

Le jeu de rôle au service de l'analyse de pratiques en groupe

Jean-Loup Muller

Psychologue, coach, superviseur, Suisse
j-l-muller@bluewin.ch

Jürg Bichsel

Psychologue, animateur, formateur, Suisse
j@bichsel.net

Marc Thiébaud

Psychologue, animateur, formateur, Suisse
thiebaud@formation.ch

Résumé

Ce texte aborde l'utilisation du jeu de rôle au service de l'analyse de pratiques en groupe sous plusieurs angles. Il s'appuie sur l'expérience des auteurs pour discuter de son utilité ainsi que de ses indications et contre-indications. Il propose différentes démarches pour sa mise en œuvre qui peut être envisagée dans l'une ou / et l'autre des étapes d'une séquence d'APP : la présentation par l'exposant de sa pratique, les questions de clarification par les participants, la mise en commun des analyses et hypothèses de compréhension dans le groupe ainsi que leur prolongement sous forme d'élaboration d'options et de pistes d'action. Des exemples témoignant de l'expérience à ce sujet des auteurs sont présentés.

Mots-clés

jeu de rôle, technique, corps, mise en situation, facilitation

Catégorie d'article

Texte de réflexion en lien avec des pratiques ; techniques et outils au service de l'analyse de pratiques professionnelles

Référencement

Muller, J.-L., Bichsel, J. et Thiébaud, M. (2016). Le jeu de rôle au service de l'analyse de pratiques. In *Revue de l'analyse de pratiques professionnelles*, No 8, pp. 17 - 30. <http://www.analysedepratique.org/?p=2147>.

Les articles de la revue de l'analyse de pratiques professionnelles paraissent uniquement en format électronique et sont en libre consultation sur le site internet www.analysedepratique.org. Ils sont sous licence Creative Common 3.0 « Paternité – pas de modification », ce qui signifie qu'ils peuvent être imprimés ou transmis librement à condition qu'ils ne soient pas modifiés et que soient mentionnés le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Ce texte prend son origine dans la collaboration que nous avons développée tous les trois il y a quinze ans pour concevoir et animer des formations à l'animation de groupes d'analyse de pratiques professionnelles (APP). Dans le but d'offrir aux animateurs en formation une large palette de moyens pour mobiliser les ressources des participants aux APP, nous avons abordé avec eux différents outils et techniques au service de l'analyse de pratiques (jeu de rôle, métaphore, utilisation de l'écrit, de la vidéo, travail en sous-groupes, etc.).

C'est dans ce cadre notamment que Jean-Loup Muller a rédigé en 2005 une première version de ce texte pour présenter l'utilisation du jeu de rôle dans l'APP. Nous avons décidé dix ans plus tard de faire le point tous les trois sur cette utilisation et de compléter ensemble ce premier écrit pour partager plus largement ici notre expérience et nos réflexions à ce propos.

1. Origine et développement du jeu de rôle

« Le monde entier est une scène dont nous sommes tous, hommes et femmes, les acteurs. Et notre vie durant nous jouons plusieurs rôles. »

William Shakespeare (1599 ; 2003)

« A Vienne, le 1er avril 1921, dans un théâtre en rond, sans acteurs et sans pièce écrite, Jacob-Levy Moreno (1889-1974) invite chacun des spectateurs à monter sur scène spontanément et jouer les rôles du "Roman du Roi". Ce fut un échec retentissant, mais qui ne l'empêchera pas de continuer à expérimenter dans le domaine du théâtre... » (Ancelin Schützenberger, 1999, p. 9). Ainsi naissait la technique du jeu de rôle. Ajoutons que Moreno, sociologue et psychiatre viennois fut également le génial inventeur du psychodrame et de la psychothérapie de groupe.

Après les premiers balbutiements des années 1920, le jeu de rôle connut de multiples applications et développements : entraînement à l'entretien d'embauche, préparation d'examens oraux, gestion de projets, développement personnel, etc. Il est devenu un outil de formation continue des professionnels de la communication, qui s'est révélé utile pour développer la gestion des conflits et l'affirmation de soi et se préparer à toute situation relationnelle difficile.

Selon Ancelin-Schützenberg (1999), le jeu de rôle est caractérisé par sa « *dimension interpersonnelle* » importante. De façon générale, on peut considérer qu'il consiste à mettre en scène une situation dans laquelle un ou plusieurs acteurs vont jouer un rôle qui leur est attribué ou qu'ils ont choisi. Le jeu de rôle laisse de la marge dans l'interprétation par rapport au théâtre où les répliques sont apprises, mais l'acteur doit être empathique pour le personnage qu'il joue. Il permet aux participants d'explorer, de comprendre, d'apprendre et d'expérimenter.

Le jeu de rôle a donné lieu à de nombreuses techniques plus ou moins proches¹ telles que :

- le jeu de rôle pédagogique, dans lequel les participants peuvent observer et s'exercer, notamment par l'improvisation, à maîtriser des techniques et développer leurs capacités d'expression et de création ;
- la mise en situation, dans laquelle les participants cherchent à analyser et comprendre les enjeux d'une situation problématique et à explorer des actions possibles ; on rejoint ici le principe de l'étude de cas : une situation est proposée pour l'apprentissage ;
- le théâtre forum, dans lequel les participants assistent à une scène autour d'une problématique jouée une première fois, puis sont invités à intervenir pour modifier le cours du jeu lorsque la même scène est rejouée avec des interruptions ;
- le psychodrame, dans lequel le participant est l'acteur de son propre rôle, de son propre vécu ; le but est avant tout thérapeutique, avec des effets de compréhension et de libération ;
- le sociodrame, dans lequel chaque participant joue également son propre rôle mais où l'accent est mis avant tout sur les problèmes sociaux, par exemple en illustrant et explorant des problématiques existantes entre différents acteurs et groupes sociaux ;
- la simulation, dans laquelle les participants peuvent explorer leur compréhension d'une thématique et entraîner des gestes professionnels, par exemple à l'aide d'un simulateur de vol pour un pilote ou de mannequins pour des infirmières en formation; la visée ici réside dans le développement d'un apprentissage avec des conditions planifiées ; contrairement au jeu de rôle, la simulation ne met pas nécessairement en jeu des relations ;
- les techniques non verbales telles que le *sculpting*, dans lequel le participant est invité à mettre en scène les différents protagonistes en les positionnant dans l'espace en fonction de leurs relations et en leur faisant adopter une attitude spécifique ; il s'agit essentiellement de faire exprimer les vécus émotionnels et relationnels ; par rapport au jeu de rôle, les actions et communications ne sont pas jouées.

Dans le jeu de rôle au service de l'APP, c'est le processus collectif d'analyse de pratiques qui prime, avec l'aspect d'accompagnement de l'exposant. L'utilisation du jeu de rôle s'adapte donc à ce processus. La visée principale réside dans l'aide à la prise de recul et à la compréhension de la situation analysée. A cet effet, nous avons eu l'occasion de développer différentes démarches spécifiques pour la mise en œuvre de jeux de rôle (voir sous 4.4.)

¹ Il n'existe pas de consensus clair sur les termes utilisés. On observe parfois dans la pratique certains recouvrements entre ces techniques. Les quelques distinctions que nous proposons sont inspirées notamment de Obin (1980), Ancelin-Schützenberg (1999), Chamberland et Provost (2000) et Hanot (2011).

2. Notre expérience du jeu de rôle

C'est progressivement que nous avons découvert l'utilité du jeu de rôle et que nous l'avons introduit de temps à autre dans les APP que nous animons.

Jean-Loup Muller :

Comment en suis-je arrivé à pratiquer le jeu de rôle en APP ? Mon intérêt pour le jeu de rôle provient, je pense, d'une difficulté que j'ai rencontrée, dès l'enfance, à centrer mon attention longtemps sur le récit d'une personne. Pratiquant la « rythmique Jaques-Dalcroze² », j'ai découvert le rôle privilégié du mouvement corporel pour la concentration et l'écoute engagée (de la musique et de l'autre). Puis, devenu psychologue, j'ai vécu à la fin des années soixante pour la première fois les jeux de rôle en participant à des séminaires de techniques d'entretien et à des groupes de développement personnel. Le jeu de rôle m'est apparu alors comme un outil de choix, en particulier en APP. J'ai ainsi proposé à l'exposant d'entrer successivement dans la peau de chaque protagoniste ou à chaque participant d'exposer ses idées en les jouant et cela a été très bénéfique pour le groupe d'APP. Par ailleurs, j'ai réalisé que le jeu de rôle m'aide à rester attentif à mon propre ressenti : c'est la manière que j'adopte lorsque, en situation d'APP, mon attention faiblit. J'éprouve alors le besoin de bouger et de faire bouger, et c'est là que le jeu de rôle me vient en aide.

Jürg Bichsel :

J'ai introduit le jeu de rôle dans mon activité de formateur et d'animateur de groupe d'analyse de pratiques parce que dans le jeu, la personne donne une information très différente de son vécu en mettant en scène tout le côté émotionnel, gestuel, corporel que l'on ne perçoit pas forcément lors d'un récit. La position sur sa chaise, le chevrottement de la voix, le ton employé, le regard sont autant d'éléments observables pour des feed-back de qualité et une compréhension élargie des enjeux de la situation.

Marc Thiébaud :

J'ai découvert et expérimenté le jeu de rôle durant ma formation de psychologue, parallèlement à la dynamique de groupe. J'ai été séduit par son caractère expérientiel et interactif, il m'a permis de mobiliser de nouvelles ressources et de stimuler mes apprentissages. Je l'ai utilisé de manière souple dans ma pratique de psychologue, de formateur, d'accompagnant, et de temps à autre dans l'analyse de pratiques. Je redoute l'ennui, j'aime varier les modalités et méthodes de travail dans les groupes d'APP que j'anime, selon le contexte, les objectifs et les attentes des participants, pour favoriser l'expression et l'analyse collectives.

² La rythmique Jaques-Dalcroze est une pédagogie active et musicale fondée sur le mouvement corporel. Voir : <http://www.dalcroze.ch>

3. L'utilité du jeu de rôle au service de l'APP

De manière générale, le jeu de rôle s'avère un moyen intéressant dans l'APP en groupe pour :

- a) varier les registres d'expression (verbal, paraverbal, non verbal) ;
- b) faire bouger le corps en changeant de place (pour jouer différents rôles) ;
- c) sortir de l'expression purement verbale gouvernée par l'intellect, dépasser certaines attitudes défensives et stimuler l'exploration des ressentis et des comportements relationnels développés en situation ;
- d) introduire de la mobilité relationnelle en donnant du sens à ce qui se passe, au-delà des seuls mots pour faciliter une multiplicité d'éclairages porteurs de nouvelles visions ;
- e) substituer au « devoir d'attention et d'écoute » une activité plus ludique et créative ;
- f) favoriser une écoute active, impliquée et vivante, dans la mesure où comme l'a montré Jaques-Dalcroze³, le génial créateur de « la rythmique », la mobilisation du corps facilite l'écoute engagée.

L'utilité du jeu de rôle, selon notre expérience, réside donc en premier lieu dans une amplification de ce qui est exprimé et ressenti et dans la variation des ressources mobilisées (rationalité, émotion, corps) et des registres d'expression utilisés aux fins d'analyse.

4. La mise en œuvre du jeu de rôle dans le processus d'APP en groupe

Dans notre utilisation du jeu de rôle, nous privilégions de manière générale une approche souple et non « académique ». Autrement dit, le plus souvent, nous ne mettons pas en place un jeu de rôle complètement structuré qui peut nécessiter entre 30 et 60 minutes, mais nous proposons aux participants, à un moment donné de l'APP, la mobilisation d'une expression sous forme de jeu de rôle. Le temps nécessaire à cet effet est beaucoup plus court (entre 10 et 20 minutes) et peut être régulé de manière très flexible.

4.1 Indications et contre-indications pour l'utilisation du jeu de rôle dans l'APP

En intégrant depuis 20 ans le jeu de rôle dans l'animation d'APP, nous constatons que nous l'utilisons de manière très variable : parfois, à plusieurs reprises dans un groupe et parfois pas du tout dans un autre groupe. Le jeu de rôle n'est pas toujours souhaitable dans l'APP. Il est nécessaire, comme pour toute technique, d'analyser dans quelle mesure les conditions sont favorables. Les critères sur lesquels nous nous appuyons pour décider de proposer l'utilisation du jeu de rôle dans l'APP sont principalement les suivants :

³ Voir Berchtold (2000). Dans l'expression « écoute active », le mot « active » est souvent compris dans un sens restreint comme ne s'appliquant qu'à l'activité mentale.

La confiance présente au sein du groupe

Une atmosphère de confiance est une condition sine qua non à la mise en place d'un jeu de rôle. La proposition par l'animateur d'avoir recours au jeu de rôle peut provoquer des attitudes défensives. En effet, cette perspective déclenche parfois des appréhensions, car on s'avance vers l'inconnu et si cette atmosphère de confiance fait défaut, on ne se sent guère protégé de la critique. Par exemple, il est préférable d'éviter cette pratique avec des participants n'ayant pas choisi librement de participer au groupe d'APP ou avec des étudiants peu à l'aise dans la démarche d'APP.

Les pratiques et situations analysées propices au jeu de rôle

Pour se prêter au jeu de rôle, une situation devra être interactionnelle, c'est-à-dire mettre en jeu plusieurs acteurs en relation.

Par ailleurs, l'exposant devra avoir clarifié quelque peu son questionnement, notamment si la situation est très complexe. Avec une demande floue ou mal explicitée, il vaudrait mieux travailler à expliciter la demande avant de proposer un jeu de rôle qui risque d'augmenter la confusion plutôt que de la dissiper.

L'intérêt des participants

La curiosité pour la technique ainsi que l'expérience préalable du jeu de rôle chez les participants sont naturellement une bonne indication pour entrer en matière. Nous constatons que certains participants apprécient davantage que d'autres ce type d'expression. Il est utile de vérifier notamment que l'exposant se sent à l'aise avec la proposition qui lui est faite.

La liberté de choix

Le jeu de rôle ne peut pas être imposé. Même si la confiance règne, il nous paraît dangereux et inefficace de « faire du forcing », surtout si la résistance émane de l'exposant. Imposer un jeu de rôle semble incompatible avec l'esprit même de l'APP. En revanche, si l'outil paraît approprié à la situation, il est possible d'inviter les personnes qui craignent le jeu de rôle à rester observatrices sans s'y impliquer. Parfois les craintes s'apaisent en cours de jeu et ces personnes acceptent de s'engager dans le jeu de rôle.

Les occasions qui se présentent dans le cours de l'APP

Il s'agit souvent de saisir la balle au bond. Par exemple, l'exposant, en commençant son récit, se met spontanément à imiter une personne avec qui il rencontre des difficultés dans sa pratique professionnelle ; il déclenche ainsi une attention soutenue, voire amusée de la part des participants. Voilà une occasion rêvée de lui proposer de poursuivre son exposé en mettant en scène les différents personnages. Une brève explication peut s'avérer utile, mais sans couper l'énergie et la spontanéité de l'exposant.

Une opportunité d'une autre nature peut se présenter lorsqu'il y a saturation de l'écoute dans le groupe, par exemple durant l'étape du récit par l'exposant. Il peut s'avérer intéressant à ce moment de faire une pause pour proposer une manière plus vivante de poursuivre l'exposé, susceptible de favoriser une attention plus soutenue. Le jeu de rôle peut être une telle alternative.

Outre l'analyse de ces facteurs, le ressenti et l'intuition de l'animateur sont essentiels. L'écoute de ses propres ressentis et des vécus des participants est précieuse pour choisir, parmi les techniques possibles, celle qui sera la plus adéquate à un moment donné. Par exemple, lorsque l'on a de la difficulté à conserver son attention, au lieu de s'efforcer de lutter pour rester à l'écoute, il peut être préférable de garder contact avec son ressenti, qui ressemble parfois à de l'impatience, de la lassitude, voire de l'ennui ! Cela peut permettre de conscientiser son besoin d'action et d'observer que des participants sont éventuellement aussi en train de décrocher et vivent le même besoin que quelque chose bouge.

4.2 L'évocation du jeu de rôle dans le contrat de départ avec le groupe et sa mise en œuvre

Il est généralement utile, lorsque l'on met en place le contrat avec le groupe, d'évoquer que différentes techniques pourront être mobilisées pour varier et rendre plus créative l'analyse de pratiques. Le simple fait de mentionner, sans entrer dans les détails, que l'on pourra proposer des variations dans les formes d'expression de l'exposant et des participants permettra à chacun d'accueillir plus facilement, le temps venu, la proposition qui sera faite, qu'il s'agisse du jeu de rôle ou d'autres moyens (métaphores, productions écrites, etc.).

Il n'est cependant pas nécessaire de parler d'emblée du jeu de rôle, d'autant que les participants peuvent en avoir une expérience et des représentations variées qu'il faudrait clarifier. On pourra en parler spécifiquement au début d'une séance d'APP, lorsque la situation et l'exposant ont été choisis et que l'on perçoit un intérêt à envisager l'utilisation du jeu de rôle. Nous privilégions le plus souvent une approche non planifiée du jeu de rôle, en ce sens que nous le suggérons le moment venu, dans le cours de l'APP, lorsque les conditions nous semblent réunies et que l'occasion est propice. Nous explicitons alors la forme que cela pourra prendre, qui est variable comme nous le verrons ci-après (voir 4.4).

Il n'est pas rare que des participants aient une expérience plutôt négative du jeu de rôle lorsque dans des mises en situation en formation par exemple, ils se sont sentis comme mis sur la sellette et en devoir de performer. Dans ce cas, il est utile de préciser que dans l'APP, le jeu de rôle sert d'autres fins que l'entraînement en formation : à savoir favoriser des formes d'expression différentes pour le récit et une compréhension plus riche de la situation présentée. L'exposant est libre de choisir. Il reste à chaque instant maître des informations qu'il veut transmettre en les jouant et il peut arrêter l'utilisation du jeu de rôle quand il le souhaite. Les membres du groupe sont également libres de participer ou non selon leur

envie. L'animateur veille par ailleurs au respect des règles de bienveillance et de non jugement et à l'accueil de l'expression de tout inconfort qui pourrait être vécu.

4.3 Rôle et posture de l'animateur avec l'utilisation du jeu de rôle

L'animateur d'analyse de pratiques est un formateur au rôle particulier : facilitateur de synergies plutôt qu'expert des contenus abordés, sa contribution première consiste à faciliter le déroulement de l'APP, mobiliser les ressources disponibles dans le groupe, favoriser la communication, réguler les relations, etc.

Il est bien sûr un expert des techniques qu'il utilise, s'il a l'occasion de les pratiquer souvent, mais sa posture n'est pas celle de l'expert des contenus et productions travaillés dans l'analyse. Il importe dans l'APP qu'il en soit ainsi, quelles que soient les méthodes mobilisées.

A cet égard, avec le jeu de rôle, il nous apparaît pertinent de distinguer deux types d'utilisation.

- a) Une utilisation plutôt formelle, qui passe par une mise en scène, une structuration du décor, de l'espace, des acteurs et de leurs relations de manière assez complète et précise. Un problème peut survenir ici parce que cette utilisation du jeu de rôle requiert de la part du « meneur » du jeu de rôle une attitude plutôt directive et une bonne connaissance de la technique, ce qui tend à donner une position centrale à l'animateur, alors qu'en principe, c'est le groupe qui devrait dans l'APP occuper cette place. De manière générale, on constate que l'animateur qui se sent à l'aise avec le jeu de rôle pourra éviter cet écueil et ne pas trahir l'esprit de l'APP, en faisant appel au minimum de technique pour mobiliser au maximum les ressources des participants au service de l'analyse.
- b) Une utilisation plus informelle et légère, qui sollicite de manière ponctuelle l'exposant ou les participants pour qu'ils complètent leur parole avec le jeu d'acteur. Ici, la place donnée au jeu de rôle est moindre, il s'agit davantage de favoriser momentanément une autre forme d'expression que le seul exposé verbal. L'animateur n'aura pas de difficulté généralement à inscrire cela dans la continuité de son activité de facilitation / accompagnement habituelle. Il n'aura pas besoin de veiller à expliciter une position particulière de sa part vu qu'il ne sera pas nécessaire pour lui de mener à proprement dit un jeu de rôle dans le cours de l'APP. Une telle utilisation s'inscrit dans la logique du jeu de rôle sans en mettre en place tous les ingrédients.

4.4 Propositions de démarches pour la mise en œuvre du jeu de rôle

Quand cette technique peut-elle être proposée durant une séance d'analyse de pratiques ? On relèvera que l'utilisation du jeu de rôle au service de l'APP ne modifie pas la structuration

de la démarche générale. Le jeu de rôle ne s'applique cependant pas de la même manière à chacune des étapes. Pour simplifier, nous évoquerons sa mise en œuvre dans les quatre étapes ci-après qui s'y prêtent le mieux :

- récit par l'exposant,
- questions de clarification par les participants à l'attention de l'exposant,
- mise en commun par le groupe d'éclairages, d'hypothèses de compréhension et de liens pour l'analyse,
- exploration et analyse d'options et de suites possibles (étape parfois présente selon la demande de l'exposant).

Lorsque les conditions sont propices (voir ci-dessus sous 4.1), on peut introduire le jeu de rôle dans l'une de ces étapes ou dans plusieurs d'entre elles successivement. Nous proposons ci-après des démarches possibles pour chacune d'elles. Les suggestions et recommandations que nous pouvons formuler sont le fruit de notre expérience personnelle et n'ont aucune valeur normative.

Nous évoquerons aussi brièvement les partages qui peuvent être développés durant les temps de méta-analyse et de bilan de l'APP et de l'utilisation du jeu de rôle.

4.4.1 Le jeu de rôle dans l'étape du récit par l'exposant

Il s'agit ici d'enrichir la présentation par l'exposant de sa situation vécue. Nous distinguerons deux formes d'utilisation : a) structurée et b) plus informelle.

a) Mise en place structurée

L'animateur propose à l'exposant, en début ou en cours de récit, de présenter sous forme de jeu de rôle sa situation et les interactions caractéristiques qui se sont produites. En cas d'accord, l'animateur pourra structurer le déroulement selon les phases ci-après.

Phase 1 : présentation de la méthode

L'animateur explicite la méthode utilisée. Il explique qu'il conduira le jeu de rôle en ce sens qu'il orientera l'action et structurera par moments la parole, l'espace et le temps. Une entrée « sauvage » dans un jeu de rôle, sans avertissement, peut effaroucher des participants et les mettre d'emblée sur la défensive.

Phase 2 : le décor

L'exposant est invité à mettre en place un décor simple, par exemple une salle de réunion, une table et quelques chaises. Parfois, un objet important peut être symbolisé par un autre objet disponible dans la salle de travail. Cette phase doit se réaliser en peu de temps, elle est seulement fonctionnelle.

Phase 3 : le contexte et les acteurs

L'animateur invite l'exposant à situer en quelques mots le contexte (où, quand, dans quelles circonstances ?) et à présenter les acteurs (qui sont-ils ? leur prénom ou leur fonction dans le système ?).

Phase 4 : distribution des rôles

L'exposant désigne des participants pour représenter les acteurs qui ne participeront pas verbalement à la scène, car seul l'exposant a la parole. Il peut aussi proposer à des observateurs des tâches spécifiques, qui serviront à l'analyse ultérieure de la situation :

- observer la gestuelle, les postures, les mimiques de l'exposant,
- observer les dynamiques interactionnelles et les synergies éventuelles (par exemple, pendant que l'un dit ou fait quelque chose, les autres manifestent une agitation),
- noter des hypothèses sur des émotions éprouvées à partir de comportements observés.

Phase 5 : l'exposant joue tous les rôles

L'exposant joue successivement les rôles des différentes personnes qui se sont exprimées dans la réalité, selon le déroulement chronologique des faits. Ceci implique de sa part une grande mobilité, laquelle sera constamment encouragée et stimulée par l'animateur. Par rapport à la mise en œuvre classique d'un jeu de rôle qui fait jouer différents rôles par plusieurs personnes, c'est l'exposant qui joue l'ensemble des rôles de manière à présenter la situation et sa pratique au groupe.

Phase 6 : partage

A la fin de la présentation, l'animateur remercie l'exposant et l'invite à exprimer son ressenti, a fortiori si de fortes émotions ont été manifestées. Puis les observateurs peuvent relater leurs observations ou les réserver pour les étapes suivantes de l'APP.

b) Utilisation plus informelle

On peut demander à l'exposant de jouer ponctuellement, à un moment de son récit. On l'invite à se mettre en scène lui-même ou à prendre le rôle de l'un ou l'autre des acteurs de la situation décrite. L'animateur s'adresse à l'exposant en lui disant par exemple : « Tu nous dis que tes collègues se sont montrés agressifs face à toi et peu coopérants... Est-ce que tu es d'accord de nous jouer les réactions de ces derniers telles que tu les as perçues ? » Puis, dans un temps suivant : « Voudrais-tu maintenant nous jouer la manière dont tu as réagi ? »

Lorsque cela est convenu dans le contrat initial avec les participants, de telles interventions n'interrompent pour ainsi dire pas le récit, elles encouragent simplement l'exposant à mobiliser davantage son corps et ses ressources pour illustrer son exposé.

4.4.2 Le jeu de rôle à l'étape des questions de clarification

Dans cette étape, l'exposant est invité à jouer une ou l'autre de ses réponses pour apporter les clarifications attendues. On retrouve ici l'utilisation informelle du jeu de rôle déjà vue.

Par ailleurs, les participants peuvent de leur côté également jouer leurs questions. Pour demander à l'exposant de préciser la manière dont il a interagi avec un acteur dans la situation décrite, il est possible de jouer ce que l'on sait de cet acteur en mettant en scène ses paroles et comportements. Par exemple, pour clarifier les interactions vécues dans la situation entre l'exposant et un de ses collègues, un participant peut lui demander des précisions et lui dire : « Si je joue ton collègue, d'après ton récit, je te dirais ceci : « Tu ne m'as pas consulté à propos de ce projet. » Que lui as-tu répondu exactement ? » L'exposant répond alors directement, en jouant son propre rôle. Par exemple, il peut exprimer ceci : « Je t'ai envoyé un courriel, mais tu ne m'as jamais dit ce que tu en pensais. » Etc.

Dans cette approche de questionnement, les participants doivent veiller à rester le plus près possible des informations données par l'exposant sur les protagonistes de la situation et ne pas révéler les hypothèses qu'ils peuvent avoir sur les relations présentes. Il s'agit en fait d'inviter ainsi l'exposant à entrer dans une forme d'expression plus vivante. Le plus souvent, on pourra proposer à l'exposant de poursuivre lui-même le dialogue et de relater ce qui s'est passé en jouant lui-même tous les rôles. Nous constatons qu'il est parfois plus facile pour l'exposant d'entrer dans le jeu de rôle lorsque l'amorce se fait par les participants.

4.4.3 Le jeu de rôle à l'étape de la mise en commun d'éclairages et d'hypothèses

Durant cette étape, il est plus difficile d'utiliser le jeu de rôle : le partage des analyses dans le groupe s'y prête en effet moins. Cependant, nous avons expérimenté à de nombreuses reprises avec succès trois manières de faire qui sont inspirées du jeu de rôle.

- a) Les participants mettent en scène leur analyse, pour l'imager, un peu sous la forme d'une métaphore. Cela peut être réalisé soit par un participant seul, soit par plusieurs participants en concertation (notamment lorsqu'un temps est réservé pour qu'ils puissent échanger en sous-groupes afin de préparer leurs analyses). Par exemple, pour illustrer une hypothèse portant sur une relation développée entre trois protagonistes de la situation, celle-ci peut être mise en scène plutôt que présentée seulement verbalement.
- b) L'animateur peut inviter les participants qui le souhaitent à se mettre dans la peau d'un acteur de la situation et à jouer l'hypothèse qu'ils ont concernant son ressenti ou sa perception de la situation.
- c) Il peut aussi proposer à tous les participants de se répartir, en duos ou en trios, les différents protagonistes apparus dans le récit. Chaque duo ou trio réfléchit sur les vécus

hypothétiques, les représentations et les analyses imaginées du point de vue du protagoniste choisi. Puis ces différentes réflexions sont successivement formulées verbalement et/ou jouées. Ainsi, on dira : « Si l'on se met à la place de X, la situation pourrait être perçue comme une coalition de Y et Z contre X ; on pourrait la représenter ainsi ... » (s'ensuit un bref jeu de rôle qui illustre l'hypothèse émise). On peut demander à l'exposant de préparer simultanément l'analyse depuis sa position dans la situation.

Ces utilisations du jeu de rôle présentent, par rapport à une expression purement verbale, un risque accru que l'exposant y trouve des éléments farfelus qui ne lui parlent pas. En même temps, cela peut apporter des éléments nouveaux, surtout si l'exposant y est préparé. Pour les participants, cela est très souvent vécu comme stimulant et créatif.

4.4.4 Le jeu de rôle à l'étape de l'exploration d'options et de suites possibles

L'analyse de pratiques peut être complétée ou se prolonger par une étape de réflexion sur des stratégies ou options d'action que l'exposant pourrait mobiliser en fonction des nouveaux éclairages développés. Il s'agit ici notamment d'analyser les effets possibles d'actions alternatives que l'exposant mettrait en œuvre ultérieurement. Le jeu de rôle peut être utile à cet effet sous plusieurs formes. Elles seront proposées uniquement en fonction des attentes qu'aura exprimé éventuellement l'exposant et sans forcer quoi que ce soit.

- a) L'exposant évoque des actions futures possibles, sur la base de l'analyse développée dans le groupe à l'étape précédente. Il est invité à jouer ce qu'il envisage de faire. Cela lui permet tout d'abord de ressentir ce que cela signifie pour lui. Les participants analysent ensuite les implications que cela peut avoir pour différents protagonistes de la situation. Ils peuvent aussi lui refléter, en se mettant dans la peau de ceux-ci, ce que cela est susceptible d'entraîner comme réactions hypothétiques chez ces protagonistes. Dans cette optique, les participants, en jouant ces protagonistes, aident l'exposant dans l'analyse des options qu'il envisage avec les avantages et les inconvénients possibles de chacune d'elles. Ceux-ci peuvent ensuite par exemple être synthétisés par l'exposant.
- b) En prolongement, ils peuvent compléter les idées de l'exposant en explorant avec lui d'autres options. Mais au lieu de les formuler verbalement, ils les jouent. L'exposant écoute et observe la production de ces variantes qui lui offrent une palette étendue de possibilités destinées à faciliter son choix et son positionnement. Ici aussi, les effets hypothétiques de chacune de ces possibilités peuvent être analysés, que ce soit par des questions posées à l'exposant, par l'analyse collective ou encore par un nouveau recours au jeu de rôle tel qu'évoqué sous a).
- c) L'animateur peut également proposer à l'exposant de participer activement dans le jeu en prenant le rôle d'un ou l'autre des protagonistes. Cette inversion des rôles est une technique souvent pratiquée : elle permet à l'acteur principal de ressentir les effets de ses propres comportements potentiels sur autrui (voir Obin, 1980 et Hanot, 2011). Dans ce cas, un ou l'autre participant joue, dans le rôle de l'exposant, une option en

s'adressant à l'un des protagonistes de la situation et l'exposant réagit comme s'il était celui-ci. Puis une autre option peut être jouée par un participant, ce qui permettra éventuellement à l'exposant de percevoir d'autres effets.⁴

- d) En complément, l'exposant peut souhaiter travailler de manière plus approfondie une option, par exemple lorsqu'il craint une confrontation à laquelle il pourrait devoir faire face. Il peut dans ce cas demander à un participant de jouer son rôle pour mieux visualiser différentes manières d'agir avec leurs avantages et leurs risques. Il peut également lui-même jouer celles-ci en demandant à des participants d'entrer dans le rôle d'autres protagonistes afin de chercher une zone confortable et les moyens de lever ses craintes. Cette façon d'utiliser le jeu de rôle en improvisant différentes formes d'interaction favorise des prises de conscience. Elle débouche aussi parfois sur un objectif d'entraînement pour des actions futures.

Ces diverses utilisations possibles sont complémentaires et peuvent s'enchaîner au besoin. Elles sont proposées en fonction des demandes de l'exposant et du temps à disposition pour prolonger l'analyse de pratiques.

4.4.5 Les partages dans l'étape de méta-analyse et de bilan

Durant l'étape de méta-analyse et de bilan, un retour est proposé sur le travail effectué ainsi que sur la méthodologie utilisée. Il ne s'agit plus de jouer mais de : 1) prendre du recul sur ce qui a été produit dans l'analyse et 2) expliciter comment le jeu de rôle a pu mobiliser des ressources de l'exposant et des participants au service de l'analyse et comment cela a été vécu.

Le plus souvent, ce retour se réalise dans la dernière étape à la fin de l'APP. Il peut cependant être proposé également au terme d'une autre étape, avant de passer à la suivante. Cela permet d'exprimer d'éventuels inconforts qui ont pu naître ou de confirmer l'intérêt d'avoir encore recours au jeu de rôle dans la suite de l'APP. Nous optons en général pour un tel bilan intermédiaire lorsque le jeu de rôle a pris une certaine importance dans le processus, par exemple lorsqu'il a été mis en place de manière structurée durant l'étape du récit (voir 4.4.1).

5. Conclusion : apports et risques du jeu de rôle au service de l'APP

Le jeu de rôle, appliqué à l'APP comme à d'autres processus de formation ou d'accompagnement, présente la particularité de mobiliser des intelligences multiples :

⁴ Ces formes b) et c) rejoignent la technique du théâtre-forum dans laquelle différentes options sont expérimentées en jeu de rôle. Une analyse collective peut s'ensuivre si le temps disponible le permet.

corporelle, interpersonnelle, émotionnelle, visuo-spatiale, créative en plus de l'intelligence verbale linguistique, logique et conceptuelle. Un défi dans son utilisation au service de l'APP consiste à ne pas altérer la démarche d'accompagnement de l'exposant et d'analyse avec le groupe. Lorsqu'il y est fait recours avec souplesse, dans la continuité de ce qui émerge et avec l'accord de tous les membres du groupe, nous avons constaté que le jeu de rôle ne pose pas de problème. Le sens et la plus-value apparaissent clairement, les participants y trouvent beaucoup de plaisir et l'analyse s'en trouve enrichie. Il n'est pas rare par ailleurs que l'exposant dans son récit se mette spontanément à donner du ton et de la couleur à ses propos, à imiter des protagonistes de la situation et à jouer finalement des rôles. Cela représente évidemment une opportunité pour l'inviter à mettre en scène plus complètement son récit et à se mettre dans la peau des différents personnages.

L'utilisation du jeu de rôle n'est pas sans difficulté. Il importe de développer une certaine maîtrise de la technique, notamment lorsqu'on y fait recours dans sa forme complète et structurée. On veillera à le proposer lorsque les conditions sont propices. La confiance au sein du groupe est essentielle et des protections sont d'autant plus nécessaires que le jeu de rôle favorise souvent l'expression des émotions et des prises de conscience. A cet effet, on s'assurera que les règles sont bien respectées dans le groupe, que le jeu de rôle ne dérive pas vers un travail de type psychodrame et que chaque personne est capable d'écouter, accueillir et accompagner ce qui peut émerger.

C'est là en même temps, selon notre expérience et les retours des participants, que résident les avantages majeurs du jeu de rôle : développer la confiance dans ses ressentis, s'ouvrir à de nouvelles perceptions, élargir les possibilités d'analyse et stimuler des interactions vivantes et créatives dans le groupe.

Références bibliographiques

- Ancelin Schützenberger, A. (1999). *Le Jeu de rôle*. Paris : ESF.
- Berchtold, A. (2000). *Emile Jaques-Dalcroze et son temps*. Lausanne : L'âge d'Homme.
- Chamberland, G. et Provost, G. (2000). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Québec : Les presses de l'Université du Québec.
- Moreno, J. L. (1961). The role concept, a bridge between psychiatry and sociology. *American Journal of Psychiatry*, 118.
- Hanot, M. (2011). Le jeu de rôle et le sculpting : deux dispositifs pour la supervision individuelle et/ou collective. *Thérapie Familiale*, Vol. 32. No 4.
- Obin, J.-P. (1980). Objectifs et techniques du jeu de rôles. Compte rendu du 3ème Congrès des Enseignants d'expression communication, Paris.
- Shakespeare, W. (1599 ; 2003). *Comme il vous plaira*. Le livre de poche.