



INSA Lyon
20, avenue Albert Einstein
69621 Villeurbanne Cedex

PROJET PERSONNEL HUMANITAIRE

Contes et jeux de rôles

2 Janvier 2014



Élève :
Rémi DOMINGUES
4IF

Membres du jury :
Mehdi KAYTOUE
Pierre-Edouard PORTIER

Année scolaire 2013-2014

Sommaire

Introduction	1
1 Le conte, vecteur de transmission d’humanisme en déclin	2
1.1 Vecteur d’expérience	2
1.2 Un processus d’ <i>attention flottante</i>	4
1.3 De l’autorité mortuaire	4
2 Le jeu de rôle, un renouveau de création populaire	6
2.1 Le théâtre du social	6
2.2 L’expression de l’inconscient	8
2.3 Une communauté captive	8
3 Le jeu de rôle, un conte interactif	10
3.1 Des objectifs antagoniques	10
3.2 Une portée analogue	11
Conclusion	12

Introduction

Dans un contexte sociologique d'individualisme croissant lié à une considération en baisse des origines généalogiques directes et du passé de l'humanité au profit de son avenir, la transmission oratoire perpétrée par les contes est en déclin.

Parallèlement, la pratique du jeu de rôle, jeu de société comportant des similitudes certaines avec le genre du conte, a su se développer efficacement au sein de cette société.

À des fins d'analyse dudit phénomène, cet écrit portera tout d'abord son étude sur la nature profonde des contes oraux¹ dans le but d'appréhender les causes de l'affaiblissement de leur pratique.

Dans un second temps, le principe du jeu de rôle sera détaillé suivi du dépassement de son caractère ludique dans le but d'explicitier les facteurs clés de son succès.

Les convergences et divergences de ces pratiques seront enfin étudiées dans l'optique de déterminer leurs potentielles relations, et plus spécifiquement si le jeu de rôle peut-être considéré comme un *conte interactif*.

1. Dans un souci de complétude de l'étude menée, le terme *conte* ultérieurement utilisé ne fera référence qu'aux contes oraux

1 Le conte, vecteur de transmission d'humanisme en déclin



FIGURE 1 – Vue d'artiste d'un livre de conte

1.1 Vecteur d'expérience

Dans ses origines, lesquelles se perdent dans l'histoire de l'humanité, et encore aujourd'hui, le conte oral est considéré comme un vecteur destiné à perpétuer l'expérience d'un vécu et renouveler la tradition portée par ses conteurs. Ces contes, que l'on peut associer à une littérature orale où le conteur endosserait un rôle de narrateur, s'opposent originellement aux mythes car voués à « rapporter à quelqu'un un fait réel »[?].

On notera alors deux figures emblématiques du conteur ; d'une part un personnage sédentaire, d'autre part un voyageur. Le premier perpétue un *lointain temporel* [?], c'est-à-dire une histoire riche d'expériences passées et transmise à travers les générations. On associera donc naturellement ces êtres à la mémoire d'un peuple, gardiens de la tradition et du savoir des générations passées. Le second parcourt ce monde à la recherche de rencontres humaines et d'échanges culturels, ce dans le but de diffuser à tout un chacun un *lointain spatial* (*ibid*), récits d'expériences vécues ou entendues en d'autres lieux.

Le métier de conteur revêt donc une dimension sociale d'importance, associée à la transmission systématique d'une expérience qui est la teneur principale du conte. Une interprétation probable de la cause d'une perte de vitesse manifeste de la transmission orale via le conte résiderait alors dans la valeur accordée au conte par son public. En effet, l'intérêt porté par les jeunes générations à l'expérience serait en net déclin, notamment de par l'omniprésence de l'information

journalistique à travers une multitude de médias. Cette information rapportée notifiant son public captif des derniers événements survenus, analysés et expliqués, elle s'oppose magistralement au conte, ce dernier laissant à son auditoire le soin d'une réflexion visant à une interprétation propre accompagnée de ses conclusions. Le conte délivre en effet un fait nu, valorisant le processus intellectuel de son public.

La valeur des contes ne résiderait donc pas dans leur intrigue, mais dans la mise en valeur de l'acte qu'est le vécu d'une expérience. Les contes véhiculent ainsi une conception de l'être humain et de la vie, celle de vivre des expériences, de traverser des épreuves, et de les surmonter.

On notera enfin une dérive du genre à travers l'époque contemporaine, les récits véhiculés ne faisant plus nécessairement référence à un vécu réel, mais plus souvent *brodé* ou *façonné*, néanmoins souvent porteur d'une morale visant à enrichir son auditoire.



FIGURE 2 – Le conte, vecteur de transmission de la tradition

1.2 Un processus d'*attention flottante*

Le procédé d'*attention flottante* [?], état d'esprit découvert par Freud, consisterait en l'absence d'attention dirigée ou focalisée, ce dans le but de permettre à l'auditeur de s'oublier lui-même afin que « les mots qu'il entend[e] s'inscrivent profondément en lui » [?]. Selon Walter Benjamin, les conditions d'écoute d'un conte seraient telles que son auditoire fait naturellement l'expérience d'un tel procédé.

Cette situation est notamment recommandée aux psychanalystes, lesquels se doivent de ne pas laisser leurs préjugés influencer leur diagnostic. Afin de percevoir pleinement l'inconscient du patient, il est en effet conseillé à ces praticiens de modérer leur hâte d'interprétation et d'éviter l'exercice d'une attention maintenue, laquelle ne saurait durer et aurait pour effet de ne sélectionner comme importants qu'une partie des éléments fournis. L'*écoute flottante*, définie par une attention non soutenue et égale apportée à ce qui est entendu, favoriserait alors la libre association des idées et la conservation mémorielle de l'ensemble des détails en apparence insignifiants dont les corrélations ne se feront qu'ultérieurement.

Détendu et vivant pleinement le récit qui lui est narré, le public ferait donc l'expérience de ce procédé, lequel lui permettrait une mémorisation et assimilation certaine. C'est une fois la séance terminée, sur le chemin du logis ou enfin endormi, que le processus de réflexion inconscient du public décèlerait les subtilités et le message profond présent dans l'histoire racontée. La transmission orale se prêterait donc naturellement à l'assimilation d'une morale, de même qu'à l'évolution de l'être par l'acquisition du vécu transmis.

1.3 De l'autorité mortuaire

Selon Walter Benjamin, le conteur tiendrait de la mort son autorité. En effet, un conte étant constitué de vécu, une vie chargée d'expériences fondera une sagesse et un savoir dont la transmission n'en sera que plus riche ; « La mort est la sanction de tout ce que relate le conteur » (*ibid*). À l'heure de sa mort, toute personne devient donc digne d'être écoutée.

Il faut en outre prendre en compte dans le cas d'un récit perpétué, que chaque conteur appose sa marque à celui-ci, le transformant subtilement de par son vécu. Tout conte transmis n'en est donc que plus riche.

Revenant au déclin des contes dans notre société, il devient à présent crucial d'étudier l'évolution de la conception de la mort par l'humain comme cause potentielle de celui-ci.

Une étude du siècle dernier révèle en effet un bouleversement certain de la conception sociale de la mort dans nos mœurs. Riche en progrès technologiques et en morts médiatisées, celui-ci s'est accompagné d'une acceptation de la notion de mort en masse (Hiroshima), chargée de

souffrance (camps de déportation durant la seconde guerre mondiale), banalisée et quotidienne (films et journaux télévisés).

La conception mortuaire du public ayant évoluée, l'autorité que le conteur en retire en est de ce fait impactée. Puisque la mort d'un être humain ne revêt plus alors autant d'importance, il en va de même pour celle de son vécu, et de ses contes. Rappelons ici que l'existence d'un conte réside dans la mémoire de son auditoire, et sa survie dans la transmission de celui-ci par ses conteurs. Puisqu'un conte meurt s'il n'est pas transmis, nombreux sont aujourd'hui les récits délaissés, oubliés, puis enterrés.

De par l'évolution de la conception mortuaire et de l'intérêt porté à l'expérience, le déclin du conte et des traditions ne peut aujourd'hui qu'être constaté. Cette époque observe néanmoins un attrait grandissant envers une pratique sociale, ludique voire théâtrale : le jeu de rôle.

2 Le jeu de rôle, un renouveau de création populaire



FIGURE 3 – Séance de jeu de rôle *sur table*

2.1 Le théâtre du social

Liant théâtre et jeu de société en une même entité, le jeu de rôle s'inspire des phénomènes d'imitation et d'identification observés sur scène et lors de l'écoute d'un récit. Si de nombreuses variantes du jeu de rôle existent, depuis les mises en scène pédagogiques jusqu'aux pratiques virtuelles, cet écrit limitera son champ d'étude au jeu de société éponyme. On parlera alors de jeu de rôle *sur table*², les seuls matériaux requis pour cette pratique étant un crayon, une feuille de papier, un set de dés et une table.

Il s'agit donc ici d'un style de jeu à travers lequel un ensemble de joueur(se)s incarnent un personnage évoluant dans un univers fictif ou inspiré du monde réel. On divisera alors la communauté de joueurs en deux types de rôles.

En premier lieu, le *maître du jeu* est un joueur en charge du choix et / ou de l'invention des règles et du monde dans lequel les autres joueurs évolueront. Il veille également au bon déroulement de l'histoire que leurs personnages vivront. Il lui incombe de décrire oralement l'environnement direct auquel les personnages font face dans le monde imaginaire de son choix, ce afin que les joueurs puissent accorder leur représentation du monde à la sienne. Il endosse également le rôle de guide, déclenchant et décrivant à sa convenance divers événements dans ce même monde. Ces événements, faisant appel aux réactions des joueurs, serviront essentiellement à guider les joueurs vers et à travers la trame chargée d'aventures que le *maître du jeu* souhaite leur narrer. Il interprète enfin les rôles des personnages non joueurs présents dans son monde.

En second lieu, le reste de la communauté, usuellement composée de trois à six joueurs, interprète un personnage de son choix dans le monde décrit par le *maître du jeu*. Les joueurs

2. Afin de limiter le contexte de cette étude, le terme *jeu de rôle* utilisé dans la suite de cet écrit référencera exclusivement les jeux de rôle *sur table*

interagissent avec celui-ci ainsi qu'avec les autres personnages (joueurs et non joueurs) grâce à des descriptions orales de leurs actions, pouvant être accompagnées de mimes. Ils peuvent également endosser le rôle de leur personnage et s'exprimer comme tel à l'intention des autres personnages.

Il est ici important de noter la séparation marquée entre le monde réel où s'expriment les joueurs, et le monde imaginaire où s'expriment les personnages. Cette gestion de la profondeur du jeu représente un exercice mental sur lequel nous reviendrons.

L'histoire avec laquelle les joueurs interagissent ne connaît de limites que celles de l'imaginaire, de même que le monde et ses règles dans lesquels elle s'inscrit. Les joueurs peuvent être confrontés à des énigmes, des adversaires, des actions périlleuses dont l'issue dépendra du résultat d'un jet de dé, et tout doit être fait pour que l'expérience de jeu soit un plaisir pour la communauté. On notera la grande diversité des dés utilisés, le nombre de faces de ceux-ci variant de 4 à 20 en fonction du type de jet requis.

La durée des parties variant de quelques heures à plusieurs jours, celles-ci sont le plus souvent découpées en séances de jeu réparties dans le temps. On comprendra donc que le but de ce type de jeu ne réside pas tant dans la victoire individuelle, mais plutôt dans l'accomplissement collectif des épreuves rencontrées et dans le plaisir pris dans le cadre de cette expérience imaginaire et sociale. La fin d'une partie sonnera enfin une fois l'objectif principal de l'histoire atteint, bien que celle-ci puisse être étendue si désiré.



FIGURE 4 – Set de dés utilisé pour les jeux de rôle

2.2 L'expression de l'inconscient

Le jeu de rôle tel qu'ici décrit tirerait son origine des jeux de rôle thérapeutiques et psychanalytiques, élaborés dans les années 1920. Ce type de jeu est alors construit de manière à permettre l'exercice d'une *catharsis*, amenant le patient à exprimer son *Moi* intérieur, dans le but de libérer celui-ci de ses traumatismes affectifs refoulés. Il fut en effet observé que de tels jeux d'improvisation accompagnés de leur identification provoquaient un relâchement du processus de *censure* du patient, permettant une certaine appréhension de son inconscient par le psychanalyste. Cette technique est nommée *psychodrame analytique*.

En d'autres termes, les jeux de rôle sont considérés dans le domaine de la psychanalyse comme une aire d'expérience où les réactions de l'individu, partiellement libérées des normes sociales, peuvent être analysées. Ces jeux peuvent en effet être le lieu de réalisation de fantasmes et événements socialement inacceptables dans le monde réel.

L'efficacité d'une telle méthode ne peut par ailleurs qu'être constatée lorsque l'on étudie le choix de représentation des patients dans ce monde imaginaire. Ceux-ci tendent en effet à s'idéaliser à travers leur personnage, afin d'obtenir en cet univers une place qui leur est refusée dans le monde réel. L'interprétation d'une personnalité opposée peut également s'observer, tel lorsqu'un patient atteint d'une forte timidité simule une personnalité extravertie.

L'exercice du jeu de rôle est alors élevé au rang de pratique thérapeutique, clé de la découverte de l'individu, permettant en outre à un joueur de prendre confiance en lui par l'exercice des compétences qui lui font défaut.

2.3 Une communauté captive

Occupant une place centrale dans le jeu de rôle, l'identification d'un joueur à son personnage serait une des raisons clefs de la captivité de cette communauté. L'attache sentimentale à ce personnage fictif pourrait même revêtir davantage d'importance que l'histoire vécue, et causer une forte addiction d'un acabit comparable à celui observé dans le domaine des jeux vidéos. À un stade fort évolué, cette addiction se caractérise par un désintérêt du monde réel au profit de la vie fictive, libérée et trépidante, dont le joueur fait l'expérience.

Selon Olivier Caïra[?], cet attrait proviendrait de la multitude et de la complexité des compétences requises par ce mode de jeu. Outre la cohabitation entre les rôles de *maître du jeu* et joueur *lambda*, l'exercice mental de représentation du niveau de jeu (monde réel ou imaginaire) doit s'accompagner d'une variation de la communication et du registre de langue utilisé entre les joueurs. Ce registre doit être fonction du degré de profondeur du jeu, selon qu'il s'agit

de descriptions du monde ou d'actions, de commentaires destinés aux joueurs ou de dialogues entre personnages. La notion de communication en aparté doit également être prise en compte, une pratique adaptée de ces éléments couplée à une ambiance de jeu adéquate favorisant une immersion maximale dans le monde imaginé.

On notera par ailleurs l'équilibre requis au sein d'une équipe de personnages, ceux-ci devant disposer de rôles complémentaires afin de réagir efficacement aux événements rencontrés. Si chaque personnage créé se voit assigner un certain niveau par domaine de compétences, le jeu de scène du joueur ne doit pas être oublié, lequel améliore ses propres compétences en les pratiquant (cohésion de groupe, éloquence, stratégie...).

Un dernier facteur d'attrait pour une communauté réside dans l'univers visé. De nombreux univers et scénarios ont une origine littéraire ou cinématographiques, tels l'*Appel de Cthulhu* de Lovecraft, *Le seigneur des anneaux* de Tolkien ou encore *Star Wars* de George Lucas, chacune de ces œuvres ayant donné naissance à un monde dans lequel une communauté passionnée développa rapidement des règles de jeu et scénarios. La fidélité vis-à-vis de l'œuvre originelle est alors libre au *maître du jeu*, de nombreux jeux de rôle étendant le monde et l'intrigue de la fiction originelle.

3 Le jeu de rôle, un conte interactif



FIGURE 5 – Le jeu de rôle, un conte interactif

3.1 Des objectifs antagoniques

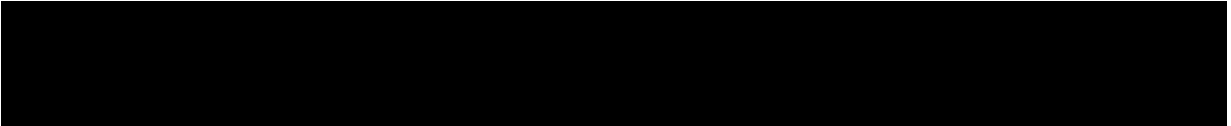
Conceptualisés en des temps forts éloignés, les visées des contes et jeux de rôles *sur table* sont fondamentalement opposées. Si le premier voue son existence à la transmission d’une expérience et au renouvellement d’une tradition ancestrale, le second est porteur d’intentions plus légères, favorisant la simulation d’une expérience exaltante pour le plaisir du joueur. La profondeur du message transmis diffère donc grandement, de même que l’ancrage au monde réel de l’histoire.

Si certaines licences sont permises au conte afin d’enjoliver son récit, le jeu de rôle s’affranchit volontairement du réel, n’hésitant pas à décrire un univers fictif aux êtres et paysages de légende afin de stimuler l’imagination et l’émerveillement de son auditoire.

La nature interactive du jeu de rôle doit également être mentionnée, le bon déroulement du scénario proposé étant fonction des réactions de ses joueurs. Dans le cas d’un conte, la nature de vécu du récit narré restreint les possibilités d’adaptation, la conformité au possible devant primer et l’auditoire respectant une certaine passivité.

On notera enfin la disproportion des processus d'immersion et d'identification entre ces pratiques, la profondeur addictive permise dans le cadre du jeu de rôle résultant notamment de l'attache sentimentale du joueur au protagoniste, lequel est à son image, et d'une pratique abusive de ces jeux. Cette addiction pouvant donner lieu à un renfermement sur une communauté restreinte de *rolistes*³, on tendra donc à rapprocher les jeux de rôles aux jeux virtuels éponymes, loin des contes traditionnels.

3.2 Une portée analogue



Si certaines dissemblances peuvent être naturellement observées entre contes et jeux de rôles, une forme homologue à ces pratiques doit néanmoins être notée. Il s'agit en effet là de procédés de nature sociale, tendant à rapprocher les êtres autour d'une expérience commune. Ces récits oraux narrés par un conteur ou un *maître du jeu* visent à transporter leur auditoire dans un environnement dont la représentation est laissée libre à chacun, une ambiance soignée et une imagination fertile étant les clefs d'une immersion réussie. La démarcation avec le domaine du jeu virtuel se ressent donc notamment par l'absence de l'écran, importante frontière sociale, et le rôle prépondérant de l'imaginaire.

Si conteur et *maître du jeu* tendent en outre à concentrer les rôles de leurs protagonistes, la dimension sociale du jeu de rôle se voit renforcée par une délégation de certains d'entre-eux accompagnée de dialogues animés entre joueurs.

Par ailleurs, le *maître du jeu* se devant de réagir aux décisions prises par ses joueurs afin de maintenir une trame d'histoire cohérente, il lui incombe la responsabilité subtile d'orienter les interactions des joueurs dans le sens du scénario préparé. Malgré de perpétuelles et inévitables retouches, l'objectif est alors de faire croire au joueur que ses actions ont un impact profond sur l'aventure vécue, alors qu'il s'agit plus souvent de descriptions, jeux de scènes et dialogues visant essentiellement à favoriser son immersion. Des retournements de situation et références aux actions passées mesurés auront donc pour but de simuler l'interactivité plus que de s'y adapter.

Ces légères retouches coïncident de surcroît avec celles apportées par le conteur à son récit, élaborant ainsi des versions successives de son histoire en fonction des réactions du public. Un conte s'étaye donc au fil de ses représentations, l'étude du public associée à un dialogue une fois la séance terminée permettant de déceler et corriger les imperfections du conte.

On constatera finalement les convergences thérapeutiques de ces pratiques, lesquelles par l'exercice de la *catharsis* libèrent l'auditoire de ses pulsions. Étendant les vertus des contes, les jeux de rôles iront jusqu'à affermir la confiance en soi de l'auditoire, lui permettant de se découvrir, et de progressivement se construire.

3. Roliste : joueur de jeu de rôle

Conclusion

Porteur de savoir, d'expériences et de traditions, le conte est de nos jours en déclin⁴. Malgré une communauté fidèle, la baisse du cours de l'expérience alliée à une conception changeante de la mort ont progressivement raison de son autorité littéraire.

Par le caractère central accordé à l'identité et aux désirs de son auditoire, le jeu de rôle a su se répandre dans notre société. Alliant interactions et variations de registre de langue et de profondeur du jeu, celui-ci favorise une immersion exaltante, un attachement profond aux protagonistes décrits et une passion certaine dans sa pratique.

Le jeu de rôle serait donc un digne successeur des contes, et bien plus aujourd'hui qu'un simple conte interactif. Accessible à tous, le jeu de rôle se voit certes libéré de visées morales et traditionnelles, mais endosse la mission non moins délicate de vecteur thérapeutique divertissant de construction sociale et psychologique.

4. Le déclin des contes traditionnels se trouve néanmoins nuancé par l'émergence du *Renouveau du conte*, mouvement artistique reposant sur une évolution dudit genre oral