

OBJECTIFS ET TECHNIQUES DU JEU DE ROLES EN FORMATION

Par Jean-Pierre Obin

Compte-rendu du 3^{ème} congrès des enseignants d'expression
communication, Paris, 1980

Sommaire

Les objectifs du jeu de rôles

- 1) *L'apprentissage : un outil pédagogique*
- 2) *L'action sociale : un outil d'intervention*
- 3) *Le travail sur l'imaginaire : un outil d'expression*

Le déroulement et la conduite du jeu

- 1) *Le choix de la situation*
- 2) *La mise en scène*
- 3) *La distribution des rôles*
- 4) *Les consignes*
- 5) *Les techniques d'intervention dans le jeu*
- 6) *L'arrêt du jeu*
- 7) *Le sociodrame, un jeu de rôles particulier*

L'exploitation du jeu

- 1) *La question du sens*
- 2) *L'observation*
- 3) *La fonction de l'animateur*

Spécificités du jeu de rôles

- i) *Par rapport au psychodrame*
- 2) *Par rapport aux autres moyens de formation*

Bibliographie

INTRODUCTION

Utilisant le jeu de rôles depuis quelques années, principalement dans le cadre de la formation des enseignants, des ingénieurs et des infirmières, j'ai été amené à réfléchir sur les liens qu'entretient cet outil pédagogique, d'une part avec le psychodrame, et d'autre part avec les autres moyens de formation. En effet, j'ai été chargé en 1979 d'animer, en compagnie de Jacques DURAND une U.V. centrée sur le jeu de rôles dans le cadre de la formation continue (diplôme de formateur à l'expression écrite et orale de l'université de Grenoble 3). J'ai été frappé par la confusion régnant sur ce sujet, aussi bien dans la littérature que chez nombre de formateurs. Mon ambition est donc de tenter de clarifier ce que pourrait être, dans le champ de la formation, une spécificité de l'outil «jeu de rôles», et partant, de contribuer à mieux cerner ce que devrait être, pour les formateurs, une formation spécifique à son utilisation. Ce point me concerne particulièrement, puisque ma formation personnelle est issue d'une pratique du psychodrame, en tant que participant, puis en tant qu'animateur, ce qui m'a amené à me pencher sur les spécificités de ces deux activités, jeu de rôles et psychodrame.

La littérature en langue Française à propos du jeu de rôles, se répartit en deux genres bien distincts : d'un côté quelques livres et articles «scientifiques», de l'autre une relative abondance de «fiches techniques» ou «exercices pratiques» proposant ça et là des jeux de rôles sous des emballages divers : relations humaines, expression corporelle, créativité, analyse transactionnelle, etc.

De la lecture des premiers, on retire l'impression que le jeu de rôles n'aurait rien de vraiment spécifique par rapport au psychodrame. Soit qu'on ignore le terme même de «jeu de rôles», soit qu'une confusion perpétuelle soit entretenue avec le psychodrame, son champ d'application et sa méthodologie. L'origine de cette confusion est, en partie, à rechercher dans la personnalité des auteurs de ces publications, qui sont tous d'éminents thérapeutes. L'establishment psychodramatiste garde ainsi la haute main sur la littérature théorique concernant le jeu de rôles, en avançant des positions qui vont de l'ignorance totale au mépris distingué dévolu à un art mineur, en passant par la confusion des genres dans la lignée de l'Ecole sociométrique de MORENO. Il semble en tout cas ne faire de doute pour personne, quelque soit la considération dans laquelle on tienne le jeu de rôles, que celui-ci est un sous-produit du psychodrame. C'est aller un peu vite en besogne, me semble-t-il. Une étude reste à faire sur les origines des différents types de jeux de rôles proposés actuellement dans le second genre de littérature («technique»), et plus généralement dans les institutions de formation. Faisons simplement ici l'hypothèse que l'influence du «role-playing» américain, issu directement du psychodrame morénien, si elle est importante, n'est pas unique, que d'autres influences parfois très anciennes sont à rechercher du côté du théâtre (dont le psychodrame est lui-même issu), des «jeux de société», du carnaval et des «jeux de déguisement», de la formation des dirigeants politiques, etc.

Le second type de littérature («technique» ou «pratique») offre la particularité de faire entièrement l'impasse sur le maniement de l'outil, sur la formation nécessaire pour l'utiliser, et sur les conditions et la nature de l'exploitation du jeu. Seul, l'argument du jeu, quelquefois les procédures, semblent avoir une quelconque importance. L'impression qui se dégage de cette présentation est que le jeu serait formateur en lui-même, la formation se réduisant alors à une sorte d'entraînement. L'idéologie sous-jacente n'en serait-elle pas que la véritable formation n'existe que «sur le tas» ? Le jeu de rôles serait alors simplement l'artifice permettant de concentrer dans le temps une accumulation d'expériences, et partant, d'accélérer le processus formateur.

La conjonction de ces deux littératures donne aux opinions actuellement répandues dans les métiers de la formation un aspect contradictoire : on «fait» du jeu de rôles, on en fait de plus en plus, et pourtant les formations au jeu de rôles sont (presque) inexistantes. De catégoriques «moi je ne fais pas de jeu de rôles, c'est trop dangereux !» vont de pair avec, par exemple, l'utilisation parfois systématique de la «réunion-discussion», qui est un jeu de rôles particulier. Tandis que beaucoup font ainsi de la prose sans le savoir, on devine bien l'avantage que d'autres ont à proclamer que nul n'a le droit d'écrire s'il n'est versificateur...

Mon propos se précise donc : en examinant les spécificités du jeu de rôles par rapport au psychodrame, aussi bien en ce qui concerne ses «indications» que la conduite du jeu et son exploitation, en centrant cette réflexion sur la problématique du formateur qui anime le jeu de rôles, j'espère contribuer à mieux définir la formation nécessaire au maniement de cet outil.

Toutes les tentatives pour séparer le jeu de rôles du psychodrame à partir de définitions théoriques me semblent dépourvues d'intérêt car voulant enfermer à priori les pratiques (du jeu de rôles et du psychodrame), dans des carcans normatifs.⁽¹⁾ Tout prouve, au contraire, que si jeu de rôles et psychodrame ce n'est pas tout à fait la même chose, quelquefois ça communique, c'est vivant, en pleine évolution. Il ne s'agit pas de décerner des brevets à partir d'une approche théorique. Beaucoup plus intéressante m'apparaît la démarche qui consiste à prendre en compte les pratiques existantes de jeux de rôles, pour cerner ce qui les assemble, et éventuellement ce qui les distingue d'autres pratiques, d'autres outils, en particulier en ce qui concerne le travail du formateur.

(1) Suivant les auteurs seront opposés thérapie et formation, histoire sociale et histoire familiale, vie interne et vie externe, régression et progression, ou encore des termes des topiques freudiennes : moi et ça, conscient et inconscient...

De ce point de vue, trois éclairages successifs vont guider cette démarche :

- Un éclairage fonctionnel posera la question des objectifs spécifiques du jeu de rôles ;

- Un éclairage méthodologique examinera les différentes possibilités de séquences et la manière dont l'animateur pourra utiliser la préparation et la conduite du jeu pour mettre en oeuvre ses objectifs ;

- Un éclairage sémantique, autour de l'exploitation possible du jeu, introduira la question du sens, de la recherche des significations de ce qui a été joué.

LES OBJECTIFS DU JEU DE ROLES

Il semble commode d'opérer une distinction (déterminée en grande partie par des paramètres institutionnels) entre différents champs d'application du jeu de rôles. Certains sont bien connus, d'autres moins fréquents, voire inexplorés en France. (Ceux-ci proviennent pour la plupart des Etats-Unis et sont évoqués dans le petit fascicule qu'Anne SCHUTZENBERGER consacre au jeu de rôles). Il ne s'agit pas de prétendre que les différentes fonctions du jeu de rôles sont toujours explicites, ni qu'elles ne se recouvrent pas. Nous pensons précisément le contraire. Tenter d'y voir plus clair en effectuant ce travail d'analyse, ce n'est pas, non plus, apporter une caution morale à certaines d'entre elles, c'est simplement les prendre en compte.

1. L'apprentissage : un outil pédagogique.

1.1. L'entraînement à une situation :

C'est là une utilisation très fréquente. De l'animation des réunions à la préparation aux entretiens, en passant par certaines séquences professionnelles pénibles, il s'agit d'explorer ses possibilités, de trouver son «jeu» dans une situation difficile et donc de la «dédramatiser».

1.2. L'adaptation à une tâche :

Plus précis que l'objectif précédent, celui-ci suppose explicitement l'existence d'un modèle auquel il s'agit de se conformer au mieux, comme par exemple dans l'apprentissage de certains métiers du commerce.

1.3. La répétition

Au double sens théâtral et pédagogique du mot. La fonction théâtrale prédomine ici sur les préoccupations fonctionnelles : ainsi, dans les préparations aux oraux des concours d'enseignement, il importe de préparer une «leçon» qui a moins à voir avec la formation professionnelle qu'avec son rituel.

1.4. L'enseignement «vivant»

Dans la droite ligne des «méthodes actives» il s'agit, par le jeu, de trouver un moyen de rendre plus attractif, en «l'illustrant», un enseignement jugé rébarbatif. Le champ d'application est donc sans limite, il intéresse toutes les disciplines scolaires et universitaires.

1.5 La formation personnelle

Elle s'adresse particulièrement aux professions investies d'un pouvoir social, pouvoir très généralement dissimulé sous des idéologies humanistes (enseignement, secteur social, santé...). Il peut être intéressant, soit d'explorer par le jeu les représentations que chacun a du métier, soit ses propres motivations à l'embrasser, (on peut faire l'hypothèse que l'un ne va pas sans l'autre) dans le but de trouver son «jeu»⁽¹⁾ personnel à l'intérieur des contraintes institutionnelles. Les préoccupations du type «entraînement» ne semblent donc plus déterminantes.

A travers ces diverses utilisations une spécificité de l'outil pédagogique commence à apparaître. Il ne peut se substituer à d'autres types d'apprentissage, de nature didactique, et qui définissent par ailleurs les «règles du jeu» social. Mais, à un enseignement linéaire privilégiant les «connaissances» il peut apporter un travail plus dialectique opposant aux éléments institutionnels, théoriques ou abstraits, la reconnaissance pratique des composantes existentielles, individuelles et collectives, aux prises avec ces éléments. A côté ou en face des savoirs, le jeu de rôles prend donc en compte les attitudes et les comportements.

2. L'action sociale : un outil d'intervention.

2.1. La prévention et la résolution des conflits sociaux

De plus en plus employé, dans les «formations en entreprise» à destination des cadres moyens ou intermédiaires, le jeu de rôles y est très généralement utilisé dans une optique de psychologisation ou même «d'affectivisation» des phénomènes institutionnels et sociaux. Actuellement, dans la formation des agents de maîtrise, il tend par exemple explicitement à induire, à la place des comportements autoritaires caractéristiques de la «maîtrise traditionnelle» de nouveaux comportements jugés plus efficaces pour éviter l'apparition

(1) Au sens de la mécanique.

de conflits. De «courroie de transmission» le nouveau contremaître doit devenir un «tampon» entre la base et la hiérarchie. Le but, bien entendu, n'a pas changé, il s'agit toujours que les ordres soient bien exécutés. Le succès actuel de l'analyse transactionnelle n'est pas dû à une mode, il s'agit là d'un outil élaboré, qui utilise fréquemment le jeu de rôles, et qui va structurellement dans ce sens : acquisition de modèles comportementaux préétablis à partir d'une psychologisation (ici particulièrement simpliste) des rapports sociaux.

On peut également ranger dans cette catégorie la prévention ou le traitement d'autres types de conflits, conjugaux, familiaux...

2.2. La réadaptation sociale

Pour les tenants de ce type d'intervention, le jeu favorise, pour des catégories handicapées (infirmes, sourds...), des acquisitions de comportements jugés facilitateurs de la vie sociale.

2.3. La rééducation sociale

L'objectif est également l'apprentissage de nouveaux comportements de réinsertion pour des individus marginalisés ou exclus de la vie sociale (drogués, détenus...)

2.4. La réorganisation sociale

Dans un contexte de déracinement (travailleurs migrants), il s'agit d'accélérer l'élaboration d'un nouveau tissu social pour un groupe en voie de constitution.

2.5. L'intervention psychosociologique, sociologique ou institutionnelle

Le jeu de rôles peut-être utilisé dans ce contexte, seul ou associé à d'autres techniques projectives, dans des groupes Balint, groupes de contrôle, groupes de diagnostic. Il peut-être également employé pour faire surgir des «analyseurs» lors d'une intervention socio-analytique.

2.6. Le rituel social

Rites initiatiques et funéraires émaillent la plupart de nos activités sociales. On peut observer quelques utilisations de jeux de rôles remplissant implicitement ces fonctions, et se substituant à des pratiques sociales jugées compromettantes (bizuthage...) ou dévalorisées (séance de projection de diapos du dernier jour de classe...).

2.7. L'exorcisme

En apparence les objectifs appartiennent ici au champ pédagogique. Pourtant le

jeu offre ses particularités : le protagoniste ne sert que de faire valoir au jeu de l'antagoniste qu'il s'agit d'investir dans ses attributs symboliques les plus prestigieux. Le jeu vaut alors en lui-même, en dehors de toute exploitation ultérieure (élèves CRS jouant aux manifestants...).

Ce qui est directement visé, dans la plupart de ces utilisations sociales du jeu de rôles, c'est la modification ou l'élaboration d'un nouveau comportement, soit que l'ancien soit jugé défaillant par rapport aux normes, soit le plus souvent que celles-ci aient évolué.

3. Le travail sur l'imaginaire : un outil d'expression.

Le jeu de rôles est ici utilisé comme un moyen, parmi d'autres, approprié à l'expression d'une certaine spontanéité. Avec des objectifs divers, l'accent est mis sur le «déblocage» des potentialités, sur l'abaissement des défenses culturelles et la mise à l'écart des conventions sociales. Dans cette optique, il possède l'avantage sur d'autres techniques (écriture automatique, «brain storming»...) de mettre le corps en jeu.

3.1. La publicité

C'est dans la phase de conception de la campagne appelée «analyse des motivations» que le jeu de rôles est le plus utilisé. Mais on peut également l'employer pour des évaluations.

3.2. L'entreprise

La prolifération de «formations» à l'usage des cadres, vendues actuellement avec le label «créa-» est généralement censée éviter la sclérose de l'encadrement et de la fonction de commandement.

3.3. Les groupes d'expression

Ces groupes résistent à un étiquetage pédagogique ou social, puisqu'ils s'adressent à des individus volontaires, avec des objectifs apparemment dénués de préoccupations de rentabilité professionnelle ou sociale immédiate. Ce qui est souvent évoqué, en guise de programme, est de l'ordre du développement de la personnalité, du changement ou de l'épanouissement personnel. On n'est plus très éloigné du psychodrame et d'objectifs thérapeutiques.

Que le champ d'application soit la publicité ou l'entreprise, ce qui est encore visé est la modification des comportements. Mais on se trouve ici en amont de l'action sociale : le jeu de rôles n'est pas en prise directe avec un modèle comportemental, soit

qu'il intervienne dans une phase d'analyse (publicité) soit que le produit vendu (créativité) apparaisse comme un «supplément d'âme» dont on accepte qu'il n'ait pas une rentabilité immédiatement mesurable (il s'agit en général de stages pour cadres supérieurs). Les préoccupations comportementales ne sont pas pour autant absentes : pour la publicité (on la propagande) c'est le comportement des consommateurs qui est visé, dans l'entreprise on es-compte bien (mais par quels mécanismes ?) un renouveau du dynamisme de l'encadrement.

LE DEROULEMENT ET LA CONDUITE DU JEU

Un jeu de rôles, on vient de le voir, peut souvent relever de multiples objectifs. Aux formateurs, qui ont avant tout des préoccupations pédagogiques, qui utilisent ou comptent utiliser le jeu de rôles, le tableau ci-dessous illustre, s'il en était besoin, la considérable marge de manoeuvre qui est la leur en position d'animateur.

Séquences

Initiative de

		L'animateur	Le groupe	un participant
Avant le jeu				
1) Le choix de la situation	«histoire»	X	X	X
	thème	X	X	X
2) La mise en scène. Indications sur la situation de départ : lieu, époque, objets, personnages.		X	X	X
3) La distribution des rôles.		X	X	X
3 bis.) Pour le sociodrame : réunions en sous-groupes catégoriels.			X	
4) Les consignes	de jeu d'observation d'intervention d'arrêt de jeu	X		
Le jeu				
5) Les techniques d'intervention		X		(X) Pour certaines
6) L'arrêt du jeu		X		X

Du choix de la situation à l'arrêt du jeu il est en effet possible à l'animateur de définir lui-même entièrement un certain nombre de procédures ou bien d'en laisser d'autres ouvertes, soit au choix collectif du groupe, soit à celui d'un participant particulier. Tout dépend, en la circonstance, des objectifs que le formateur s'est fixé. En tout cas chaque éventualité est à examiner et possède sa signification propre. A travers ces procédures, l'animateur peut ainsi faire porter l'accent plutôt sur la problématique personnelle d'un membre du groupe, ou plutôt sur l'élaboration des phénomènes à l'oeuvre dans la vie du groupe, ou encore sur l'exploration d'une situation jugée particulièrement intéressante. Les procédures et leur succession ne sont pas fondamentalement différentes de celles utilisées dans certains types de psychodrame. Mais c'est bien grâce à la multiplicité des possibilités laissées à l'animateur, à chaque étape de l'enchaînement chronologique des séquences examinées ci-dessous, que le jeu va se distinguer du jeu psychodramatique et préparer une exploitation qui pourra être, elle aussi, spécifique.

1. Le choix de la situation.

La situation qui va être jouée peut être amenée par l'animateur (il en trouvera dans certains ouvrages). Elle peut également être amenée par un participant et choisie par le groupe. Cette «scène», vécue ou fictive, peut être remplacée par un simple thème, moins précis, et qui peut permettre l'émergence d'un mode d'expression plus symbolique et donnant des possibilités d'interprétation⁽¹⁾ plus vastes.

2. La mise en scène.

Certains jeux (notamment certains de ceux figurant dans la littérature) proposent une mise en scène très élaborée : attitudes et psychologie des personnages sont définies à l'avance. Le type de jeu qui en résulte tend à se rapprocher du jeu dramatique, laissant moins de place à un investissement personnel des rôles. Il peut sembler plus intéressant que l'animateur s'en tienne à de simples indications (lieu, époque, objets nécessaires, personnages), suffisantes au démarrage du jeu et permettant à l'improvisation de se développer le plus largement. Ces indications de mise en scène, puisées dans la situation choisie ou pouvant même s'en écarter, forment donc une «situation de départ» qui pourra se développer dans le jeu d'une manière autonome par rapport à l'histoire, à la scène ou au thème énoncés. Le jeu se déroulera ainsi clairement dans le champ symbolique, par opposition aux champs réel (scène vécue) ou imaginaire (histoire fictive). Un des axes d'exploitation du jeu pourra ainsi être centré sur les significations possibles des décalages entre la situation initiale et la situation jouée.

(1) Au sens analytique et théâtral.

3. La distribution des rôles.

Dans le cas où les participants choisissent «librement» (ce qui ne veut pas dire sans subir d'influence) les rôles qu'ils veulent interpréter, cela fournira encore un axe d'exploitation possible. Dans le cas où la situation a été proposée par un membre du groupe, l'animateur peut s'interroger sur l'opportunité pour celui-ci de jouer son propre rôle. Les objectifs pédagogiques ne sont ici pas seuls déterminants : le désir du participant, dont un morceau d'histoire, ou de rêve, va être représenté, se manifeste généralement. Ce peut-être un refus de jouer. Ce peut-être également le sentiment, ressenti comme une évidence, qu'il doit jouer son propre rôle. La fonction de l'animateur peut être alors simplement d'évoquer toutes les autres possibilités. Dans un jeu de rôles, on peut tout jouer (ce qui ne veut pas dire qu'il faut tout jouer) : un personnage, bien entendu, mais également un objet (s'il est important dans la situation), un animal, un sentiment, etc., et possibilité importante, l'institution.

4. Les consignes.

Encore un préalable indispensable ! A destination des membres du groupe qui ne participent pas au jeu, il s'agit de définir d'éventuelles consignes d'observation et d'intervention^{i*} /, A l'intention de tous, observateurs et acteurs, il s'agit aussi de préciser qui peut arrêter le jeu et quand. Pour ceux qui vont jouer, on peut dire quelques mots de la manière de jouer au jeu de rôles, qui est différente de ce qui est exigé de l'acteur du jeu dramatique, mais qui se rapproche de ce qui est souvent demandé au psychodrame. Au psychodrame comme au jeu de rôles, il s'agit de «faire comme si» on était le directeur, le professeur, l'infirmière, etc. Au théâtre il s'agit de montrer, de donner à voir aux spectateurs une production signifiante en elle-même. La représentation n'y est pas un moyen, mais un but, et passe donc par un «métier». Le jeu n'y est pas, comme au psychodrame ou au jeu de rôles «en attente d'une parole, en souffrance d'une interprétation», selon la formule de Jean CAUNE. Une «personnalisation des détails» se substitue au psychodrame, d'après Pierre BOUR à la «dramatisation des détails» du jeu dramatique. Une certaine «personnalisation des détails» est également ce qu'on peut attendre des acteurs du jeu de rôles (mais pas du sociodrame, où il s'agira plutôt d'une «socialisation des détails»). On sent bien, d'ailleurs, dès qu'un participant se met à jouer «comme au théâtre», combien cela va rendre son jeu difficile à exploiter.

5. Les techniques d'intervention dans le jeu.

Elles sont pour la plupart issues du psychodrame morénien (MORENO en recensa 350 !), on ne parlera ici que des plus employées.

5.1. Le jeu direct : l'animateur peut choisir de prendre un rôle. Il se rend ainsi très difficile tout autre type d'intervention.

5.2. Le doublage : en se plaçant derrière un acteur et en s'exprimant à sa place (à la première personne du singulier) il est, par exemple, possible de manifester ce qui était latent dans une situation (le «non-dit»).

5.3. Dans l'aparté, c'est le protagoniste qui fait lui-même ce travail.

5.4. L'interversion de rôles : en permutant les rôles de deux acteurs à un instant précis du jeu (on permute d'ailleurs leurs places), cette technique permet soit de dénouer une situation bloquée, soit et ce n'est pas contradictoire, de faire explorer les rôles antagonistes. par ces oppositions ou les décalages qu'elle permet d'observer, l'interversion de rôles fournit souvent des matériaux non dépourvus d'intérêt à la phase d'exploitation.

5.5. Les rôles «spontanés». (Pas totalement spontanés, puisque autorisés par les consignes, donc suscités !). C'est la possibilité pour les observateurs (dont l'animateur) d'intervenir dans le jeu en créant un rôle nouveau. La règle veut que l'intervenant énonce en entrant dans l'aire du jeu le nouveau personnage qu'il incarne, de manière à ne pas polariser ou bloquer le jeu.

5.6. Le remplacement «spontané». Mise au point et utilisé par Augusto BOAL et le Théâtre de l'opprimé, elle prolonge les deux techniques précédentes en permettant à un observateur de remplacer, lorsqu'il en ressent la nécessité, un acteur.

5.7. Autres techniques : on citera, sans entrer dans les détails :

- l'autodrame (un participant joue tous les rôles) ;
- l'action par la parole, et à l'opposé :
- le jeu non verbal.

Tous ces procédés offrent à l'animateur du jeu de rôles un ensemble de moyens puissants (dont il peut déléguer certains), qu'il peut mettre au service de ses objectifs avec la préoccupation, développée au chapitre suivant, de donner un sens au jeu, c'est-à-dire de fournir aux observateurs un ensemble de faits, d'actions, de détails, de paroles, de «loupés», qui peuvent s'agencer, soit dans le jeu, soit lors de son exploitation, de manière significative.

De ce point de vue les interventions de l'animateur dans le jeu agissent bien entendu en l'infléchissant, mais également à la manière d'un projecteur de théâtre : à travers un nouvel éclairage, l'action se décentre, pour se recentrer ensuite ailleurs, sur un personnage, un dialogue, une relation, voire un détail apparemment anodin.

6. L'arrêt du jeu.

Le plus souvent c'est là un privilège de l'animateur bien qu'il puisse déléguer ce

pouvoir aux participants pour en faire un élément signifiant. On peut arrêter le jeu lorsqu'on estime que la situation est dénouée. On peut également, au risque de frustrer les acteurs, l'arrêter dès que la séquence jouée est jugée suffisamment significative. A ce propos, il faut noter que si le plaisir de jouer constitue le moteur du jeu de rôles, il ne saurait suffire à en assurer l'économie. L'animateur, en n'hésitant pas au besoin à le contrarier a donc, par rapport à son propre plaisir de jouer, une position paradoxale.

7. Le sociodrame, un jeu de rôles particulier.

Dans le sociodrame, il n'importe plus de s'investir personnellement dans un rôle, mais plutôt dans la représentation collective d'une catégorie sociale (ou ethnique, religieuse, culturelle).

Ce qui est intéressant, ce n'est pas comment tel ou tel va jouer, à sa manière particulière, un rôle, même socialement typé, mais comment un groupe de personnes va entreprendre collectivement de représenter un certain nombre de traits spécifiques d'un groupe social.

Les objectifs du sociodrame ne sont pas essentiellement distincts de ceux du jeu de rôles. A des fins pédagogiques, il se prête à l'exploration de certains phénomènes sociaux tels que le racisme, une rumeur, un conflit du travail, etc. En ce qui concerne son utilisation à des fins d'intervention sociale, les difficultés de mise en oeuvre semblent nous mettre à l'abri pour un temps de l'emploi de cette technique comme moyen de modification collective des comportements de groupes sociaux constitués.

Du point de vue méthodologique, le sociodrame, qui peut regrouper un grand nombre de participants, se distingue par l'adjonction d'une séquence supplémentaire. A l'intérieur d'une catégorie, les rôles ne sont pas distincts : d'où la nécessité, pour forger une certaine unité à chaque catégorie, également pour y choisir collectivement une stratégie de jeu, d'une phase nouvelle précédant le jeu proprement dit. Cette séquence consiste à réunir simultanément les acteurs par sous-groupes catégoriels. On doit éviter ainsi d'arriver à la personnalisation des enjeux, des conflits, pour tendre à l'émergence des stéréotypes sociaux.

On peut effectuer comme A.M. ROCHEBLAVE-SPENLE une distinction, dans le concept de rôle social, entre deux niveaux coexistants, l'un centré davantage sur des composantes fonctionnelles et actives, l'autre mettant en jeu des aspects plus imaginaires et théâtraux.⁽¹⁾

Du point de vue méthodologique, le jeu de rôles apparaît comme un dispositif opérant la légalisation des productions projectives des participants, c'est-à-dire que dans un contexte ludique il devient «permis», et même conseillé, d'investir un rôle, et plus précisément le niveau imaginaire et théâtral de celui-ci. Or on peut affirmer sans grand risque de se tromper, que les préoccupations du formateur, ou tout au moins celles de l'institution qu'il représente, sont massivement d'ordre fonctionnel et actif. Le jeu de rôles ne serait alors que le stratagème permettant cet escamotage : la substitution entre eux des deux niveaux du rôle social. Le participant, et le plus souvent l'animateur, pensent travailler sur le second niveau, imaginaire et théâtral. C'est bien d'ailleurs ce qui se produit, mais uniquement sur la scène symbolique du jeu. Cette scène symbolique est elle-même placée dans le champ de la réalité sociale, et dans ce champ là, le jeu de rôles opère comme un outil (une clé, un levier, si l'on veut), qui va permettre l'ajustement (ou le décentrement) des aspects proprement fonctionnels et actifs des rôles sociaux au système de valeurs admises (ou rejetées) explicitement ou non, par l'animateur et son institution.

(1) Une illustration pertinente de cette analyse est fournie par un passage célèbre de SARTRE : celui du «garçon de café», dans «l'Être et le Néant».

L'EXPLOITATION DU JEU

1. La question du sens.

Affirmer que l'exploitation du jeu de rôles, de ce qui s'y est déroulé, pose une question d'ordre sémantique, n'a rien d'évident par rapport à nombre de pratiques existantes. ARDOINO, que nous suivons volontiers, affirme que tout processus évaluatif (et l'exploitation du jeu en est bien un) peut-être soumis à deux lectures. La première privilégie un langage mécanique, cybernétique, hors du temps et de l'histoire : ce sont les forces et leurs effets, leur efficacité, qui importent. La seconde est une lecture herméneutique, interprétative, axiologique, qui privilégie la question de la signification de ce qui a été observé. C'est cette lecture en termes d'effets de sens qui nous intéresse dans l'exploitation d'un jeu de rôles, car, comme le remarque justement ARDOINO, c'est la seule qui :

«ne peut exclure les questions de l'imaginaire, de la création, de la temporalité, et surtout des valeurs».

Dans la pratique, le formateur peut avoir trois attitudes différentes une fois le jeu arrêté. La première possibilité consiste à ne rien faire : le jeu terminé on passe à autre chose. Cette absence d'exploitation répond sans nul doute à certains objectifs. Le jeu vaut en lui-même et non plus en tant que représentation symbolique de la réalité ou de l'imaginaire. Gageons, en prenant appui sur l'exemple de l'analyse publicitaire des motivations, que si l'exploitation ne se fait pas «hic et nunc», d'autres, ailleurs et plus tard, s'en chargeront.

La seconde possibilité est sans doute la plus pratiquée. Utilisant une lecture en termes d'effets de forces, elle vise à une plus grande efficacité, sociale ou professionnelle, individuelle ou collective. Il s'agit pour le formateur de pointer ce qui, dans le jeu, se rapproche ou s'écarte du modèle comportemental (explicite ou implicite) qu'il est chargé de promouvoir. Ainsi l'analyse transactionnelle fournit un exemple de valorisation (et de dévalorisation) d'attitudes sociales et de comportements professionnels, à travers une classification psychologisante ultra simpliste en trois catégories dénommées «parent-enfant-adulte». Cette recherche de l'efficacité semble la plupart du temps incompatible avec la simple reconnaissance par le formateur de déterminations, culturelles, sociales, idéologique^ aux différentes façons de «jouer un rôle». L'efficacité elle-même ne peut être reconnue comme une valeur sous peine d'induire une interrogation sur l'existence de valeurs de substitution. Cette contradiction semble insurmontable.

La troisième et dernière possibilité est, on l'a vu, la recherche du sens de ce qui a été joué.. N'ayons pas la naïveté de soutenir que cette lecture n'a pas également pour objectif ultime une action sur les comportements, mais elle a sans aucun doute

l'avantage de ne rien vouloir escamoter, et en particulier de ne pas esquiver qu'il existe un choix, que ce choix est toujours socialement marqué, à travers l'empreinte des idéologies et les canaux des institutions. Et qu'en dernière analyse, ce choix soulève des questions éthiques.

2. L'observation.

Si la recherche de la signification du jeu amène à des controverses théoriques, elle conduit à envisager également des procédures pratiques, notamment celles liées à l'observation et à sa restitution.

Un simple mot, un texte, à plus forte raison un jeu, renvoient toujours à une polysémie possible. Le formateur, observateur averti, n'en possède pas pour autant les moyens de décrypter seul la multiplicité des significations qui s'entrelacent dans une séquence de jeu. Et ceci pour la raison que chaque participant, à travers son histoire personnelle et sa sensibilité propre, possède seul les moyens de définir ce qui, pour lui, à pris sens. C'est pourquoi le travail de l'observation et l'organisation de sa restitution sont si importants. L'exploitation du jeu ne se fera pas à travers les interprétations du formateur, mais avant tout en prenant en compte ce qui a été vécu, vu, entendu et ressenti par chaque participant, ou plutôt ce que chacun tient à en dire.

Dans un jeu, trois modes d'observation sont possibles et peuvent nécessiter des consignes particulières.

2.1. L'observation, participante : elle concerne l'acteur, elle est généralement centrée sur lui-même, sur les relations qu'il a établies et ce qu'il a ressenti pendant le jeu.

2.2. L'observation croisée : c'est la tâche laissée à ceux qui ne jouent pas. L'animateur peut laisser ce travail se faire spontanément, comme il peut assigner à chaque observateur un travail plus ou moins précis, soit limité dans l'espace, soit axé sur un aspect qui risquerait d'échapper à une observation non organisée (les déplacements et autres «signaux» corporels, le «non-dit», la distribution de la parole, les «loupés», la psus et autres actes manqués...)

2.3. L'observation magnétoscopée : elle peut compléter d'une manière quelquefois intéressante les deux modes précédents, surtout si l'appareillage est léger et pris en charge par les participants. Mais le magnétoscope et la façon de le manier introduisent des paramètres supplémentaires, dont le moindre n'est pas l'apparence objective de l'image télévisée. Pourtant, là comme pour l'observation participante ou croisée, ce qui est restitué est bien, à travers l'électronique, le produit d'une certaine subjectivité, d'un certain «regard», d'une certaine «écoute» particulière de l'autre ou de soi.

3. La fonction de l'animateur.

L'animateur peut bien entendu restituer sa propre observation. Peut-être pas en premier lieu, position où elle risque malencontreusement de servir de modèle. Mais d'autres questions doivent, au moment de l'exploitation, le mobiliser :

3.1. Qui parle ? Dans sa «gestion» du temps de restitution, l'animateur est sensible à l'ordre, à la durée et au contenu des prises de parole. Au jeu de rôles, contrairement au psychodrame, ce sont les observateurs qui parlent en dernier, les acteurs et éventuellement l'auteur du thème du jeu en premier. En effet, ce qu'on veut y privilégier est la compréhension d'une situation et non l'analyse d'une personne.

3.2. Pour dire quoi ? Les restitutions vont porter sur les rôles, le groupe et certaines dimensions de la situation. Elles risquent de porter également sur les individus. L'animateur peut infléchir le travail de restitution, en pointant certains aspects peu souvent relevés spontanément : aspects institutionnels, idéologiques, éthiques... Ou en ayant soin d'interpeller plutôt les rôles que les personnes, plutôt la situation jouée que la situation vécue réellement.

3.3. De quelle manière ? Il n'est pas question de censurer certains ni veaux de la parole, mais plutôt de les nommer pour les identifier : ce qui est descriptif doit être distingué de ce qui est interprétatif, ce qui est normatif de ce qui est didactique. Cela concourt à donner un sens à l'ensemble des discours, qui peuvent à certains moments devoir être recentrés sur le jeu, pour marquer ce qui est de l'ordre des opinions, du débat d'idées, ou du travail de restitution de l'observation.

C'est ainsi que le formateur peut concourir à donner sens à ce qui n'en avait peut-être pas spontanément. En nommant, en distinguant, mais également en reliant (en cousant) entre eux des éléments qui pouvaient sembler à première vue disparates. Dans ce travail de «patchwork», c'est à lui que revient la tâche de souligner les similitudes, les contradictions, les paradoxes et éventuellement d'en proposer des interprétations. Ce travail peut être illustré par des «jeux de rôles secondaires», scènes très courtes qui viennent répéter, lors de l'exploitation, avec quelques différences suggérées par le formateur, une séquence du jeu principal.

Quelle qu'en soit sa densité, la phase d'exploitation n'épuise en aucun cas la question du sens à donner à ce qui a été joué. Elle la laisse ouverte à d'autres significations qui peuvent encore surgir ou n'être saisies que des années plus tard, comme le remarque Patrice LORROT à propos d'une intervention auprès d'agriculteurs, datant de plus de dix ans.

SPECIFICITES DU JEU DE ROLES

C'est donc par l'étude de l'ensemble des trois aspects, fonctionnel, méthodologique et sémantique, que peut apparaître le caractère spécifique du jeu de rôles, tant par rapport au psychodrame dont il utilise certaines techniques que par rapport à d'autres outils de formation, dans la gamme desquels il se situe.

1. Spécificités par rapport au psychodrame.

On doit noter en premier lieu que les contextes institutionnels où psychodrame et jeu de rôles se développent sont absolument distincts. A la démarche volontaire, de changement personnel, en dehors de toute contrainte sociale et où la relation avec le thérapeute laisse toute liberté de s'exprimer, caractérisant l'activité psychodramatique, s'oppose l'environnement institutionnel souvent ambigu de la formation ou de l'action sociale, où prend place l'utilisation du jeu de rôles. Pour peu que l'on s'attache, comme par exemple GUIGOU, à lever les ambiguïtés de ces institutions, on y trouvera toujours une fonction de contrôle. Contrôle social, contrôles sur l'organisation et la nature du travail, sur le temps et le contenu de la formation, etc.

Pourtant, il est vrai que la même situation peut souvent être jouée en psychodrame et en jeu de rôles. C'est particulièrement l'action de l'animateur qui va, de la mise en scène au jeu et à son exploitation, introduire de profondes différences. Dans un jeu de rôles ou un sociodrame, ce qui importe ce sont les rôles, ce sont les attitudes individuelles ou collectives des acteurs à travers ce qu'ils représentent dans les rôles. Au psychodrame en revanche, si le comportement professionnel ou social est loin d'être absent à travers les matériaux apportés par chacun, il l'est si l'on peut dire, en tant que symptôme. Ce n'est pas le rôle qui est l'objet du psychodrame, c'est la personne elle-même. Peut-être son comportement en sera-t-il modifié, «amélioré», mais s'il en est ainsi ce ne sera que par surcroît. Cela semble en tout cas insuffisant pour fonder la démarche de KAEPPELIN, qui veut établir l'utilisation du psychodrame comme moyen de formation professionnelle.

La fonction de l'animateur est donc de traduire précisément ces différences de nature et d'objectifs en différences méthodologiques et sémantiques. On a pu observer qu'il disposait pour cela des armes nécessaires et d'une «marge de manoeuvre» considérable, car c'est lui qui va, par ses interventions et à travers la conduite du jeu, imposer la nature du travail et induire que les significations qui vont se dégager du jeu soient en accord, ou tout du moins compatibles, avec ses objectifs et ceux de l'institution. Cela ouvre donc la possibilité d'une formation spécifique à l'animation du jeu de rôles, indépendante du psychodrame et d'une démarche thérapeutique.

Ce qui- introduit la fameuse question de l'implication. Prenons à titre d'exemple cette mise en garde trouvée chez LA VERRIERE et PLAILLY :

«Attention : cette technique pédagogique est particulièrement impliquante. Il ne

faut pas oublier qu'elle dérive d'une méthode thérapeutique, le psychodrame de MORENO».

Cette adresse aux formateurs pose particulièrement mal le problème en évacuant ce qui est central derrière cette question de l'implication, à savoir la problématique du désir. Au psychodrame, la démarche thérapeutique des participants est, par ^essence, sous-tendue par un désir de s'impliquer. Au jeu de rôles, au contraire, le désir d'implication, c'est avant tout le désir de l'animateur, qui risque fort de heurter de plein fouet les déterminations institutionnelles. A l'Université, par exemple, ce n'est pas par hasard que dans les IUT, qui sont les institutions les plus structurées, les plus contraignantes pour les étudiants, se manifeste le plus massivement ce qu'il est convenu d'appeler «des blocages», «des résistances» au jeu de rôles.

2. Spécificités par rapport aux autres moyens de formation.

Le jeu de rôles se situe dans la palette des techniques projectives. Il a néanmoins un premier avantage sur nombre d'entre elles, c'est d'annoncer ouvertement la couleur ! Au jeu de rôles on sait, ou on se doute, puisque c'est la règle du jeu, qu'il va s'agir de se projeter dans un rôle, et qu'on va donc donner à voir dans cette représentation une partie de "soi-même. Alors on peut quand même essayer de choisir cette partie-là, si cela s'avère nécessaire dans le contexte institutionnel. D'autres techniques sont quelquefois plus insidieuses (comme les exercices dérivés des tests psychologiques) mais offrent, en compagnie du jeu de rôles, la particularité de s'attacher davantage aux comportements qu'aux savoirs (à l'être qu'à l'avoir ?). D'ailleurs les institutions qui les emploient d'une manière significative présentent, semble-t-il, certaines caractéristiques, fonctionnelles et idéologiques. Placées massivement dans le champ du contrôle et de la gestion de la force de travail (professions de l'éducation, de l'animation sociale, de la santé, du commandement...), on peut se demander si ce recours y est justifié par la simple nécessité d'offrir une gamme de comportements adaptés aux «nouvelles réalités sociales», ou à l'absence pour ces fonctions, d'une légitimité scientifique qui les fonde et les justifie d'une manière incontestée. Il fut une époque, pas si lointaine, où l'ingénieur, l'instituteur, l'infirmière, possédaient «naturellement» une autorité indiscutée. C'est-à-dire que la seule possession du savoir, scientifique ou technique, suffisait à leur assurer la parcelle de pouvoir social nécessaire à régenter la sphère placée sous leur responsabilité (l'atelier, la classe, le service hospitalier). Aujourd'hui, même les sciences et les techniques apparaissent oblitérées par les idéologies. S'y référer ne suffit plus et les possesseurs du savoir (sauf peut-être encore les médecins, pour combien de temps ?) ont à coup sur perdu certains de leurs avantages sociaux (à commencer par leur sécurité sociale !). C'est dans ce moment là qu'il commence à importer de se préoccuper des attitudes et des comportements.

Hier un instituteur (par exemple) pouvait (presque) tout se permettre dans sa classe. Qu'il fasse mine aujourd'hui de frapper un élève et il risque fort d'avoir une pétition sur le dos ! Heureusement qu'il y a la Pédagogie — pardon ! les Sciences de l'Education — mais las !... le recours à la Science a (déjà) fait son temps. Mieux vaut faire du jeu de rôles !

BIBLIOGRAPHIE

- D. ANZIEU. L'implication de la personnalité dans le jeu du rôle - Travail humain n°1 et 2 - 1958.
- J. ARDOINO. A propos du sens - «Pour» n°56 - 1977.
- A. BOAL. Jeux pour acteurs et non acteurs - Maspero - Collection Malgré-tout - 1979.
- P. BOUR. Le psychodrame et la vie - Delachaux et Niestlé - 1972.
- J. CAUNE. La dramatisation - Thèse de 3e cycle - Université de Paris 8 - Département de Théâtre - 1978.
- R. CORSINI, M.E. SHAW et R.R. BLAKE. Role - playing in business and industry Free Press - N.Y. 1961.
- J. DURAND. La notion de rôle et les techniques de jeu dramatique - Université de Grenoble 2 (à paraître).
- J. FANCHETTE. Psychodrame et théâtre moderne - Buchet - Chastel - 1972.
- J. FOREST. Psychodrame, sociométrie et enseignement de l'architecture - Bulletin de psychologie n°285, tome XXITI, 13 - 16 1970.
- M. GABAY. Autoscopie et identité - Compte-rendu de la 2e rencontre nationale des formateurs en expression - communication - AFEC - Vannes 1979.
- E. GOFFMAN. La mise en scène de la vie quotidienne - Tome 1 - La représentation de soi - Editions de minuit - 1973.
- S. GOUNOD. Le jeu de rôle - Bulletin de psychologie n°285, tome XXTIT, 13 - 16 - 1970.
- J. GUIGOU. Les analyseurs de la formation permanente - Anthropos - Privat - 1978.
- P. KAEPPELIN. Le psychodrame moyen de formation - Socioguides - Le Centurion - 1977.
- R. KOHN, J. MASSONAT et M. PIOLAT. Formation par l'observation de situations éducatives - Revue Française de Pédagogie - 1978.
- J. LAVERRIERE et G. PLAILLY. 75 fiches pour organiser le travail en groupe - Fiches EO/FP - Les éditions d'organisation - 1977.

- P. LORROT. Jeu de rôle et analyse institutionnelle - Compte-rendu de la 3e Rencontre des formateurs en expression - communication - AFEC - Paris - 1980.
- A.M. ROCHEBLAVE-SPENLE. La notion de rôle en psychologie sociale - PUF - 1969.
- J.P. SARTRE. L'Être et le Néant - Gallimard 1943.
- P.B. SCHNEIDER et E. de PERROT. Considérations sur l'utilisation du jeu de rôle comme moyen d'enseignement de la relation médecin malade - Revue de médecine psychosomatique, XIII, 2 - 1971.
- A. SCHUTZENBERGER. Introduction au jeu de rôle - Mésopé - Privat - 1975.
- F. VANOYE. Compte-rendu de l'atelier «Jeux de rôles» du Forum'1980 - Revue Pédagogique IUT n°64 - Décembre 1979.
- D. WIDLOCHER. Psychodrame et formation professionnelle - Encyclopedia Universalis.

En outre, deux séries «pratiques», contenant de nombreux titres, recourent souvent au jeu de rôles :

- «Formation permanente en sciences humaines»
Editions ESF.
- «Fiches EO/Formation permanente»
Editions d'Organisation.