

Zeitschrift: Actio humana : l'aventure humaine
Herausgeber: La Croix-Rouge Suisse
Band: 99 (1990)
Heft: 4

Artikel: "Qui suis-je? Qui êtes-vous?"
Autor: Bachmann, Christian
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-682413>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.05.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«QUI SUIS-JE? QUI ETES-VOUS?»

La vie commune peut être joliment excitante. Ou affreusement énervante. Mais, comment donc naissent ces tensions? Pour répondre à cette question, Christian Bachmann a élaboré, en collaboration avec l'expert en communication Hans Christian Röglin, Düsseldorf, le «jeu du profil» auquel nous vous invitons à jouer avec vos proches, vos amis et connaissances. Vous y apprendrez une foule de choses sur vous-même et les autres et assisterez à la naissance de conflits avant même qu'ils ne dégèrent en véritable querelle.

Sans doute vous êtes-vous déjà demandé pourquoi, malgré toute votre bonne volonté, vous ne parvenez pas à créer le contact avec telle ou telle personne. Vous aimeriez sincèrement lui parler. Au lieu de cela, il s'établit un dialogue de sourd et, bien que vous vous efforciez de vous mettre à sa place, vous ne parvenez pas à la comprendre.

«Au début de tout conflit, il y a un problème de compréhension», explique Hans Christian Röglin, directeur de l'Institut de

ILLUSTRATIONS:
MARKUS STEINEGGER



sociopsychologie appliquée de Düsseldorf. «Selon notre expérience, la communication se ramène à quatre questions fondamentales. 1. Comment suis-je moi-même? 2. Comment aimerais-je être? 3. Qu'est-ce que je pense de l'autre? 4. Qu'est-ce que je crois que l'autre pense de moi? Quant à la 5e question „Que pense vraiment l'autre de moi?“, nous ne pouvons plus y répondre nous-mêmes. Pour cela, il nous faut un partenaire et la réponse à sa troisième question.»

Ainsi, sur les quatre questions, deux ne concernent vraiment que nous-mêmes. Les deux autres allant du *moi* au *tu* et vice versa. Les réponses à toutes ces questions peuvent être très différentes. Plus ces différences sont importantes, plus grandes sont les tensions pouvant générer des conflits. Ce jeu des quatre questions, nous y jouons en fait continuellement, dès que nous nous retrouvons avec d'autres. Nous y jouons sans même en être conscients.

Notre jeu du profil n'a d'autre but que de mettre en évidence, de façon ludique, ce qui se passe entre les gens lorsqu'ils entrent en contact. Peu importe, à ce propos, que vous connaissiez bien, ou non, la personne en question, que vous veniez seulement de faire sa connaissance, ou que vous viviez avec elle depuis de longues années. Le jeu du profil est particulièrement attrayant quand on y joue avec des personnes tout à fait différentes – tant des membres proches de la famille que des collègues de travail. Il peut être divertissant. Mais peut-être, aussi, le trouverez-vous ennuyeux, en vous demandant ce qu'il est sensé avoir de drôle. Dans ce cas, il est probable que votre relation, bien qu'harmonieuse, n'est pas particulièrement captivante. Ainsi, le jeu du profil peut parfaitement devenir le miroir d'une relation.

Il se peut, d'un autre côté, que vous appréhendez de vous embarquer dans ce jeu avec une personne déterminée. Si le suspense et le divertissement ne manqueront certes pas, vous craignez peut-être d'éventuelles divergences d'opinion, voire des discussions. Le jeu du profil repose sur une méthode de la psychologie consistant à représenter par le dessin certaines caractéristiques de la personnalité. Une série de ces caractéristiques est alignée respectivement à gauche et à droite par paires contradictoires, chacune de ces paires figurant l'une au-dessous de l'autre sur un tableau. Chaque caractéristique correspond à un point situé quelque part à gauche ou à droite de la ligne médiane. En reliant ces divers points par une ligne, l'on obtient une courbe en zigzag appelée profil. Les spécialistes sont rompus à la lecture et à l'interprétation de tels profils. Pour notre

TOURNEZ S.V.P.

«QUI SUIS-JE? QUI ETES-VOUS?»

REGLE DU JEU

Deux personnes ont à répondre aux mêmes questions. Après quoi, elles comparent leurs réponses entre elles. Il est probable que cette comparaison fasse apparaître des divergences plus ou moins notables, divergences qui peuvent donner lieu à d'intéressantes discussions, peut-être même générer des confrontations permettant une mise au point.

Les questions se rapportent à dix paires de

caractéristiques opposées sélectionnées. Les réponses, pour chaque caractéristique, sont échelonnées de 0 à 5, les échelons ayant la signification suivante:

5 = extrêmement prononcé

4 = très marqué

3 = assez

2 = peu

1 = à peine, vaguement

0 = pas du tout

NOM:

PROFIL:

5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5

COMPRÉHENSIF

INCOMPRÉHENSIF

AMBITIEUX

INDIFFÉRENT

ORDONNÉ

CHAOTIQUE

SPONTANÉ

CALCULATEUR

RUDE

TENDRE

ACTIF

PASSIF

OUVERT

RENFERMÉ

MESQUIN

GÉNÉREUX

HARDI,
AIMANT LE RISQUE

N'AGISSANT
QU'À COUP SÛR

COINCÉ

DÉTENDU

5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5

jeu, cependant, nous nous passerons allègrement de l'avis des experts. En effet, plus vous attaquerez le jeu de façon décontractée, mieux cela vaudra. Il ne s'agit pas là d'un test psychologique permettant quelque conclusion que ce soit sur votre personnalité. Vous pourriez, bien sûr, remplir la feuille de profil pour vous tout seul et cogiter ensuite sur les courbes obtenues. Mais, ce faisant, vous n'en apprendriez sans doute pas beaucoup plus sur vous-même que vous ne sachiez déjà. Les courbes ne commencent à vivre vraiment que si vous jouez au jeu du profil avec un ou plusieurs partenaires. Car, dans ce jeu, ce ne sont pas les courbes en elles-mêmes qui comptent, mais les différences entre celles-ci.

Chaque joueur répond aux questions en remplissant une ou plusieurs bandes-profil. Prenez une feuille de papier translucide, papier de soie, par exemple, papier à lettre fin ou papier transparent en vente dans n'importe quelle papeterie. Découpez-y des bandes-profil de la largeur indiquée. Pliez la bande en deux dans le sens de la longueur et redépliez-la. Elle présente maintenant un sillon médian. Posez la bande-profil sur la grille de façon qu'elle dépasse le bord supérieur du magazine. Rabattez la partie qui dépasse de manière à ce que la bande soit fixée au bord supérieur. Alignez le sillon longitudinal exactement sur la ligne médiane de la grille.

A présent, vous pouvez commencer à remplir. Inscrivez votre nom et, pour le profil: «Je suis comme ça».

Répondez maintenant aux dix questions en mettant, pour chaque paire de contraires, un point sous le chiffre correspondant, selon vous, à votre personnalité. Exemple: si vous vous considérez comme assez compréhensif, faites un point tout en haut à gauche, sous le chiffre 3. Une fois que vous aurez répondu à toutes les questions, reliez tous les points par un trait. Vous obtenez alors une ligne en zigzag.

Prenez une nouvelle bande et recommencez le tout. Mais cette fois en tant que profil: «Comment je vois l'autre», en inscrivant en regard du nom, celui de votre partenaire. Voilà. Tous les joueurs ont rempli leurs bandes-profil. Le jeu proprement dit peut commencer. Posez la bande «Je suis comme ça» sur la bande «Comment je vois l'autre» de votre partenaire, et vice versa. Il en résultera des divergences entre les courbes et c'est de ces divergences qu'il s'agit dans notre jeu-profil.

Ici s'arrête la règle du jeu proprement dite. Les discussions, échanges stimulants d'idées ou confrontations qui suivent dépendent entièrement des joueurs. Quoi qu'il en soit, vous allez à coup sûr passer quelques moments distrayants, de réflexion aussi, et en apprendre davantage tant sur vous-même que sur votre partenaire de jeu.

VARIANTES:

Outre le modèle de base ci-dessus, le jeu du profil permet aussi d'autres variantes. Les possibilités sont quasi illimitées. Par exem-

ple en déterminant votre profil sous les titres «J'aimerais être comme ceci» ou «Voici comment l'autre me voit». Comparez ces profils à ceux de votre partenaire: il existe au total six combinaisons possibles! Si cela ne vous paraît pas encore assez compliqué, vous pouvez superposer trois profils à la fois. Mais alors, si vous vous y retrouvez encore, vous êtes un véritable pro du jeu du profil.

TABLEAUX PERSONNELS:

Vous pouvez aussi élaborer des tableaux de profil personnels avec des paires contradictoires à votre convenance: un profil des aptitudes pratiques, par exemple, de l'éducation des enfants, des rapports avec les autres, des préférences érotiques ou culinaires, etc. Veillez à ce que les notions soient réparties au hasard sur les colonnes de gauche et de droite afin d'obtenir une courbe en zigzag équilibrée. N'inscrivez en aucun cas toutes les caractéristiques «positives» dans une colonne et les «négatives» dans l'autre. ■

CHRISTIAN BACHMANN

