

Le jeu de rôle



DÉFINITION

Le jeu de rôle est une scène improvisée entre deux ou plusieurs membres d'un groupe. L'improvisation s'effectue à partir d'un thème (professionnel, social, familial, actuel ou futur) suffisamment général pour permettre à chaque personnage de jouer le rôle à sa manière.

Cette méthode active d'apprentissage possède de nombreuses vertus formatives, par la **prise de conscience** qu'elle entraîne chez les participants et chez les observateurs.

Le jeu de rôle participe à la possibilité d'**évolution des attitudes** de la personne grâce à une prise de conscience au niveau intellectuel et au niveau affectif. C'est sur des attitudes réelles, des relations humaines vraies, telles qu'elles s'expriment dans la situation vécue dans l'instant, que les participants vont **réfléchir**.

Une méthode active d'apprentissage Comment développer des attitudes ?

Objectifs

Le jeu de rôle permet de :

- ♦ vivre une situation pour mieux l'analyser dans sa complexité ou sous toutes ses facettes.
- ♦ comprendre de l'intérieur le point de vue d'autrui.
- ♦ évaluer, réajuster et ouvrir l'éventail des rôles sociaux et professionnels tenus dans la vie quotidienne.

Il permet d'explorer, expérimenter, développer, entraîner au changement et donc de donner à l'individu un plus grand degré de liberté et de spontanéité.

Origine

Le jeu de rôle est dérivé du psychodrame, inventé par Moreno vers 1922. Ce médecin, psychiatre et sociologue, prit conscience de la valeur libératrice du jeu dramatique pour l'acteur.

Déroulement

1) Introduction ou mise en train (+/- 1/3 du temps)

Sur proposition de l'animateur ou du groupe, on décide de jouer une scène qui sera objet d'analyse. Le thème est donné (il doit rester flexible pour ne pas inhiber la spontanéité) et les rôles sont répartis entre des membres du groupe.

Rôle de l'animateur : observer constamment le groupe, essayer de garder un temps vif pour qu'il se présente des volontaires.

2) Le jeu (+/- 1/3 du temps)

Au début, l'animateur rappelle rapidement les rôles, il décrit l'espace du jeu, il "échauffe" les acteurs. Ceux-ci improvisent à partir du thème. Le groupe observe la scène.

Rôle de l'animateur : pour garder un rythme rapide, il précise qu'on jouera au mieux et que les petits détails n'ont pas d'importance.

3) Feed-back (+/- 1/3 du temps) :

Chaque membre analyse ce qu'il a ressenti durant le jeu de rôle.

Rôle de l'animateur : se centrer sur le groupe, veiller à rester dans l'ici et maintenant de la vie du groupe, éviter les interprétations en profondeur. Il clôture la séance en synthétisant les options prises par le groupe.

Variantes

Le psychodrame

Reconstitution sur scène d'une situation personnelle historique réelle ou imaginaire (Moreno), favorisant la catharsis (libération des sentiments refoulés), la prise de conscience, la compréhension de soi, de l'autre, et la reconstruction de soi. Il se différencie nettement du jeu de rôle par le niveau d'implication des acteurs et son but thérapeutique.

Le sociodrame

Se centre sur le groupe en tant que tel et met en scène des problèmes sociaux types (rapports patrons - ouvriers). Ethnodrame, mimodrame, sketch, vignette (très court, 2-3')

Domaines d'application**Formation personnelle**

Usage proche du psychodrame. Re-découverte de soi, le jeu de rôle aide au savoir-être.

Formation professionnelle

Pour les médecins, psychologues, vendeurs, ...

Apprentissages sociaux et sensibilisation aux relations humaines, préparant à des situations nouvelles, le jeu de rôle permet d'acquérir du savoir-faire.

Moyen général d'animation pédagogique

Méthode active d'apprentissage :

- ♦ Il rend vivantes certaines matières (ex. : langues étrangères, latin, histoire, français). Joignant le geste à l'action et à la parole, il met en jeu une mémoire motrice et affective en plus qu'intellectuelle, ce qui permet une meilleure intégration de la matière; il aide à l'acquisition d'un savoir.
- ♦ Il transforme la situation d'apprentissage : l'étudiant devient actif, les hiérarchies s'estompent et permettent une meilleure communication.
- ♦ Il débloque certaines situations scolaires : levée de la résistance à une matière difficile; levée de difficultés relationnelles enseignant-enseigné (ceci exige un psychodramatiste entraîné).

RÉFÉRENCES :

Enriquez, E. (1971). *La formation sociale dans les organisations*. Paris : PUF. 192-199.

Gounod, S. (1969-1970). *Le jeu de rôle ou l'irruption des possibles*. *Bulletin de psychologie*. N° spécial le psychodrame.

Mucchielli, R. (1975). *Les méthodes actives dans la pédagogie des adultes*. Paris : ESF.

Schutzenberger, A.A. *Introduction au jeu de rôle*. Paris : Prévot. 14-16, 38-45, 115-187.

Schutzenberger, A.A. (1981). *Le jeu de rôle*. Paris : ESP. 84

Simon, F. & Albert, L. *Les relations interpersonnelles*. ARC. 107-108, 167-307.