

Présentation du jeu de rôle

*Dans le cadre de la formation de formateurs professeurs documentalistes
le 11 mai 2005*

Origines

Jacob-Levy MORENO 1889-1974

Vienne et immigration aux USA 1925

C'est donc la génération antérieure à la migration importante des intellectuel juifs allemands (LEWIN)

Intérêts multiples :

- études de médecine

- théâtre

- des activités d'aide (exemple des prostituées, camp de réfugiés durant la première guerre mondiale)

"Hasard" découverte de la fonction cathartique du "jeu" // découverte de la psychanalyse ...

l'expression spontanée, mais organisée tout de même.

A l'origine de

- Sociogramme
- Psychodrame
- Jeu de rôle
- Psychothérapie de groupe

Développement aux USA de ses activités thérapeutiques et de formation de thérapeutes

Après la seconde guerre mondiale, il y a plusieurs missions en Europe, et en particulier en France, de psychologues. Il semble que la méthode soit arrivée à ce moment.

Les diverses utilités

Trois utilités

- approche thérapeutique et/ou personnelle

- approche formative, apprentissage, professionnelle

Utilité méthodologique

Acte, corps, implication

Distinction entre

Psychodrame : la mise en jeu de soi. Centration sur le personnel, fonction cathartique

Jeu de rôle : situations sociales et professionnelles

Déroulement

La situation
Le/les protagonistes
L'espace
Le temps

Le groupe qui va se diviser en deux :

- les joueurs
- les observateurs

Le meneur, animateur, formateur

*Présentation de la check-list
Et des phases du déroulement*

Mon avis sur l'utilisation

En préparant cette journée, je me suis mis à réfléchir aux utilisations de cette méthode que j'avais pue faire, et quelles en étaient les caractéristiques ?

A ce jour, trois utilisations :

- deux jeux de rôles construits pour la formation des PP
- jeux de rôles pour l'accueil en CIO
- jeux de rôle pour stage professeurs documentalistes, rencontre-négociation avec chef d'établissement

Les particularités de ces différentes situations :

- problématiques, "incertaines"
- vécues solitairement la plupart du temps. Il ne peut pas y avoir d'apprentissage par mimétisme.

Référence à la bibliographie, et aux thématiques de commentaires

Check-liste

	A définir
La situation, le scénario	<p>Ce que l'ensemble des protagonistes savent de la situation qui les réunit.</p> <p>Mais il faut éventuellement définir ce que chacun des protagonistes sait (et donc par différence ce que les autres ne savent pas).</p> <p>Il faut éventuellement que le formateur décide si les observateurs savent quelque chose et quoi.</p>
Le/les protagonistes	<p>Les définir chacun par leurs positions professionnelles, par des caractéristiques relationnelles, par des objectifs particuliers à atteindre...</p>
L'espace	<p>Où se situe la situation, la rencontre qui sera jouée ? Cet espace peut être reconstitué matériellement au minimum, et préparé par l'animateur, ou laissé à définir par l'un des protagonistes (celui qui « contrôle » la situation et cet espace).</p>
Le temps	<p>Éventuellement il est important de situer dans le temps (période de l'année, de la semaine, de la journée...) la scène qui sera jouée. Il faut également prendre une décision sur la durée de la scène. Il peut y avoir différentes situations concernant le temps :</p> <ul style="list-style-type: none">- définir le temps (afin d'obtenir quelque chose sur la période), ou pour contraindre la rapidité de la situation ;- réduire le temps, afin de faire jouer plusieurs scènes rapides et courtes ;- ne pas définir le temps. Mais alors l'arrêt sera défini soit par les protagonistes, ou l'un d'eux (ce qui peut faire partie du scénario), ou bien c'est le formateur qui décide d'arrêter.

Le déroulement

La proposition du jeu

Deux possibilités

En tant que formateurs vous avez décidé de faire travailler les stagiaires sur un thème, ou bien c'est au cours du stage qu'une préoccupation apparaît. Soit vous avez préparé le matériel d'un jeu à utiliser, soit vous utilisez un thème de situation proposé par un ou des stagiaires.

Dans les deux cas, soit il faut avoir préparé, préalablement, le matériel, ou il faut l'inventer sur le moment, en prenant appui sur la check-list indiquée.

Mais de plus il faut préparer les protagonistes en les isolant un moment du reste du groupe, et éventuellement en les isolant entre eux afin qu'ils se préparent. L'un d'entre eux aura de plus à définir matériellement l'espace (en l'aidant éventuellement).

Il faut également disposer le reste du groupe en position d'observation, de spectateurs. Des consignes de « non-intervention », de « non-manifestation » sont à donner (pas de bruits, de rires, etc). On peut également demander une observation précise et particulière à certains : noter les échanges verbaux, enregistrer les temps de parole et par qui, s'intéresser à la gestuelle, observer les regards, etc... On peut au contraire laisser libre l'observation. Eventuellement proposer des grilles d'observation conçues préalablement.

La mise en jeu

Vous ouvrez la séquence du jeu.

Durant le jeu, vous observez le maximum de choses, en vous centrant bien sûr ce que vous voulez éventuellement faire remarquer aux stagiaires à propos de ce type de situation. Il vous faudra choisir physiquement un angle de vue d'ailleurs.

Après le jeu

Remercier les joueurs. Les faire applaudir.

Ensuite faire parler sur le ressenti les protagonistes tour à tour.

Puis les observateurs sont invités à faire leurs remarques. Attention les commentaires ne portent pas sur la qualité du jeu, mais sur « ce qui s'est passé ». Tout le monde n'a pas vu la « même chose ». Et c'est un point très important sur l'idée de multiplicité de réalités éprouvées par les acteurs.

Ensuite et en même temps vous introduisez vos remarques et commentaires. Il s'agit toujours de comprendre la situation, et les comportements joués. Vous n'avez pas à chercher à interpréter par des éléments personnels.

Bibliographie

Présentation du jeu de rôle

Le livre de base :

Anne Ancelin-Schützenberger : Le jeu de rôle. 1981. ESF Editeur

Ressources interprétatives

Erving Goffman, La mise en scène de la vie quotidienne, 1. La présentation de soi. Les éditions de Minuit, 1973.

Notions de : scène et de coulisse, équipe de représentation, le semblant-de-travail

Edward T. Hall, La dimension cachée. Le Seuil, 1971, Le point, 1996.

La proxémie, typologie sociale, culturelle et historique de l'espace humain.

Beavin, Jackson, Watzlawick, Une logique de la communication. Le Seuil, 1972, Le point.

Théorie des relations et en particulier des deux relations de base (symétrie et complémentarité) ; la mise en séquence des comportements interactifs.

Rappels

Sur mon site (<http://perso.club-internet.fr/bdesclau>), page Formation de Formateurs, FodeFo des professeurs documentalistes.

Méthodologie goffmanienne

Utilisation de la théorie dramaturgique que Erving Goffman présente dans : Erving Goffman, La mise en scène de la vie quotidienne, 1. La présentation de soi. Les éditions de Minuit, 1973. Chapitre 3 (pp. 105-135), les régions et le comportement régional

Document sur des outils méthodologiques, présentés en 2003-2004 au groupe des formateurs professeurs documentalistes avec Monique Dupuis