Jeux de rôle

Composante
UFR Lettres, Art, Cinéma

Volume horaire
12h

En bref

- **Langue(s) d'enseignement:** Français
- **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

DESCRIPTION

L'échange de place, les médiations de rôle sont au coeur du processus démocratique (isonomia). Après avoir tenté de définir la notion de rôle par rapport à d'autres concepts voisins (modèle, éthos, avatar, poste, fonction, personnage, caractère, emploi, type), et évoqué les grandes dramatisations théoriques du jeu de rôle (Diderot, Hegel, Mauss, Sartre…), le séminaire propose d'aborder la question des jeux de rôles sous divers angles - qui ne seront pas tous abordés : théâtre, anthropologie, jeux vidéos, cinéma, pratiques culturelles (cosplay et jeux de rôle grandeur nature, livres dont vous êtes le héros et fictions interactives), psychanalyse (transfert) et même marketing (enjeu du "role model" et du mentoring).

HEURES D'ENSEIGNEMENT

Jeux de rôle	Cours Magistral	12h

SYLLABUS

Bibliographie :

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

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

Pour en savoir plus, rendez-vous sur > u-paris.fr/choisir-sa-formation

Informations non contractuelles. Les formations sont proposées sous réserve d'accréditation ministrielle délivrée tous les 5 ans.
Dernière mise à jour le 26 juin 2023