

Nicolas KOSTER
38° B ES

NOTE DE REFLEXION

UF1 PEDAGOGIE GENERALE ET RELATIONS HUMAINES

La pratique du jeu de rôle auprès d'adolescents

INTRODUCTION	1
CADRE DE L'ACTIVITÉ JEU DE RÔLE	1
QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?	2
INTÉRÊTS ÉDUCATIFS DU JEU DE RÔLE	3
L'imaginaire	
La créativité	
Penser et parler chaque action	
La communication	
La liberté	
Le rapport à la Loi	
La responsabilisation	
LES RISQUES LIÉS À LA PRATIQUE DE CETTE ACTIVITÉ	5
OBSERVATIONS CLINIQUES	5
LIEN AVEC LES APPORTS CONCEPTUELS DE WINNICOTT	8
CONCLUSION	10

INTRODUCTION :

Dans le cadre de ma formation d'éducateur spécialisé, j'ai participé en mai 2004 à l'interfillière « Pratique du jeu de rôle », dans le cadre de l'UF1 « pédagogie générale et relation humaines », avec l'intention de réaliser ma note de dix pages sur ce sujet, en lien avec les théories de Winnicott sur le jeu et l'espace transitionnel. Il m'est vite apparu que sans pratique concrète auprès des jeunes que j'accompagne, ce travail n'aurait que peu d'intérêt. C'est pourquoi j'ai mis en place durant environ un mois une activité jeu de rôle sur le foyer dans lequel je travaille. Rôliste moi-même pendant mon adolescence, il m'a par ailleurs paru intéressant d'utiliser une pratique qui était pour moi un loisir, comme outil dans mon travail d'éducateur.

CADRE DE L'ACTIVITÉ JEU DE RÔLE :

J'ai mis en place cette activité dans le cadre de l'internat éducatif où je travaille, qui accueillait alors des garçons de 11 à 21 ans. Je travaillais plus spécifiquement auprès de douze jeunes de 16 à 18 ans, placés soit par le juge pour enfant, soit par l'Aide Sociale à l'Enfance. Ces jeunes suivaient une formation en mécanique dans un lycée professionnel interne à l'institution.

Ces adolescents souffraient pour la plupart de carences affectives et de manque de repères quant à la vie en groupe qui se manifestaient par plusieurs comportements : désintérêt pour les études, rupture vis-à-vis de la famille, violence verbale et physique, rejet de l'autorité de l'adulte et des contraintes liées à la vie en collectivité, toxicomanie, ... tout cela en plus des attitudes liées à l'adolescence, à savoir sentiment d'invulnérabilité, désir d'autonomie, ... de plus, la plupart d'entre eux ayant souvent par le passé été mis en position d'échec, présentait une difficulté à se projeter dans l'avenir et à anticiper les conséquences de leurs actes.

L'équipe se composait de deux éducateurs non formés ainsi que moi, en formation. Nous avons également une coordinatrice, diplômée Monitrice Educatrice qui gérait notre foyer et un autre foyer accueillant le même type de jeunes situé à l'étage au-

dessus. L'institution disposait d'une psychologue à plein temps pour les 180 jeunes accueillis. De ce fait, si j'ai pu partager avec elle les observations faites durant l'activité, le lien fût trop réduit à mon goût.

L'objectif du foyer était de ré impliquer les jeunes dans une formation, de leur redonner un cadre sécurisant et de les aider à prendre du recul dans leurs conflits avec leurs familles.

Suite à l'interfillière Jeu de Rôle, j'ai suscité l'intérêt des jeunes en apportant sur le foyer des livres se relatant au jeu de rôle « Star Wars », inspiré des films de science fiction du même nom. Nous y jouions une heure et demie par semaine de 20h00, fin du dîner, et 21h30, afin de laisser un temps de pause avant le coucher à 22h00.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Le Jeu de Rôle, dans sa forme ludique est né dans les années 1980 aux Etats-unis. Il reprend le principe des jeux d'enfants où il s'agit de « faire comme si » mais en y posant des règles qui le rendent plus intéressant pour un public adolescent ou adulte. Il existe une multitude de jeux de rôle, chacun se déroulant dans un univers précis, que ce soit le moyen âge, un monde fantastique, l'Antiquité, le Far West, le monde actuel, le futur, où, dans le cadre du jeu que nous avons pratiqué, une galaxie lointaine, très lointaine...

Pour jouer à un jeu de rôle, il faut entre trois et six joueurs (appelés Personnages joueurs, PJ) et un Maître de Jeu (MJ). Les PJ créent un personnage selon des règles prédéfinies où ils précisent son nom, son sexe, son poids, sa taille, son origine culturelle, sociale et son passé... ainsi que ces compétences. Ils disposent pour ceci d'un nombre de dés à allouer. Ils pourront ainsi s'ils le souhaitent allouer tous ces dés aux compétences physiques en délaissant l'intellectuel ou l'habileté, ou au contraire, créer un personnage qui ne sera spécialiste en rien mais sachant faire un peu de tout. En effet, durant le jeu, lorsque les PJ seront face à une action à réaliser, le MJ leur indiquera de quelle compétence ils ont besoin pour réaliser cette action et quel score ils doivent réaliser. Ils lanceront alors le nombre de dés correspondant à ceux qu'ils ont alloués à cette compétence. Si le score est atteint, l'action est réussie, s'il n'est pas atteint, le PJ

échoue. Les PJ vivent une aventure, appelée scénario préparé par le MJ qui en aura bâti l'intrigue, les personnages autres que les PJ (appelés Personnages Non Joueurs, PNJ)... Pour jouer le scénario, le MJ décrit les lieux aux PJ, joue le rôle des PNJ et évalue la difficulté des actions et est garant des règles du jeu.

Exemple :

MJ : vous entrez dans un hangar qui au départ vous semble vide. En observant d'avantage, vous apercevez un coffre dans un coin...

PJ : J'essaye d'ouvrir le coffre !

MJ : il est fermé. Pour l'ouvrir, tu dois réussir un jet de dé de 25 points en crochetage de serrure.

PJ *qui jette les dés 27 !*

MJ : tu réussis à ouvrir le coffre, il est vide, mais une alarme retentit !

INTÉRÊTS ÉDUCATIFS DU JEU DE RÔLE :

Grâce aux apports théoriques de l'interfillière « Pratique des jeux de Rôles » et mon expérience pratique, j'ai pu observer plusieurs intérêts à cette activité :

L'imaginaire :

La consistance d'une partie de jeu de rôle est, comme je l'ai présenté plus haut, complètement virtuelle. Chaque scène, chaque situation est décrite oralement par le MJ qui induit nécessairement une manière de voir mais qui laisse cependant une place prédominante à l'imagination de chaque PJ qui conceptualise ainsi ce qu'il voit, ce qu'il entend, sent et ressent.

La créativité :

Pour mener à terme un scénario, il ne suffit pas de choisir entre deux ou trois possibilités. Le MJ se contente de décrire le décor. Les joueurs doivent agir en conséquence et faire preuve d'inventivité. En effet, lorsque le MJ prépare un scénario, il

ne prévoit pas les réactions possibles des PJ. De ce fait, le scénario n'a pas de réponse ou de solutions prédéfinie. La créativité des PJ est leur seul atout.

Penser et parler chaque action :

Le jeu de rôle est un jeu qui n'existe qu'à travers la parole. Le PJ doit toujours décrire précisément ce qu'il a l'intention de faire afin que le MJ le comprenne. Tout détail oublié peut se retourner contre le PJ. Ainsi, s'il oublie de préciser qu'il fait une action précautionneusement, le MJ peut lui annoncer qu'il a cassé l'objet qu'il transportait. Les PJ doivent de même détailler leurs intentions, leurs attitudes, ...

La communication :

Au-delà de la verbalisation de chaque action, les PJ doivent œuvrer ensemble pour réussir la mission donnée par le scénario. De ce fait, les PJ doivent échanger entre eux pour établir une stratégie commune en utilisant au mieux les compétences de chacun en utilisant des termes clairs afin d'éviter tout malentendus.

La liberté :

C'est un des éléments fondamentaux du jeu de rôle. Malgré un cadre très strict imposé par les règles du jeu, les PJ peuvent faire tout ce qu'ils veulent. Sous couvert d'un personnage imaginaire, le joueur peut faire de nouvelles expériences qui n'auront pas d'incidence sur la vie réelle.

Le rapport à la Loi :

C'est une constante dans ce jeu, de manière symbolique puisque tous les actes des PJ dépendent des règles impartiales qui sont fixées par le jeu. Le MJ lui-même n'est que l'applicateur de ces règles et ne peut y déroger. Si un PJ remet les règles en question au cours d'une partie, alors il pénalise l'ensemble du groupe puisque la partie s'interrompt dès lors qu'un PJ quitte son rôle pour redevenir ce qu'il est en réalité. De ce fait, les joueurs intègrent qu'ils ne peuvent être ensemble que s'ils acceptent une loi qui n'est

pas forcément celle qu'ils ont édictée. Ce point est très intéressant car il permet à l'éducateur d'aborder cette notion de manière ludique.

La responsabilisation :

Chaque PJ a des compétences spécifiques qu'il se sera données lors de la création de son personnage. De ce fait, dans un scénario arrivera toujours un moment où un PJ sera celui qui détiendra LA compétence qui pourra faire avancer le groupe. De plus, toute action posée par un PJ provoque une réaction du MJ par l'intervention d'un PNJ, d'un élément naturel, ... ainsi, si les PJ arrivent dans une ville, pillent et volent tout ce qu'ils trouvent, il y a fort à parier que les habitants réagiront et feront perdre du temps aux PJ qui ont une mission à accomplir dans le cadre du scénario. Par contre, s'ils se montrent corrects, au pire, les habitants les laisseront tranquille, au mieux, ils les y aideront.

LES RISQUES LIÉS À LA PRATIQUE DE CETTE ACTIVITÉ :

Il existe évidemment des risques liés à la pratique des jeux de rôle, que les médias ont à plusieurs reprises mentionnés, notamment pour des adolescents fragiles psychologiquement, de confondre le virtuel et la réalité. Ce fut une des premières objections que m'a faites ma coordinatrice lorsque je lui ai annoncé mon souhait de lancer cette activité. Cependant, ce genre de dérive n'arrive que lorsque aucun recul n'est pris sur le jeu. Le MJ a là un rôle fondamental en mettant en place un rituel qui permet de situer où est le jeu et où est la réalité. En effet, durant les parties, je n'appelais pas les jeunes par leur prénom, mais par le nom de leur personnage. Une salle était réservée aux parties et, s'il nous arrivait de parler du scénario en cours hors des créneaux réservés à cette activité, en aucun cas il ne s'agissait de jouer.

OBSERVATIONS CLINIQUES :

Quatre jeunes ont été intéressés par cette activité. Pour la plupart, c'était le cadre du jeu, l'univers de la Guerre des Etoiles, film qu'ils connaissaient bien et qu'ils appréciaient qui les avait motivés.

Florian¹, 18 ans était un jeune qui avait été déscolarisé pendant deux ans. Dans la toute puissance avec ses parents, il usait de sa forte carrure pour impressionner les jeunes et jouer un rôle de leader au sein du foyer. Il choisit d'incarner un Wookie, créature humanoïde de 2m de haut, disposant d'une importante force physique, mais peu intelligente et qui a une culture basée sur un fort code de l'honneur.

Moktar, 16 ans, qui partageait sa chambre avec Florian et le suivait en tout point vivait mal son placement dans le foyer qui avait été pourtant fait à sa demande pour s'éloigner d'une mère possessive. Il lui arrivait souvent des crises de violence où il s'en prenait aux objets plutôt qu'aux personnes. Il choisit d'incarner un contrebandier orphelin et autodidacte, roublard et rusé, lié par une dette de vie au wookie de Florian

Aimé, 16 ans était un des souffres douleurs du groupe, placé sur le foyer par un juge suite à des actes de maltraitance de la part de son père, il incarnait un chasseur de prime issu d'une longue lignée de chasseurs de prime.

Jérémy, 17 ans était un jeune très agréable, mais qui avait une importante consommation de cannabis, selon ses dires, pour « s'éloigner d'un monde pourri ». Il choisit d'incarner une femme noble ayant fui sa famille pour vivre sa vie et... toxicomane.

Dès la création des personnages, je pus observer que les jeunes mettaient un peu de leur histoire dans leurs PJ ; ces derniers leurs ressemblaient ou du moins ressemblaient à ce qu'ils voulaient montrer d'eux même, montraient quelques éléments de leurs problématiques. Après une discussion avec la psychologue, celle ci ne fût pas étonnée. En effet, même si Moktar ne souhaitait pas la mort de sa mère, il se séparait de son image dans le cadre du jeu.

L'activité n'a duré qu'un mois, jusqu'aux grandes vacances, cependant, j'ai pu observer plusieurs choses :

Une modification dans la relation entre Moktar et Florian : en effet, au cours du jeu, la seule force du PJ de Florian ne suffisait pas pour résoudre tous les problèmes et Moktar

¹ Les prénoms des jeunes ont été modifiés

a montré qu'il était un brillant orateur qui savait convaincre et de ce fait a plusieurs fois sauvé le groupe des situations périlleuses dans lesquelles les réactions violentes de Florian mettaient le groupe. Florian a découvert que son camarade pouvait lui rendre service dans le jeu sans être son larbin et leur relation s'est transformée en ce sens dans la réalité.

L'équipe a par ailleurs constaté que Moktar avait fait nettement moins de crises de violence durant le suivi de l'activité. La réponse à ce constat vint de la confiance qu'il me fit un jour : « quand je joue à star Wars, je me défoule... tout ce qui m'énerve, je le fais sortir là, après, je me sens plus calme ». Moktar qui jusqu'à présent vidait sa colère sur les objets la vidait dans un monde virtuel contre des adversaires qui l'empêchaient d'accomplir une mission.

Je fus assez désappointé quand je vis que le personnage d'Aimé était le souffre douleur du groupe dès le début du jeu. Cependant, il s'avéra qu'à un moment, ce fut Aimé qui sauva le groupe dans une situation désespérée. À compter de ce jour, si son personnage fût toujours le souffre douleur du groupe, les jeunes de l'activité jeu de rôle se mirent à le défendre à l'extérieur contre les moqueries et brimades des autres jeunes du foyer.

Jérémy par contre n'adhéra pas au jeu. A l'issue du premier scénario, il annonça au groupe qu'il s'arrêterait. Je ne parvins pas à lui faire verbaliser le pourquoi, d'autant qu'il semblait prendre du plaisir à jouer

Il fût aussi intéressant d'observer comment le groupe élaborait petit à petit des stratégies plus fines. Au départ de l'activité, ils allaient droit au but, tombaient dans tous les pièges, ignoraient les détails... cependant dès le second scénario, ils tirèrent un enseignement de leurs erreurs et firent preuve de plus de finesse dans leurs actions. Ainsi, en élaborant un plan, ils se demandaient comment allait réagir l'adversaire et quelles seraient les conséquences de leurs actes.

LIEN AVEC LES APPORTS CONCEPTUELS DE WINNICOTT :

Dans son ouvrage Jeu et réalité, Winnicott considère que l'espace de jeu est un outil indispensable pour travailler auprès de ses patients. Selon lui, l'aire de jeu n'est ni la réalité psychique interne propre à la personne, ni le monde extérieur. Il s'agit en fait d'un entre-deux appelé espace transitionnel et qui se matérialise de manière concrète par l'utilisation d'un objet transitionnel.

Dans la petite enfance, la relation entre la mère et son enfant est fusionnelle. La mère doit, selon les termes de Winnicott, être « suffisamment bonne » pour, dans un premier temps, donner l'illusion à l'enfant qu'il est tout puissant et créateur de l'objet de son désir, généralement le sein maternel, puis par la suite, avec l'aide de l'entourage familial proche, l'amener à s'intéresser au monde et aux choses extérieures à travers la frustration. C'est à travers une frustration contrôlée par la mère et volontaire, que l'enfant va se détacher de sa mère pour s'intéresser aux objets, que Winnicott qualifie de transitionnels qui aident l'enfant à expérimenter le monde par lui-même.

Cette étape décisive dans le processus de construction psychique de l'enfant nécessite donc un climat de confiance que la mère doit inspirer par son attitude. Sans cela, il ne sera pas dans les conditions adéquates pour apprendre à jouer et à découvrir le monde. De là s'acquiert la confiance envers soi et les autres (la mère, la famille, la société).

Le jeu individuel va par la suite devenir jeu partagé, donnant accès à l'expérience culturelle, source d'enrichissement.

Dans son travail avec ses patients, Winnicott explique le phénomène de transfert qui peut exister. Il explique ainsi comment il peut se voir identifié comme étant la mère du sujet. Ce phénomène démontre que si une personne, enfant, adolescent ou adulte n'a pas été suffisamment accompagné par sa mère lorsqu'il était nourrisson, cela peut avoir des conséquences traumatiques qui pourront être atténués par un travail de psychothérapie.

Par ailleurs, si la réalité psychique interne du sujet s'est construite de manière équilibrée, alors il sera capable de jouer de manière créative. Le sujet peut en effet sembler épanoui en surface, mais du fait d'expériences traumatiques passées ne pourra pas apprécier la vie et faire preuve de créativité. Winnicott précise cependant que le potentiel de créativité d'un sujet ne peut être réduit à néant par une expérience traumatique, laissant toujours un espoir d'amélioration.

Ainsi, Winnicott pose le jeu comme élément primordial pour la construction de l'individu, favorisant l'expression créatrice de sa personnalité, d'autant plus important pour les personnes victimes de traumatismes subis dans leur petite enfance ou du fait d'une relation mère-bébé défaillante, où le désir de jouer et de créer a été atrophié.

Par l'intermédiaire du jeu, les adolescents du groupe ont été sollicités pour devenir acteurs de leurs désirs, de leurs choix, à gérer une liberté et à se confronter à la Loi en utilisant leur libre arbitre.

Cette activité leur a ainsi permis de contre balancer les « handicaps » dus aux carences affectives dont ils ont souffert.

Un jeu de rôle est conçu de manière à ce que chaque PJ puisse être doué dans un domaine de compétence particulier, sans pour autant être tout puissant. Les jeunes, même Jérémy ont investi leur personnage. J'ai eu l'impression, lors de la phase de création du PJ qui est assez conséquente puisqu'il faut créer un nom, un physique, une histoire... qu'ils créaient ce qu'ils voulaient être en réalité, comme s'il s'agissait d'une « renaissance ». Le personnage qu'ils incarnaient était en plus un individu héroïque à qui l'on confie des missions, signe de confiance. De plus, chaque PJ faisait à un moment ou un autre bénéficier le groupe de ses compétences, ce qui valorise le jeune et l'aide à penser qu'il n'est pas ce « bon à rien » et qu'il a une place parmi les autres, comme l'a découvert Moktar.

Pour un adolescent qui, dans sa petite enfance n'a pas pu faire usage de son pouvoir d'omnipotence à cause d'une mère ou d'un environnement familial particulier, le jeu de rôle est un terrain où il va pouvoir tenter des expériences, oser des actions sans risques

pour lui même car protégé par le côté virtuel du jeu et par les règles qui garantissent une parfaite impartialité. Le pire qui puisse arriver est la mort du PJ, ce qui reste illusoire et sans grande conséquence quand la limite entre réalité et virtuel est posée.

CONCLUSION :

L'interfillière « Pratique du Jeu de rôle » a été pour moi l'occasion de mener une activité que j'avais pratiqué étant jeune avec cette fois, le regard d'un éducateur et le partenariat d'une psychologue.

Cette note relate donc quelques unes de mes observations et de mes recherches d'apports théoriques. L'activité n'a cependant duré qu'un mois et je n'ai pu la reconduire, ayant été muté sur un foyer accueillant des jeunes filles qui n'ont pas montré d'intérêt à cette activité. De ce fait, je n'ai pas été confronté à certaines situations comme la mort d'un PJ, et les jeunes n'ont pas pu pratiquer assez longtemps pour maîtriser suffisamment les règles et se retrouver en situation de Maître de Jeu.

La pratique du jeu de rôle me paraît être un outil formidable pour l'accompagnement des adolescents en difficulté qui mériterait d'être encore d'avantage pratiquée et analysée.