

**Jeux de rôles – Journée-atelier de recherche**  
**Lundi 28 novembre 2022**

**Appel à participation**

L'échange de rôle et de place est constitutif du processus démocratique (*isonomia*). Cette journée d'atelier entend poser les bases d'un projet de recherche structurant soutenu par le Ministère de la Recherche (MRSEI).

Elle entend clarifier la notion de rôle à l'intérieur de son voisinage sémantique (modèle, éthos, avatar, poste, fonction, personnage, caractère, emploi, type, place). L'un des objectifs consiste à cartographier les grandes contributions qui constituent l'environnement théorique du rôle et du jeu de rôle (Diderot, Hegel, Kierkegaard, Mauss, Sartre, Simmel...). L'approche adopte un angle pluridisciplinaire convoquant les arts du spectacle, l'anthropologie, les sciences du langage, les humanités numériques, les sciences de l'information et de la communication, les fictions interactives, la psychologie (Gestalt), la psychanalyse, la psychologie (*Gestalt*), l'herméneutique, les STAPS (liste non exhaustive).

Pratiques culturelles, sportives, dispositifs, usages mais aussi formation, mises en récit : l'hypothèse qui sous-tend ce projet de recherche est celle d'une transition épistémique impliquant la transformation des « régimes scopiques » (Philippe Descola) et des processus d'identification : méthodes de projection, rapport intériorité/enveloppe, déplacement des liens entre visible et invisible, nouveaux rituels, nouveaux masques, design fiction et design spéculatif, modélisations et médiations personnalisées dans des cadres scientifiques, professionnels, commerciaux (management, marketing). Cette transition médiationnelle peut engendrer des conflits d'interprétation et d'identification autour des productions culturelles et médiatiques qu'elles soient anciennes ou actuelles, sélectives ou massives, savantes ou populaires.

La journée du 28 novembre est pensée comme un atelier.

- Le matin : distribution d'un exemplier de textes, interventions des participants qui présentent un ou plusieurs textes-clés de leur choix, discussion.
- Après-midi : préfiguration du projet.

**Protocole :**

Pour participer à la journée atelier, merci d'envoyer avant le 15 octobre votre proposition à l'adresse [jeuxderoles2022@gmail.com](mailto:jeuxderoles2022@gmail.com), en précisant

- Le(s) champ(s) disciplinaire(s),
- Le ou les textes-clés qui seront mis dans le pot commun et présenté par l'intervenant (max. 3 textes)

Quelques exemples n'excluant pas des approches transversales :

- Rôle et jeu de rôle dans une œuvre littéraire, plastique, cinématographique, etc
- Rôle et jeu de rôle dans la pensée de...
- Rôle et jeu de rôle dans une pratique culturelle, thérapeutique, professionnelle
- Rôle et jeu de rôle dans la formation (artistique, professionnelle)

- Rôle et jeu de rôle et nouvelles technologies

Quelques pistes de réflexion :

- L'échange et le changement de place dans les imaginaires démocratiques
- Les mécanismes projectifs en psychologie
- L'acteur et son masque
- Le *role model* et ses usages (Hollywood, publicité, mentoring)
- Le recours à l'acting dans le management
- Le joueur et son avatar
- Les rôles 2.0 et 3.0
- Enrôler, enrôlement
- Modélisation et prescription dans la presse féminine
- La figure hollywoodienne de l'acteur psychopathe
- Gaston Berger et la méthode des scénarios
- Le jeu sérieux (serious game)
- La mimesis du caméléon

Lieu : université Paris 7 (site des Grands Moulins)

Comité scientifique :

Isabelle Barbéris

Diego Gachadouat

Flore Garcin-Marrou

David Christoffel

Olivier Fournout

Pierre Philippe-Meden

Sylvie Roques

Pistes bibliographiques :

« L'esprit du jeu. Jouer, donner, s'adonner », *Revue du MAUSS*, n° 45, 2015

Danièle André, Alban Quadrat (dir.), *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Classiques Garnier, 2019.

Juri Armanda, Annie Le Brun, *Ceci tuera cela. Image, regard et capital*, Stock, 2020.

Vincent Berry, *L'Expérience virtuelle*, Presses universitaires de Rennes, 2012.

André Berthoz, Gérard Jorland (dir.), *L'Empathie*, Odile Jacob, 2004.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958

Olivier Caïra, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échec*, EHESS éditions, 2011.

Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, CNRS, 2007.

Patrick Charaudeau, *La Manipulation de la vérité*, Lambert-Lucas, 2020.

Philippe Descola, *Les Formes du visible*, Seuil, 2021.

Denis Diderot, *Entretien sur le Fils naturel*, 1757.

Guy Dumur, *Le Théâtre de Pirandello*, L'Arche, 1955.

Fanny Georges, *Identités virtuelles, les profils utilisateurs du web 2.0*, Questions théoriques, 2007.

*Sémiotique de la représentation de la soi dans les dispositifs interactifs*, 2007.

Jocelyn Gadbois, Christine Dallaire, Michael Robidoux (dir.), « Jouer, acte de construction identitaire ? », *Ethnologie*, 32, 1, 2010, 5-27

Maurice Godelier, *L'imaginé, l'imaginaire, le symbolique*, CNRS, 2015  
Erwing Goffman, *La Mise en scène de la vie quotidienne*, 1973.

Jack Goody, *La peur des représentations. L'ambivalence à l'égard des images, du théâtre, de la fiction, des reliques et de la sexualité*, La Découverte, 2006 (1997)

Ernst Gombrich, *L'Art et l'illusion, psychologie de la représentation picturale* (1977), Phaidon, 2002.

Roberte Hamayon, *Jouer. Une enquête anthropologique*, La Découverte, 2012

Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938.

Jean de La Bruyère, *Les Caractères*, 1668.

J.-K. Lavater, *Essai sur la physiognomie*, 1778.

Alex Mucchielli, *Les Jeux de rôle*, PUF, 1983.

David Peyron, « L'appropriation ludique des mondes fictionnels chez les fans d'imaginaire fantastique », *Interrogations*, 23, 2016 : <https://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-ludique-des-mondes>.

Ugo Roux, Noémie Roques, « Jeu de rôle sur table 2.0 : du salon aux plateformes de streaming », *Sciences du jeu*, 10 : « à quoi nous engage le jeu ? », 2018, <http://journals.openedition.org/sdj/1449>

Jean-Paul Sartre, *L'Être et le néant*, 1943.

Paul Ricoeur, *Soi-même comme un autre*, Seuil, 1990.

Brice Roy, « Pour un dépassement des théories du *game* et du *play* », *Sciences du jeu*, 11, 2019 : <http://journals.openedition.org/sdj/1709>

Yves Schmeil & al., « Quand simuler stimule. Innovation pédagogique et recherche décisionnelle », *Revue française de science politique*, 64, 3, 2014, 479-501

Serge Tisseron, *L'Empathie au cœur du jeu social*, Albin Michel, 2011.

Laurent Tremel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, PUF, 2001

Audrey Tuillon Demésy, « La mise en pratique ludique du combat et des arts martiaux dans le jeu de rôle grandeur nature », dans A. Épron, P. Philippe-Meden, F. Heuser (dir.), *Innovation. Sports de combat et arts martiaux*, PUT1C, 2021

Anne-Christine Voelckel, « Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », *Société contemporaine*, 21, 1995, 57-74