

Les formules de Karpman

Les Jeux en Analyse Transactionnelle peuvent être étudiés en utilisant l'une des trois grilles théoriques. Ces différentes grilles de lecture sont appelées des « formules » de Jeu. Celle inventée par Éric Berne a son nom, la Formule J, celles trouvées par Stephen Karpman, le Triangle Dramatique ou Triangle de Karpman, et la Formule K.

Nous vous présentons ci-dessous les deux grilles inventées par Stephen Karpman. Elles permettent toutes deux d'expliquer simplement quelques-uns des principaux critères des Jeux, que nous retrouverons dans la suite de cet ouvrage. Nous souhaitons rappeler toutefois que nous avons pris quelques libertés par rapport à la spécificité de la pensée de Karpman. En effet, les concepts présentés ci-dessous sont à la fois issus de la théorie des Jeux d'Analyse Transactionnelle, et du travail spécifique de Karpman. Certains des concepts sont adaptés par nos soins, afin de mieux correspondre à notre expérience, ou de simplifier notre démonstration.

Ce chapitre propose donc à la fois une synthèse personnelle, quelques bases théoriques et une première réflexion sur les Jeux en organisation, et prépare une bonne compréhension en vue des nombreux développements et exemples proposés dans la suite de cet ouvrage.

Les jeux et les rôles

Une des façons les plus simples d'aborder la notion des Jeux est l'étude et la compréhension des différents rôles que peuvent assumer les Joueurs. Il est possible d'affirmer qu'un Jeu, comme une pièce de théâtre, peut être perçu comme un enchevêtrement dynamique de différents rôles en interaction. En se fondant sur la mise en scène permise par la rencontre entre ces différents rôles, il est possible de déduire l'ensemble des critères d'un Jeu. Pour illustrer notre propos, nous vous proposons ci-dessous de vous raconter un Jeu en vous présentant une série d'interfaces entre plusieurs rôles-clés, puis de faire la liste de critères de Jeu qui y sont présents. La petite histoire fictive racontée se passe dans une entreprise. Elle illustre l'interaction entre trois rôles bien connus : d'abord le Persécuteur, ensuite la Victime, et enfin, le Sauveteur.

Dans un atelier de fabrication d'une entreprise, un ouvrier un peu rebelle passe beaucoup de temps à traîner au vestiaire lors des heures de travail. Pour des « raisons de sécurité », il lui est défendu de fumer à son poste de travail. Afin de manifester son désaccord, il fume alors dans les vestiaires, régulièrement, et en prenant son temps. Son chef direct prend ce comportement pour une provocation. Les deux rôles dans cette histoire semblent clairs. L'ouvrier provoque, et donc peut être classé dans la catégorie des **Persécuteurs**. Le chef se sent fragilisé par ce comportement subversif qui ralentit la production, donne un mauvais exemple et le met en mauvaise position en tant que responsable. Il se positionne donc dans la catégorie des **Victimes**.



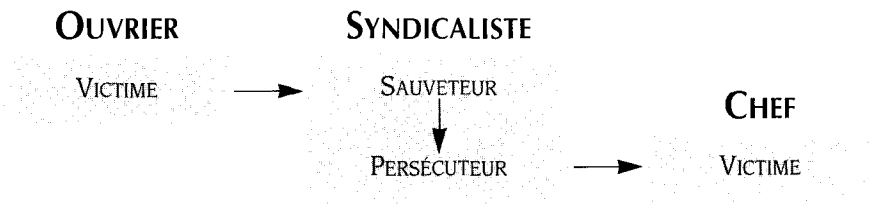
Pour ne pas rester en position de fragilité, le chef passe à l'acte, et reprend à la fois l'initiative et le rôle de Persécuteur. Il donne un avertissement à son ouvrier. Si celui-ci ne change pas de comportement, une procédure sera entamée qui se conclura par son licenciement.

Un peu surpris par l'importance de la réaction du chef par rapport à son geste, l'ouvrier se trouve injustement attaqué. Les conséquences sont bien plus sérieuses qu'il ne pensait mériter pour quelques « petites » cigarettes. Il fait un scandale public et crie à l'injustice, dramatisant la

situation. Il prétend que ce chef lui en a toujours voulu, sans raisons aucunes. A cet instant, nous pouvons remarquer que les protagonistes ont échangé leurs rôles. L'ancienne Victime se retrouve maintenant à la place du Persécuteur, et son partenaire, à celle de Victime.



Pour ne pas en rester là, l'ouvrier décide de formellement inviter un troisième partenaire à se mêler le jeu : il demande au représentant syndical de l'usine de s'occuper de son dossier, et de rectifier la situation si manifestement injuste. Pour l'ouvrier, le syndicat en la personne de son représentant, va jouer le rôle de **Sauveteur** alors que pour le chef de l'atelier, ce dernier est plutôt un Persécuteur de la pire espèce.



L'arrivée du syndicaliste dans l'affaire est perçue par tous comme une nouvelle « escalade » dans ce psychodrame qui devient un jeu collectif. En effet, le chef va maintenant devoir en référer à sa hiérarchie ou à la direction qui sera aussi sûrement informée par le syndicaliste. Il est fort possible que le syndicat ait envie de faire de l'incident un cheval de bataille ou un « cas vitrine » pour illustrer l'importance de son rôle. Le syndicaliste voudra aussi prendre position pour gagner un maximum de voix lors des prochaines élections dans cette petite unité, où il ne se passe jamais rien. Peut-être, de son côté, la direction voudra-t-elle « marquer un grand coup », pour limiter les dérapages.

L'affaire échappe aux protagonistes d'origine. Les partenaires deviennent plus nombreux. Nous remarquons toutefois que les trois rôles principaux demeurent, sans oublier celui du public, même s'ils sont régulièrement échangés, ou donnés à d'autres acteurs. Au-delà des personnes qui les jouent, c'est comme si ces rôles ont leur vie propre, passagèrement portés par chaque acteur différent jusqu'au moment où ils échappent à leur contrôle.