

Université de Liège

**Certificat universitaire en pratiques  
philosophiques 2018 – 2019**

**Rapports de stages et travaux**

Pierre-Etienne Scories  
01/08/2019

## Discuter en boucle, jeu de piste philo

### Objectifs de l'outil d'animation

- Proposer une discussion où les participants ne restent pas statiques.
- Intégrer une discussion à visée philosophique à un cadre ludique.
- Investir l'espace de discussions improvisées dans le cours de promenades pour y introduire une dimension philosophique.
- Répartir les responsabilités de l'animation entre plusieurs participants.

### Description de l'outil d'animation et de sa mise en place

#### « Discuter en boucle, jeu de piste philo »

Avant l'animation :

- Dessiner une promenade en boucle de +/- 1 h 20 min. (+/- 6 km) sur Google Maps.
- Dessiner la même promenade dans l'autre sens.
- Copier les deux liens pour pouvoir les communiquer aux guides de la promenade.

Avant le départ :

- Répartir les participants en deux groupes.
- Chaque groupe désigne en son sein :
  - Un **animateur** de la discussion.
  - Une personne qui **guidera** le groupe à partir du plan qu'il lui est transmis sur son smartphone.
  - Une personne qui **communiquera** avec l'autre groupe par sms (rem. échanger les coordonnées entre les deux communicateurs avant le départ).
- Des sous-groupes sont constitués au sein de chaque groupe :
  - Chaque sous-groupe est constitué de deux ou trois participants (le but est de pouvoir se parler en marchant de front).
  - Un **synthétiseur** est désigné dans chaque sous-groupe.
- L'**animateur** ne fait partie d'aucun des sous-groupes. Il passe d'un sous-groupe à l'autre pour vérifier que tout le monde a bien compris les consignes. Il garde un œil en permanence sur les consignes et le timing. Si nécessaire, il relance la discussion entre les membres des sous-groupes en posant des questions. Lors des pauses, il anime les mises en commun et aide à la formulation de propositions communes (question, conclusion).
- Consignes pour les participants :
  - Ecouter ce que les autres disent pendant la discussion.
  - Intervenir en lien avec ce qui est dit, être créatif et critique.
- Consigne pour le groupe : être le plus ponctuel possible, ni en retard, ni en avance sur le programme : respecter particulièrement les moments de communication avec l'autre groupe.
- La même **question de départ** est communiquée aux deux groupes : « **A quoi ça sert de discuter ?!** »

1<sup>ère</sup> série de consignes :

Heure de départ + 0 :00 h

- **L'animateur** propose de discuter de la question de départ en sous-groupe durant 20 minutes (après y avoir réfléchi chacun pour soi pendant deux minutes sans parler).

Départ + 0 :15 h

- **L'animateur** suggère que durant 5 minutes, chaque sous-groupe relève les idées principales de la discussion qui vient de se dérouler.

Départ + 0 :20 h

- Le groupe fait une pause (10 minutes)
- **Les synthétiseurs** des sous-groupes font part des discussions qui viennent d'avoir lieu en formulant les idées principales.
- A la fin de la mise en commun, **l'animateur** souligne les points communs, les complémentarités et les oppositions parmi les points de vue exprimés. Et il propose à ceux qui le désirent de réagir.

Départ + 0 :30 h

- **L'animateur** propose de reprendre la marche et demande que les sous-groupes formulent une question qui serait adressée à l'autre groupe dans la suite de la discussion qui vient de se dérouler pendant 10 minutes (après y avoir réfléchi chacun pour soi pendant deux minutes sans parler).

Départ + 0 :40 h

- Nouvelle pause de 10 minutes.
- **L'animateur** écoute les propositions de questions. Il souligne les points communs, les complémentarités entre certaines questions.
- **L'animateur** demande si quelqu'un veut formuler une question qui pourrait « faire la synthèse » entre les différentes propositions. Si personne ne se lance, il peut proposer lui-même une question.

Départ + 0 :50 h

- **L'animateur** propose au groupe de faire un choix de question à communiquer à l'autre groupe.

Départ + 0 :55 h

- **La personne chargée de communiquer** avec l'autre groupe se charge de rédiger la question sous forme d'un sms qu'elle envoie.

2<sup>ème</sup> série de consignes :

Départ + 1 :00 h

- **L'animateur** propose de discuter en sous-groupes de la question communiquée par l'autre groupe pendant 15 minutes (après y avoir réfléchi chacun pour soi pendant deux minutes sans parler).

Départ + 1 :10 h

- **L'animateur** suggère que durant 5 minutes, chaque sous-groupe relève les idées principales de la discussion qui vient de se dérouler.

Départ + 1 :15 h

- Le groupe s'installe pour faire une pause (10 minutes).
- **Les synthétiseurs** des sous-groupes font part de la discussion qui vient d'avoir lieu en formulant les idées principales.
- A la fin de la mise en commun, **l'animateur** souligne les points communs, les complémentarités et les oppositions parmi les points de vue exprimés. L'animateur propose à ceux qui le désirent de réagir.

Départ + 1 :25 h

- **L'animateur** propose de reprendre la marche et demande que, dans la suite de la discussion qui vient de se dérouler, les sous-groupes formulent une conclusion qui sera adressée à l'autre groupe pendant 15 minutes (après y avoir réfléchi chacun pour soi pendant deux minutes sans parler).

Départ + 1 :40 h

- Nouvelle pause de 10 minutes.
- **L'animateur** écoute les propositions de conclusion. Il souligne les points communs, les complémentarités entre certaines conclusions.
- **L'animateur** demande si quelqu'un veut formuler une conclusion qui pourrait « faire la synthèse » entre plusieurs propositions. Si personne ne se lance, il peut proposer lui-même une conclusion.

Départ + 1 :50 h

- **L'animateur** propose au groupe de faire un choix de conclusion à communiquer à l'autre groupe.

Départ + 1 :55 h

- **La personne chargée de communiquer** avec l'autre groupe se charge de rédiger la conclusion sous forme d'un sms qu'elle envoie.

## Mise en œuvre de l'outil d'animation

### « Discuter en boucle, jeu de piste philo » - dimanche 8 avril à Roux-Miroir

**Contexte** : L'animation a été organisée dans le cadre d'une fête de famille. La météo était clémente.

**Itinéraire**: <https://goo.gl/maps/mQwVvfXAZGC2> +/- 1 h 20 min. (6,4 km) + 4 X 10 min de pause.

Un groupe a pris la direction du centre du village, l'autre a pris la direction opposée.

**Participants** : 14 participants entre 8 ans et 77 ans. Les deux groupes de sept participants ont été constitués de manière assez semblable (âge et genre).

**Tâches** : il avait été demandé préalablement aux animateurs s'ils étaient d'accord d'assumer cette fonction. Les autres tâches ont été choisies par les personnes juste avant le départ.

**Déroulement et participation à la discussion** : les deux personnes qui ont assuré la fonction d'animateur n'avaient aucune expérience ou formation particulières en la matière. Les autres participants n'avaient pas non plus d'expérience en matière d'animation philo. J'étais présent en tant que participant et comme synthétiseur d'un des deux groupes. Ce qui m'a permis d'observer et de soutenir la démarche réflexive de ce groupe. Le dispositif ne m'a malheureusement pas permis d'observer l'autre groupe.

Le principe du jeu de piste – répondre à des questions et essayer d'arriver au but de la promenade –, le fait que beaucoup de participants aient une tâche, et l'organisation de la discussion en petits groupes ponctuée par des pauses en commun a favorisé une implication et une participation de tous. La nécessité de devoir communiquer une question et une conclusion à l'autre groupe par sms en respectant scrupuleusement le temps imparti, a renforcé l'idée que le groupe devait mener sa mission à bien et que pour ce faire chacun devrait y mettre du sien.

Les réflexions d'un deux groupes furent perturbées par le fait que le trajet était trop long pour certains : questions sur l'heure, fatigue, doutes sur le chemin à suivre...

## Compte-rendu des discussions

Le compte-rendu a été réalisé à partir des notes rédigées et communiquées par les synthétiseurs quelques jours après la promenade.

### A. Discussions en réponse à la question de départ « A quoi ça sert de discuter ?! »

#### Groupe A:

- Oui ça sert à quelque chose, mais ça dépend du lieu, avec qui, dans quelles circonstances, et de quoi. Des fois on peut trouver le meilleur moment pour discuter de quelque chose et le bon endroit.
- On a réfléchi au fait que discuter est différent de papoter.
- Nous avons parlé de l'échange verbal comme stimuli vital auprès des tout-petits.
- Le langage verbal, la discussion, le babillage, et même la palabre nous sont essentiels et nous aident à vivre en tant qu'êtres humains.
- Les échanges d'idées, de points de vue, nous fondent, nous nourrissent, nous modèlent.

#### Groupe B:

Discuter ça sert à :

- Connaître ce que les autres pensent.
- Connaître ce que l'on pense soi-même (que l'on découvre en parlant).
- Se distraire, se délasser (ex. quand on va boire un verre avec un ami).
- Se mettre d'accord.
- S'organiser.
- Transmettre/acquérir des compétences.
- S'ouvrir à d'autres points de vue ; pouvoir changer de point de vue.
- ...

### B. Quelle question adresser à l'autre groupe dans la suite de la 1<sup>ère</sup> discussion ?

#### Groupe A :

- Ayant distingué discussion constructive et papote, nous voulions axer notre première question sur la manière d'optimiser la qualité du débat au sein d'un groupe...
- Quel dispositif permettra au groupe de mieux s'écouter, de s'exprimer, de moduler ? Nous imaginons alors un cocon douillet qui pourrait éventuellement atténuer les animosités des mammifères doués de la parole que nous sommes.
- On a aussi parlé de la privation : certaines personnes sont privées de parler et d'entendre ou d'autres sont simplement privées de parler (ex. pour des raisons médicales).
- Nous avons simplifié ce questionnement comme ceci en demandant : **qu'est-ce qui peut favoriser une discussion constructive ?**

#### Groupe B :

Il y avait plusieurs idées de question :

- Comment bien se comprendre, comment parler la même langue, être d'accord sur le sens qu'on donne aux mots ?
- Est-ce qu'une discussion a une fin, ou est-ce qu'elle ne s'arrête jamais ? Qu'est-ce qui se passe après une discussion ?
- **Est-ce qu'une discussion peut changer nos habitudes personnelles et collectives ?** (Il a été décidé de de communiquer celle-là à l'autre groupe).

**C. Qu'est-ce qui peut favoriser une discussion constructive ?** (question discutée par le groupe B)

On a beaucoup discuté de ce que serait une « discussion constructive » :

- Une discussion qui mène à un accord entre parties.
- Une discussion où les relations entre les participants évoluent.
- Une discussion où les pensées des participants évoluent.
- ...

On n'a finalement pas gardé l'idée d'aboutir à un accord entre parties.

Et on a proposé la conclusion suivante :

- Si une discussion constructive c'est une discussion au cours de laquelle les relations ou les idées évoluent, ce qui va la favoriser c'est :
  - se mettre d'accord sur le sens qu'on donne aux mots (et savoir que c'est normal de le faire),
  - être à l'écoute,
  - respecter le temps de parole (ne pas couper l'autre),
  - bloquer ses aprioris,
  - être de bonne volonté (de bonne foi).

**D. Est-ce qu'une discussion peut changer nos habitudes personnelles et collectives ?** (question discutée par le groupe A) :

- Oui, la discussion peut nous amener à changer nos habitudes à condition :
  - d'être patient avec les autres,
  - de respecter l'éthique des autres et,
  - d'avoir la possibilité d'inviter un modérateur.
- Oui et non car :
  - une discussion peut-être pas,
  - mais plusieurs discussions peuvent changer une habitude (étapes).
- On peut changer une habitude avec une discussion plus facilement quand on a une place élevée dans un groupe.
- Quand on est seul on peut changer plus facilement d'habitude vu qu'on est indépendant, avec un groupe il faudra que tout le monde s'habitue et ça ne plaira pas spécialement à tout le monde.

## Analyse d'un enjeu éthique et politique : chaque participant est-il un interlocuteur valable ?

L'idée que chaque participant est un interlocuteur valable et qu'il a sa place dans la discussion serait soutenue par plusieurs éléments de l'animation « Discuter en boucle, jeu de piste philo ».

- **La forme.** Le jeu de piste est reconnu comme accessible à tous, généralement dans un jeu de piste les questions sont adaptées aux connaissances des participants. A priori, on ne se rend donc pas à un jeu de piste avec les mêmes appréhensions que l'on pourrait avoir à l'idée de participer à une discussion philosophique. Il ne s'agit que d'un jeu, j'ai la capacité d'y prendre part.  
On peut toutefois nuancer cette approche optimiste en relevant que les questions habituelles des jeux de pistes sollicitent régulièrement des savoirs encyclopédiques, ce qui sous-entendrait qu'une plus grande place est laissée aux participants brillants qu'à tout un chacun. On peut aussi faire remarquer que dans la présentation de cet outil d'animation le mot *philo* est accolé à *jeu de piste* ce qui peut susciter des craintes chez certains de ne pas être un interlocuteur à la hauteur.
- **Une mission commune et des responsabilités partagées.** Le principe du jeu de piste induit l'idée d'une mission commune. Les membres du groupe doivent ensemble trouver le bon chemin, respecter le timing, répondre aux questions, poser une question à l'autre groupe... Le fait que beaucoup de personnes endossent une responsabilité en plus d'être participante à la discussion renforce l'idée que chacun a sa part dans la réussite de cette mission. Lors de la mise en œuvre de l'outil, dix participants sur quatorze avaient une responsabilité spécifique. Si comme d'autres participants, j'ai personnellement une responsabilité importante pour l'accomplissement de la mission, cela va de soi que j'ai aussi ma part à apporter dans la discussion, dans l'élaboration de la question ou de la conclusion. Il faut relever qu'alors que les membres d'un des groupes s'empêtraient dans les problèmes d'itinéraire et commençaient à trouver le chemin long, les deux plus jeunes du groupe ont continué à discuter, imperturbables.
- **Le mode d'organisation de la discussion.** Pour pouvoir parler confortablement en marchant, les participants discutent à deux ou à trois. Dès lors, pour qu'il y ait une discussion entre ces deux ou trois cela implique nécessairement que chacun y participe. Chaque participant est donc directement sollicité. Ceci dit, cela n'implique pas qu'il ait pour autant le sentiment qu'il ait quelque chose de valable à dire. Certaines personnes aiment écouter d'abord les autres avant d'avoir quelque chose à exprimer. Il est en effet possible d'être quelque peu déstabilisé face à une question subite. Lors du test de l'outil, certains participants ont d'ailleurs suggéré de laisser un temps de quelques minutes pour réfléchir la question avant d'en débattre (ce qui a été ajouté aux consignes).
- **La mobilité des rapports (de pouvoir) au sein du groupe.** La discussion se passe de manière intermittente en sous-groupes sans animateur ou en groupe avec un animateur au moment des mises en commun. De plus, lors de l'animation du 8 avril les animateurs des deux groupes ont suggéré de reprendre la promenade avec des sous-groupes différents après chaque pause. Cette mobilité permanente entre les participants a pour conséquence de ne pas figer la discussion comme souvent autour de quelques personnes se montrant plus à l'aise et/ou plus compétentes et qui nouent d'emblée des rapports d'aisance et de complicité entre elles et avec l'animateur.  
Il faut cependant ici aussi nuancer le propos en faisant remarquer que cette mobilité peut insécuriser certains participants qui ont besoin que les autres leurs montrent qu'ils les reconnaissent comme interlocuteurs valables avant de se considérer comme tels. Dès lors, si



les participants ont trouvé une aisance d'expression dans le sous-groupe avec lequel ils ont démarré, il pourrait être préférable de ne pas le changer au cours de la promenade.

- **La responsabilité de poser les questions.** Le fait que la première tâche à réaliser après avoir échangé au sujet de la question de départ soit d'imaginer une question à poser à l'autre groupe met d'emblée les participants en position d'interlocuteur valable. Ils se retrouvent en effet à la place des animateurs de jeux de piste ou de discussions à visée philosophique en charge de la formulation des questions. De cette manière, ce début d'animation indique que ce qui est en jeu ici ce n'est pas de trouver de bonnes réponses, que les participants ne sont pas des concurrents forts ou moins forts, mais des interlocuteurs qui cherchent à tâtons.
- **Un problème concret.** La question de départ – *A quoi ça sert de discuter ?* – a indéniablement une portée philosophique, mais elle est également fréquemment posée comme un problème concret : est-ce que la situation va évoluer si j'en parle ? Par ailleurs discuter est une activité quotidienne. Dès lors chacun a l'impression qu'il comprend bien la question et qu'il a quelque chose à dire à ce propos, qu'il peut être un interlocuteur valable dans un débat à ce propos.

### Analyse des enjeux philosophiques

L'analyse des enjeux philosophiques esquissée ici s'intéresse à la manière dont les spécificités de l'animation philo s'articulent pour servir ou desservir la réflexion.

- **Le cadre de l'animation.** Il s'agit d'abord d'une discussion où l'on ne reste pas assis, où l'on marche à deux ou trois et où l'on fait des pauses pour discuter en groupe. Il s'agit également d'un jeu de piste particulier, où il n'y a pas d'animateurs qui tracent le chemin et posent des questions aux participants, mais deux équipes de participants qui font la même promenade dans deux sens différents, et qui dialoguent par SMS.
- **La gestion de l'animation.** Elle est répartie entre de nombreux participants (2 animateurs, 2 gardiens du temps, 4 synthétiseurs ou plus, 2 communicateurs...). Lors de la mise en œuvre de l'outil, même les fonctions d'animateurs ont été assurées par des personnes n'ayant pas d'expérience particulière en la matière.
- **Les participants.** L'animation a été testée dans le cadre d'un après-midi en famille.
- **La question de départ.** Elle s'intéresse aux effets de la discussion. Elle peut être lue comme la question que l'on se pose quand la discussion n'en finit pas et qu'on n'arrive pas à se mettre d'accord, ou lorsqu'on s'apprête à reprendre une discussion que l'on trouve laborieuse. La question de départ ouvre également la réflexion sur une activité que l'on pratique quotidiennement et qui peut avoir des fins et prendre des formes très diverses. Enfin, elle peut être une manière de questionner l'animation en cours et à partir de là réfléchir aux dimensions philosophiques ou politiques des discussions.

Les discussions en sous-groupes amorcées par la question de départ (premier ¼ h de l'animation) ont permis de formuler un ensemble de réponses diversifiées qui tend vers une forme d'exhaustivité :

- Sur l'échange verbal comme **nécessité pour l'homme** :
  - Le langage verbal, la discussion, le babillage, et même la palabre nous sont essentiels et nous aident à vivre en tant qu'êtres humains.
  - L'échange verbal est un stimuli vital pour les tout-petits.
  - Discuter ça sert à se distraire, se délasser (ex. quand on va boire un verre avec un ami).

- Sur la discussion comme **moyen de penser** :
  - Discuter ça sert à connaître ce que l'on pense soi-même (que l'on découvre en parlant).
  - Discuter ça sert à connaître ce que les autres pensent.
  - Discuter ça sert à s'ouvrir à d'autres points de vue ; pouvoir changer de point de vue.
  - Les échanges d'idées, de points de vue nous fondent, nous nourrissent, nous modèlent.
  
- Sur la discussion comme **moyen de s'organiser** :
  - Discuter ça sert à se mettre d'accord.
  - Discuter ça sert à s'organiser.
  - Discuter ça sert à transmettre/acquérir des compétences.
  
- Sur les **modalités de la discussion** :
  - Ça dépend du lieu, avec qui, dans quelle circonstance et de quoi.
  - Des fois on peut trouver le meilleur moment pour discuter de quelque chose et le bon endroit.
  - Discuter est différent de papoter.

On peut expliquer la richesse des réponses par la conjonction de plusieurs éléments :

- Le contexte du jeu de piste et la pression du timing à respecter scrupuleusement, tout en marchant, poussent les participants à être concis dans leurs interventions tout en recherchant à élaborer collectivement des réponses relativement complètes (**cadre de l'animation**).
- Quatre sous-groupes de deux ou trois personnes ont discuté de la question pendant un ¼ h, et leurs propos ont été relayés par quatre synthétiseurs. Ce qui nourrit davantage les réflexions que si les participants avaient été réunis le même en seul groupe avec un seul synthétiseur (**gestion de l'animation**).
- La proportion importante d'adultes enseignants, animateurs et de jeunes très motivés parmi les **participants** explique également que les sous-groupes ont alimenté la réflexion avec aisance.
- Chacun est susceptible d'avoir un point de vue sur la **question de départ**. Il est probable que cela aurait été moins le cas si elle avait été « A quoi sert de philosopher ? » par exemple.