



INSA Lyon
20, avenue Albert Einstein
69621 Villeurbanne Cedex

PROJET PERSONNEL HUMANITAIRE

Contes et jeux de rôles

27 décembre 2013



Rémi DOMINGUES
4IF

Enseignants :
Mehdi KAYTOUE
Enseignant2

Année scolaire 2013-2014

Sommaire

1	Introduction	1
2	Le conte, vecteur de transmission d'humanisme en déclin	2
2.1	Vecteur d'expérience	2
2.2	Un processus d'attention flottante	2
2.3	De l'autorité mortuaire	3
3	Le jeu de rôle, un renouveau de création populaire	4
3.1	Présentation JDR	4
3.2	L'attrait des joueurs	5
3.3	Psychanalyse	5
4	Le jeu de rôle, un conte interactif	6
5	Conclusion	7
	Bibliographie	8

1 Introduction

Parler des contes en général rapidement, puis du fait qu'ils sont un peu abandonnés. Parler du jeu de rôle, jeu de société oral comportant de fortes similitudes. Présenter le plan.

On parlera des contes ORAUX

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

“ Le premier véritable récit est et demeure le conte.

Walter Benjamin, *Der Erzähler*

”

2.1 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 »[1].

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 »[6], 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.

2.2 Un processus d'attention flottante

“ [...] en conformant son choix à son expectative, on court le risque de ne trouver que ce que l'on savait d'avance.

Walter Benjamin, *Der Erzähler*

”

Dans l'écoute du conte, le procédé freudien d'attention flottante [5] consistant en l'absence d'attention dirigée ou focalisée, permettrait à l'auditeur de s'oublier lui-même, afin que «les mots qu'il entend[e] s'inscrivent profondément en lui» ([2]), facteur essentiel de l'assimilation et de la mémorisation des contes par l'auditoire via une écoute détendue.

Favorise la libre association des idées Les psychanalyse l'utilisaient pour interpréter ce que leur rapportait leur patient (au lieu de noter)

conserver dans sa mémoire une multitude d'éléments en apparence insignifiants dont les corrélations ne ressortiront qu'ultérieurement.

2.3 De l'autorité mortuaire

“ Le parfait récit naît de l'accumulation de ses versions successives.

Walter Benjamin, Der Erzähler

”

Chaque conteur apose en effet sa marque au récit, transformant celui-ci de par son vécu. L'existence d'un conte réside dans la mémoire de son auditoire, sa survie dans la transmission perpétuée par ses conteurs. Un conte meurt s'il n'est pas transmis.

Une cause cause annexe de déclin pourrait résider dans la conception de la mort par l'humain. Selon W. B., le conteur tient de la mort son autorité. En effet, les contes étant faits de vécu, une vie d'expériences 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» (ibid). À l'heure de sa mort, toute personne devient donc digne d'être écoutée.

Le siècle dernier aurait néanmoins bouleversé la conception sociale de la mort dans nos mœurs. Les progrès technologiques et les atrocités commises ont eu pour effet l'acceptation de la conception d'une mort en masse (Hiroshima), pleine de souffrances (camps de déportation), banalisée et quotidienne (médias).

La mort étant transformée, l'autorité qu'on en retire en tant que conteur en est également impactée.

Les événements passés ayant bouleversé le rapport mort/vie, ceux-ci ont également impacté la conception que tout un chacun se fait de la survie. La mort d'un être humain conte revêt alors une importance bien moindre, de même que celle d'un conte.

3 Le jeu de rôle, un renouveau de création populaire

Le jeu de rôle est un style de jeu à travers lequel une personne incarne un personnage à travers lequel il agit dans un univers fictif. Ces jeux peuvent être réels (on parle alors de jeux de rôle grandeur nature, lorsqu'une personne joue physiquement un personnage de fiction), virtuels (jeux vidéos où le joueur contrôle un avatar) ou «sur table». Nous nous intéresserons ici à cette dernière catégorie, à laquelle se rapportera toute référence aux jeux de rôle dans la suite de cet écrit.

3.1 Présentation JDR

“ Le principe des jeux de rôle se rapproche davantage du théâtre improvisé que d'un jeu de société traditionnel.

Cécile Cristofari [4]

”

Jeu de société

Un Maître du jeu et entre trois et huit joueurs, chaque joueur interprétant un personnage imaginaire dont les dialogues et actions sont décrites à l'oral. Le maître du jeu, un narrateur, est en charge de choisir ou inventer un monde, une trame aventureuse contée, dans laquelle évolueront les joueurs. Il conte, décrit, fait survenir des événements à sa convenance, devant également réagir aux actions des joueurs. Il s'agit pour les joueurs de résoudre des énigmes, combattre en équipe (mécanismes de dés afin d'évaluer la réussite d'une action) et vivre une expérience interactive reposant majoritairement sur l'imagination.

Une fois l'univers du jeu de rôle défini, les mécaniques du jeu doivent l'être. Il s'agit là de règles permettant d'évaluer la réussite des actions entreprises par les personnages joueurs et non joueurs, faisant souvent appels à des sets de dés dont le nombre de face varie usuellement de 4 à 20, l'interprétation des résultats dépendant en outre des caractéristiques des personnages concernées.

Un jeu de rôle n'a pour public que son maître du jeu et ses joueurs.

Le but d'une partie de jeu de rôle n'est pas tant de remporter la partie, le scénario de celle-ci pouvant être étendue avec pour seule limite la créativité du maître du jeu, mais plutôt de prendre plaisir à l'expérience imaginaire et sociale vécue. La partie, le plus souvent étalée sur plusieurs semaines, voire mois, prendra alors fin lorsque le maître du jeu estimera le monde suffisamment exploré, le scénario principal accompli ou par simple manque de temps. Il n'y a donc ni gagnant, ni perdant, le but étant la coopération des joueurs afin de vivre une aventure.

Les univers dont sont inspirés les mondes et scénarios ont souvent une origine littéraire (Call of Cthulhu, Lovecraft => ref, Le seigneur des anneaux, Tolkien) ou cinématographique (Star Wars).

La fidélité à l'oeuvre est alors libre au maître du jeu. On peut ainsi observer des fictions en accord irrécusable avec l'oeuvre dont elles sont issues, comme d'autres s'en inspirant vaguement, voire inventant un monde depuis ses fondements. Il en est de même pour le respect aux règles des jeux de rôles.

De nombreux livres de règles ont en effet été édités, chacun véhiculant avec lui la description étendue d'un monde, des races (humain, nain, elfe...) et classes (catégorie, telle magicien,

prêtre, épéiste, chevalier...) de personnages, mais également des règles de jeu et un set de scénarios prédéfinis. Le respect de ces ouvrages est également laissé libre à chacun.

3.2 L'attrait des joueurs

“ [...] il est important de s'identifier à un personnage qui permet de mettre en scène les désirs que le canon laisse insatisfaits [...] ”

Cécile Cristofari

L'attrait des joueurs pour les jeux de rôle provient essentiellement de l'identification des joueurs au personnage que ceux-ci jouent, souvent plus importante que l'histoire vécue, pouvant entraîner une forte addiction, du même acabit que celle pouvant être constatée sur des jeux vidéos.

Le but du jeu de rôle est aussi d'étendre l'intrigue d'une oeuvre de fiction.

L'attrait des joueurs proviendrait selon Olivier Caïra[3] de la multitude et de la complexité des compétences à mettre en oeuvre afin de pratiquer ce mode de jeu. Il s'agit en effet d'une cohabitation entre un maître du jeu et ses joueurs, ceux-ci devant effectuer une répartition des rôles au sein de leur équipe dans l'objectif d'augmenter leur efficacité à répondre aux événements rencontrés par une complémentarité adéquate. Par ailleurs, la communication dont font preuve les joueurs se doit d'évoluer constamment, d'une part de par le niveau du registre de langue utilisé, mais également vis-à-vis de leur degré d'immersion dans le jeu (descriptions, commentaires hors du jeu, dialogues, précisions). Les joueurs doivent enfin faire preuve de compétences variées (cohésion de groupe, éloquence, stratégie...) qui peuvent ici être perfectionnées.

Il s'agit en outre de vivre une autre vie, libéré des contraintes de la vie de tous les jours, désinhibé (voir partie suivante) et vivant le moi idéal

3.3 Psychanalyse

“ Le jeu de rôle en constitue un formidable outil qui visant à améliorer la communication, l'aisance sociale et la découverte de soi. ”

Anne-Marie Cariou-Rognant, Anne-Françoise Chaperon, Nicolas Duchesne, L'affirmation de soi par le jeu de rôle

Le jeu de rôle est en outre utilisé dans le domaine de la psychanalyse, considéré comme une aire d'expérience où les réactions de l'individu vis-à-vis de son environnement peuvent être analysées.

Étant bien souvent moins proche de la réalité que les contes, on peut y rencontrer davantage de stéréotypes, les joueurs choisissant souvent de s'idéaliser à travers le personnage joué afin d'obtenir dans ce monde imaginaire une place que ceux-ci ne parviennent pas à atteindre dans le monde réel.

Les joueurs peuvent aussi interpréter leur opposé (une personnalité extravertie pour un joueur timide, un fanatique religieux pour un athée). Ces jeux de rôles peuvent également être le lieu de réalisation de fantasmes et événements socialement inacceptable dans le monde réel.

4 Le jeu de rôle, un conte interactif

“ L’art de raconter des histoires est toujours l’art de reprendre celles que l’on a entendues.

Walter Benjamin, Der Erzähler

”

Différence entre conte et jeu de rôle :

- Personnages joueurs interagissant dans une histoire que le maître du jeu déroule pour eux, celui-ci s’adaptant à ses joueurs
- Univers souvent imaginaire
- Rarement porteur de morales, mais plutôt d’aventures

Similitudes :

- Aspect social
- Histoire racontée à l’oral
- Conteur et Maître du jeu : transporter son auditoire dans l’imaginaire
- Rôle essentiel de l’ambiance instaurée afin de maximiser l’immersion, et éventuellement de faire passer un message, une morale
- Pratique des jeux de rôle associables aux récits chevaleresques contés par les troubadours
- Le maître du jeu adapte son scénario aux réactions de ses joueurs. Le conteur en fait de même, en fonction de celles de son public. Le conte s’étaye par ailleurs au fil des représentations, et l’analyse des réactions du public est la clé de l’amélioration d’un conte

Rôle psychanalytique :

- L’immersion dans l’histoire permet de libérer des instincts primitifs et l’analyse des auditeurs
- Stimule l’imagination, dévoile des émotions et permet de mieux connaître et découvrir nos difficultés pour lesquelles nous étayons peu à peu inconsciemment des solutions

5 Conclusion

TODO : lettre ae

Le jeu de rôle est donc une sorte de conte interactif TODO : étayer en relisant le pph (son aspect novateur, ce qu'il apporte en plus du conte, pourquoi c'est chouette d'être roliste...)

Conte = vecteur d'expérience, dont le cours est en baisse Jeux de rôle = vivre une expérience !

Le jeu de rôle serait donc un digne successeur des contes, réagissant face à la dévaluation de l'expérience en profitant de SOMETHING.

Bibliographie

- [1] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), <http://www.cnrtl.fr>. CNRS, 2005.
- [2] Walter Benjamin. *Gesammelte Schriften*. Giuseppe Castrovilli, 1991.
- [3] Olivier Caïra et al. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. CNRS, 2007.
- [4] 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.
- [5] Sigmund Freud. Ratschläge für den arzt bei der psychoanalytischen behandlung. 1996.
- [6] 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.