

## JEUDI 5 MARS 2020

UNIL - Anthropole 2042

9h Accueil

9h15 **Marc Atallah** (UNIL / Maison d'Ailleurs) - *"L'Appel de Cthulhu" - jouer l'indicible ?*

10h **Audrée Mullener** (Ars Ludendi, Orc'Idée) - *Structures de récits: contes de fées et contraintes rôlistiques*

10h45 Pause

11h **Olivier Caïra** (Université d'Evry) - *"Ma bibliothèque m'était un assez grand duché", ou comment Shakespeare s'invita à Gotham City*

11h45 **Laurent Di Filippo** (Université de Lorraine) - *Donjons et dragons et la littérature médiévale scandinave*

13h Repas

14h30 **Philippe Lépinard** (Université Paris-Est Créteil) - *Décontextualiser pour mieux engager les étudiant·e·s dans les enseignements : le cas du Jeu de Rôle sur table dans des enseignements de langues vivantes et de management.*

15h15 **Géraldine Toniutti** (UNIL) - *Le jeu de rôle au Moyen Âge comme pratique sociale: transposition du roman au jeu de rôle et retour*

16h Pause

16h15 **Jean-François Boutin** (Université du Québec à Rimouski) - *Jeux de rôle, multimodalité et fiction littéraire : jouer à Clue tout en produisant un récit policier en 2e secondaire.*

17h **Gaspard Turin** (UNIL) - *Sources et ressources de l'écriture collaborative autour de H.P. Lovecraft*

18h *Table ronde : Jeu de rôle et création littéraire* - avec **Alice Bottarelli** (auteure, animatrice d'ateliers d'écriture), **Axelle Bouet** (auteure, *Les chants de Loss*), **Stéphane Gallay** (auteur, *Tigres volants*), **Pierre Saliba** (auteur, *Sorcières et sortilèges*)

UNIL - Anthropole 2013

19h « *Joue ton savoir* »: événement ludique organisé par **G. Thoney** (Ars Ludendi et SCMS, UNIL) (apéritif dînatoire inclus)

## VENDREDI 6 MARS

UNIL - Amphipole 319

10h **Sanne Stijve** (Ars Ludendi, 2d Sans Faces) - *Transmissions de savoirs et de compétences grâce au jeu de rôle.*

10h45 **Florence Quinche** (HEP Vaud) et **Ana Vulic** (Musée national suisse, Prangins): *Gamifier les savoirs pour favoriser l'accès à la culture ? Des exemples de création jeux de rôles en contexte muséal*

11h30 *Pause*

11h45 **Michael Groneberg** (UNIL) - *Ludisme et philosophie (titre à préciser)*

12h30 *Repas*

14h **Amrit Singh** (Gymnase de La Cité) - *Les mécaniques du jeu de rôle dans l'enseignement*

14h45 **Gregory Thoney** (SCMS UNIL, Ars Ludendi) et **Nicolas Schaffter** (SCMS UNIL) : *jeu de rôle et didactique - la médiation de l'UNIL à coups de dés*

15h30 **Rémi Schaffter** (HEP) - *titre à préciser*

16h15 *Clôture du colloque*

## Bibliographie

Baroni, R., *La tension narrative*, Paris, Seuil, 2007.

Baroni, R., *Les rouages de l'intrigue*, Genève, Slatkine, 2017.

Battistini, C., « Co-construction d'interprétation : un dispositif favorisant la lecture littéraire ? » in Goigoux & Pollet, *Didactiques de la lecture, de la maternelle à l'université*, Namur, P. U. Namur, 2011, p. 141-156.

Besson, A., *Constellations. Les mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS, 2015.

Bombayl, R., *et al.*, *Jouer des parties de jeu de rôle*, Saint-Orens-de-Gameville, Lapin Marteau, 2017.

- Bouchet, F., *Le Discours sur la lecture en France aux xiv<sup>e</sup> et xv<sup>e</sup> siècles : pratique, poétique, imaginaire*, Paris, Champion, 2008.
- Bowman S. L et al., « Learning and Role-Playing Games », in : dir. Deterding S. et Zagal J. P., *Role-Playing Game Studies. A Transmedia Approach*, Londres et New York, Routledge, 2018, p. 283-299.
- Caïra, O., *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, EHESS, 2011.
- Caïra O., "Jusqu'où peut-on changer le monde ?", in : dir. ANDRÉ Danièle et QUADRAT Alban, *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Lettres modernes Minard, 2019, p. 199-212.
- Caïra, O., « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu* n°6, 2016 (en ligne)
- Caïra, O., *Les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2007.
- Charles, M., *Introduction à l'étude des textes*, Paris, Seuil, 1995.
- Chevallard, Y., *La transposition didactique. Du savoir savant au savoir enseigné*, Grenoble, La pensée sauvage, 1985.
- David, C., *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat, U. Paris XIII.
- David, C., « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu* n°6, 2016 (en ligne).
- David, C., "Structures, développements et appropriations des univers de jeux de rôle. De l'intégration à l'intercréativité", in : dir. ANDRÉ Danièle et QUADRAT Alban, *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Lettres modernes Minard, 2019, p. 213-228
- Detering, S. & Zagal, J., *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations*, Londres, Routledge, 2018
- Eco, U., *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985 [1979]
- Escola, M., *Théorie des textes possibles*, Amsterdam, Rodopi, 2012.

- Fine, G. A., *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, Chicago U. Press, 1983.
- Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H., Schwartzman S., Scott P., Trow M., *The New Production of Knowledge*, London, Thousand Oaks, New Delhi, SAGE Publications, 1994.
- Lavocat, F., *Fait et fiction*, Paris, Seuil, 2016.
- Lépinard, P. & Vaquiéri, J., « Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur », *3e colloque international Game Evolution*, Créteil, 2019.
- Louichon, B., « Dix ans de "sujet lecteur" », *Recherchers textuelles* n°14, 2016, p. 389-403.
- Mackay, D., *The Fantasy Role-Playing Game – A New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001.
- Martin, C., « Role Playing in Children's Literature. Zilpha Keatley Snyder and *The Egypt Game* », *American Journal of Play* 10, n°2, 2018, p. 208-228.
- Mucchielli, A., *Les jeux de rôles*, Paris, PUF, 1990.
- Picard, M., *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986
- Rancière, J., *Le maître ignorant*, Paris, Fayard, 1987.
- Richard-Davoust, A., "Comment penser la notion d'auteur dans le cadre du jeu de rôle ?", in : dir. ANDRÉ Danièle et QUADRAT Alban, *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Lettres modernes Minard, 2019, p. 277-292.
- Rouxel, A., « Autobiographie de lecteur et identité littéraire » in Rouxel & Langlade, *Le sujet lecteur*, Rennes, PUR, 2004, p. 137-152
- Ryan, M.-L., *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins U.P., 2001.
- Schaeffer, J.-M., *Pourquoi la fiction*, Paris, Seuil, 1999.
- Saint-Gelais, R., *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011.

Stijve, S., « Jeu de rôle à des fins autres que ludiques », in : dir. André D. et Quadrat A., *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Lettres modernes Minard, 2019, p. 351-364.

Trémel, I., *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia – les faiseurs de monde*, Paris, PUF, 2001.

Wouters, P., van Nimwegen C., van Oostendorp H., van der Spek E. D., « A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games », *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 2013, p. 249-265.

Zagal, J. P. et Detering, S. (eds.), *Role Playing game Studies : a Transmedia Approach*, New York, Routledge, 2018.

Zagal, J. P. *Ludoliteracy. Defining, Understanding, and Supporting Games Education*, ETC Press, 2011.