

Communication AECSE

Atelier Formation continue et développement personnel

Les apports du jeu de rôle formatif

Contextualisation

Si la formation continue a d'abord été conçue comme un moyen d'améliorer à court terme l'employabilité des « ressources humaines » par des financeurs soucieux de s'ajuster aux mutations répétées du « marché », ce secteur d'activité émergent s'est bientôt retrouvé, à son tour, soumis aux contraintes normatives de la concurrence : effet de mode ; meilleure qualité-prix ; quête de rentabilité ; spécialisation commerciale ; etc. Ce qui s'est rapidement traduit par un traitement quantitatif de la formation, évaluée en terme d'acquisition de compétences professionnelles et non d'épanouissement de personnes dans leurs groupes de pairs, et une marginalisation des alternatives basées sur l'humanisation des rapports sociaux. Tandis que la formation continue participe, tout en tentant d'en modérer les effets, des carences d'un système social immature, « on accompagne » des individus vers une autonomie toute relative, dépouillée de sa facette émancipatrice, et visant à leur (ré)insertion dans un système figé. Le rôle de la formation continue n'est-il pas de veiller à faire évoluer notre société ? Ne peut-on envisager de fructueuses collaborations avec des domaines transversaux (économie social, éducation, anthropologie, etc.) qui permettraient de créer les conditions favorables à l'émergence d'alternatives, afin de projeter ainsi les bases d'une évolution attendue et inévitable ?

Cependant, d'innombrables pratiques, inspirées du développement personnel et destinées prioritairement à des personnes nouvellement « responsabilisées », ont également vu le jour : gestion de projets ; relations interpersonnelles ; bilans de compétence ; etc. Si elles ont le mérite de lever un coin du voile sur la relation entre l'humain et la société, elles restent indifférentes à ce déséquilibre et ne prédisposent à aucun changement radical. Les valeurs qu'elles défendent dépendent essentiellement de celles qui animent les formateurs. Or, ces derniers, souvent formés sur le tas, ne sont pas suffisamment sensibilisés aux différents rôles qu'ils peuvent être amenés à jouer dans une situation de formation. Pourtant, on sait pertinemment que la posture et l'éthique adoptées par le formateur, sa cohérence entre le dire et le faire, les thèmes qu'il aborde, etc., influent grandement sur les résultats de l'action de formation. La maturité du formateur, comme celle de tout être humain, tient, comme nous le rappelle J.-P. Boutinet¹, à son rôle d'acteur autonome participant à la construction sociale. Et si le passage à la dénomination de « formation tout au long de la vie » augure une meilleure reconnaissance des différentes facettes de l'identité humaine, il ne s'agit encore malheureusement que de mots, susceptibles d'être vidés de leur substance ou réinterprétés. Méfions-nous des effets d'annonce.

Le Jeu de Rôles Formatif (JdRF), né d'une recherche-action sur les apprentissages induits par la pratique des jeux de rôles ludiques dans le cadre de la formation professionnelle, est un outil particulièrement adapté à la formation des adultes. Cette pratique alternative, à la jonction entre la formation continue et le développement personnel, mêle plaisir ludique, action de formation et expérience existentielle. Elle favorise l'implication des participants dans une démarche d'émancipation et d'autorisation², au travers d'une recherche-action-formation sur la reliance éco-

¹ « cette maturité peut se reconnaître justement à travers les indicateurs suivants : résolution de l'indécision, adaptation à de nouveaux rôles, modification des attitudes exclusives d'attraction ou de répulsion, acquisition de compétences, acceptation positive de l'incertitude ». BOUTINET Jean-Pierre (1995, 1998), *Psychologie de la vie adulte*, Que sais-je ?, Paris

² S'autoriser : « devenir auteur de soi-même pour s'approprier son existence par la capacité à se faire confiance, à s'aimer et à aimer, dans la congruence de sa personne globale (...) indépendant mais relié, autonome et lucide, dans la maîtrise, l'ouverture et l'intelligence de soi-même et des situations, mais aussi la conscience de son inachèvement et le deuil de sa toute puissance. C'est improviser sa vie de moment en moment et dans la permanence de ses valeurs fondamentales ». ROBIN Rolande (1991), *De l'improvisation éducative à l'autorisation, une dynamique de formation et d'auto-formation*, In *La formation expérientielle des adultes*, Coordonné par B. Courtois et G. Pineau, La documentation française, Paris

biopsychosociale³. Le JdRF se rapproche en cela d'autres pratiques centrées sur l'individu dans le groupe : la reconnaissance des acquis de l'expérience ; les histoires de vie ; la recherche-action existentielle ; etc. mais s'en détache notamment par son approche ludique. Si, comme le pressentaient dans leurs essais J. Huizinga et R. Caillois⁴, le jeu et son contexte sont liés, alors peut-être faut-il chercher les raisons de la (re)découverte du JdR dans la déshumanisation des rapports sociaux. Rappelons pour mémoire que les JdRs thérapeutiques, les fameux psychodrames de J.-L. Moreno, ont vu le jour à la fin de la Grande Guerre, que les JdRs de formation se sont développés à partir de la seconde guerre mondiale et que les JdRs ludiques sont apparus après le plus fort de la crise de la Guerre Froide : autant de périodes propices aux bouleversements sociaux. A chaque génération, semble-t-il, son JdR. Le JdRF naît avec le XXI^{ème} siècle et son cortège de menaces (climatiques, écologiques, génétiques, épidémiques, égocentriques, idéologiques, économiques, médiatiques, etc.). Il n'en est qu'à ses premiers balbutiements et je lui souhaite d'être fécond.

Présentation du Jeu de Rôle Formatif

Le JDRF est construit à partir d'une situation de JdR ludique (*roleplaying game*), à laquelle sont ajoutées des séquences, hors jeu, de co-explicitation. Il s'adresse à des groupes de quatre à six personnes comprenant un formateur - le meneur de jeu (MJ) - et les participants, volontaires, interprétant les personnages joués (PJs). Sa durée dépend de la disponibilité des protagonistes et s'étend de quelques heures à plusieurs jours, entrecoupée de pauses allant du temps d'un repas à plusieurs mois. Le matériel, composé de quelques feuilles et crayons, est disposé sur la table à l'intention des participants. Il leur sera utile pour décrire leur personnage, noter les éléments de leurs recherches, etc. D'autres éléments contribuent à l'ambiance : les lieux, la musique, le décor, l'éclairage, les costumes, les parfums, les repas, etc.

Le scénario proposé sert de lien entre l'individu et le groupe, et vise à favoriser l'émergence d'un imaginaire collectif. Il consiste en une trame, suffisamment malléable pour s'adapter à l'évolution propre à chaque groupe, qui tient lieu de support à l'action proposée par le MJ. L'improvisation, ingrédient essentiel à la cohérence de l'ensemble, s'appuie tant sur l'expérience personnelle de ce dernier que sur l'écoute sensible, au sens de R. Barbier⁵. Elle influe à la fois sur la forme et sur le fond du scénario. Ce dernier peut aussi inclure des fac-similés (extraits de journaux, plans, etc.), destinés à faciliter l'accès à l'information et à créer un lien entre le jeu et la réalité. Les règles du jeu se réduisent à celles régissant la vie réelle. L'usage du hasard, en introduisant une notion d'impartialité, permet d'éviter d'éventuels litiges lors de certaines actions et de relancer le scénario dans une toute autre direction.

Les PJs sont définis individuellement, en collaboration avec le MJ, qui s'entretient avec chaque participant afin d'établir un lien cohérent entre l'histoire de vie de leur personnage et le scénario prévu. Les participants rédigent une brève auto-biopsychosociographie de leur PJ, qui servira par la suite, de guide dans leur interprétation et de support d'improvisation. Une courte mise en situation, de quelques minutes, en face à face, permet de s'approprier ce nouveau rôle avant de passer aux premières rencontres ludiques.

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. Ils sont alors amenés à se présenter au reste du groupe : une rapide description physique précède la conversation. Chacun s'adresse aux autres en utilisant le nom de leur personnage. Ils passent ensuite naturellement de la description narrative de leurs actes à la discussion informelle au sein du groupe, qui se constitue ainsi autant dans le jeu que dans la réalité. Le MJ se charge de la

³ Ce terme, qui désigne l'identité humaine, au sens d'E. Morin, en reliance avec son environnement, est issu de mon étude des JdRs ludiques. Je l'ai retrouvé ultérieurement dans des travaux québécois traitant de la toxicomanie et, sous une autre forme, lors d'une lecture tardive des écrits de MORENO Jacob Lévy: « *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

⁴ HUIZINGA Johan (1938, 1951), *Homo Ludens*, Gallimard, Paris & CAILLOIS Roger (1958, 1967), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris

⁵ BARBIER René (1997), *L'approche transversale, l'écoute sensible en sciences humaines*, Anthropos, Paris.

description des lieux et des actions en cours tout en interprétant, au fur et à mesure, les différents personnages rencontrés. Les PJ poursuivent leurs investigations, prennent des décisions, passent à l'action jusqu'à la réalisation de leur projet collectif.

L'étude intersubjective, à court et moyen terme, de cet apprentissage expérientiel met à jour, tout en les développant, les apprentissages induits par le JdR. Les participants, en tant qu'acteurs principaux et co-réalisateurs du scénario, conservent de ce dernier le souvenir d'un moment biographique intense évoquant un rêve ou un film qui s'adresserait à leurs cinq sens. S'ils ont sensiblement vécu la même expérience, leurs souvenirs diffèrent, du fait de leur propre histoire biopsychosociale. 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, croyances, formations, institutions, etc.) et de s'initier à la recherche de cohérence écobiosychosociale. Les discussions autour des problématiques soulevées par cette activité servent de guide à la formation proposée.

Apports du JdRF

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 télévision⁶, les drogues, les loisirs, la consommation, etc. Ce phénomène est accentué par le décalage flagrant existant entre les discours et les faits, et par l'absence de reconnaissance des potentialités de chacun. Conditionné par un parcours scolaire basé sur des enseignements disciplinaires, la compétition et le traitement quantitatif, jalonné d'épreuves jugées par des individus eux-mêmes issus de ce système et garants d'une hypothétique objectivité, l'être humain en devenir, en mal de reconnaissance social, a bien du mal à se situer, tant d'un point de vue existentiel que dans ses relations interpersonnelles. Ce qui fait dire à M. Lobrot : « *Les sociétés modernes se trompent complètement dans leur entreprise éducative. Alors qu'elles ont inventé la démocratie et qu'elles commencent à entrevoir des participations possibles de la collectivité à la gestion des affaires de la cité, elles continuent, à l'école, à se conduire d'une manière volontariste, planifiée et autoritaire, ce qui va à l'encontre de toutes les lois de la construction psychologique et de l'évolution des esprits.*⁷ »

Le JdRF, tant par sa forme que par son fond, pointe certaines limites d'un système éducatif contribuant à rendre immature notre société. Il permet notamment, de transformer la relation pédagogique classique (transmission des savoirs du maître vers ses élèves) en une co-recherche-action-formation s'appuyant sur l'implication de chacun dans un imaginaire collectif (échanges intersubjectifs en groupe restreint). Il permet aussi d'expérimenter de nouvelles situations et d'envisager de nouveaux points de vue. En rendant possible l'interprétation de personnages imaginaires, il contribue à élargir l'éventail de rôles biopsychosociaux disponibles. Et renforce ainsi la capacité des participants à s'adapter aux changements. L'exploration d'un univers virtuel, réaliste et parfois hostile, incite l'individu à s'impliquer dans l'action collective, en privilégiant la complémentarité plutôt que la compétition.

Les expérimentations montrent que la taille optimum du groupe restreint, correspondant à la fluidité des relations interpersonnelles et au maintien 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), dans une posture d'écoute sensible, ce que fait le MJ en s'impliquant dans l'action de formation. Le JdRF peut ainsi être envisagé comme un outil de cohésion pour un groupe-chercheur en action.

⁶ Thomas Edison a reçu un large soutien du FBI pour développer la télévision. Ceci en raison de l'effet hypnotisant du rayonnement magnétique émis par le tube cathodique qui permettait enfin d'envisager la manipulation d'une grande quantité d'individus équipés d'un récepteur facile d'accès.

⁷ LOBROT Michel (1995), *L'autonomie de l'acteur*, in Les pédagogies autogestionnaires (coord. Par S. Halimi), Ed° Ivan Levy, Paris

Le JdR formatif agit comme un révélateur des tensions internes propres à chacun des participants ainsi qu'au groupe restreint constitué pour la durée du JdR. Il permet de déterminer si les participants sont prêts, ou non, à passer dans une phase d'autonomisation. Parfois, il vaut mieux envisager une thérapie qu'une formation. Le JdRF ne convient pas à tout le monde. Comme dans le cas de l'hypnose, il semblerait que les individus y soient plus ou moins réceptifs. Une première approche empirique du phénomène laisse à penser qu'un lien pourrait être fait entre cette sensibilité et l'approche ludique de l'individu, en lien avec l'espace potentiel décrit par D.W. Winnicott⁸. Le JdRF est aussi un moyen de se sensibiliser à la synchronicité.

Le rôle du MJ-formateur est, ainsi que le font remarquer les participants, fondamental. C'est un funambule qui exécute sa prestation à la frontière des domaines existentiel et expérientiel. Il se doit d'être conscient de la complexité de la situation d'apprentissage. Les exigences éthiques liées à cette activité sont semblables à celles qui devraient animer les formateurs et, par extension, ceux qui sont amenés à partager un savoir. Le MJ-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 fait fonction d'émetteur-récepteur d'informations et doit construire et maintenir l'illusion d'un imaginaire collectif durable. 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 réalistes certaines situations, etc. Le MJ doit se comporter à la fois comme un formateur, un scénariste, un réalisateur, un acteur et un chercheur. Cette dernière facette est envisagée sous l'angle proposé par R. Barbier : « *Le chercheur (...) est avant tout un sujet autonome et plus encore un auteur de sa pratique et de son discours.*⁹ ».

Le passage de PJ à MJ est très délicat. L'action remplace le discours. Le volontaire a bien du mal à ne pas préjuger de la situation à venir et à faire une totale confiance en son potentiel d'improvisation. Surtout s'il est lié affectivement avec un(e) ou des participant(e)s. 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 l'empêcher de se lancer. Il faut pouvoir faire fi de sa timidité, de son ego. Devenir meneur nécessite aussi d'adopter une démarche d'autonomisation, d'autorisation et d'autoformation.

Conclusion

Le JdRF est bien plus qu'un nouvel outil méthodologique dédié à la formation des adultes. Il ne s'agit ni d'une méthode de formation, ni d'un simple support pédagogique. Son fond comme sa forme sont utilisables. De par sa complexité, il s'adapte à de nombreuses situations de formation. Très peu ont été explorées à ce jour. Et de nombreuses pistes sont déjà ouvertes. Cette théorie évolutive en construction, encore à l'état embryonnaire, est le reflet d'un parcours personnel pluridisciplinaire, qui a pris, peu à peu, la forme d'une co-recherche-action-formation existentielle visant une meilleure cohérence écobio psychosociale.

Si pour A. Boal¹⁰ : « *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, quant à lui, se préoccupe plutôt du présent, puisant dans l'imaginaire l'énergie nécessaire pour inventer d'autres mondes. Il a aussi pour but de favoriser l'autonomisation solidaire des individus dans un réseau de groupes restreints autogérés.

⁸ WINNICOTT Donald Woods (1971, 2000), *Jeu et réalité*, Gallimard, Paris

⁹ BARBIER René (1996), *La Recherche-Action*, Anthropos, Paris

¹⁰ BOAL Augusto (1977, 1996), *Théâtre de l'opprimé*, La découverte, Paris