

# « Le jeu de rôle a 50 ans. Et maintenant, que faites-vous ?... »

## PROGRAMME DU COLLOQUE

VENDREDI 21 JUIN – UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD (PARIS 13)

9h30-10h | Accueil

10h-10h30 | Conférencière et conférencier invité-e-s

**Catherine & Jean-Philippe Palanchini** : Histoire du Club Pythagore de sa fondation à aujourd'hui.

10h30-11h | Communication

**Vincent Berry, Annie Xiang** : «Rôlistes», esquisse d'une sociologie des joueurs de jeu de rôle (1980-2020)

11h-11h15 | Pause

11h15-11h45 | Communication (en visio)

**Abate Leonardo, Jonathan Lessard** : Dungeons of the Bel Paese: how Italy was introduced to RPGs and created its own

11h45-12h15 | Communication

**Coralie David, Jérôme Larré** : Encyclopédie créative et stratégies de conception

12h15-13h30 | Pause déjeuner

13h30-14h | Communication

**Christophe Dang Ngoc Chan** : Joue-t-on vraiment l'horreur lovecraftienne ?

14h-14h30 | Communication

**Geoffrey Poitou** : «Le Pacte d'Innsmouth», une œuvre entre livre-jeu et initiation au jeu de rôle dans l'horreur de Lovecraft

14h30-15h | Communication

**Jean-Sébastien Steyer** : Devine qui vient dîner ce soir ? Évolution du *creature design* et anatomie comparée des monstres dans le JdR

15h-15h15 | Pause

15h15-15h45 | Communication

**Nathalie Sciacco** : L'évolution de l'utilisation de la musique, vecteur d'émotions et d'immersion, autour des tables de jeu de rôle

15h45-16h15 | Communication

**Johann Lepellec** : L'utilisation de la musique par les maîtres du jeu. Entre appropriation de l'ambiance et tension technique.

16h15-18h | Table ronde

Des humains et des IA : Générer des émotions, créer des mondes, inventer des pratiques  
Animation : **David Robert**

Participant-e-s :

**Nelyhann** : Du suspens à la tragédie

**Sanne Stijve** : Quels futurs peut offrir l'Intelligence Artificielle au jeu de rôle ? (Les IA rêvent-elles de d20 électriques ?)

**Benjamin Diebling** : Du lancé de dés à l'IA prodécudrale : quels outils ont nourri la narration interactive ces 50 dernières années ?

SAMEDI 22 JUIN – UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD (PARIS 13)

9h30-10h | Accueil

10h-10h30 | Communication

**Charannat Adrien** : Un succès transmédiatique du jeu de rôle

10h30-11h | Communication

**Savinien Capy** : Lancez un dé pour tourner la page. Jeux de rôle et comic books

11h-11h15 | Pause

11h15-11h45 | Communication

**Simon Achigar** : La représentation de la maladie et des épidémies dans les jeux de rôle médiévaux-fantastiques

11h45-12h15 | Communication

**Albain Le Garroy** : Jeux de rôles et (r)évolutions, une étude croisée de Kult et de Spire

12h15-13h30 | Pause déjeuner

13h30-14h | Communication

**Christophe Chelabi** : Le rôle de l'image : au coeur des imaginaires contemporains

14h-14h30 | Communication

**Nicolas Liéveaux** : Nouveau lieu, nouveau public, le jeu de rôle dans les musées

14h30-15h | Communication

**Clément Pélissier** : Finie la chasse aux démons ! La dimension méliorative contemporaine du jeu de rôle et de ses pratiques

15h-15h15 | Pause

15h15-15h45 | Communication

**Olivier Caïra** : Pourquoi le jeu de rôle est analogique ?

15h45-16h15 | Communication

**Thibaut Rioult, Guillaume Rioult** : Interfaces ludiques entre système de jeu et fiction : un outil de modélisation au service du game design

16h15-18h | Table ronde

Jeu de rôle et éducation : *Fumble* ou réussite critique ?

Animation : **Sanne Stijve**

Participant-e-s :

**Nicoletta Armentano** : Le jeu de rôle et la classe de FLE. Comment écrit-on un roman aujourd'hui ?

**Nadia Cohen** : De nouvelles façons de jouer et de nouvelles façons d'apprendre

**Thomas Plançon** : Apprendre avec un D20 : quand le jeu de rôle peut servir dans l'enseignement

