

# Contes et jeux de rles

Rmi Domingues

November 24, 2013

# Contents

1	Introduction	1
2	Le conte, vecteur de transmission d'humanisme en dclin	2
3	Le jeu de rle, ???	4
4	Conclusion	5
5	Bibliographie	6

# 1 Introduction

## 2 Le conte, vecteur de transmission d'humanisme en dclin

[4] Le premier vritable rcit est et demeure le conte, Walter Benjamin, *Der Erzhlr*[1] Conte = narrateur Conte oppos au mythe Littrature orale Anciennement et encore aujourd'hui, le conte tait un vecteur de perptuation de l'exprience et de renouvellement de la tradition La transmission orale via le conte est en perte de vitesse (Walter Benjamin) car elle est essentiellement relative la transmission d'une exprience, dont l'intrt port est en net dclin. Conteurs : sdentaire (perptuant un lointain temporel constitu de riches expriences passes) / voyageur (rapportant un lointain spatial d'expriences vcues ou entendues en d'autres lieux)

L'exprience ici mentionne peut faire rfrence un rcit vridique ou bien faonn, porteur d'une morale visant enrichir l'auditoire du pass, dans le but de guider celui-ci dans les choix futurs qui se poseront lui. Par ailleurs, le conteur est dans un rapport de proximit avec son auditoire, ce qui permet l'expos de la distance. Or, cette recherche d'exprience est en perte de vitesse, notamment de par l'information journalistique informant tout un chacun des derniers vnements survenus, prmachs, analyss et expliqus. Au contraire, le conte laisse l'auditoire tirer ses propres conclusions. Le conte dlivre en effet un fait nu, exempt de toute explication. La valeur du conte ne rside plus alors dans son intrigue, mais dans la mise en valeur de l'acte de vivre une exprience proprement parler. C'est donc une conception de l'tre humain qui est ainsi vhicule, celle de vivre des expriences, de traverser des preuves, et de les surmonter.

L'coute flottante ( dtailler ?) Dans l'coute du conte, le procd freudien d'attention flottante consistant en l'absence d'attention dirige ou focalise, permettrait l'auditeur de s'oublier lui-mme, afin que les mots qu'il entend[e] s'inscrivent profondment en lui (ibid), facteur essentiel de l'assimilation et de la mmorisation des contes par l'auditoire via une coute dtendue. Le parfait rcit nat de l'accumulation de ses versions successives. Chaque conteur apose en effet sa marque au rcit, transformant celui-ci de par son vcu. L'existence d'un conte rside dans la mmoire de son auditoire, sa survie dans la transmission perptue par ses conteurs. Un conte meurt s'il n'est pas transmis.

Une cause cause annexe de dclin pourrait rsider dans la conception de la mort par l'humain. Selon W. B., le conteur tient de la mort son autorit.

En effet, les contes tant faits de vcu, une vie d'expriences fondera donc une sagesse ou un savoir dont la transmission sera d'autant plus riche que la vie en fut emplie : La mort est la sanction de tout ce que relate le conteur. l'heure de sa mort, toute personne devient donc digne d'tre coute.

Le sicle dernier aurait nanmoins boulevers la conception sociale de la mort dans nos moeurs. Les progrs technologiques et les atrocits commises ont eu pour effet l'acceptation de la conception d'une mort en masse (Hiroshima), pleine de souffrances (camps de dportation), banalise et quotidienne (mdias). La mort tant transforme, l'autorit qu'on en retire en tant que conteur en est galement impacte. Les vnements passs ayant boulevers le rapport mort/vie, ceux-ci ont galement impact la conception que tout un chacun se fait de la survie. La mort d'un tre humain conte revt alors une importance bien moindre, de mme que celle d'un conte.

### 3 Le jeu de rle, ???

[3] [2] L'art de raconter des histoires est toujours l'art de reprendre celles que l'on a entendues Je souhaitais donc en premier lieu rapprocher le conteur, voyageur, musicien ses heures et perpétuant une tradition orale, au maître de jeu, la vie souvent bien différente mais jouant galement un rôle social et transportant ses auditeurs dans un monde imaginaire. Les jeux de rôle pourraient donc alors être assimilés des descendants des contes, rapprochant auditeurs et conteurs et ouvrant les esprits.

Mon analyse se porterait donc en premier lieu sur le métier du conteur, fort loin de celui de maître du jeu, puis se recentrerait sur les similitudes que l'on peut noter entre l'écoute d'un conte et la pratique du jeu de rôle, ce dernier tendant les possibilités du conte par son interaction de l'auditoire.

## 4 Conclusion

## 5 Bibliographie

- [1] Walter Benjamin. *Gesammelte Schriften*. Giuseppe Castrovilli, 1991.
- [2] Olivier Caïra et al. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. CNRS, 2007.
- [3] Cécile Cristofari. Lecteur, acteur: la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle. *TRANS-. Revue de littérature générale et comparée*, (9), 2010.
- [4] Alexis Nouss. Le conteur comme traducteur. *Littérature orale: paroles vivantes et mouvantes*, Centre de recherche et d'études anthropologiques, Presses universitaires de Lyon, pages 297–306, 2003.