



Dictionnaire des théâtres du monde

Psychodrame

Réalisation de la l'âme (psyché) par l'action (drama) selon une méthode thérapeutique et pédagogique mise au point par Jacob Levy Moreno (1892-1974), le psychodrame est, selon son fondateur, « une science qui explore la vérité des êtres humains par des méthodes dramatiques ».

Moyen thérapeutique

Le psychodrame a connu son plein développement aux États-Unis où Moreno (né à Bucarest mais élevé à Vienne où il a connu l'enseignement de Freud) émigre en 1925. Le premier théâtre de psychodrame est construit à Beacon (État de New York) en 1936, mais dès les années vingt Moreno a jeté les bases de sa future technique à travers les expériences du théâtre de la spontanéité (Das Stegreiftheater). De 1921 à 1924 l'improvisation dramatique et le journal vivant y servent de cadre à un véritable laboratoire psychotechnique qui peut être considéré comme la matrice du psychodrame et de la psychothérapie de groupe. L'épisode de Barbara, un des meilleurs éléments du théâtre de la spontanéité, qui va se découvrir elle-même à travers un rôle de prostituée, marque pour Moreno, en 1923, une étape importante vers l'idée d'un théâtre thérapeutique. En les jouant, elle a désamorcé les rôles qu'elle portait en elle sans le savoir et a pu se libérer de ses conflits.

Moreno a toujours été soucieux de se démarquer de la méthode freudienne en proposant à la fois un autre modèle d'analyse du sujet humain (qui depuis la naissance se développe selon des processus de rôle) et un autre modèle de thérapie (non plus fondé sur le langage mais sur l'action dans une situation d'interaction à l'intérieur du groupe). Sur le plan de l'espace le psychodrame morénien peut se dérouler in situ, dans les lieux de vie, mais aussi impliquer une « scène » qui marque (au besoin par une architecture de type théâtre en rond ou en fer à cheval) l'existence de l'aire psychodramatique. Temporellement, toute séance se veut le vécu ici et maintenant d'une « seconde fois » où le passé est totalement revécu dans le présent. Le protagoniste (celui pour qui se déroule le psychodrame) représente son propre univers ou son problème avec l'aide des ego-auxiliaires (assistants-thérapeutes ou partenaires réels de sa vie) qui jouent les rôles que nécessitent les situations proposées. Tout cela sous le contrôle du meneur de jeu (le thérapeute principal qui ne joue pas) et en présence d'un public chargé de soutenir le protagoniste et qui peut être amené à intervenir.

Outil pédagogique

Moyen de traitement, le psychodrame peut aussi servir d'outil pédagogique et être utilisé dans un simple contexte d'apprentissage des rôles ou d'entraînement à la spontanéité et à la communication, au service de la réinsertion ou de l'efficacité sociale. Il existe en fait à travers le monde une multiplicité de variantes. Il est impossible de dresser une liste exhaustive de toutes les pratiques. On peut toutefois signaler, à côté du psychodrame morénien, deux grandes méthodes : celle du psychodrame analytique (qui tente une synthèse de Moreno et de Freud) et celle du psychodrame triadique (qui se situe au carrefour de trois disciplines : le psychodrame, la psychothérapie de groupe et la sociométrie ou dynamique de groupe).

Ce sont surtout des psychanalystes français (S. Leboviciet, R. Diaktine, puis D. Anzieu et D. Widlocher) qui ont contribué après la Seconde Guerre mondiale au développement du psychodrame analytique qui se contente de trois participants : un sujet, un meneur de jeu, qui peut jouer, et un ego-auxiliaire (souvent un couple de thérapeutes, de préférence un homme et une femme par référence au couple des parents). L'interprétation parlée est intégrée au jeu. Les principaux représentants du psychodrame triadique sont aux États-Unis J. Enneiset, R. Haas, en France A. Ancelin-Schutzenberger. Pour eux, tout est centré sur le groupe et son vécu. Le thème du groupe peut être exprimé par un participant en psychodrame dramatisé mais pour être ensuite remis dans le

contexte du groupe. Le psychodrame triadique se pratique dans les groupes de formation ou de sensibilisation à la dynamique de groupe comme dans les groupes de psychothérapie. En 2007, les deux principales pratiques issues du psychodrame morénien continuent à se développer avec, d'une part, le psychodrame psychanalytique à visée thérapeutique et, d'autre part, le jeu de rôle, plus ludique et orienté vers la formation.

Depuis le « Bilan de dix ans de thérapeutique par le psychodrame chez l'enfant et l'adolescent » (Psychiatrie de l'enfant, n° 1, 1958) de S. Lebovici, R. Diatkine, E. Kestemberg, la pratique du psychodrame n'a cessé de s'étendre en France alors qu'elle n'a pas connu le même essor aux États Unis et dans le monde anglo-saxon. La vitalité de l'école française de psychodrame tient sans doute à son étroite liaison avec l'institution psychanalytique. En fait, le psychodrame apparaît comme une psychothérapie alternative pour des sujets dont les difficultés psychiques sont incompatibles avec la cure classique. Le but recherché reste cependant la mise en place progressive d'un processus analytique. On retrouve notamment dans le psychodrame les principes de la cure freudienne : libre association, verbalisation, transfert à l'égard du thérapeute (meneur de jeu) et des co-thérapeutes (ego-auxiliaires), non intervention dans la vie réelle du patient ; mais, contrairement à la cure classique, le patient peut recourir à tous les registres de la plasticité corporelle – gestuelle, mimique – et à la projection dans l'imaginaire du jeu. La séance fonctionne alors comme un rêve qui serait fait en commun, la mise en scène des fantasmes et des conflits psychiques permettant de réactiver le vécu infantile.

L'efficacité thérapeutique du psychodrame résulte à la fois de ce nouvel espace de figuration et de représentation des désirs, du maniement du transfert à l'égard des thérapeutes et du travail d'interprétation des scènes jouées. Il faut noter que le jeu des co-thérapeutes fonctionne déjà comme « interprétation » des conflits psychiques, le patient pouvant appréhender sa propre image à travers le miroir de ses partenaires. Le psychodrame psychanalytique, par la triple implication qu'il induit « corporelle, émotionnelle et verbale » (Didier Anzieu), n'en reste donc pas au simple effet de décharge cathartique. C'est en particulier parce que la théâtralité est articulée à une interprétation agissante que le psychodrame peut offrir la possibilité de restaurer une créativité existentielle inhibée.

La pratique du jeu de rôle est loin de faire appel à un cadre aussi rigoureux que celui du psychodrame psychanalytique, tout d'abord parce qu'elle n'a pas de prétention thérapeutique. Il ne s'agit pas de traiter des conflits intrapsychiques profonds, mais d'explorer, par le jeu, diverses situations sociales où la maîtrise d'un rôle peut être utile. C'est la raison pour laquelle les techniques du jeu de rôle se développent tout particulièrement dans les domaines de la formation professionnelle ou de l'animation pédagogique.

De l'héritage de Moreno, le jeu de rôle retient l'importance de l'agir dans l'apprentissage. Un véritable processus de formation ne peut se limiter à une acquisition intellectuelle ou verbale, d'où l'appel au jeu dans des situations vécues. Le meneur de jeu a pour fonction à la fois de distribuer les rôles, d'énoncer les règles et de les faire respecter, de conduire la dynamique du groupe et d'assurer la reprise réflexive des exercices par les participants. Les stages de formation aux fonctions d'autorité ou à la gestion des conflits collectifs (entreprises, syndicats, institutions scolaires, hospitalières, centres d'animation) font fréquemment appel au jeu de rôle. Certaines écoles supérieures de commerce y ont également recours : l'enjeu fictif sera par exemple pour un groupe d'élèves d'obtenir plus de parts de marché que ses groupes rivaux.

Dans le domaine plus directement théâtral, [Boal](#) s'appuie en partie sur le jeu de rôle en proposant aux spectateurs d'intervenir dans le déroulement du spectacle pour en infléchir l'issue. Par ailleurs, les expériences de relations virtuelles sur Internet, comme « Ever Quest » (adaptation en ligne de *Donjons et Dragons*, inspiré de l'univers de J.R.R. Tolkien) ou encore comme « Second life », peuvent être considérées comme les avatars les plus contemporains du jeu de rôle.

Là où le psychodrame s'attache à bien différencier l'imaginaire de la réalité et la fiction de la « vraie vie » grâce à des protocoles bien établis, le jeu de rôle, dans ses développements les plus actuels, ne semble pas toujours offrir les mêmes garanties.

Rédacteur(s)

[M. BORIE](#) [J.-P. SAG](#)

Classement

Cet article relève de la spécialité [Lexique théorique et théoriciens](#)

Voir aussi

Citations pertinentes de cet article dans le dictionnaire : Moreno (J.-L.) Freud (S.) Lebovici (S.) Diaktine (R.) Anzieu (D.) Widlocher (D.) Enneis (J.) Haas (R.) Ancelin-Schutzenberger (A.)

Article à retrouver sur : <https://dictionnaire.artcena.fr/articles/lexique-psychodrame>