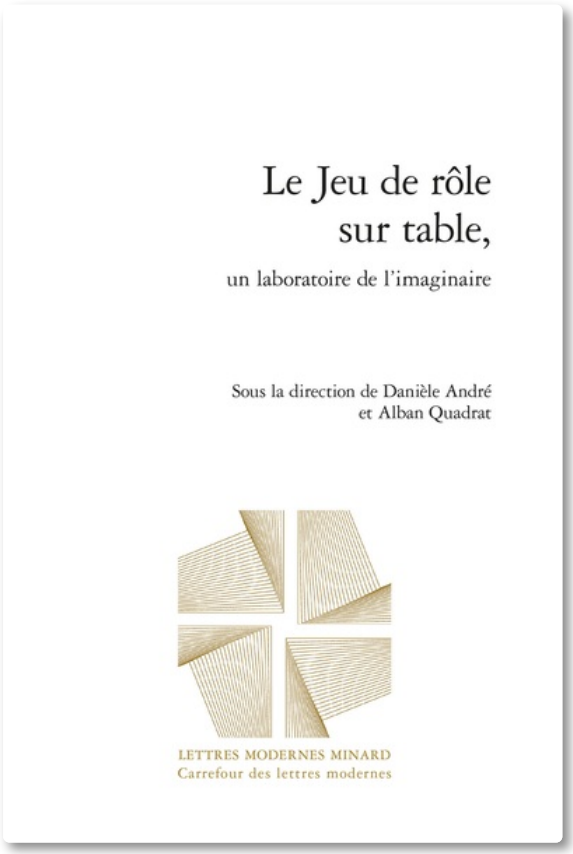


Théorie SICE, pour une représentation des pratiques par les centres d'intérêts

Type de publication : Article de collectif

Collectif : Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire

Auteur : Guyot (Matthias)

Résumé : La théorie SICE (sociabilité, identification, créativité, expérimentation) est un modèle en devenir, construit en marge du « Big Model américain » et dont le présent article ébauche une description selon deux objectifs. Le premier consiste à identifier quatre centres d'intérêts primaires conditionnant les pratiques des joueurs, en mettant l'accent sur la valeur expérimentale du jeu de rôle. Le second tend à donner du jeu de rôle une perception basée sur les formes de liberté auxquelles il donne accès.

Pages : 339 à 349

Collection : Carrefour des lettres modernes, n° 7

Thème CLIL : 4027 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage -- Lettres -- Etudes littéraires générales et thématiques

EAN : 9782406074823

ISBN : 978-2-406-07482-3

Copyright © 2024 Classiques Garnier

ISSN : 2494-7520

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0339

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 06/03/2019

Langue : Français

Afficher en ligne

Copyright © 2024 Classiques Garnier