

Présentation de la formation

Titre de la formation : Le jeu de rôle thérapeutique en pratique clinique : introduction à l'approche

Informations:

Durée : 3 heures (180 minutes)

Modalité : En ligne ou en présentiel, sur demande

Public cible : Intervenants psychosociaux, psychologues, psychothérapeutes, psychoéducateurs, enseignants, éducateurs et autres professionnels de la relation d'aide.

Niveau : Initiation, aucun préalable en jeu de rôle.

Problématique :

Les jeux de rôle narratifs, notamment les jeux de rôle sur table (Tabletop Role-Playing Games, TTRPG), permettent aux participants d'incarner des personnages fictifs, d'interagir dans des univers imaginaires et de prendre des décisions influençant le déroulement d'une histoire collective.

Ces caractéristiques offrent des possibilités intéressantes en intervention psychosociale et en psychothérapie, particulièrement pour l'exploration des émotions, l'expérimentation comportementale, la communication interpersonnelle et l'expression de soi.

Les jeux de rôle peuvent notamment servir de support à des processus reconnus dans différentes approches thérapeutiques, comme l'apprentissage expérientiel, le développement des habiletés sociales, la flexibilité cognitive et la régulation émotionnelle (Bandura, 1977; Kolb, 1984; Beck, 2020).

Cependant, l'utilisation clinique des jeux de rôle narratifs demeure émergente. Bien que des publications scientifiques et des expériences cliniques documentent leur potentiel, les connaissances actuelles ne permettent pas encore de conclure à une efficacité thérapeutique spécifique et généralisable.

Leur intégration nécessite donc une réflexion sur les objectifs d'intervention, les mécanismes psychologiques sollicités, les caractéristiques de la clientèle, les adaptations nécessaires et les limites de cette modalité.

Besoins :

Les professionnels de la santé mentale et de l'intervention psychosociale peuvent souhaiter intégrer des modalités ludiques et expérientielles à leurs pratiques, sans nécessairement posséder une expérience préalable des jeux de rôle.

Pour utiliser ces outils de manière réfléchie, ils doivent être en mesure de comprendre leur fonctionnement, de distinguer le jeu récréatif de son utilisation clinique et de reconnaître les conditions favorisant une intervention structurée.

Résumé de la formation:

Le jeu de rôle thérapeutique propose une modalité d'intervention créative et expérientielle dans laquelle les participants évoluent au sein d'un univers narratif, incarnent des personnages et prennent part à des situations fictives.

Cette formation introductive présente les fondements théoriques, les mécanismes psychologiques et les applications cliniques potentielles des jeux de rôle narratifs auprès des adolescents et des adultes.

Les participants découvriront comment la création de personnages, la narration collaborative et les interactions fictives peuvent soutenir l'exploration émotionnelle, l'expression de soi, l'affirmation personnelle et le développement d'habiletés relationnelles.

À travers des exposés théoriques, des exemples pratiques et des exercices expérientiels, ils seront initiés à la conception d'activités de jeu de rôle adaptées aux besoins de différentes clientèles.

La formation abordera également les considérations éthiques, les limites scientifiques et les adaptations nécessaires à une utilisation professionnelle des jeux de rôle.

Objectifs de formation :

1. Définir les jeux de rôle narratifs et distinguer leurs usages récréatifs, éducatifs et psychosociaux.
2. Décrire les principaux mécanismes psychologiques pouvant être sollicités par les jeux de rôle, notamment l'apprentissage expérientiel, la distanciation narrative et l'expérimentation comportementale.
3. Identifier les indications, les limites et les précautions cliniques associées à l'utilisation des jeux de rôle auprès des adolescents et des adultes.

Formatrice :

Dre Elsa Brais-Dussault, D.Psy., psychologue

Psychologue, chercheuse associée, superviseuse clinique, enseignante et formatrice professionnelle, Dre Elsa Brais-Dussault est fondatrice de LudiPsy, une plateforme spécialisée dans le développement de formations et d'outils d'intervention en santé mentale.

Ses intérêts professionnels portent notamment sur l'intégration des jeux structurés et narratifs en intervention clinique, les approches cognitives et comportementales, les interventions expérientielles et les pratiques neuroaffirmatives.

Elle s'intéresse particulièrement aux possibilités offertes par les activités ludiques pour soutenir l'alliance thérapeutique, l'expression de soi, la régulation émotionnelle et le développement d'habiletés psychologiques et relationnelles.

Son approche pédagogique vise à rendre les connaissances scientifiques accessibles et directement applicables à la pratique, en combinant rigueur théorique, réflexion clinique et apprentissage expérientiel.

Approche pédagogique

La formation privilégie une approche expérientielle, interactive et neuroinclusive, combinant les connaissances scientifiques à des activités concrètes.

Les méthodes pédagogiques comprennent des exposés théoriques, des démonstrations, des exercices de création de personnages, des mises en situation à partir de scénarios fictifs, des réflexions individuelles et des discussions en groupe.

Les participants n'ont pas besoin de connaître les jeux de rôle sur table ni d'avoir déjà joué à un jeu de rôle.

Formation de 3h ou 6h (sur demande)

Exposés théoriques,

Exercices réflexifs,

Vignettes cliniques adaptées aux clientèles concernées

Mises en situation en équipes

Période de questions et de réflexion en groupe

Activités pédagogiques et jeux de rôles (simulations)

Toutes les formations donne accès à :

Des formations adaptées au contexte clinique d'intervention,

Une animation professionnelle par une psychologue ayant de l'expertise en formations professionnelles et en pédagogie de l'enseignement,

Un guide de ressources et de références,

La possibilité d'une discussion individuelle avec la formatrice,
Une attestation de formation

Contenu du cours:

1. Fondements et définitions

- 1.1 Jeu, jouabilité et attitude ludique (Genvo, 2011)
- 1.2 Distinctions entre jeu ludique, formatif, psychodrame et TA-RPG (Daniau, 2015, 2016; Kilmer et al., 2023)

2. Introduction aux jeux de rôle narratifs

- 2.1 Définition et caractéristiques des jeux de rôle sur table
- 2.2 Jeu de rôle sur table, personne-joueur-personnage (Waskul et Lust, 2004)
- 2.3 Composantes: personnage, univers, narration, règles et meneur de jeu
- 2.4 État des connaissances scientifiques et limites méthodologiques (Atherton et al., 2024; Boulay et Roman, 2023)

3. Fondements psychologiques et mécanismes d'intervention

- 3.1 Autonomie, compétence et appartenance (Ryan et Deci, 2000)
- 3.2 Apprentissage social, expérientiel et retour réflexif (Daniau, 2016; Bandura, 1977)
- 3.3 Narration, agentivité, expérimentation et dynamique relationnelle (Kilmer et al., 2023)
- 3.4 Expérimentation comportementale et processus cognitifs (Beck, 2020)
- 3.5 Régulation émotionnelle et flexibilité psychologique (Linehan, 2015; Hayes et al., 2012)

4. Applications en intervention et éthique

- 4.1 Définir une intention clinique ou psychosociale
- 4.2 Objectifs d'intervention, choix du système et rôle du facilitateur
- 4.2 Consentement, sécurité émotionnelle et limites professionnelles
- 4.3 Débriefing et transfert des apprentissages
- 4.4 Adapter les règles et les activités aux besoins des participants

5. Intégration pratique

- 5.1 Vignette fictive et choix d'une mécanique de jeu
- 5.2 Démonstration d'une courte activité de jeu de rôle
- 5.3 Transfert des apprentissages et discussion clinique