

Colloque - Complexité de la formation
Interroger et modéliser les interventions de formations en situations complexe

Atelier 3G
Auto-Eco-Organisation de l'autoformation

Stéphane Daniau
Doctorant Sciences de l'Éducation, CeRFor, Université Montpellier 3

**Le Jeu de Rôle formatif,
un apprentissage expérientiel de l'autoformation**

Préambule

1. Présentation du Jeu de Rôles formatif

A. Contexte d'émergence

B. Mode de préparation

C. Déroulement de la formation

2. Spécificités du Jeu de Rôles Formatif

A. Atouts et apports

B. Concepts en jeu

C. Les différents protagonistes

3. Projections et préconisations

A. Du joueur au meneur

B. Du groupe à la société

Préambule

L'homme d'aujourd'hui, surtout comme membre de quelque collectivité en gestation, semble se comporter suivant l'échelle mentale de la puberté ou de l'adolescence (...) l'absence d'humour, les réflexes déterminés par les mots d'ordre chargés de haine ou d'amour, l'imputation d'intentions malveillantes aux « exclus » du groupe et l'intolérance outrancière à leur égard, l'exagération démesurée dans la louange ou dans le blâme, l'accessibilité à toute illusion qui flatte l'amour-propre ou la conscience du groupe. Ces propos de J. Huizinga¹, datant des années 30, font le constat toujours d'actualité de l'immaturité de notre société. Ce système hiérarchique aliénant, dominé par une oligarchie attachée à ses privilèges et engagée aveuglément dans ses idéologies d'opposition, ne laisse pas de place à l'humanisation de la société. Il produit une société normative et individualisante qui refuse d'admettre la formidable évolution des potentialités humaines.

Noyé dans le flot d'informations à disposition, l'individu continue de puiser dans le vaste échantillon des idées reçues pour se forger une opinion pleine de certitudes. Comme il lui est difficile d'être cohérent dans ses différents rôles, si ce n'est en les réduisant au plus faible dénominateur commun ou à une identité presque caricaturale, il se réfugie dans l'absence procurée par : le travail, la télévision, les drogues, les loisirs, etc. Ceci est accentué par le décalage flagrant existant entre les discours et les faits, par l'absence de reconnaissance des potentialités de chacun et l'impossibilité de se réapproprier la fonction sociale.

Le manque de maturité des individus² qui se sont succédés aux rênes du pouvoir depuis plusieurs millénaires est devenu, depuis Hiroshima, très problématique. Lorsque D.W. Winnicott³ évoque la question de la maladie psychiatrique personnelle, qu'il relie notamment à la capacité de l'adulte à s'accomplir dans un système social infantilisant, il précise que parmi les cas avérés, on compte *nombre d'individus ayant accédé à des postes d'autorité ou de responsabilité - à savoir : les paranoïaques, dominés par un système de pensée, système qui doit être constamment à l'œuvre pour tout expliquer. Autrement, pour l'individu atteint de cette maladie, ce serait une confusion aiguë des idées, un sentiment de chaos et l'impossibilité de savoir où il va.* A défaut d'une écobiopsychosociothérapie⁴ de groupe à l'échelle mondiale, il convient de rechercher des alternatives visant à rendre les individus autonomes et solidaires, capables de s'autogérer, et de produire de nouvelles formes d'émancipation. Le Jeu de Rôles (JdR) Formatif fait partie de ces alternatives.

1. Présentation du Jeu de Rôles formatif

A. Contexte d'émergence

¹ HUIZINGA Johan (1938, 1951), *Homo Ludens*, Gallimard, Paris.

² BOUTINET Jean-Pierre (1999), *L'immaturité de la vie adulte*, puf, Paris

³ WINNICOTT Donald Woods (1975, 2000), *Jeu et réalité*, Gallimard, Paris

⁴ Ce terme est le résultat d'une recherche personnelle qui trouve son écho dans les écrits de J.L. Moreno: « La personne humaine est le résultat de forces héréditaires (g), de forces spontanées (s), de forces sociales (t), et des facteurs d'environnement (e). » (1965, *Psychothérapie de groupe et psychodrame*, puf, Paris) et dans ceux d'Edgar Morin (2001), *L'identité humaine*, Seuil, Paris.

La redécouverte de l'utilité des JdRs, encore pratiqués sous une forme rituelle par certaines sociétés primitives pour le traitement symptomatique des troubles individuels et sociaux, est récente. C'est durant la Première Guerre Mondiale, premier traumatisme à l'échelle planétaire imputable à la folie des hommes, que J.L. Moreno crée le JdR thérapeutique, qu'il nomme psychodrame. C'est aussi à cette période qu'H.P. Lovecraft et J.R.R. Tolkien rédigent les fondements d'univers mythologiques qui seront ensuite largement utilisés par les rôlistes⁵. A partir de la Seconde Guerre Mondiale, second traumatisme planétaire, les applications psychosociales du JdR se diversifient (*role playing*, mises en situation, simulations, théâtre de l'opprimé, etc.) et imprègnent peu à peu la formation professionnelle. Les travaux de D.W. Winnicott, R. Caillois et J. Huizinga nourrissent les ludopédagogues. En 1973, G. Gyax publie *Dungeons & Dragons*, le premier JdR ludique. Il propose aux joueurs d'interpréter un personnage imaginaire plongé dans un contexte évolutif sous forme d'investigations dans un conte interactif. Pour ce faire, il s'inspire à la fois de l'univers de J.R.R Tolkien, de règles de jeux de stratégie et de pratiques de formations par le JdR. Depuis, le JdR s'est considérablement développé, jusqu'à devenir un véritable phénomène de société. On compte désormais plusieurs millions de rôlistes dans le monde et des centaines de jeux édités.

Le JdR formatif a vu le jour avec le nouveau millénaire. De l'ordre du vécu, il fait le lien entre les JdR ludiques et différentes approches psychosociales. Cette pratique n'est ni une méthode de formation, ni un simple support pédagogique. Son fond comme sa forme sont utilisables. De par sa complexité, il s'adapte à de nombreuses situations de formation. Si pour A. Boal⁶ : *le psychodrame se préoccupe surtout du passé, le théâtre forum du futur, des problèmes à venir. Le psychodrame a aussi pour but de guérir le patient, le théâtre forum de changer la société.* Le JdR formatif, à la jonction des pratiques thérapeutiques et ludopédagogiques, se préoccupe plutôt du présent, puisant dans le passé l'élan pour se projeter dans un futur à construire. Il a pour but de favoriser l'autonomisation solidaire des individus dans un réseau de groupes restreints autogérés. Cette théorie évolutive en construction, encore à l'état embryonnaire, correspond à la mise en cohérence d'un parcours personnel pluridisciplinaire avec une situation contextuelle plutôt favorable, sous la forme d'une co-recherche-action-formation.

B. Mode de préparation

Le JdR s'adresse à des groupes de quatre à six personnes comprenant un formateur - le meneur du jeu (MJ) - et les personnages joués (PJs) par les protagonistes. Sa durée dépend de la motivation des participants, de quelques heures à plusieurs jours, entrecoupée de pause allant du temps d'un repas à plusieurs mois. Les règles du jeu sont réduites à celles régissant la vie réelle.

Le matériel, composé de quelques feuilles et crayons, est disposé sur la table à l'intention des participants. Il leur sera utile pour rédiger la biographie de leur personnage, noter les éléments de leurs recherches et esquisser des plans. Les lieux sont aménagés de façon à laisser un espace de circulation pour le MJ durant le jeu. Des éléments d'ambiance peuvent être ajoutés : musique,

⁵ La communauté des rôlistes comprend toute les personnes ayant déjà joué au Jeu de Rôles ludique, le *role playing game*

⁶ BOAL Augusto (1977, 1996), *Théâtre de l'opprimé* - La découverte, Paris

décor, éclairage, accoutrements, repas, etc. Il peut être judicieux de disposer d'un appareil enregistreur.

Le scénario reste entre les mains du MJ. Il peut contenir une trame plus ou moins développée, la description des principaux Personnages Non Joués (PNJs, qu'il devra interpréter lorsque les PJs les rencontreront), celles des lieux où se dérouleront les principales investigations virtuelles et une présentation du contexte socio-historique. Le scénario peut aussi consister en un simple mot, une idée d'intrigue, l'envie de reconstituer une scène rêvée, ou encore naître progressivement au cours d'une improvisation s'appuyant tant sur l'expérience du meneur que sur l'écoute sensible⁷. Le MJ est souvent amené à le modifier pour répondre aux spécificités de chaque groupe et y favoriser l'éclosion d'un imaginaire collectif. Il peut aussi inclure des *fac-similés* (extraits de journaux, plans, etc.), destinés à faciliter l'accès à l'information et faire le lien entre le jeu et la réalité.

C. Déroulement de la formation

L'expérience commence, immédiatement après les présentations d'usage, par la phase de jeu. Il s'agit d'instaurer la responsabilisation des individus dès le départ. Chacun est libre de quitter l'expérimentation à tout moment. La volonté de poursuivre tient essentiellement au plaisir qu'il prend à jouer son personnage. La convivialité, le partage de moments intenses, les relations interpersonnelles vraies, l'implication dans un imaginaire groupal, les souvenirs communs, l'action et la prise de décision collective sont autant d'éléments qui contribuent à renforcer les liens au sein du groupe. Ce dernier crée ainsi sa propre identité.

Les PJs sont définis individuellement par chacun des participants. Le MJ s'entretient avec chacun d'eux afin d'établir un lien cohérent entre l'histoire de vie de leur personnage et le scénario prévu. Une courte séquence, de quelques minutes, en face à face, permet de s'approprier ce nouveau rôle avant de passer aux premières rencontres. Chaque participant s'adresse aux autres en utilisant les noms de leur personnage.

Le jeu de rôle peut commencer. Les participants prennent place autour de la table. Le meneur présente oralement le contexte spatio-temporel dans lequel se trouvent les personnages et provoque leur rencontre. Chacun d'entre eux est amené à se présenter au reste du groupe : une rapide description physique précède la conversation. Ils passent ensuite naturellement de la description narrative de leurs actes à la discussion informelle. Le groupe se constitue ainsi autant dans le jeu que dans la réalité. Le MJ se charge de la description des lieux et des actions en cours tout en interprétant, au fur et à mesure, les différents personnages rencontrés. Les PJs poursuivent leurs investigations, prennent des décisions, passent à l'action, jusqu'à la réalisation de leur projet collectif.

L'étude après-coup, à court et moyen terme, de cet apprentissage expérientiel fait appel à l'intersubjectivité. Les participants conservent du JdR le souvenir d'un moment biographique intense évoquant un rêve ou un film qui s'adresserait à leurs cinq sens. C'est aussi une création à laquelle ils ont contribué en tant qu'acteurs principaux et co-réalisateurs du scénario. Mais s'ils ont sensiblement vécu la même expérience, leurs souvenirs diffèrent, du fait de

⁷ BARBIER René (1997), *L'approche transversale - l'écoute sensible en sciences humaines*, Anthropos, Paris

leur propre histoire écobio psychosociale. Cette sensibilisation expérientielle à l'autonomisation solidaire leur permet de mieux appréhender la nature complexe des relations au sein d'un groupe, de discerner différents niveaux de réalités (ici et maintenant, histoire, imaginaire groupal, illusions, rêves, hallucinations, formations, etc.) et de s'initier à la recherche de cohérence écobio psychosociale. Les discussions autour des problématiques soulevées par cette activité servent de guide à la formation proposée.

2. Spécificités du Jeu de Rôles Formatif

A. Atouts et apports

Solidement ancré dans le contexte socio-historique, le JdR formatif propose de favoriser la transformation des représentations psychosociales. Il contribue, par sa forme même, au développement de la capacité d'adaptation au changement de l'individu. D'une part, il permet, au travers d'apprentissages expérientiels induits par sa pratique, de s'entraîner à prendre des décisions collectivement et d'en assumer les conséquences, d'élargir son éventail de rôles sociaux disponibles, de proposer des initiatives et de les mener à leur terme, de retrouver la confiance en ses capacités d'improvisation, de réveiller l'envie de s'émerveiller, etc. D'autre part, les séances de discussion permettent de réfléchir aux mécanismes en œuvre dans le groupe et dans le JdR, de mieux appréhender son propre mode de raisonnement du moment, d'apprendre à élaborer une histoire ou à structurer ses prises de notes, etc.

C'est aussi un espace-temps permettant l'exploration d'un imaginaire groupal, régi par des règles semblables à celles qui structurent nos sociétés, ainsi que le fonctionnement des groupes restreints. Ce terrain est propice à l'apprentissage expérientiel de différents aspects théoriques : intersubjectivité, transversalité, spontanéité, autogestion, autonomisation, etc. Il implique une autoformation à la réciprocité de la relation pédagogique, à la mise en cohérence du dire et du faire, à la remise en cause de ses pratiques, à une meilleure appréhension de l'identité humaine, au rôle du groupe autogéré dans la société.

B. Concepts en jeu

Trois notions transversales semblent émerger de la recherche-action en cours sur l'utilisation des jeux de rôles formatifs : l'approche écobio psychosociale diversifiée et complexe (observation et intersubjectivité), la reliance dans la cohérence (texture et réseau), l'espace potentiel et les niveaux de réalités (changement et entre-deux). Elles peuvent être rapprochées de la définition d'E. Morin des trois principes de la complexité : la dialogique, contradictions et paradoxes constructifs (ordre et désordre) ; la récursion organisationnelle, rétroaction observable (œuf et poule) ; le principe hologrammatique, chaque partie détient les éléments du tout et réciproquement (micro et macro). Le JdR formatif s'inspire principalement de trois approches liées à la psychologie sociale :

La ludopédagogie⁸ a déjà discerné certaines capacités développées par les joueurs : *expression, questionnement, attention, concentration, choix,*

⁸ Groupe d'Etudes Ludopédagogiques (1994), *Méthodes en jeux*, SOURCE, Montpellier

situation, orientation et repérage dans l'espace, recherche d'informations, créativité, découverte des autres. Elle ne s'est pas encore suffisamment intéressée au formidable potentiel des JdR ludiques.

La théorie des rôles, à laquelle il faut rattacher les spécificités de l'identité humaine, permet de mieux appréhender les interrelations entre individus. L'identité de soi, l'estime de soi et l'image de soi se trouvent renforcées par les prises de rôles. Le JdR est un révélateur, non un déclencheur, de l'état écobiosychosocial de la personne. Il permet de déterminer si les participants sont prêts à passer dans une phase d'autonomisation ou si leur déséquilibre écobiosychosocial est trop marqué. En ce cas, il vaut mieux envisager une thérapie et non une formation.

La dynamique de groupe est l'élément médiateur entre l'individu et la société, entre le couple et la foule. Les expérimentations montrent, dans leur grande majorité, que la taille optimum du groupe, correspondant à la fluidité des relations interpersonnelles et à la mise en place d'un imaginaire groupal dans lequel chacun se sent investi, est d'environ cinq personnes. Ce même groupe est plus efficace lorsqu'un de ces membres en assume la responsabilité, au sens du *mandar obedeciendo* hispanique (commander en obéissant), ce que fait le MJ en s'impliquant dans l'action de formation.

C. Les différents protagonistes

Les rôles interprétés par les différents membres du groupe, meneur inclus reflètent en partie leur identité. Celle-ci est enrichie par la multiplicité des rôles interprétés. En apprenant à mieux utiliser certaines facettes de leurs rôles selon les situations ou personnes qu'ils rencontrent, les rôlistes s'équipent pour répondre aux exigences de la vie sociale. Le JdR s'inscrit dans un parcours biographique et s'imprime dans la mémoire épisodique au même titre qu'une expérience passée. Le JdR formatif permet de révéler la complexité de la réalité. En s'appuyant sur l'imaginaire groupal des participants, il prévoit des situations fictives et réalistes dans lesquelles les protagonistes sont amenés à agir en tant que personnages joués. Ces derniers, par leurs actions (virtuelles), changent le cours des événements. Les sentiments, sensations et émotions ressenties sont bien réelles. L'appel à l'intersubjectivité, qui peut provoquer des ruptures dans les systèmes de représentations, facilite la prise de recul sur la situation vécue et par conséquent sur la réalité. Il devient dès lors possible de relativiser la justification des croyances et des savoirs établis, de réagir face à des situations hors normes, etc.

Le MJ-chercheur-formateur s'engage nécessairement dans un processus d'autoformation et de recherche permanente. Il fait l'apprentissage de la remise en cause et de l'improvisation dirigée. Sa culture générale est le reflet de ses centres d'intérêts. Sa vision est transdisciplinaire. Il doit être en forme car construire et maintenir l'illusion d'un imaginaire collectif durable est épuisant. En état d'écoute permanente, il doit pouvoir rebondir sur ce qui se dit autour de la table pour relancer l'ambiance, ramener dans le jeu un joueur qui ne suit plus, proposer une pause salvatrice, rendre vivant les PNJs, etc. La maturité du formateur, en tant qu'acteur autonome participant à la construction sociale, est donc essentielle. J.-P. Boutinet⁹ nous rappelle que : *cette maturité peut se reconnaître justement à travers les indicateurs suivants : résolution de l'indécision, adaptation à de nouveaux rôles, modification des attitudes*

⁹ BOUTINET Jean-pierre (1995, 1998), *Psychologie de la vie adulte*, Que sais-je ?, Paris

exclusives d'attraction ou de répulsion, acquisition de compétences, acceptation positive de l'incertitude. Il en va de même pour la facette "chercheur" du meneur de jeu, comme le précise R. Barbier¹⁰ : Le chercheur (...) est avant tout un sujet autonome et plus encore un auteur de sa pratique et de son discours (...) En cela la recherche-action est éminemment pédagogique et politique. Elle sert l'éducation de l'homme citoyen soucieux d'organiser l'existence collective de la cité. Elle est par excellence de l'ordre de la formation, c'est-à-dire d'un processus de création de formes symboliques intériorisées, animé par le sens du développement du potentiel humain.

3. Projections et préconisations

A. Du joueur au meneur

Ce passage est très délicat. Plus encore que l'initiation au JdR. La peur d'être jugé, d'échouer dans la mise en place d'un imaginaire collectif, de ne pas savoir réagir aux imprévus, en bref d'entrer dans l'inconnu, peut empêcher de se lancer, même (et surtout), s'il s'agit d'amis proches. Devenir meneur nécessite d'adopter une démarche d'autonomisation, d'autorisation et d'autoformation. En effet, le MJ doit se comporter à la fois comme un chercheur, un scénariste, un réalisateur, un acteur et un formateur. Pour cela, rien ne vaut la pratique. C'est elle qui permettra au néophyte, préalablement documenté, de se lancer dans cette aventure et de sensibiliser d'autres personnes. Cet apprentissage expérientiel de la gestion solidaire d'une création collective constitue un outil particulièrement adapté aux formations de formateurs. Le JdR formatif incite les participants à s'engager dans une démarche d'autoformation consistant à s'approprier cette pratique, l'adapter à son mode de raisonnement et la diffuser autour de soi.

B. Du groupe à la société

Ainsi que le souligne J.L Moreno : *Un regard en arrière sur des civilisations hautement évoluées ou même sur des civilisations primitives montre qu'une très ancienne sagesse consiste à attribuer un rôle décisif aux forces du groupe dans la structuration de la vie sociale. On a reconnu très tôt qu'il est plus facile d'objectiver et de résoudre des problèmes personnels au sein du groupe¹¹*. Il semble de plus en plus évident que le groupe restreint sera amené, dans les décennies à venir, à tenir un rôle important dans la future société planétaire. Le JdR formatif est un des moyens à disposition pour explorer ce type de projection. Dès lors, il peut aussi être envisagé sous la forme d'un réseau reliant les différents groupes de rôlistes ayant participé à l'expérience et intéressés à poursuivre une recherche collective sur, par exemple, les effets sociaux de recherche de cohérence écobiosychosociale. De là, avec l'avènement d'autres démarches plus à même d'accompagner l'humanité vers son épanouissement, on peut envisager la construction d'une société plus humaine, nourrie d'un imaginaire collectif liant l'individu au groupe et à la société.

¹⁰ BARBIER René (1996), *La Recherche-Action*, Anthropos, Paris

¹¹ *ibid.*