

Psychodrame

Présentation du jeu

Psychodrame vous propose d'explorer des problématiques relationnelles à la façon des drames littéraires et cinématographiques. Ce « jeu d'histoires » vous permet de construire des personnages complexes dont les actes vont modeler l'histoire. Sans scénario ni meneur de jeu, la dynamique narrative du jeu vous plonge dans des dilemmes où les valeurs de votre personnage entrent en conflit avec ses liens affectifs.

Imaginez-vous dans le rôle d'un mari trompé... Comment réagiriez-vous si votre petite amie vous dévoilait son homosexualité ? Imaginez que votre meilleur ami vous confie le meurtre qu'il vient de commettre...

Nous nous sommes basés sur diverses théories psychologiques pour modéliser le système de ce jeu résolument atypique qui vous assure des parties riches en émotions.

Contexte

L'entourage d'un toxicomane découvre sa dépendance.

Situation

Patrick rentre du travail étrangement énervé. Ses supérieurs l'ont menacé de licenciement, il n'est pas dans un état normal. Rose et Élisabeth sont présents et s'inquiètent, mais Franck/France a trouvé un petit sachet contenant des résidus de poudre blanche dans un pantalon de son père... (voir les PJ page 3)

Système simplifié

Narration libre :

L'animateur dresse la situation ci-dessus puis joue son personnage et ajoute des événements s'il y a du mou dans la partie.

Les autres joueurs jouent chacun leur personnage dans les phases de narration libre.

Le conflit :

Déclencher un conflit quand il y a une opposition franche entre deux PJ :

- Le joueur voulant déclencher le conflit pioche une carte et la pose devant son adversaire face cachée en annonçant l'objectif de son personnage pour le conflit.
- L'adversaire peut refuser le conflit en laissant l'autre atteindre son objectif, dans ce cas, on poursuit la narration libre.
- Autrement, l'adversaire peut piocher à son tour une carte, ce qui signifie qu'il accepte le conflit. On retourne les cartes et celui qui a la plus grande valeur commence le conflit.
- Le joueur qui commence le conflit pioche autant de cartes que les points des attitudes/émotions/traits qu'il veut utiliser.
 - Puis il effectue une narration dans laquelle l'utilisation de ses attitudes/émotions/traits est manifeste (vous êtes libres d'interpréter)

- Et il pose sa mise qui peut être constituée d'une carte seule, d'une paire, d'un brelan, ou d'un carré (les jokers remplacent n'importe quelle carte).
- L'adversaire fait de même. Si le même nombre de cartes est posé de chaque côté, c'est la plus forte valeur qui l'emporte. Autrement, si l'un des adversaires a posé plus de cartes que l'autre, l'autre quitte le conflit.
- Celui qui perd l'échange ramasse les cartes et en constitue un paquet.
- Les joueurs agissent dans le sens des aiguilles d'une montre et celui qui est doit répondre immédiatement.
 - Donc à deux joueurs, chacun enchaine sa défense par une nouvelle attaque.
- Quand les personnages restant dans le conflit ne sont plus en opposition, le conflit se termine. Les joueurs non éliminés se partagent la narration, ils racontent la fin du conflit et peuvent contrôler tous les personnages qui sont entrés en conflit en restant dans l'optique de l'objectif décidé au départ du conflit.
- Chaque joueur ayant amassé des cartes estime l'attitude qui reflète le mieux ses positions pendant le conflit.
- Puis les joueurs ajoutent les cartes qui leur restent en main à celles qu'ils ont amassées et les comptent.
 - Ils peuvent se défausser de toutes les cartes dont la couleur correspond à leur attitude privilégiée :
 - ♠ Confrontation
 - ♣ Manipulation
 - ♦ Fuite
 - ♥ Aide
 - On divise le nombre de cartes par 5 et on procède à la répartition de ces points (appelés conséquences) sur la fiche de personnage en commençant par celui qui en a pris le plus.
 - On tire au sort le joueur qui répartira ces points de conséquence.
 - Les points de conséquence permettent :
 - de modifier le score d'un trait et d'en modifier le contenu
 - de créer un nouveau trait
 - d'augmenter une émotion
 - Il faut toujours justifier la répartition des points de conséquence

Patrick

Rôle : père de famille toxicomane, la drogue lui apporte trop pour qu'il s'en défasse

Métier : agent commercial

Personnalité : narcissique

Attitudes :

♠ Confrontation (4)

♣ Manipulation (5)

♦ Fuite (3)

♥ Aide(3)

Émotions :

(4) Colère/Amour (1)

(3) Peur/Confiance (2)

(2) Tristesse/Joie (3)

Traits :

- La cocaïne m'aide à supporter mon quotidien (2)
- Ma famille est tout pour moi (2)
- Si d'autres en profitent, pourquoi pas moi ? (2)

Rose

Rôle : femme de Patrick, a conscience de la dureté du travail de son mari, minimise ses problèmes de drogue

Métier : Peintre

Personnalité : dépendante

Attitudes :

♠ Confrontation (2)

♣ Manipulation (4)

♦ Fuite (4)

♥ Aide(5)

Émotions :

(1) Colère/Amour (4)

(1) Peur/Confiance (4)

(3) Tristesse/Joie (2)

Traits :

- J'admire mon mari pour ce qu'il endure pour sa famille (2)
- J'ai une peur malade qu'il voie une autre femme (2)
- Pour ne pas risquer de tout perdre, il faut éviter les conflits (2)

Franck/France

Rôle : fils/fille de Patrick et Rose, cherche à faire sortir son père de la drogue à tout prix

Métier : étudiant(e) en sociologie

Personnalité : schizoïde

Attitudes :

♠ Confrontation (2)

♣ Manipulation (5)

♦ Fuite (5)

♥ Aide(3)

Émotions :

(1) Colère/Amour (4)

(4) Peur/Confiance (1)

(2) Tristesse/Joie (3)

Traits :

- Connait les statistiques des problèmes liés à la toxicomanie (2)
- Je ne me reconnais pas dans mon père (2)
- Imagine toujours le pire (2)

Élisabeth

Rôle : mère de Patrick, le comportement de son fils entache la famille

Métier : ancienne directrice d'école, actuellement à la retraite.

Personnalité : Obsessionnel-compulsif

Attitudes :

♠ Confrontation (4)

♣ Manipulation (5)

♦ Fuite (3)

♥ Aide(3)

Émotions :

(2) Colère/Amour (3)

(4) Peur/Confiance (1)

(3) Tristesse/Joie (2)

Traits :

- Les comportements déviants apportent le malheur sur une famille (2)
- Rose est laxiste (2)
- Je prends des médicaments à l'excès, mais j'ai toujours déraisonnablement peur de la maladie (2)