



INSA Lyon  
20, avenue Albert Einstein  
69621 Villeurbanne Cedex

PROJET PERSONNEL HUMANITAIRE

---

## Contes et jeux de rôles

28 décembre 2013

---



Rémi DOMINGUES  
4IF

*Enseignants :*  
Mehdi KAYTOUE  
Enseignant2

Année scolaire 2013-2014

# Sommaire

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

# Introduction

Parler des contes ORAUX en général rapidement, puis du fait qu'ils sont un peu abandonnés (important d'en parler, on le considère comme un postulat ensuite). Le but sera ici de comprendre pourquoi les contes sont peu à peu délaissés, de voir si le jeu de rôle peut être considéré comme un successeur du conte, et de déterminer les facteurs qui l'ont favorisé. (jeu de société oral comportant de fortes similitudes.) Présenter le plan.

Le jeu de rôle, un conte interactif ?

# 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

“ Le premier véritable récit est et demeure le conte.

Walter Benjamin, *Der Erzähler*

”

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.



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

## 1.2 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.

*Sigmund Freud, Ratschläge für den Arzt bei der psychoanalytischen Behandlung*

”

Focalisé sur l'écoute du conte transmis, l'auditoire serait par ailleurs l'objet du procédé d'*attention flottante* [5]. Cet 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 » [2].

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 une fois endormi, que le processus de réflexion inconsciente 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

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

*Walter Benjamin, Der Erzähler*

”

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 récits perpétué, que chaque conteur apose 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 est devenu 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 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 peuvent aujourd'hui qu'être constatés. 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

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

Cécile Cristofari [4]

”

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*, 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 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 aventureuse que le *maître du jeu* souhaite leur narrer. Il interprète enfin les rôles des personnages non joueurs présent 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 interagissent avec celui-ci ainsi qu’avec les autres personnages (joueurs et non joueurs) grâce à des descriptions orales de ses 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 à travers son scénario.



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

## 2.2 L'expression de l'inconscient

“ 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 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 considéré 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 inacceptable dans le monde réel.

L'efficacité d'une telle méthode ne peut par ailleurs qu'être constaté 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 élevée 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

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

Cécile Cristofari ”

Occupant une place centrale dans le jeu de rôle, l'identification d'un joueur à son personnage serait une des raisons clés 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. A 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[3], cet attrait proviendrait de la multitude et de la complexité des compétences requise 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 jeu, selon qu'il s'agit

de descriptions du monde ou d'actions, de commentaires destinés aux joueurs et 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 assigné 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 oeuvres 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'oeuvre 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

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

*Walter Benjamin, Der Erzähler*

”

addiction jdr => jeux vidéos, et non contes c’est pas mal proche des jeux vidéos car il y a plus d’identification (le mime aide, le fait que ça corresponde à notre moi intérieur aussi => on le crée)

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

## 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.