



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

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Le conte, vecteur de transmission d’humanisme en déclin</b>	<b>2</b>
2.1	Vecteur d’expérience . . . . .	2
2.2	Un processus d’attention flottante . . . . .	4
2.3	De l’autorité mortuaire . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Le jeu de rôle, un renouveau de création populaire</b>	<b>6</b>
3.1	Présentation JDR . . . . .	6
3.2	L’attrait des joueurs . . . . .	7
3.3	Psychanalyse . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Le jeu de rôle, un conte interactif</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Conclusion</b>	<b>10</b>
	<b>Bibliographie</b>	<b>11</b>

# 1 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.

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



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

### 2.1 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

## 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.

*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.

## 2.3 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 récit 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.

### 3 Le jeu de rôle, un renouveau de création populaire

WIKIPEDIA Le jeu de rôle n'est pas une activité propre à l'espèce humaine. Comme chez d'autres animaux sociaux, le jeu de rôle dans sa forme « naturelle » est un moyen d'apprentissage de la vie sociale et un moyen de découverte de l'environnement<sup>6</sup>.

« [L'être humain] explore, par la simulation, les différents rôles qu'il a pu repérer autour de lui, et fait ainsi l'expérience de relations stéréotypées (dominant/dominé, séducteur/séduit, etc.). Par imitation, il s'exerce à trouver sa place au sein du groupe, contribuant ainsi à pérenniser le système existant<sup>6</sup>. » — Danau 2005 Selon Gilles Brougère, le développement des rôles se fait dès l'enfance par imitation, identification, projection, transfert<sup>7</sup>. Pour l'enfant, le jeu et le faire semblant font partie d'une démarche spontanée de « mémorisation expérimentielle »<sup>6</sup>.

« Si les adultes leur en laissent le temps, leurs enfants pourront explorer différentes facettes du “ jeu du monde ” et ainsi élargir leur éventail de rôles<sup>6</sup>. » — Danau 2005 Le XIXe et XXe siècle sont une époque de grands changements sociaux dans les sociétés d'occident. C'est à la même époque qu'apparaissent de nouvelles formes de jeu de rôle, notamment le jeu de rôle thérapeutique dans les années 1920. Ces nouvelles formes ont toutes pour origine les pratiques théâtrales (spectacle) et les jeux spontanés des enfants. Les pratiques théâtrales sont elles-mêmes probablement issues des pratiques enfantines<sup>6</sup>. EOWIKIPEDIA

=> Utilisé pour la psychanalyse, le développement personnel, la connaissance de soi => Activité créatrice et artistique !

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 irréfutable avec l'oeuvre dont elle 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’idéaler 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.