Mechanics désignent les actions que les joueurs mobilisent pour apprendre au sein du jeu. Lorsque ces mécaniques sont alignées avec les objectifs pédagogiques,

elles renforcent l'efficacité de l'apprentissage en transformant le jeu en expérience formatrice.

Les participants du jeu de rôle seront amenés à effectuer une simulation qui se veut simplifier et, pendant laquelle ils analysent une situation en lien avec les enjeux sociétaux et environnementaux. Ils devront émettre et tester des hypothèses, et surtout collaborer en groupe pour rechercher des solutions à des problèmes. Le jeu les invitera également à concevoir une stratégie globale intégrant la RSE, à prendre part à des débats contradictoires tout en incarnant les différentes parties prenantes aux intérêts divergents.

4.3.2 Games Mechanics

Les Game Mechanics désignent les actions fondamentales et répétées que les joueurs réalisent dans le jeu. Elles forment la base de l'interactivité et déterminent à la fois les comportements attendus et l'expérience ludique. Dans un serious game, les Games Mechanics ont une double fonction : celle de construire une expérience de jeu engageante et celle de soutien d'objectifs pédagogiques. On distingue généralement les Core Mechanics, qui sont les actions centrales du jeu, et les Secondary Mechanics, qui enrichissent ou modifient ponctuellement ces actions principales.

Dans le cadre de ce jeu de rôle, les mécaniques principales reposent sur des prises de décisions collectives, des séquences de jeu de rôle interprétées et des décisions à conséquences. Les joueurs doivent incarner des parties prenantes aux intérêts divergents, analyser la situation, défendre leur position et coopérer ou négocier pour faire évoluer leur organisation dans une logique de développement durable. Des mécaniques secondaires viennent s'ajouter à l'expérience, telle que l'utilisation d'un budget limité ou encore la gestion d'une crise sous forme d'un événement imprévu. La résolution de certaines actions se fera par le biais de jets de dés, ce qui introduira une dimension d'incertitude et de prise de risque.

4.3.3 Incentives

Les Incentives servent à soutenir l'engagement et la motivation des joueurs dans un serious game. Elles peuvent être intrinsèques, c'est-à-dire liées au plaisir d'apprendre ou à la maîtrise de compétences, ou extrinsèques, à savoir des récompenses symboliques.

Dans le cadre de ce travail, ce sont principalement les incitations intrinsèques qui ont été privilégiées, en mettant l'accent sur le plaisir d'apprendre, l'autonomie, la liberté et la collaboration entre les joueurs. Néanmoins, une incitation extrinsèque s'est glissée dans le processus : l'orientation Management Durable nous a gentiment offert des pizzas lors

de la deuxième session test, ce qui a assurément renforcé la motivation des joueurs, même si cela relevait davantage d'une récompense symbolique que d'une mécanique ludique.

4.3.4 Interactions

Un apprentissage efficace repose sur des interactions porteuses de sens, où les actions des joueurs sont intégrées au jeu et génèrent des retours clairs, appelés Meaningful Play, tout en mobilisant activement leurs connaissances pour résoudre des problèmes, nommés Meaningful Learning. Cette articulation favorise une expérience immersive et un apprentissage durable.

Le jeu de rôle offre ainsi un terrain particulièrement favorable à la mise en œuvre du Meaningful Play et du Meaningful Learning. En effet, les actions des joueurs y sont directement liées aux évolutions du scénario où ils reçoivent des retours explicites, ce qui leur confère un sens ludique et narratif fort. Par ailleurs, les participants mobilisent activement leurs connaissances pour résoudre des situations complexes, souvent en interaction avec les autres, ce qui favorise un apprentissage ancré, construit et contextualisé.

4.4 Game Design

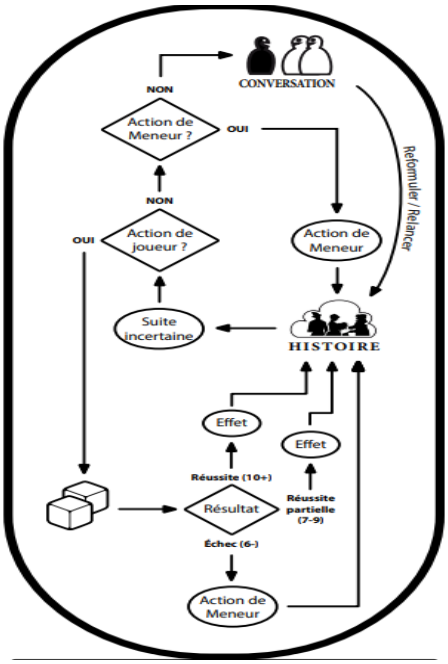
Le Game Design correspond à la description détaillée de l'ensemble des éléments qui composent le jeu.

4.4.1 Goal & Rules

Dans tout jeu, le but constitue l'objectif central que le joueur cherche à atteindre, donnant sens à ses actions et structurant l'expérience. Les règles, quant à elles, définissent le cadre formel du jeu en limitant les actions possibles tout en garantissant une cohérence partagée. Un jeu efficace repose sur un objectif clair et motivant, ainsi que sur des règles simples et explicites.

Dans le cadre de ce jeu de rôle, l'objectif principal est d'assurer la pérennité de l'entreprise tout en résolvant une situation qui mine l'entreprise sur le plan de la RSE. Les actions sont régulées par des

Figure 2 : Schéma de la dynamique de jeu dans le PbtA



CC BY Bastien Wauthoz 2016. *Schéma de la dynamique de la Conversation dans Apocalypse World*. https://la-caravelle.itch.io/guide-pbta

lancers de deux dés à six faces, dont les résultats définissent différents degrés de réussite ou d'échec, allant de l'échec critique au succès total. Le système de jeu est inspiré du système « Powered by the Apocalypse ». Le PbtA est un système centré sur la narration et l'improvisation. Il met l'accent sur le choix des joueurs, les conséquences de leurs actions et la co-construction du récit. Ce système permet d'introduire une part d'aléa et de tension stratégique, tout en assurant une progression narrative et pédagogique cohérente avec les objectifs du serious game. (Wauthoz 2016)

4.4.2 Game Universe and Type

L'univers du jeu correspond au cadre dans lequel se déroule l'action, qu'il soit fictif ou inspiré du réel. Le type de jeu détermine la nature de l'interaction et influence directement l'expérience des participants.

Le jeu prend place dans une entreprise fictive située en Confédération Rhodanienne, un État moderne inspiré de la Romandie, où les joueurs incarnent des décideurs chargés de maintenir l'équilibre entre la performance économique et le respect des limites sociales et environnementales. Le type de jeu est un jeu de rôle collaboratif, enrichi par une dimension d'aléa via les lancers de dés.

Le monde du jeu a été volontairement simplifié selon une logique Nord-Sud, renommée respectivement Boréal et Austral, tout en restant délibérément flou sur les frontières et caractéristiques géopolitiques. Ce choix vise à éviter toute prise de position politique explicite.

La Confédération Rhodanienne est quant à elle constituée de Cité-Cantons inspirés des cantons de la Romandie, permettant ainsi de créer un univers semi-fictionnel à la fois familier et fictionnel, propice à l'exploration sans pour autant se référer à un territoire réel de manière directe.

4.4.3 Simulation Model

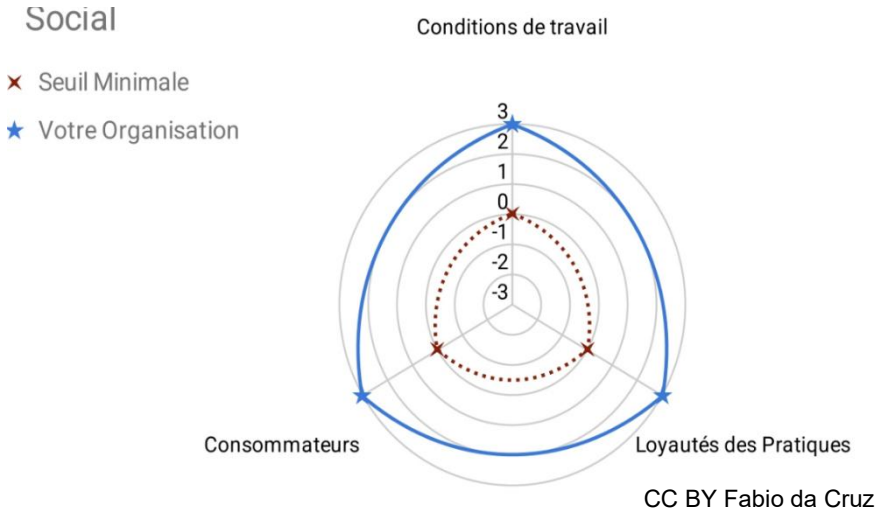
Lorsque le serious game intègre une composante de simulation, il est essentiel de définir avec précision le type de fidélité recherché ainsi que le modèle de simulation sous-jacent. L'objectif est de créer une représentation simplifiée, mais crédible de la réalité professionnelle, permettant aux participants de s'immerger pleinement dans l'expérience et d'adopter une posture de « comme si ». Une simulation mal calibrée risque de nuire à l'engagement des joueurs, ceux-ci contestant la validité du modèle plutôt que d'en tirer des apprentissages. Il s'agit donc de trouver un juste équilibre entre simplification

nécessaire pour maintenir la jouabilité et préservation des éléments critiques du système représenté

Dans le cadre de ce jeu de rôle, la simulation repose sur une fiche d'entreprise structurée en trois parties. Cette fiche vise à offrir aux joueurs un modèle simplifié de la gestion stratégique d'une organisation dans une perspective de Responsabilité Sociétale des Entreprises.

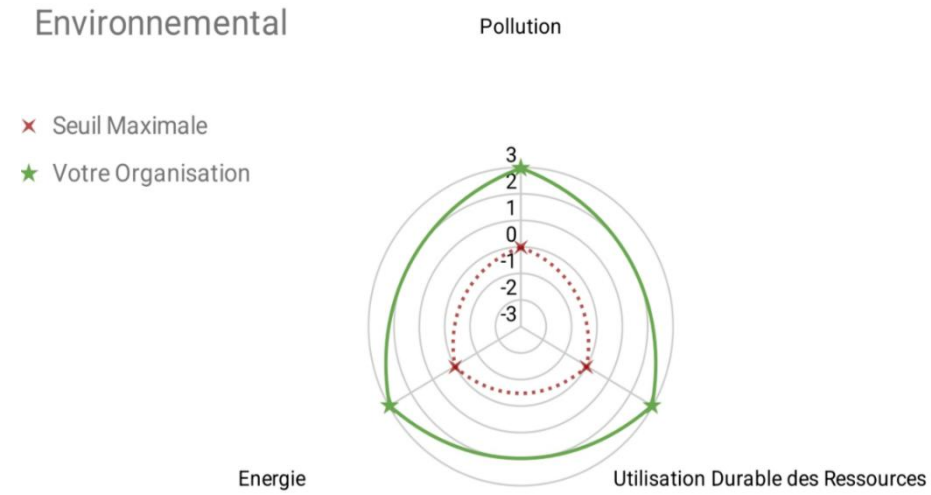
La première section, appelée le Donut, s'inspire directement du modèle de Kate Raworth et se décline en deux graphiques radar : l'un évaluant les dimensions sociales (conditions de travail, loyauté des pratiques, relation aux consommateurs), l'autre les dimensions environnementales (pollution, gestion durable des ressources, énergie). Les joueurs doivent maintenir l'entreprise dans un espace sûr et juste, en évitant à la fois les défaillances sociales (valeurs négatives) et les dépassements des limites écologiques

Figure 3 : « Donut » Social



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

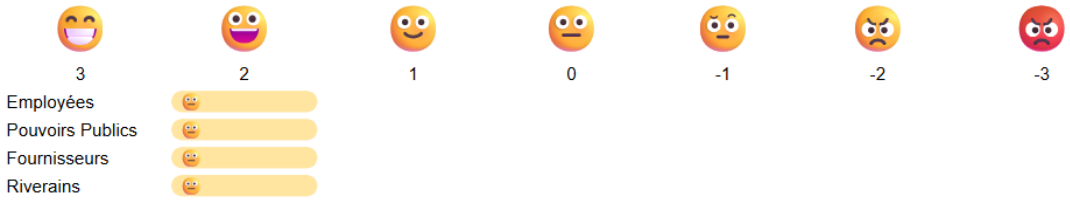
Figure 4 : « Donut » Environnemental



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

La deuxième partie de la fiche concerne les parties prenantes clés, avec lesquelles il est nécessaire de maintenir des relations équilibrées : les employés, les pouvoirs publics, les fournisseurs et les riverains. La négligence de ces acteurs peut engendrer des conséquences directes dans le déroulement du jeu.

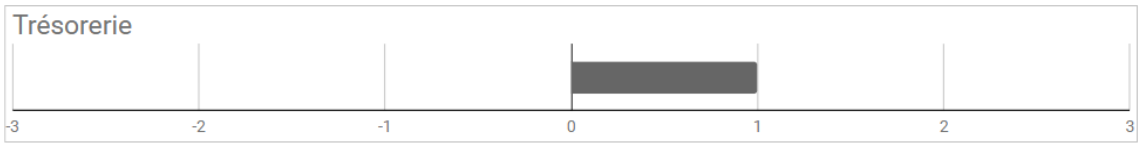
Figure 5 : Relations Parties Prenantes



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

Enfin, la dernière présente une barre de trésorerie, introduisant une contrainte de réalisme économique : les décisions des joueurs peuvent être modulées, limitées ou pénalisées selon le niveau de liquidités disponibles.

Figure 6 : Trésorerie



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

4.4.4 Interfaces UX

Les Interfaces UX, comprenant les éléments visuels et sonores qui influencent fortement l'expérience utilisateur et l'engagement dans un serious game. Il est essentiel d'adopter une démarche de design itératif, incluant des tests UX réguliers, afin d'assurer une utilisabilité optimale et une cohérence avec l'univers du jeu et le profil des apprenants.

Plusieurs choix de design ont été pensés pour favoriser l'accessibilité de l'information. Premièrement, les deux graphiques radars permettent une visualisation immédiate de la performance sociale et environnementale de l'entreprise. Grâce à leur forme et à l'utilisation de traits pointillés rouges pour marquer les seuils minimaux et maximaux, les joueurs peuvent rapidement identifier les domaines où leur entreprise excède ou n'atteint pas le palier souhaité.

Ensuite, les parties prenantes sont représentées par une série de smileys, allant du visage très heureux au visage en colère. Ce choix de symboles visuels est bien plus intuitif qu'une note chiffrée ou qu'une mention textuelle. Il permet aux participants de

comprendre d’un simple coup d’œil l’attitude et le degré de satisfaction des différents acteurs envers l’entreprise.

Enfin, la trésorerie est figurée par une barre horizontale, avec un repère central fixé à zéro. Une barre remplie du côté positif indique une disponibilité immédiate en terme trésorerie, tandis qu’une barre penchée du côté négatif signale une situation à risque. Là encore, l’objectif est de permettre une lecture rapide et instinctive de l’information, essentielle dans un contexte de prise de décision dynamique.

4.4.5 Game Structure

La Game Structure correspond à la séquence d’étapes de jeu et d’apprentissage, organisée de manière cohérente et progressive. Elle doit articuler les niveaux ludiques et pédagogiques tout en tenant compte des prérequis et du rythme d’acquisition des compétences afin de maintenir l'engagement des participants.

La structure du jeu de rôle s’organise autour de quatre phases. Durant la première phase, les joueurs découvrent le contexte de leur entreprise fictive ainsi que les différents indicateurs représentés sur la fiche. Cette étape introductive vise à poser le cadre du jeu et à susciter un premier échange entre les joueurs qui incarnent des rôles aux intérêts divergents.

La deuxième phase conduit les joueurs à prendre collectivement des décisions en réponse au problème initial de l'organisation. Les résultats des choix sont ensuite interprétés par le maître de jeu dans l’évolution des indicateurs, confrontant ainsi les joueurs aux premières conséquences mesurables de leur gouvernance.

La troisième phase, quant à elle, est consacrée à la gestion des suites de leurs propres décisions. Selon que les orientations prises aient produit des effets positifs ou négatifs sur les équilibres sociaux, environnementaux, ou leur relation avec les parties prenantes, les joueurs sont amenés à ajuster leur stratégie, à résoudre des tensions internes ou à capitaliser sur les succès obtenus.

Enfin, la dernière phase prend la forme d’un débriefing collectif. Elle permet aux participants d’analyser rétrospectivement l’ensemble de leurs choix, de confronter les points de vue des différents rôles et de réfléchir de manière critique aux arbitrages opérés entre performance économique et responsabilité sociétale. Ce déroulement progressif assure ainsi une cohérence avec les objectifs pédagogiques du jeu.

4.4.6 Narratives

Les Narratives d'un jeu désignent l'ensemble du contenu qui raconte l'histoire dans une expérience interactive, cela inclut les dialogues avec les personnages, les courriels ou les documents fictifs, les textes des questions posées au joueur, ainsi que les options de réponse proposées. En somme, c'est tout ce qui constitue la trame scénaristique du jeu, par opposition aux mécaniques de gameplay. Ce récit peut être linéaire ou non linéaire.

Dans le cadre du jeu de rôle, trois contextes d'entreprises fictives ont été élaborés afin de proposer aux joueurs des situations variées, ancrées dans des problématiques de Responsabilité Sociétale des Entreprises.

Le premier scénario met en scène Eaglewood, une PME de restauration locale spécialisée dans les burgers "100% Rhodaniens". L'éthique de circuit court et de production locale est confrontée à une crise médiatique à la suite d'un reportage sur les conditions d'élevage des bisons, ingrédient phare de la marque. Ce cas amène les joueurs à réfléchir aux tensions liées à l'éthique animale et dans un cadre plus large, environnemental ainsi qu'à la gestion de crise.

Le second scénario concerne Migraal, une coopérative de grande distribution, premier employeur du pays, confronté à la dégradation des conditions de travail à la suite de l'ouverture d'un magasin 24h/24. Ce contexte soulève des enjeux relatifs à la qualité de l'emploi et aux tensions qui en découlent.

Enfin, le troisième scénario, Ikeo Rhodanie, transpose les dilemmes RSE d'une multinationale bien connue : gestion de l'image, accusations de greenwashing, et relations syndicales complexes. L'entreprise affiche des engagements forts, mais fait face à une remise en cause croissante de ses pratiques réelles.

Leur cadre général est pré-écrit, mais une large part est laissée à l'improvisation lors de la session de jeu. Ce choix favorise ainsi la réactivité des joueurs face aux dilemmes, tout en permettant une personnalisation des dynamiques de groupe.

4.5 Assessment

L'Assessment représente l'étape qui permet de mesurer l'atteinte des objectifs pédagogiques ainsi que la qualité du serious game développé.

4.5.1 Learning Assessment

Le Learning Assessment vise à évaluer l'efficacité pédagogique du jeu de rôle en tant que dispositif d'apprentissage. Dans le cadre de ce projet, une évaluation subjective sera

privilégiée, à travers un questionnaire post-session permettant aux participants d'exprimer leur ressenti quant à la pertinence et l'impact du jeu sur leur compréhension des enjeux RSE.

4.5.2 Game assessment

L'Assessment de la qualité du jeu vise à recueillir l'avis des participants sur l'expérience ludique et immersive proposée par le jeu de rôle. Pour cela, le questionnaire post-session contient des questions pour recevoir un retour qualitatif sur le scénario, la fluidité du jeu, la clarté des règles et l'engagement des joueurs.

5. Phase de test

Une fois le jeu de rôle créé, il était temps d'en évaluer la viabilité pédagogique. Deux séances ont ainsi été organisées afin de tester le jeu en situation réelle. Chacune ayant permis d'apporter des ajustements et d'enrichir ma réflexion autour du jeu en lui-même. La première séance s'est déroulée en ligne, réunissant des membres du Rôle Club de la HEG dont je suis le maître de club. Ainsi deux étudiants en Informatique de Gestion, une étudiante Erasmus et une étudiante en International Business Management ont pu y jouer et m'apporter leur avis. La seconde session a eu lieu la semaine suivante, cette fois en présentiel, avec la participation de quatre étudiantes de ma classe d'option principale, accompagnées de nos deux assistants.

5.1 Première séance test

Si je devais qualifier la première séance test, le terme chaotique me semble adapté. Lors de cette session inaugurale, aucun scénario prédéfini n'avait été proposé aux participants. J'avais en effet pris la décision de leur laisser toute latitude pour imaginer eux-mêmes la situation et l'organisation à incarner. Ce choix procédait directement de ma propre pratique du jeu de rôle en tant que maître du jeu, où j'ai pour habitude d'offrir une large liberté aux joueurs et de façonner le récit en fonction de leurs décisions.

Les joueurs ont ainsi créé la société Dice Inc, implantée dans la Cité-Canton de Délémant, spécialisée dans la fabrication de dés et jouissant d'un monopole mondial dans ce secteur. Cette position dominante inquiétait fortement les pouvoirs publics et encourageait l'entreprise à pratiquer des prix excessifs. C'était la situation de base. Les joueurs ont ensuite tourné l'intrigue vers un scandale qu'ils ont eût même créé, à la suite d'un échec critique au dé, baptisé les Cap Rouge Papers, suivi d'une tentative de délocalisation de la production vers le Siam. Face à l'escalade de ces événements et à la tournure que

prenait le récit, j'ai préféré interrompre la session à ce stade afin de procéder à un débriefing avec les participants.

5.1.1 Débriefing de la première séance

Plusieurs points ont été mis en évidence lors du débriefing. Tout d'abord, un temps non négligeable a été consacré à la création de l'organisation et à la définition des rôles des joueurs, ce qui a eu pour conséquence de réduire la durée effective consacrée au jeu proprement dit. En effet, partant de l'idée de limiter chaque séance de jeu à environ 1h30, une heure a finalement été consacrée à la création de l'organisation, ce qui a réduit la durée effective du jeu proprement dit à seulement trente minutes. Par ailleurs, il est apparu que je n'avais pas suffisamment insisté sur le principe fondamental de la RSE, ce qui a conduit les participants à orienter leurs choix quasi exclusivement vers de l'optimisation fiscale dans le seul objectif d'augmenter la trésorerie de l'entreprise. D'autant que mon absence de recadrage au cours de la partie a permis aux joueurs de continuer dans cette direction. Il y a également eu la question du lancer de dé qui était, selon la joueuse qui a fait l'échec critique causant le Cap Rouge Papers, trop punitif, mais qui rejoint bien cet aspect d'imprévisibilité et par conséquent intéressant à explorer comme chemin, car on est dans le jeu de rôle.

En cherchant à préserver une grande liberté d'action pour favoriser la créativité et l'aspect ludique, j'ai involontairement affaibli la dimension pédagogique du jeu. Cette première expérimentation a donc mis en évidence la nécessité d'un encadrement plus clair, tant sur le plan du scénario que sur celui du but recherché, afin d'ancrer le jeu dans une véritable démarche de sensibilisation à la RSE.

5.2 Entre les séances

Après quelques jours de réflexion à la suite du premier débriefing, il restait moins d'une semaine pour ajuster le jeu avant la prochaine session test. Le premier changement majeur a consisté à concevoir trois scénarios distincts, parmi lesquels les joueurs pourraient choisir, chacun accompagné d'exemples de parties prenantes afin de mieux structurer les interactions.

Le premier scénario, EagleWood, met en scène une chaîne de restaurants de burgers confrontée à une crise médiatique à la suite d'un reportage sur les conditions d'élevage des bisons en Rhodanie. Ce contexte visait principalement à sensibiliser les participants aux problématiques environnementales.

Le second scénario, centré sur Migraal, la plus grande coopérative de Rhodanie et premier employeur du pays, explore un malaise interne exacerbé par l'ouverture d'un supermarché fonctionnant 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Ce cas se voulait davantage orienter vers les enjeux sociaux et la qualité des relations de travail.

Enfin, Ikeo Rhodanie, version rhodanienne de la célèbre multinationale de mobilier, se veut à l'avant-garde de la durabilité. Toutefois, l'entreprise est régulièrement accusée de greenwashing et impliquée dans des controverses liées à la sylviculture intensive. Bien que son modèle social repose sur des accords solides avec les syndicats, certains lui reprochent un management trop rigide, inspiré des pratiques nordiques. Ce scénario visait à faire réfléchir les joueurs sur la manière dont de petites incohérences ou tensions résiduelles peuvent devenir des enjeux de réputation et de gouvernance.

Un quatrième scénario, centré sur l'association Pro Jovineza, avait également été envisagé, dans l'optique d'explorer les spécificités du monde associatif. Toutefois, l'écriture de ce cas a finalement été abandonnée, faute de parvenir à le distinguer suffisamment des dynamiques déjà abordées dans les scénarios d'EagleWood ou de Migraal.

Les règles, pour leur part, n'ont pas évolué dans leur forme. Toutefois, il a été décidé que lors de la deuxième phase de test, je limiterais davantage la liberté des joueurs notamment si la dynamique venait à s'écarter de la RSE afin de pouvoir orienter les participants vers la situation et les apprentissages visés dans le cadre de ce jeu de rôle. Concernant la mécanique des dés, j'ai choisi d'adopter une approche plus souple, en attribuant des bonus lorsque les propositions des joueurs me paraissaient particulièrement pertinentes.

5.3 **Deuxième séance test**

Le cadre de cette deuxième séance était sensiblement différent : cette fois, nous nous trouvions à la HEG, en présence des deux assistants de l'orientation Management Durable et agrémenté d'un aspect convivial grâce aux pizzas mises à disposition.

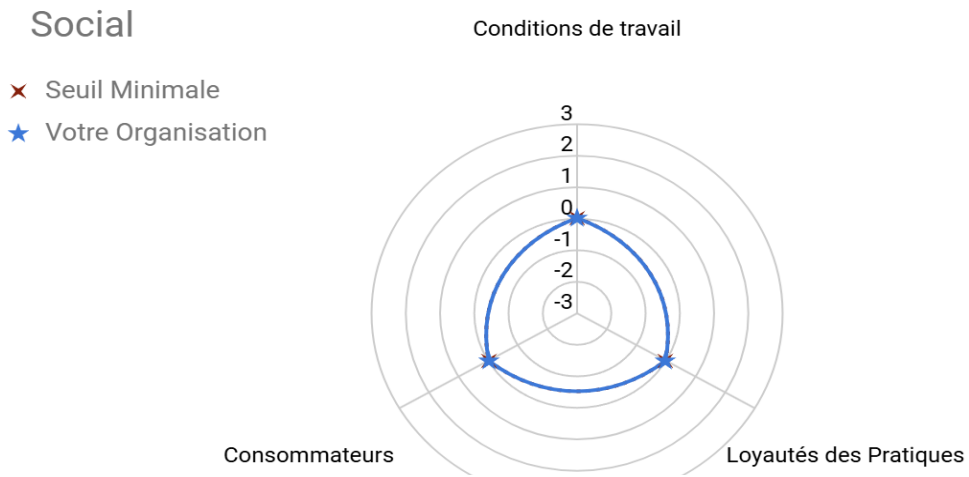
Après la présentation des trois scénarios, les participants ont opté pour celui de Migraal. La majorité des joueurs ont choisi d'incarner différents responsables régionaux, tandis que deux joueuses se sont glissées dans les rôles de la Responsable Ressources Humaines et des consommateurs.

Cette session s'est avérée nettement plus fluide et constructive que la précédente. Malgré l'apparition d'un incident à la suite d'un mauvais jet de dé, une manifestation étudiante

est organisée dans la Migraal de Valde à la suite de l'inauguration du supermarché ouvert 24h/24, 7j/7. Les joueurs ont su réagir et ajuster leurs stratégies. Comme déjà évoqué avec le cas similaire de la première séance, il est particulièrement intéressant d'observer ce type de situations extrêmes : elles confrontent les participants à des scénarios inattendus, ce qui favorise l'apprentissage et stimule leur réflexion sur les conséquences de leurs choix.

Il est apparu que plusieurs participants avaient bien intégré la logique de représentation des intérêts divergents : là où le responsable régional de Genrivia voyait un fort potentiel dans ce projet, celui de Délémant exprimait au contraire de vives réserves. Cette opposition a donné lieu à des débats et à des prises de position nettement plus affirmées que lors de la première séance, où les opinions étaient restées relativement homogènes.

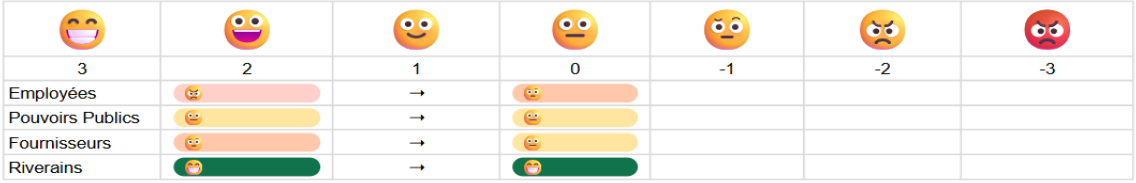
Figure 7 : « Donut » Social de Migraal



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

En fin de séance, les joueurs sont parvenus à atteindre le seuil minimal requis dans l'aspect social, notamment en renforçant les relations avec les fournisseurs et les employés, ce qui illustre une meilleure prise en compte des enjeux humains au sein de l'entreprise.

Figure 8 : Évolution Partie Prenantes Migraal



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

5.3.1 Débriefing de la deuxième séance

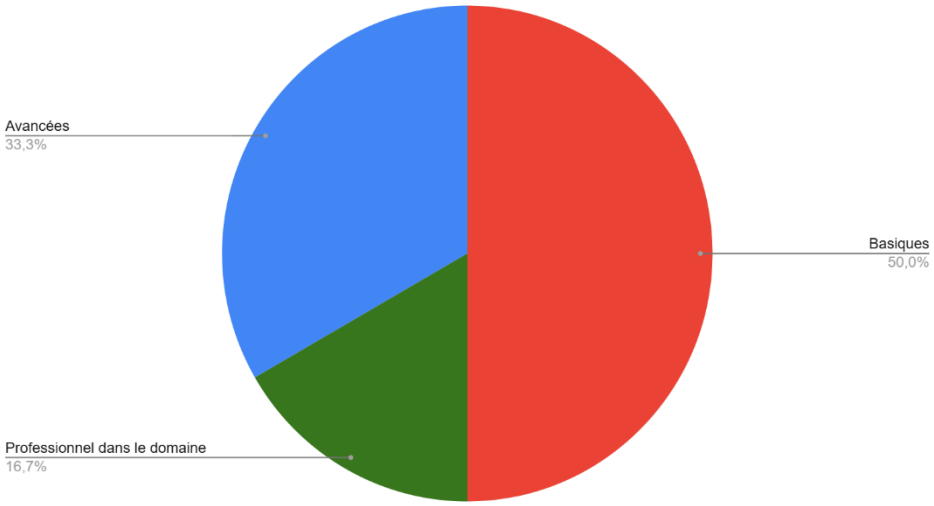
Pour ce deuxième débriefing, j'ai cette fois pris soin de faire compléter un questionnaire aux participants, ce qui a permis de recueillir un retour structuré, en plus d'un échange approfondi d'environ une heure avec mes deux assistants. Il en est ressorti que certains joueurs ont éprouvé des difficultés à véritablement se projeter dans leur rôle de partie prenante. Plusieurs ont exprimé le souhait de disposer d'une fiche plus détaillée précisant les attentes et les priorités de leur personnage, afin de mieux s'immerger et d'orienter leurs décisions. Nous retrouvons ici un phénomène déjà observé lors de la première séance : à vouloir laisser trop de liberté pour favoriser la créativité, j'ai risqué de désorienter certains participants, qui auraient manifestement bénéficié d'un cadre plus précis.

Un autre point soulevé concerne l'absence de développement de l'axe environnemental dans le déroulement du scénario. Le cas de Migraal étant, par sa nature, fortement orienté sur les enjeux sociaux, la dimension environnementale a été totalement omise dans les débats et choix des joueurs.

6. Analyse Questionnaire

6.1 Aviez-vous des connaissances en RSE avant de jouer ?

Graphique 1 : Connaissances des joueurs sur la RSE



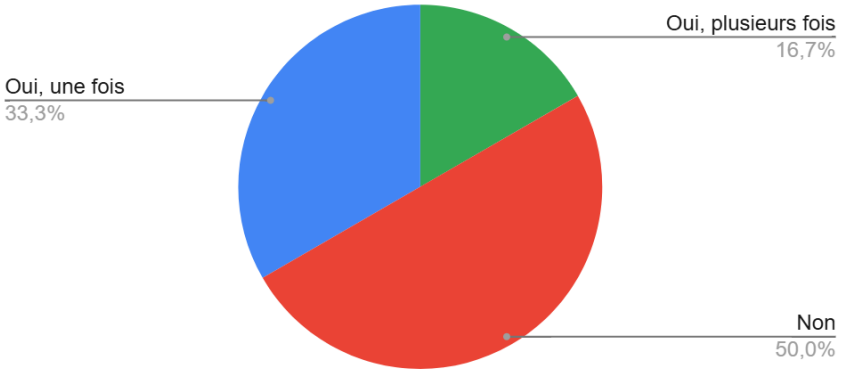
CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

Nous pouvons observer sur ce graphique que la majorité des participants estiment posséder des connaissances de niveau basique en matière de RSE, avec trois joueuses se plaçant dans cette catégorie, très probablement trois de mes collègues. Deux participants se sont déclarés avoir un niveau avancé, tandis qu'une personne s'est

identifiée comme professionnelle du domaine, ce qui correspond vraisemblablement à l'autre assistant.

6.2 Aviez-vous déjà fait du Jeu de Rôle avant ?

Graphique 2 : Expérience préalable des joueurs au jeu de rôle

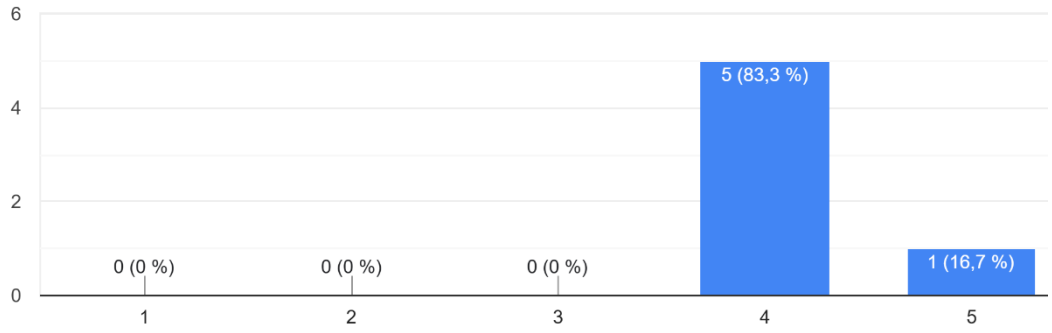


CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

La moitié des participants n'avaient jamais pratiqué le jeu de rôle auparavant. Cet élément peut en partie expliquer pourquoi certains ont trouvé les règles relativement floues ou insuffisamment détaillées, comme nous le verrons un peu plus bas.

6.3 Sur une échelle de 1 à 5, à quel point avez-vous trouvé le jeu engageant ?

Graphique 3 : Degré d'engagement ressenti lors du jeu

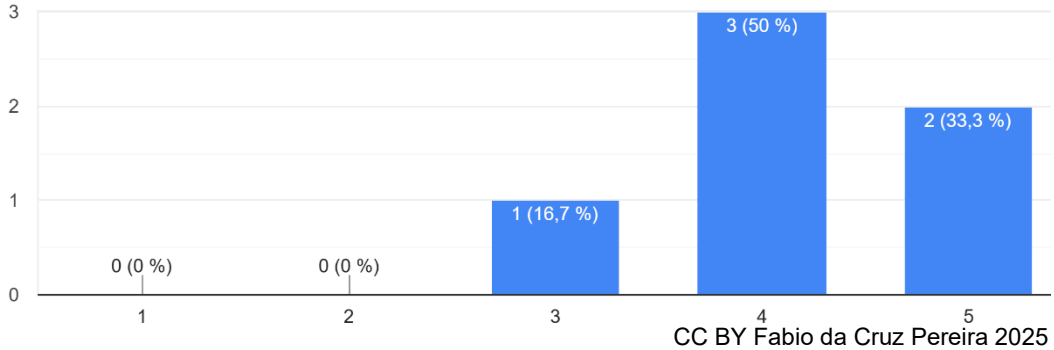


CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

Un point ressort de manière très positive : l'ensemble des participants ont jugé le jeu engageant, la majorité lui attribuant un score de 4 sur 5 et une personne un score maximal de 5. Ce résultat tend à confirmer que le format ludique choisi est pertinent et suscite l'adhésion. Les ajustements à envisager concernent donc plus la forme du jeu que le fond. En particulier la clarté des règles et l'encadrement narratif, afin de faciliter l'immersion et la compréhension pour l'ensemble des joueurs.

6.4 Sur une échelle de 1 à 5, à quel point avez-vous trouvé le jeu amusant ?

Graphique 4 : Niveau de plaisir ressenti pendant le jeu



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

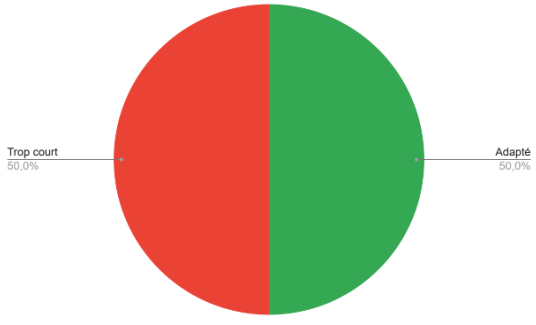
Dans la continuité des résultats précédents, la grande majorité des participants ont déclaré s'être amusé pendant la session de jeu de rôle, la moitié attribuant une note de 4 et un tiers allant jusqu'à 5 sur l'échelle proposée. La seule personne ayant noté l'expérience à 3 semble indiquer une appréciation neutre, ni pleinement positive ni négative. Il est toutefois difficile de déterminer avec précision les causes exactes de ce ressenti plus mitigé, qui résulte, mais il est probable qu'elle résulte d'un ensemble de facteurs, tels que la familiarité avec le jeu de rôle, la compréhension des règles ou le confort dans l'interprétation de sa partie prenante.

Cela dit, ce niveau élevé de satisfaction générale est encourageant, d'autant plus que, du point de vue de l'apprentissage, le plaisir joue un rôle central dans la motivation intrinsèque. Or, comme nous l'avons vu avec l'étude faite au Brésil, cette motivation favorise à son tour une meilleure rétention des informations, une implication plus active dans l'activité et, in fine, un apprentissage plus durable. (Randi, Carvalho 2013)

6.5 Le temps de jeu vous a semblé :

La séance a duré environ une heure et demie, et les réponses recueillies révèlent une répartition équilibrée entre les participants ayant jugé la durée adaptée et ceux l'ayant trouvée trop courte. Une interprétation issue de ma propre réflexion, confirmée par les échanges menés avec mes assistants, est que ce format temporel s'avère suffisant pour sensibiliser les participants à un enjeu RSE spécifique, mais limité dès lors qu'il s'agit d'explorer plusieurs dimensions simultanément ou d'approfondir davantage la complexité des thématiques abordées.

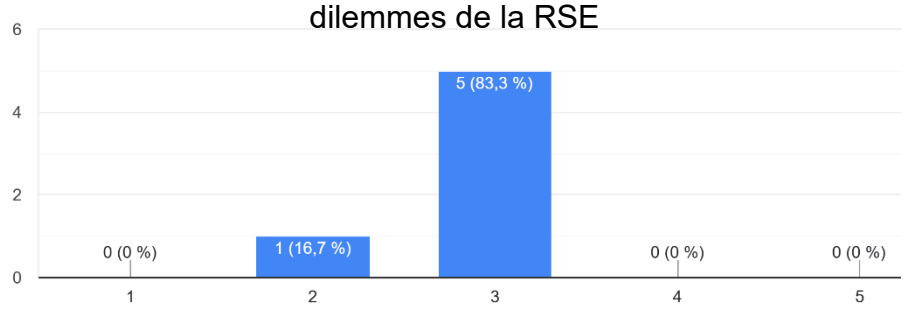
Graphique 5 : Perception de la durée du jeu



CC BY Fabio da Cruz Pereira

6.6 À quel point le jeu vous a-t-il aidé à comprendre les dilemmes de la RSE ?

Graphique 6 : Degré d'aide perçu du jeu pour comprendre les dilemmes de la RSE

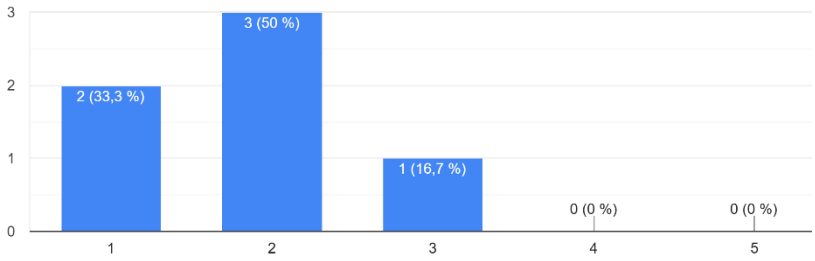


CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

La note globalement moyenne attribuée à la question de la compréhension des dilemmes liés à la RSE suggère que le jeu de rôle est sur la bonne voie, mais qu'il n'a pas encore atteint son plein potentiel pédagogique. Ce résultat met en évidence la nécessité de revoir, d'approfondir et de développer davantage le jeu de rôle, afin qu'il puisse mieux faire ressortir la complexité et les arbitrages inhérents aux démarches RSE.

6.7 À quel point le jeu vous a-t-il aidé à comprendre les dilemmes de la RSE ?

Graphique 7 : Degré de prise de conscience de l'importance des limites planétaires



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

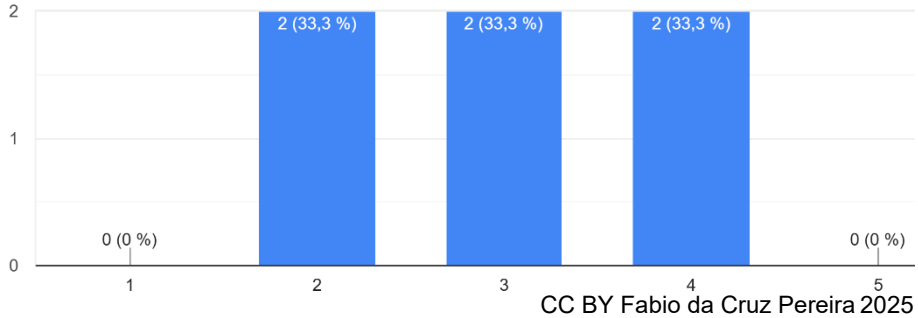
Ce résultat met en évidence un point déjà relevé précédemment : le manque de prise de conscience des aspects environnementaux par les participants. D'une part, la formulation même de la question, centrée sur les limites planétaires, aborde un concept complexe et ambitieux. Sans doute trop spécifique pour un jeu de rôle dont la vocation première est la sensibilisation générale à la RSE. Un tel sujet mériterait à lui seul un serious game dédié, tant sa profondeur nécessite un traitement ciblé.

D'autre part, le scénario choisi (Migraal) était clairement orienté vers les enjeux sociaux, en lien avec les conditions de travail et le dialogue. De ce fait, les opportunités d'aborder ou d'intégrer des problématiques environnementales se sont révélées limitées. Pour permettre une meilleure intégration de ces aspects, il aurait probablement fallu opter pour

un scénario différent, qu'Ikeo qui intégre explicitement les deux dimensions, prévoir un temps de jeu plus conséquent ou encore répartir la sensibilisation en plusieurs sessions de jeu.

6.8 Avez-vous mieux saisi les enjeux des planchers sociaux (conditions de travail, éthique) ?

Graphique 8 : Degré de prise de conscience des enjeux sociaux

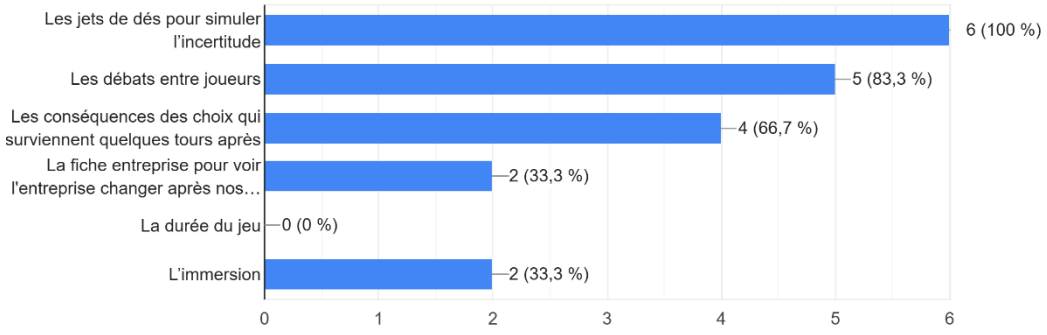


CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

Comme pour la question liée aux dilemmes de la RSE, la moyenne des réponses à cette question se situe à 3. Ce résultat montre que le scénario Migraal permet effectivement d'introduire les enjeux liés aux enjeux sociaux mais que cette exploration reste encore partielle. Le scénario semble donc aller dans la bonne direction, mais n'a pas encore exploité tout son potentiel pédagogique.

6.9 **Qu'avez-vous aimé dans le jeu ?**

Graphique 9 : Éléments du jeu les plus appréciés par les joueurs



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

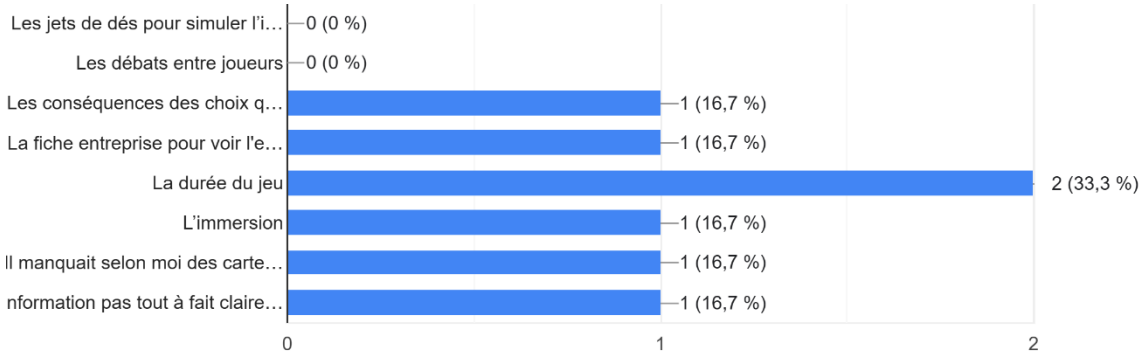
Tous les participants, sans exception, ont indiqué avoir particulièrement apprécié les lancers de dés qui permettent de simuler l'incertitude. Ce retour confirme l'importance d'intégrer pleinement cette mécanique dans la version finale du serious game. Les joueurs ont également souligné leur intérêt pour les débats entre participants, ainsi que pour les conséquences différées de leurs choix, qui survenaient quelques tours plus tard.

Par ailleurs, plusieurs participants ont apprécié le fait de voir la fiche entreprise évoluer en temps réel. Cette visualisation concrète de l'impact de leurs décisions renforçait leur

sentiment d'agir sur le système. Enfin, l'aspect immersif du jeu a également été relevé, notamment grâce à la possibilité d'incarner un rôle, ce qui a permis aux joueurs de se projeter, enrichissant ainsi l'expérience pédagogique par une forte implication émotionnelle et narrative.

6.10 Qu'avez-vous moins aimé dans le jeu ?

Graphique 10 : Éléments du jeu les moins appréciés par les joueurs



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

Les retours négatifs restent relativement dispersés et peu nombreux, ce qui est déjà en soi un indicateur rassurant quant à la qualité générale du dispositif. Aucun élément ne ressort comme unanimement problématique : chaque remarque n'a été formulée que par un ou deux participants au maximum, ce qui invite à relativiser leur portée tout en y accordant l'attention nécessaire.

Le point le plus souvent mentionné concerne la durée du jeu, jugée trop courte par les deux participants. Ce retour rejoint l'analyse déjà évoquée précédemment : la structure actuelle du jeu semble être adaptée pour une introduction à la RSE, mais reste limitée pour permettre une exploration approfondie des enjeux. Une prolongation du temps de jeu ou une division en plusieurs sessions pourrait répondre à cette attente.

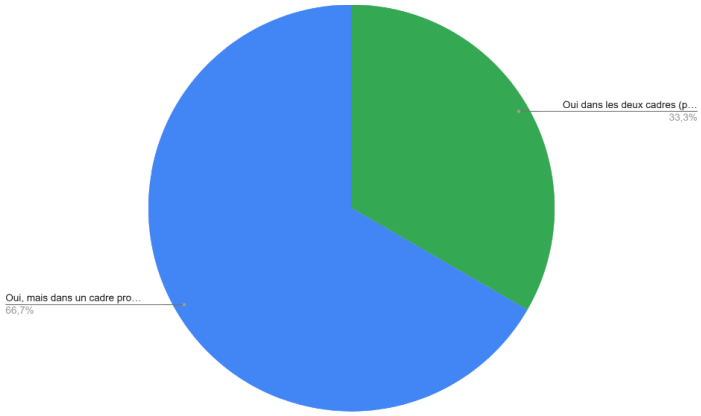
Concernant les autres remarques, elles peuvent sembler révéler davantage des attentes d'approfondissement que de véritables critiques. Le fait que certains aient mentionné des regrets liés à l'immersion, à la fiche entreprise, ou aux conséquences différées des choix montre que ces éléments sont perçus comme pertinents, mais mériteraient d'être renforcés ou clarifiés. Il semble donc s'agir de pistes d'amélioration plus que de faiblesses structurelles.

L'un des points les plus constructifs est la remarque sur le manque de cartes ou d'éléments supplémentaires pour guider ou enrichir les choix. Cela suggère un besoin de supports tangibles pour stimuler l'interprétation, varier les situations ou contraindre les décisions de manière plus significative.

Enfin, la mention sur les informations, parfois peu claire, renvoie sans doute à la formulation des rôles, des objectifs ou des règles. Cela confirme la nécessité d'un meilleur encadrement initial, par exemple via des fiches de rôle plus détaillées ou une introduction plus explicite.

6.11 Recommanderiez-vous ce jeu à d'autres pour sensibiliser à la RSE?

Graphique 11 : Intention de recommandation du jeu



CC BY Fabio da Cruz Pereira 2025

Ce résultat constitue un point particulièrement intéressant. En effet, seuls deux participants ont estimé que le jeu pouvait être recommandé dans les deux contextes, professionnel et privé, tandis que les autres l'ont envisagé uniquement dans un cadre professionnel. Ce décalage entre l'intention initiale et la perception des joueurs quant à sa pertinence met en lumière une erreur de conception dans la définition du public-cible.

Ce retour suggère que, dans sa forme actuelle, le jeu est perçu comme étant davantage adapté à un contexte de formation professionnelle, probablement en raison de la nature des rôles incarnés, du vocabulaire employé ou encore de la posture attendu des participants. Cette question sera reprise et développée plus en détail dans la partie consacrée aux axes d'amélioration.

6.12 Commentaire libre

Enfin, un commentaire libre formulé en fin de questionnaire vient renforcer certaines observations précédentes : "Donner des consignes plus claires (éventuellement les donner en amont afin de pouvoir s'y préparer), définir des parties prenantes plus spécifiques." Ce retour met en évidence deux besoins complémentaires. D'une part, une structuration plus précise des consignes, pouvant être transmises en amont de la séance, permettra aux participants d'arriver mieux préparés et de s'immerger plus rapidement

dans l’exercice. D’autre part, la définition plus précise des rôles et des parties prenantes répond à une attente déjà exprimée lors des échanges post-séance : certains participants ont rencontré des difficultés à incarner leur rôle, faute de repères clairs sur les intérêts, les objectifs ou les leviers d’action de leur personnage. Ces éléments confirment la nécessité d’un meilleur encadrement narratif sans pour autant nuire à la liberté d’interprétation, afin de renforcer à la fois l’efficacité pédagogique et l’engagement des joueurs.

7. Axes d’amélioration

Ce travail approchant de sa conclusion, il me semble important de parler de plusieurs axes d’amélioration pour ce projet.

Premièrement, il serait bien évidemment intéressant d’augmenter la taille de l'échantillon afin de donner une plus vaste diversification de profils de joueurs. En effet, tester le jeu auprès d’un public plus large, comme des seniors ou des étudiants non-économiste, offrirait une vision plus représentative de son efficacité et de ses limites. Cela contribuerait également à tester la capacité du jeu à s’adapter à divers niveaux de compréhension de la RSE, et à ajuster les règles ou les scénarios en conséquence.

Ensuite, il apparaît nécessaire de clarifier précisément la ligne directrice concernant le public-cible, ce qui rejoint le premier axe. Lors des phases de test, une majorité de joueurs ont estimé que ce jeu était surtout adapté à un public professionnel. Il est important de relever que les tests ont été menés exclusivement dans un cadre académique, donc avec des joueurs déjà familiers, au moins en surface, avec la notion de RSE. Ce biais de contexte a sans doute influencé toute la conception du jeu, en partant implicitement du principe que les participants étaient déjà au courant du concept de responsabilité sociétale. Ce qui a eu pour conséquence que le jeu s'est construit sur des bases qui ne seraient pas forcément connues dans un cadre plus généraliste. Il serait donc intéressant de confirmer cette orientation vers un public professionnel, et de la tester concrètement dans ce type de contexte, par exemple en entreprise, afin de valider la pertinence du format et d’ajuster la complexité du contenu selon les retours.

Un autre axe consisterait à continuer d’approfondir les dimensions étudiées. Les retours ont montré que le temps imparti était trop court pour traiter pleinement de l'aspect social et environnemental en une seule séance, conduisant généralement à privilégier l’un au détriment de l’autre. Il conviendrait également d’ajouter un scénario spécifiquement économique, car bien qu’ayant été volontairement mis de côté dans cette première

version au motif que "cela allait de soi" pour une entreprise, il constitue malgré tout un pilier essentiel de la RSE et mérite donc d'être exploré également. Idéalement, on pourrait ainsi développer une progression structurée : un scénario social, un scénario environnemental, un scénario économique, puis des scénarios croisés tels qu'un scénario "équitable" (social + économique), un scénario "viable" (économique + environnemental), un scénario "vivable" (social + environnemental), pour enfin aboutir à un scénario "durable" qui intégrerait l'ensemble des trois dimensions. Une telle approche permettrait de conserver la durée actuelle du jeu pour chaque session, tout en offrant aux participants une vue d'ensemble plus progressive et complète sur plusieurs séances.

Ensuite, la refonte des scénarios s'accompagnerait d'un travail de clarification et d'enrichissement des règles, ainsi que du développement d'éléments supplémentaires. Il serait pertinent, par exemple, de créer des fiches parties prenantes détaillées pour chaque joueur, incluant des lignes directrices sur leurs intérêts spécifiques et, pourquoi pas, des « capacités » particulières que ces personnages pourraient activer en cours de partie, comme un droit de veto pour les chefs d'entreprise ou un partenariat pour les relations publiques par exemple.

De même, fournir à chaque joueur une version papier de la fiche d'entreprise à l'état initial et assurer son suivi au fil des tours, à travers l'ajout de cartes ou de marqueurs, faciliterait la compréhension et renforcerait l'appropriation du jeu. Lors des sessions tests, tout était présenté sous forme digitale et projeté, ce qui imposait de devoir faire défiler la souris pour voir les informations, rendant l'évolution moins tangible.

Dernièrement, un axe crucial serait de mieux préparer les participants en amont. Lors de ces tests, les participants découvraient à la fois les scénarios et les règles au moment même de la session, sans préparation préalable ni questionnaire initial. Néanmoins, anticiper cette étape permettrait non seulement de répondre à leurs interrogations avant de commencer, mais également de mieux mesurer l'évolution de leurs connaissances et perceptions grâce à deux questionnaires, un avant et un après.

8. Conclusion

En conclusion, si je devais utiliser les propres termes de mes règles et faire un jet de dés, le résultat final serait sans doute un « Oui mais… », c'est-à-dire une réussite partielle. Oui, il est possible de ludifier la RSE par le jeu de rôle. Mais cela implique aussi un certain nombre de conditions et de nuances qui sont apparues tout au long de ce travail.

Dans l'ensemble, ce travail a montré que le jeu de rôle pourrait constituer une approche originale et engageante pour traiter de la RSE. Les tests menés ont confirmé l'adhésion des joueurs à la dynamique ludique, que ce soit à travers les lancers de dés, les débats entre participants ou encore la visualisation concrète de l'évolution des entreprises. Mais, et c'est là toute la nuance, cela suppose de nombreuses conditions préalables : une définition claire de la RSE, un public-cible bien identifié, des règles affinées, et surtout un travail de conception plus approfondi que ce que le temps imparti pour un travail de bachelor pouvait permettre.

Comme nous l'avons vu dès les premières pages, tout commence par la question : qu'entend-on exactement par RSE et pour qui conçoit-on le jeu ? Le ton employé dans ce travail, plus académique, reflète déjà un certain biais. Avec le recul, il est constatable que, bien que l'intention initiale ait été de créer un jeu de rôle accessible au grand public, la version actuelle reste en réalité largement pensée pour des profils suivants : des adultes de 30 ans ou moins, avec une formation équivalente à un degré secondaire II, voire tertiaire. Pour illustrer, en prenant l'exemple de mes propres parents, plus de 50 ans et ayant juste finis l'école obligatoire, je doute que le dispositif actuel puisse leur parler. Cela n'invalide pas le jeu, mais réoriente son audience réelle.

Ainsi, il en ressort que les différents axes d'amélioration identifiés soulignent qu'un tel projet exige un investissement conséquent, tant en temps qu'en phases de tests et itérations. Ce travail de bachelor n'a malheureusement pas permis d'aboutir à une version entièrement finalisée et optimisée du jeu. En revanche, il me paraît juste de dire que ce travail constitue une base solide, une première pierre posée. Il propose un cadre conceptuel, des premiers scénarios, des retours concrets issus du terrain, ainsi que des pistes claires pour affiner et professionnaliser l'outil. C'est, à mon sens, déjà un résultat en soi, et un point de départ précieux pour toute personne ou organisation qui souhaiterait pousser plus loin la ludification de la RSE via le jeu de rôle.

Bibliographie

BAKER, Ian, TURNER, Ian et KOTERA, Yasuhiro, 2022. Role-play Games (RPGs) for Mental Health (Why Not?): Roll for Initiative. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Vol. 21. DOI 10.1007/s11469-022-00832-y.

BOWMAN, Sarah et LIEBEROTH, Andreas, 2018. Psychology and Role-Playing Games. In : ZAGAL, José Pablo et DETERDING, Sebastian, *Role-playing game studies : transmedia foundations*, pp. 245-264. New York, Ny : Routledge. ISBN 978-1-315-63753-2. DOI 10.4324/9781315637532-13.

CHEN, Hsiu-Ling et WU, Cheng-Ting, 2021. A digital role-playing game for learning: effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*. Vol. 31, pp. 1-13. DOI 10.1080/10494820.2021.1916765.

COMMISSION EUROPÉENNE, 2011. *COMMUNICATION DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET SOCIAL EUROPÉEN ET AU COMITÉ DES RÉGIONS Responsabilité sociale des entreprises: une nouvelle stratégie de l'UE pour la période 2011-2014* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=celex:52011DC0681 [consulté le 19 juin 2025].

DE RUYTER, Clément et al., 2023. *Donjons & Chatons*. Montpellier : Studio Deadcrows. ISBN 978-2-490197-86-6.

GRECO, Marco, 2009. The Use of Role–Playing in Learning. *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices*. pp. 157-173. DOI 10.4018/978-1-60566-360-9.ch010.

ISO - ISO 26000 — Responsabilité sociétale, 2021*ISO* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.iso.org/fr/iso-26000-social-responsibility.html [consulté le 11 décembre 2024].

ISO 26000 et les ODD, 2020*ISO* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.iso.org/fr/publication/PUB100401.html [consulté le 19 juin 2025].

JACCARD, Dominique, 2023. *Serious Games Design Guidelines* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.colab-project.ch/sites/default/files/2023-11/Serious%20Games%20Design%20Guidelines%20%28FR%29%20v1.0.pdf [consulté le 21 février 2025].

LEHTO, Kerttu, 2021. Role-Playing Games and Well-Being. *International Journal of Role-Playing*. pp. 72-93. DOI 10.33063/ijrp.vi11.284.

MERILÄINEN, Mikko, 2012. The Self-perceived Effects of the Role-playing Hobby on Personal Development: A Survey Report. *International Journal of Role-Playing*. DOI 10.33063/ijrp.vi3.224.

OFFICE FÉDÉRAL DU DÉVELOPPEMENT TERRITORIAL (ARE), 1987. 1987: Le Rapport Brundtland. [en ligne]. 1987. Disponible à l'adresse : https://www.are.admin.ch/are/fr/home/medien-und-publikationen/publikationen/nachhaltige-entwicklung/brundtland-report.html [consulté le 19 juin 2025].

ORGANISATION DES NATIONS UNIES (ONU), 2025. Objectifs de développement durable. *Développement durable* [en ligne]. 2025. Disponible à l'adresse : https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/objectifs-de-developpement-durable/ [consulté le 19 juin 2025].

RANDI, Marco et CARVALHO, Hernandes, 2013. Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching. *Revista Brasileira de Educação Médica*. Vol. 37, pp. 80-88. DOI 10.1590/S0100-55022013000100012.

SAVIGNAC, Emmanuelle et LENEL, Pierre, 2014. *Le jeu de rôles au travail : Usages patronal et salarial du jeu* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.researchgate.net/publication/291832740_Le_jeu_de_roles_au_travail_Usages_patronal_et_salarial_du_jeu [consulté le 22 janvier 2025].

SECO, Secrétariat d'État à l'économie, 2025. Responsabilité sociétale des entreprises (RSE). [en ligne]. 10 avril 2025. Disponible à l'adresse : https://www.seco.admin.ch/seco/fr/home/Aussenwirtschaftspolitik_Wirtschaftliche_Zusammenarbeit/Wirtschaftsbeziehungen/nachhaltigkeit_unternehmen/gesellschaftliche_verantwortung_der_unternehmen.html [consulté le 19 juin 2025].

Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) Market Size 2025-2033, [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://www.globalgrowthinsights.com/market-reports/tabletop-role-playing-game-ttrpg-market-103239 [consulté le 6 juillet 2025].

VAN DOREN, Claire, 2023. Dungeons & downtime: how tabletop roleplaying games benefit college students. *The State Press: Arizona State University*. Arizona, 24 mars 2023.

WAUTHOZ, Bastien, 2016. *Guide de Bricolage de votre Apocalypserie Maison* [en ligne]. Disponible à l'adresse : https://la-caravelle.itch.io/guide-pbta [consulté le 8 juillet 2025].

YULIAWATI, Livia, WARDHANI, Putri et NG, Joo, 2024. A Scoping Review of Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) as Psychological Intervention: Potential Benefits and Future Directions. *Psychology Research and Behavior Management*. Vol. 17, pp. 2885-2903. DOI 10.2147/PRBM.S466664.

Annexe 1 : Règles de Jeu

Préambule

Le jeu se déroule sur deux plans. Ce qu'on appelle couramment le Hors Roleplay (HRP) et le Roleplay (RP). Le HRP désigne donc les joueurs et joueuses autour de la table, ceux qui jouent tandis que le RP lui désigne surtout ce qu'il se passe dans le jeu. Ainsi, la CEO organise une réunion de crise (RP), et le joueur ou joueuse va jeter les dés. (HRP)

Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?

Le jeu de rôle, généralement abrégé par "JDR" sont des jeux narratifs autour d'une table. Au fil de la partie, les participantes du Jeu construisent ensemble une histoire commune. Il y a communément deux rôles, les Joueurs et Joueuses (PJ) et le Maître de Jeu (MJ).

La plupart d'entre vous sont des Joueurs ou Joueuses (PJ). Vous allez être le CEO, la Responsable RSE ou autre. Vous interprétez comme vous souhaitez votre personnage et décrivez ce qu'il fait où dit.

Il y aura dans la partie un Maître de Jeu (MJ). Il aura pour but de narrer le récit qui sera créé, d'expliquer les conséquences des actions des PJ. Il incarnera également ce qu'on appelle les Personnage Non-Joueurs (PNJ), c'est-à-dire des personnages qui ne sont contrôlés par aucun joueur. La Maîtresse de Jeu (MJ) est également la gardienne du temps et du bon déroulement du jeu.

Comment se déroule une partie de Jeu de Rôle ?

Une partie de Jeu de rôle se déroule comme une conversation : Tout le monde parle, donne son opinion, réagis à ce que vient de dire un telle ou dis ce que son personnage fait. Lors de la narration, il y aura des moments d'incertitude. Et il se peut que ces moments soient résolus par des lancers de dés. Le résultat du dé va créer une nouvelle situation.



Les lancers de dé

Le joueur ou la joueuse désigné va lancer deux dès six avec en plus des éventuels bonus qu'accorde le Maître du Jeu. Le résultat créera 5 situations

Double Un : Non et… C'est un échec total de l'action voulu entreprendre, ce qu'on appelle dans le jeu de rôle un échec critique. Une mauvaise communication ? Un bad buzz involontaire ? En tout cas, l'action entreprise échoue. Mais il ne faut pas désespérer, on peut toujours rebondir d'un échec !

En dessous de 7 : Non… C'est un échec, mais ce n'est pas aussi grave que le double un. Ici l'échec est plus dans le sens que l'action entreprise ne fonctionne pas.

Entre 7 à 9 : Oui mais… C'est une réussite partielle. L'action n'a pas totalement réussi.

A partir de 10 : Oui… C'est une réussite !

Double 6 : Oui et… C'est une réussite totale ! Ou ce que l'on nomme couramment une réussite critique ! L'action est réussie au-delà de toute prévision positive.

Annexe 2 : Univers

Confédération Rhodanienne :

Démocratie-Directe qui offre une grande autonomie. Son petit territoire a été divisé en Cité-Cantons, chacun ayant des spécificités économiques :

Genrivia

Cité internationalement reconnue, sièges de nombreuses instances internationales comme l'ONU, l'OMC, le CICR, et l'OMS. Genrivia s'est spécialisé dans le secteur bancaire et a une place importante dans le monde de la finance.

Valde

Bien que Valde soit le siège social de plusieurs multinationales et qu'on y trouve le CIO, la Cité-Canton a dû s'incliner devant Genrivia et s'orienter différemment. Valde est ainsi devenue la Cité-Canton de l'éducation, avec le plus grand campus de la Rhodanie et une École Polytechnique mondialement reconnue.

Neufort

Cité-Canton de l'horlogerie, ce domaine concernant environ ⅓ des emplois. La Cité-Canton est également réputée dans la production de Circuit Intégré, dans la production viticole ainsi que le créateur de l'Absinthe.

Friborn

Friborn est une Cité-Canton qui se concentre principalement sur son industrie alimentaire, que ce soit par le biais de son agriculture grâce à ses terres arables, aux célèbres Gruyère produits là-bas ou à du chocolat.

Délémant

Plus jeune Cité-Canton de la Confédération, Délémant est la plus versatile des Cité-Canton. Que ce soit des montres, du textile ou un cheval de course, vous trouverez votre bonheur à Délémant. Les impôts y sont aussi relativement intéressants.

Cyon

Demandés à un Cyonais, ce pourquoi sa Cité-Canton est connue et il vous répondra très certainement le vin ! Au grand damne des Valdois et Genriviens, Cyon est le plus grand producteur de vin de la confédération. La ville est également un important lieu de tourisme en hiver pour ses descentes en ski ! Et on y trouve beaucoup d'entreprises pharmaceutiques.

Reste du Monde

Union Continentale

L'Union Continentale est une organisation supranationale qui regroupe plusieurs États du continent. Son objectif est de faciliter la coopération économique, l'harmonisation réglementaire et la libre circulation des personnes, tout en préservant la souveraineté de ses membres. La Confédération Rhodanienne n'en fait pas partie mais bénéficie de traités bilatéraux lui permettant d'accéder au marché unique sur certains secteurs spécifiques. Mais il n'est pas rare que des divergences surviennent en matière de réglementation ou de fiscalité.

Le Monde Boréal

Le "Monde Boréal" regroupe les pays généralement dotés d'un IDH élevé, d'industries développées et d'un niveau de vie comparable à celui de la Confédération.

Le Monde Austral

Le "Monde Austral" englobe les nations qui sont généralement des pays émergents, affichant des taux de croissance élevés, mais un IDH inférieur à celui de la Confédération Rhodanienne. Ils sont souvent exportateurs de matières premières et cherchent à renforcer leurs liens commerciaux avec les puissances économiques.

Annexe 3 : Scénarios

Pme : Eaglewood

Secteur : Chaînes de Restaurant de burgers

Philosophie : Des Burgers 100% Rhodanien, des fournisseurs triés sur le volet

Rôle : 2 fondateurs, Responsable Marketing, Responsable RH, Client fidèle, Influenceur, Employé, Supply-chain manager

Spécificité :

- Viande de bison genrivien : Produit phare, 100% locale.
- Pain au pavot : Développé avec une boulangerie locale.
- Burger du Mois : Création mensuelle mettant en avant des ingrédients régionaux

La RTR (Radio et Télévision Rhodanienne) vient de sortir un reportage phare sur l'élevage de bison chez nous. Les conditions d'élevage sont relativement déplorables et le reportage rappelle aux habitants que le bison est une espèce en danger. Problème, l'un de nos produits phare contient justement de la viande de bison.

Entreprise National : Migraal

Secteur : Grande Distribution alimentaire

Philosophie : Coopérer pour mieux servir

Rôle : Comité Coopératif (une pour chaque cité-canton), Reste en Membre de la coopération

Spécificité :

- Structure Coopérative avec droit de vote pour les membres de la coopération (mécanique de vote dans les décisions)

Plus grand groupe de distribution en Rhodanie, Migraal est le principal employeur du pays. Surnommé le Géant d'Or, la coopérative perd de plus en plus de parts de marché face à ses concurrents. Pour lutter à ça, il fut décidé d'ouvrir un supermarché ouvert 24h sur 24, 7 jours sur 7. La réaction du public fut mitigée. D'autant qu'à la suite de cette annonce, le taux de turn-over a augmenté, ainsi que les démissions. Les employés semblent mécontents de façon générale.

Multinationale : Ikeo Rhodanie

Secteur : Vente au détail de Mobilier

Philosophie : Améliorer le quotidien du plus grand nombre.

Rôle : CEO (Rhodanien), 3 Responsable Magasin (Genrivia, Valde, Cyan), Responsable RSE, Représentant Syndicat

Spécificité :

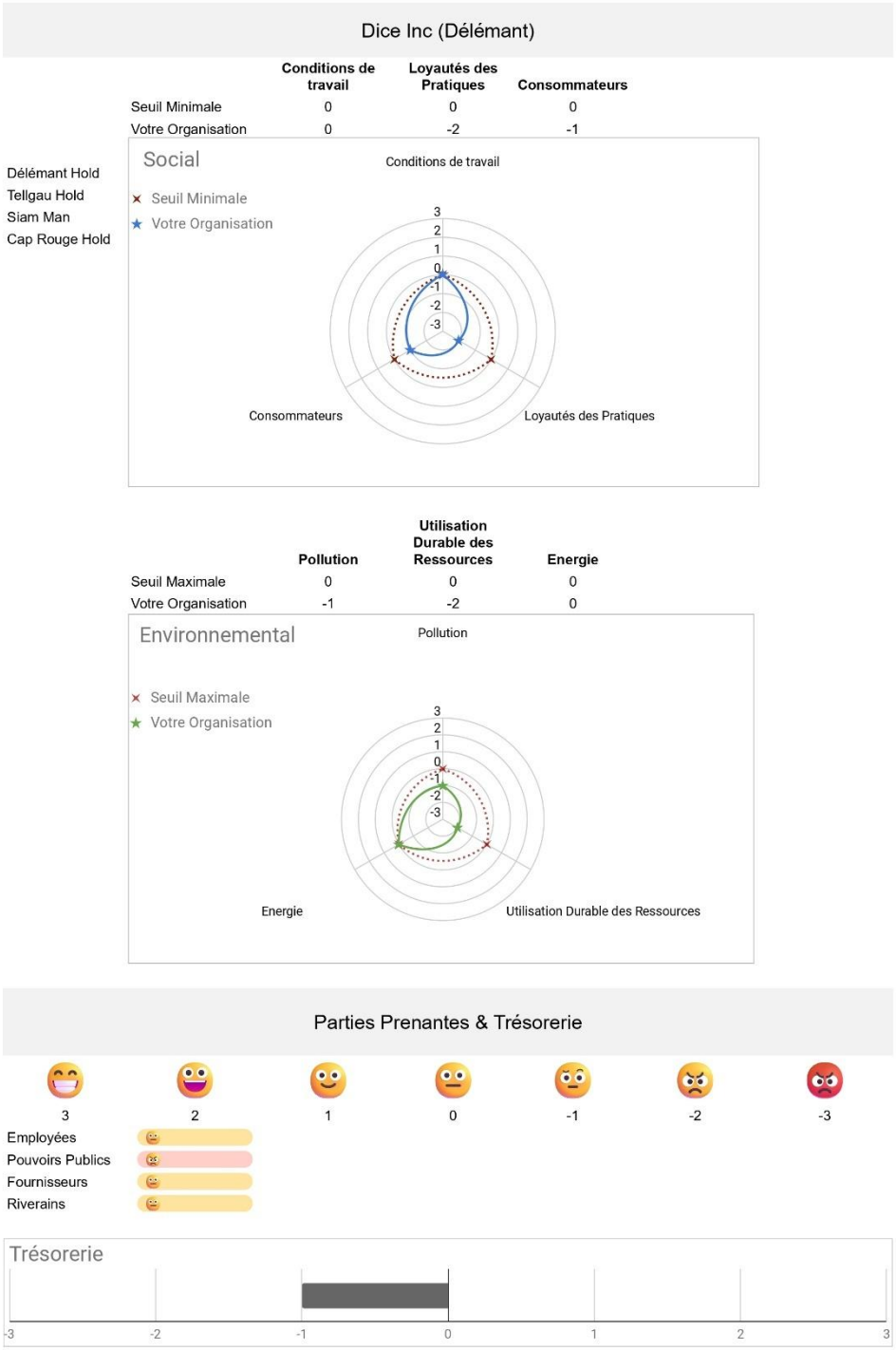
- Bon filon : Espaces dédiés aux meubles d'occasions de Ikeo.
- Livraison 100% électrique
- LGBT Friendly
- Holding foundation

Tout le monde connaît Ikeo. La célèbre chaîne de magasins d'ameublement mondiale est un acteur non négligeable dans le monde. Première consommatrice de bois dans le monde, Ikeo a imposé un code de conduite à ses fournisseurs, notamment en matière de reforestation. Néanmoins, les scandales de sylviculture intensive ne sont pas rares et l'entreprise est souvent critiquée pour faire du greenwashing. Dans le plan social, l'entreprise vante une excellente collaboration avec les salariés, par le biais d'accord-cadre écrit et signé avec les syndicats. Mais là aussi, des violations des droits syndicaux ainsi que le rejet d'un modèle jugé trop "Nordistes".

Annexe 4 : Fiche d’entreprise Vierge



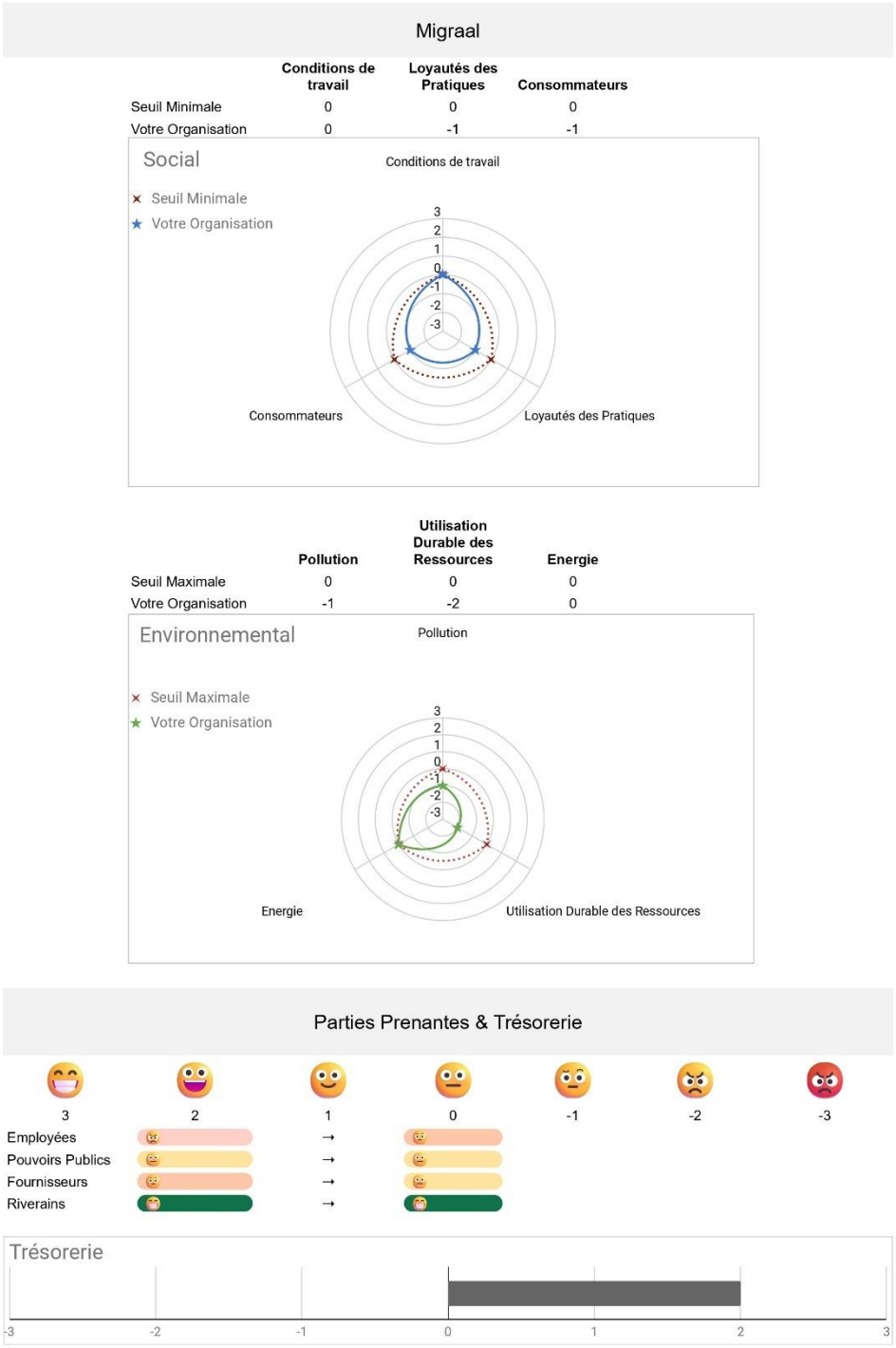
Annexe 5 : Fiche d’entreprise première séance



Annexe 6 : Fiche d’entreprise Eaglewood



Annexe 7 : Fiche d'entreprise Migraal



Annexe 8 : Fiche d'entreprise Ikeo



Annexe 9 : Fiche d’entreprise deuxième séance



Annexe 10 : Questionnaire

Encore merci d'avoir voulu participer au test de ce jeu de rôle ! En espérant que vous vous soyez amusé et ayez appris plus sur la RSE !

Aviez-vous des connaissances en RSE avant de jouer ?

- Aucune
- Basiques
- Avancées
- Professionnel dans le domaine

Aviez-vous déjà fait du Jeu de Rôle avant ?

- Oui, plusieurs fois
- Oui, une fois
- Non
- Je ne suis pas sur

Sur une échelle de 1 à 5, à quel point avez-vous trouvé le jeu **engageant** ?

Engageant dans le sens d'attrayant

- 1 : Pas du tout
- 5 : Totalement

Sur une échelle de 1 à 5, à quel point avez-vous trouvé le jeu **amusant** ?

- 1 : Pas du tout
- 5 : Totalement

Sur une échelle de 1 à 5, les règles étaient-elles **claires** ?

- 1 : Pas du tout
- 5 : Totalement

Le temps de jeu vous a semblé :

- Trop long
- Adapté
- Trop court

À quel point le jeu vous a-t-il aidé à comprendre les dilemmes de la RSE ?

- 1 : Pas du tout
- 5 : Totalement

Avez-vous pris conscience de l'importance des **limites planétaires** (plafond écologique) ?

- 1 : Pas du tout
- 5 : Totalement

Avez-vous mieux saisi les enjeux des **planchers sociaux** (conditions de travail, éthique) ?

- 1 : Pas du tout
- 5 : Totalement

Qu'avez-vous **aimé** dans le jeu ? *(Plusieurs réponses possibles)*

- Les jets de dés pour simuler l'incertitude
- Les débats entre joueurs
- Les conséquences des choix qui surviennent quelques tours après
- La fiche entreprise pour voir l'entreprise changer après nos choix
- La durée du jeu
- L'immersion
- Autre

Un choix dans le jeu vous a-t-il **marqué** ?

- Oui
- Non

Si Oui, lequel ?

Qu'avez-vous **aimé** dans le jeu ? *(Plusieurs réponses possibles)*

- Les jets de dés pour simuler l'incertitude
- Les débats entre joueurs
- Les conséquences des choix qui surviennent quelques tours après
- La fiche entreprise pour voir l'entreprise changer après nos choix
- La durée du jeu
- L'immersion
- Autre

Recommanderiez-vous ce jeu à d'autres pour sensibiliser à la RSE ?

- Oui dans les deux cadres (professionnel et privé)
- Oui, mais dans un cadre professionnel
- Oui, mais dans un cadre privé
- Peut-être
- Non

Commentaire Libre