

# D isputatio

Notice



philocité

# Sommaire

<b>Matériel</b>	p.1
<b>Déroulement</b>	p.2
<b>Les rôles et leurs missions</b>	p.8
<b>Les cartes</b>	p.10
<b>Les citations</b>	p.17
<b>Variantes</b>	p.18

## Matériel

- **Des fiches rôles** : les opposants (*opponens*) ; les soutenant (*respondens*), le maître (*magister*), le public (*publicum*)
- **Des cartes règles** sur les arguments par la raison et les arguments d'autorité
- **Des cartes de jeux citations** (argument d'autorité)
- **Des cartes de jeux procédure CCC** : Concéder/ Contre-dire/ Compléter
- **Des cartes de jeux DD** : Distinguer/Dénoncer un sophisme
- **Notice** expliquant le déroulement du jeu.

Pour 20 joueurs, on peut compter 2 maîtres, 2 publics, 9 opposants et 7 répondants. Il est intéressant qu'il y ait toujours quelques opposants en plus, car c'est leurs arguments contre la thèse du maître qui permettront à celui-ci de nourrir sa recherche.



# Déroulement

## Mise en place

Chacun reçoit 1 carte rôle et 1 carte citation, distribuées au hasard.

Les équipes constituées de ceux qui ont le même rôle se rassemblent et mettent en commun leurs cartes citations.

Chaque équipe reçoit 10 cartes procédures CCC : 4 concéder, 2 compléter et 4 contredire.

Chaque équipe reçoit 6 cartes DD : 4 cartes distinguer et 2 cartes dénoncer un sophisme.

Chaque équipe reçoit 1 carte règle argument d'autorité et 1 carte règle argument par la raison.

La question disputée du jour est énoncée. Il s'agit toujours d'une question fermée. Elle peut être philosophique (ex. : le travail est-il un asservissement ?), mais aussi pratique (ex. : doit-on se faire vacciner contre le Covid19?).

Le(s) maître(s) choisissent leur réponse : oui ou non. Ils n'argumentent pas. Cette position détermine celles que devront défendre les opposants (la position inverse du maître) et les répondants (la même position que le maître).

## Enjeux

Ce jeu est tiré du fonctionnement de la *disputatio* médiévale, une méthode de discussion des plus dignes de nos pédagogies nouvelles, dans la mesure où les élèves participaient non seulement au cours, par le rôle actifs qu'ils jouaient dans ces disputes, mais également à la recherche du maître. Les livres publiés par les maîtres, comme la *Somme théologique* de Thomas d'Aquin par exemple, sont en effet le fruit de ces discussions régulières, qui permettent au maître de fixer sa pensée après coup, dans la *determinatio*, c'est-à-dire dans une sorte de synthèse qu'il propose de la discussion, et qui est reprise dans la *Somme*. Un traité articule ainsi une question précise, traitée en classe sous forme de *disputatio*, à une autre, qui surgit dans la synthèse qu'en propose le maître et qui sera traitée dans la dispute suivante.

Historiquement, la *disputatio* est apparue après la *lectio* : la discussion est venue compléter le commentaire des textes faisant autorité. Au Moyen Âge, les autorités sont indiscutables ; elles disent la Vérité. Et pourtant, elles formulent parfois des idées qui paraissent parfaitement contradictoires. Ces contradictions donnent lieu à des questions disputées. Celles-ci énoncent le dilemme (« le travail est-il un asservissement ? », si par exemple Platon dit que le travail est un esclavage quotidien, alors que saint Augustin y voit une forme de réalisation de son humanité – tous deux étant supposés dire le vrai). La dispute est apparue pour résoudre le dilemme. Elle convoque ces autorités contradictoires, dans l'objectif de dépasser leur conflit. Il s'agit de passer par la confrontation la plus directe entre des réponses opposées à une question fermée, mais pour dépasser cette opposition. La *disputatio* est un art dialectique par excellence.

Cette méthode de discussion a un autre avantage précieux, que n'ont pas les méthodes de discussion philosophique d'aujourd'hui, où l'on part de ce que l'on pense : elle articule la discussion à l'histoire de la philosophie, aux grands auteurs et aux grands textes. La dispute est alors une façon de s'approprier, d'intégrer, l'essentiel d'une doctrine à des fins d'argumentation et pour penser plus finement.

Ces autorités ne doivent cependant pas penser à notre place : la dispute travaille l'art de l'interprétation (ce que signifie une citation) et l'art du raisonnement (ce qu'on est en droit d'en déduire, rationnellement). Il s'agissait à l'époque de proposer des syllogismes valides selon des règles d'inférence adéquates (délivrées mnémotechniquement par la comptine *Barbara, celarent, darii, ferio*, etc.). Nous ne sommes plus capables d'utiliser ces règles d'inférence de la logique aristotélicienne, surtout pas dans une dispute..., mais nous pouvons toujours soigner nos raisonnements.

Les quatre enjeux fondamentaux de la *disputatio* sont 1. de participation active des élèves à la recherche de la vérité, 2. d'exercice de la contradiction, mais dialectiquement, pour la dépasser, 3. d'intégration de textes faisant autorité, pour penser plus finement une question philosophique, 4. de travail soigné d'interprétation de ces citations et de raisonnements correctement formulés sur cette base, pour en déduire de nouvelles vérités.

Plus pragmatiquement, on pourrait dire que l'équipe qui a utilisé le plus grand nombre de ses cartes Citation/CCC et DD gagne. Mais c'est évidemment un objectif formel, qui ne doit pas prendre le pas sur les quatre enjeux qui viennent d'être définis.

## Préparation

On prépare en équipe pendant 20’.

- Chacun des membres des équipes d’opposants et de répondants lit les citations et les reformule de façon claire et synthétique ; chacun prépare ensuite des arguments selon les règles définies dans les cartes argument par la raison et argument d’autorité (en utilisant alors leurs citations). Des contre-arguments peuvent également être imaginé aux probables arguments de la partie adverse. On peut envisager également ce qu’il sera nécessaire de concéder à la position adverse.
- Les maîtres lisent les citations et préparent l’ouverture de la *disputatio* (cf. déroulement).
- Le public se partage les tâches d’observation.

## La *disputatio*

La *disputatio* dure 40’ approximativement.

## Climat

L’heure est au climat serein des débats et à la bienveillance. On parle de la dimension démocratique des discussions à visée philosophique pour faire droit à l’écoute, à la charité herméneutique. Rien de tel dans la *disputatio* ! La rupture temporelle engagée dans le retour à une méthode médiévale implique aussi une rupture avec les intentions pédagogiques actuelles. Les disputes médiévales pouvaient en effet être très vives, et un répondant ne devait pas attendre qu’un opposant ait fini de donner son argument pour rétorquer : les « *sed contra* » que l’on trouve dans les textes en sont le signe. Ils avancent alors des contre-objections aux objections des opposants, obligeant par exemple l’opposant à préciser et améliorer son argumentation. Le corps devait jouer une importance : il est utile que ceux qui interviennent se lèvent, fassent même de grands gestes pour appuyer leur propos. Ou que tous les disputants soient debout le temps de la joute. On a des images de la *disputatio* dans l’art, notamment celle d’une muse qui tient une

tête de chien qui aboie, attestant de cette « violence verbale ». Les disputes étaient assimilées à des aboiements. C'est un imaginaire guerrier qui est ainsi véhiculé par le terme *disputatio*, comme d'ailleurs dans les arts de la « joute » oratoire tels que l'éristique (*eris* signifie discorde en grec) ; il peut être maintenu, voire encouragé, dans la joute orale !

**Attention**, cependant, l'opposition franche et emportée ne peut devenir pour autant rhétorique : pas d'argument adressé contre la personne et pas de séduction du public. Il s'agit bien de rester dans les formes du raisonnement valide, de la bonne foi et de la recherche de la vérité... Aussi curieux que ça puisse nous paraître aujourd'hui, il s'agit de placer l'affrontement vif des idées dans l'horizon de la recherche de vérité.

## Étapes du jeu

Cette pratique universitaire s'est figée en une sorte de rituel, dont il faut aussi garder l'esprit. Une dispute suppose un *respondens*, un *opponens*, une *determinatio* magistrale et une réponse aux objections ; elle suppose aussi un public. La dispute est divisée en position, opposition, réponse. Le jeu suivra ces divers moments. Le maître énonce la question disputée du jour, celle-ci est une question fermée, qui implique une prise de position tranchée : pour ou contre. Il prend ensuite position, sans argumenter. Il énonce enfin un certain nombre de citations favorables à chacune des positions, sans expliquer davantage le lien entre ces citations et sa position.

## QUOD NON

C'est d'abord à un opposant d'intervenir pour prendre la position opposée à celle du maître (CONTRA) « Je ne suis pas d'accord » et il propose une argumentation de la thèse opposée, fondée sur un raisonnement et des autorités. Il est impératif de jouer régulièrement des cartes citations. Il ne s'agit alors pas seulement de les énoncer comme si elles parlaient d'elles-mêmes. Il faut expliquer le sens qu'on leur donne et/ou la conclusion qu'on en tire.

Les joueurs qui interviennent ensuite doivent toujours le faire en lien avec l'intervention du joueur précédent : il leur faudra jouer une carte CCC en début de tour. Cette carte oblige l'intervenant à reprendre ce qui vient d'être dit par le précédent ; elle peut être défaussée si tous collégialement jugent que le joueur a effectivement fait ce qu'il annonçait (le maître tranche en cas de conflit). Les opposants peuvent jouer 3 à 4 fois d'affilée. Ils doivent se compléter, se nuancer, se contredire entre eux.

## QUOD SIC

Au tour des *respondentes* d'entrer dans l'arène. L'obligation leur est faite également de commencer par jouer une carte CCC qui annonce l'intérêt de leur argument pour l'avancement de la dispute.

S'ils reprennent un argument développé plus tôt (et non immédiatement avant), ils doivent le rappeler. Les *repondentes* interviennent eux aussi 3 ou 4 fois d'affilée.

## SIC ET NON

Passés ces deux tours de chauffe, la parole se prendra sans règles par les opposants ou les répondants. Mais la règle qui consiste à devoir d'abord jouer une carte CCC demeure et régle le flot. Un même joueur peut défausser plusieurs cartes en un seul tour, parce qu'il contredit une position adverse en utilisant une citation et une distinction, par exemple. On peut éventuellement ajouter un moment de cocus en équipe, avant chaque intervention.



## SIC ET NON

Pendant la *disputatio*, les maîtres prennent des notes pour préparer leur *determinatio*. Ils peuvent éventuellement intervenir dans le cours de la dispute pour signaler une légèreté dans l'interprétation d'une citation ou un déficit de définition, par exemple. Ils peuvent épinglez une difficulté qui freine la discussion depuis un moment et que personne n'a encore levée (par exemple, on a annoncé une distinction entre 3 sens d'un terme qui aiderait dans la discussion, mais on n'en a distingué que 2, ou on ne tient plus compte dans la suite des distinctions qui ont été faites, alors que cela paraîtrait approprié).

Les membres du public prennent également des notes pour préparer leur intervention finale sur les problèmes de raisonnement. Ils peuvent cependant eux aussi intervenir pour signaler un problème de raisonnement. Ils le font également lorsque le problème de raisonnement leur semble entraver la recherche commune.

### Après la *disputatio*

Maîtres et Public interviennent à la fin de la *disputatio* (d'abord le public, puis les maîtres). S'ils interviennent en plus dans le cours de la discussion, c'est que ça leur paraît nécessaire pour le bon avancement de la recherche.

# Les rôles et leurs missions



**O**pponents  
L'opposant contre la thèse du maître. Il n'intervient en premier dans la dispute. Il s'appuie sur des citations, qu'il cherche à interpréter correctement et qu'il utilise dans un raisonnement. Il peut répondre ensuite aux répondants, en contredisant, complétant ou concédant leur discours. Il peut aussi distinguer différents sens d'un terme important dans la dispute ou dénoncer une erreur de raisonnement.



**R**espondens  
Le répondant soutient la thèse du maître. Il n'intervient qu'après un opposant, pour compléter, contredire ou concéder l'argumentation de celui-ci. Il peut aussi distinguer différents sens d'un terme important dans la dispute ou dénoncer une erreur de raisonnement. Il s'appuie sur des citations, qu'il cherche à interpréter correctement et qu'il utilise dans un raisonnement.



**M**agister  
Le maître ouvre la séance en énonçant la question disputée, présentant les autorités pour (pro) et contre (contra) et en donnant sa position, sans l'argumenter. Il peut intervenir dans le cours de la dispute pour en soutenir le déroulement (pour refuser une interprétation trop rapide d'une citation, pour rappeler une distinction, pour revenir à la question disputée dont on a parlé, etc.), il élabore la dispute en donnant sa détermination sous forme d'une synthèse des arguments pour et contre, en donnant sa solution, c'est-à-dire en montrant comment dépasser l'opposition apparente des thèses pour réconcilier les autorités. Il peut changer de position, si les arguments tenus par les opposants l'ont convaincu.



**P**ublicum  
Le public juge de la qualité du raisonnement des deux parties, opposants et répondants. Témoin et d'une certaine conclusion habituelle. Le lien entre thèse et les arguments qu'elle utilise est-il trop faible ou insuffisant ? Le public peut intervenir en cours de dispute s'il la juge utile pour le bon avancement de la discussion. Il intervient de toute façon à la fin, avant la détermination du maître.

## Respondens



**R**espondens  
Le répondant soutient la thèse du maître. Il n'intervient qu'après un opposant, pour compléter, contredire ou concéder l'argumentation de celui-ci. Il peut aussi distinguer différents sens d'un terme important dans la dispute ou dénoncer une erreur de raisonnement. Il s'appuie sur des citations, qu'il cherche à interpréter correctement et qu'il utilise dans un raisonnement.

Le répondant soutient la thèse du maître, dont il est d'ailleurs le bachelier (il est donc supposé être mieux formé, notamment à l'art logique, que l'opponents). Il n'intervient qu'après un *opponents*. Il peut intervenir assez rapidement pour obliger l'*opponents* à préciser sa contre-argumentation ou pour répliquer. Il peut aussi attendre l'ensemble des contre-arguments à la thèse du maître.

## Opponents



**O**pponents  
L'opposant contre la thèse du maître. Il n'intervient en premier dans la dispute. Il s'appuie sur des citations, qu'il cherche à interpréter correctement et qu'il utilise dans un raisonnement. Il peut répondre ensuite aux répondants, en contredisant, complétant ou concédant leur discours. Il peut aussi distinguer différents sens d'un terme important dans la dispute ou dénoncer une erreur de raisonnement.

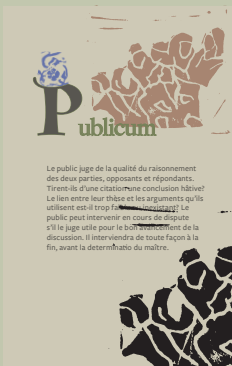
L'opposant contre la thèse du maître. C'est un étudiant, éventuellement d'un autre maître. Il doit toujours utiliser prioritairement un argument de raison (un raisonnement valide), et éventuellement s'appuyer sur un argument d'autorité.

## Magister



Le *magister* ouvre la séance en énonçant la question disputée, présentant les autorités *Pro* (on répond oui) et *Contra* (on répond non) et en donnant sa position, sans l'argumenter. Il clôture la dispute en donnant sa solution sous la forme d'une synthèse des arguments pour et contre. Ces arguments seront numérotés (*ad primum*, *ad secundum*, etc.). Il répond enfin aux objections avancées contre sa propre thèse. Sa *determinatio* doit être articulée aux trois CCC : il concède certaines choses, il en contredit d'autres et il introduit une précision sur d'autres. Elle doit également s'appuyer sur des distinctions : il s'agit de préciser le sens des termes qui justifient sa solution. Il peut reprendre les réponses déjà produites dans la dispute par les répondants ou par les opposants. Il peut également en proposer d'autres. Il n'est pas tenu de respecter l'ordre des arguments ou leur longueur ; il peut en changer l'ordre, en déployer certains, en abandonner d'autres

## Publicum



Il y a souvent un public dans une *disputatio*. Pas de raison, donc, de s'en passer dans le jeu. Dans certaines disputes, le public devient même une sorte de juge qui, parfois se confond avec le maître. C'est ce rôle qui lui est réservé ici. Le public jugera spécifiquement de la qualité du raisonnement des deux parties, opposants et répondants. Il intervient avant le maître, lequel pourra par conséquent tenir compte de ses réactions pour sélectionner ses arguments. Il souligne alors l'un ou l'autre problème de raisonnement (il est utile de noter précisément le raisonnement problématique, un vague souvenir ne peut suffire) ; il peut nommer à sa guise l'erreur qu'il a soulignée. Attention, c'est bien le raisonnement et les erreurs de raisonnement qu'il s'agit d'évaluer.

# Les cartes

## Concéder

Un argument peut être concédé à la partie adverse. Cette concession peut être simple ou relative.

Concession simple: je te concède cela (préciser ce qu'on concède et pourquoi)

Concession relative: je reconnais que..., mais... Je suis d'accord avec cela, mais..

## Compléter

Tout argument est susceptible d'être complété (on ajoute un élément: c'est vrai ce que tu dis et d'ailleurs...) et nuancé (on en retire un: c'est vrai ce que tu dis, sauf...).

On peut aussi proposer un autre argument pour défendre la même thèse (il y a une autre raison de dire ce que tu dis:...).

## Contredire

On peut s'opposer à la thèse adverse directement: contre ce que tu viens de dire, je soutiens que... Il est évident que ce n'est pas le cas, ...

On peut également s'y opposer par un argument par l'absurde: si tu soutiens que..., alors... (et la conséquence du raisonnement est inacceptable).

## Dénoncer un sophisme

Vous percevez un problème dans le raisonnement de la partie adverse: jouez cette carte et cherchez à identifier le problème.

## Distinguer

L'évolution de la discussion doit passer par des réajustements de définitions. Le terme X peut s'entendre de deux/trois/quatre façons: de la première manière..., de la deuxième, etc...

On peut aussi distinguer des notions proches.

Car c'est souvent parce qu'on entend un mot clef de la dispute dans un sens différent ou plus réduit/large qu'on argumente en un sens opposé.

## Argument d'autorité

Il s'agit ici d'**utiliser une citation**, qui ne doit pas être reprise littéralement : on peut la paraphraser. Elle ne peut servir d'appui comme si l'autorité pensait à notre place. Cette carte vient toujours après une carte « argument par la raison ». Elle est justifiée par l'usage des arguments d'autorité dans la disputatio. Bien que la forme canonique des disputes commence par une liste des opinions des autorités, pro et contra, on remarque cependant que la tendance générale est de donner davantage de poids à l'argumentation par la raison. Il est intéressant de mentionner ainsi que le maître, dans sa determinatio, ne recourait jamais aux autorités de la Bible ou des Pères pour prouver sa véracité. Les autorités peuvent au plus intervenir à titre de confirmation des arguments, mais pas à la place de l'argumentation (« c'est vrai puisque Truc l'a dit »).

## Argument par la raison

Il s'agit ici de **produire des raisonnements** corrects, autrement dit il faut pouvoir inférer des conclusions correctes à partir de l'autorité sollicitée. Celle-ci doit être intégrée dans un raisonnement qui suit la forme syllogistique : « Machin dit que... or... donc ». On se contentera ici de travailler l'inférence : « Machin dit que, donc on peut en déduire que... ». Cette carte est justifiée par l'importance dans une disputatio de la validité formelle des raisonnements. On est sûr de la vérité des citations ; si on respecte les règles du raisonnement correct, on se donne ainsi la chance d'accroître le domaine du connu, de la vérité accessible aux humains.

## Faut-il suivre les conseils ?

« Nul ne donne plus de conseils  
que celui qui n'a jamais rien  
réussi »

**Proverbe danois**

## Le travail est-il un asservissement ?

« Si la société a le droit de  
poursuivre et de punir le  
meurtrier, elle a le même droit de  
poursuivre et de punir le travail  
homicide, le travail qui abrège  
la vie de l'homme, qui estropie  
l'enfant, le travail qui déforme la  
femme, qui fait dégénérer l'espèce  
et déchoir les nations. Dans ce  
cas, ce n'est point la liberté, c'est  
le crime qu'elle frappe, c'est  
l'attentat à l'humanité qu'elle  
venge. »

**Émile de Girardin**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« Nul ne donne plus de conseils que celui qui n'a jamais rien réussi »

**Proverbe danois**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« Propos, conseil, enseignement, rien ne change un tempérament »

**Jean de La Fontaine**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« Le propre du travail, c'est d'être forcé. »

**Alain**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« Ceux qui croient et font des travaux utiles, ce sont eux les meilleurs de tous les êtres créés. »

**Dieu, Sourate, Coran**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« Une mauvaise expérience vaut mieux qu'un bon conseil »

**Paul Valéry**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« Personne ne peut faire pour nous la lente expérience de ce qui convient à notre nature »

**Gilles Deleuze**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« Dire que le travail et l'artisanat étaient méprisés dans l'antiquité parce qu'ils étaient réservés aux esclaves, c'est un préjugé des historiens modernes. Les Anciens faisaient le raisonnement inverse : ils jugeaient qu'il fallait avoir des esclaves à cause de la nature servile de toutes les occupations qui pourvoient aux besoins de la vie. C'est même par ces motifs que l'on défendait et justifiait l'institution de l'esclavage. »

**Arendt**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« Qu'est-ce que le mode de production patriarcal ? C'est justement l'extorsion, par le chef de famille, du travail gratuit des membres de sa famille. C'est ce travail gratuit réalisé dans le cadre social – et non géographique – de la maison que j'appelle le travail domestique. »

**Christine Delphy**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« On ne manque pas de gens qui sont autorisés à éduquer. Cela ne veut pas dire qu'ils aient la moindre idée de ce que c'est qu'éduquer »

**Jacques Lacan**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« Les diamants ont leur prix, un bon conseil n'en pas pas »

**Proverbe espagnol**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« On se rend maintenant très bien compte, à l'aspect du travail – c'est-à-dire de ce dur labeur du matin au soir – que c'est là la meilleure police, qu'elle tient chacun en bride et qu'elle s'entretient vigoureusement à entraver le développement de la raison, des désirs, du goût de l'indépendance. »

**Nietzsche**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« Le travail, disent les économistes, est la source de toute richesse. Il l'est effectivement conjointement avec la nature qui lui fournit la matière qu'il transforme en richesse. Mais il est infiniment plus encore. Il est la condition fondamentale première de toute vie humaine, et il l'est à un point tel que, dans un certain sens, il nous fait dire : le travail a créé l'homme lui-même. »

Marx et Engels, « Le rôle du travail dans la transformation du singe en homme »

**Marx et Engels**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« Un homme averti en vaut deux »

**Proverbe français**

**F**aut-il suivre les conseils ?

« Nous sommes des nains juchés sur les épaules de géants »

**Bernard de Chartres**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« Chercher un travail pour le gain, c'est maintenant un souci commun à presque tous les habitants des pays de civilisation ; le travail leur est un moyen, il a cessé d'être un but en lui-même : aussi sont-ils peu difficiles dans leur choix pourvu qu'ils aient gros bénéfice. Mais il est des natures plus rares qui aiment mieux périr que travailler sans joie ; des difficiles, des gens qui ne se contentent pas de peu et qu'un gain abondant ne satisfiera pas s'ils ne voient pas le gain des gains dans le travail même. »

**Nietzsche, Le Gai Savoir**

**L**e travail est-il un asservissement ?

« Si la société a le droit de poursuivre et de punir le meurtrier, elle a le même droit de poursuivre et de punir le travail homicide, le travail qui abrège la vie de l'homme, qui estropie l'enfant, le travail qui déforme la femme, qui fait dégénérer l'espèce et déchoir les nations. Dans ce cas, ce n'est point la liberté, c'est le crime qu'elle frappe, c'est l'attentat à l'humanité qu'elle venge. »

**Émile de Girardin**

17 cartes : «Faut-il suivre les conseils ?»

15 cartes : «Le travail est-il un asservissement ?»

## La carte argument d'autorité

### Argument d'autorité

Il s'agit ici d'**utiliser une citation**, qui ne doit pas être reprise littéralement : on peut la paraphraser. Elle ne peut servir d'appui comme si l'autorité pensait à notre place. Cette carte vient toujours après une carte « argument par la raison ». Elle est justifiée par l'usage des arguments d'autorité dans la *disputatio*. Bien que la forme canonique des disputes commence par une liste des opinions des autorités, *pro et contra*, on remarque cependant que la tendance générale est de donner davantage de poids à l'argumentation par la raison. Il est intéressant de mentionner ainsi que le maître, dans sa *determinatio*, ne recourait jamais aux autorités de la Bible ou des Pères pour prouver sa véracité. Les autorités peuvent au plus intervenir à titre de confirmation des arguments, mais pas à la place de l'argumentation (« c'est vrai puisque Truc l'a dit »).

Il s'agit ici d'utiliser une citation, qui ne doit pas être reprise littéralement : on peut la paraphraser. Elle ne peut servir d'appui comme si l'autorité pensait à notre place. Cette carte vient toujours après une carte « argument par la raison » (« Truc dit que, or, donc »). Elle est justifiée par l'usage des arguments d'autorité dans la *disputatio*. Bien que la forme canonique des disputes commence par une liste des opinions des autorités, *pro et contra*, on remarque cependant que la tendance générale est de donner davantage de poids à l'argumentation par la raison. Il est intéressant de mentionner ainsi que le maître, dans sa *determinatio*, ne recourait jamais aux autorités de la Bible ou des Pères pour prouver sa véracité. Les autorités peuvent au plus intervenir à titre de confirmation des arguments, mais pas à la place de l'argumentation (« c'est vrai puisque Truc l'a dit »).

## La carte argument par la raison

### Argument par la raison

Il s'agit ici de **produire des raisonnements** corrects, autrement dit il faut pouvoir inférer des conclusions correctes à partir de l'autorité sollicitée. Celle-ci doit être intégrée dans un raisonnement qui suit la forme syllogistique : « Machin dit que..., or..., donc ». On se contentera ici de travailler l'inférence : « Machin dit que, donc on peut en déduire que... ». Cette carte est justifiée par l'importance dans une *disputatio* de la validité formelle des raisonnements. On est sûr de la vérité des citations ; si on respecte les règles du raisonnement correct, on se donne ainsi la chance d'accroître le domaine du connu, de la vérité accessible aux humains.

Il s'agit ici de produire des raisonnements corrects : il faut pouvoir inférer des conclusions correctes à partir de l'autorité sollicitée. Celle-ci doit être intégrée dans un raisonnement qui suit la forme syllogistique : « Machin dit que..., or..., donc ». On se contentera ici de travailler l'inférence : « Machin dit que, donc on peut en déduire que... ». Cette carte est justifiée par l'importance dans une *disputatio* de la validité formelle des raisonnements. On est sûr de la vérité des citations ; si on respecte les règles du raisonnement correct, on se donne ainsi la chance d'accroître le domaine du connu, de la vérité accessible aux humains.

## Les cartes CCC

### (Concéder/Compléter/Contredire)

On doit utiliser ces cartes en début de tour. Elles permettent de prendre position par rapport à l'intervention précédente : est-ce que je concède, contredis ou complète ce qu'a dit l'étudiant précédent ?

#### Concéder

Un argument peut être concédé à la partie adverse. Cette concession peut être simple ou relative.

Concession simple: je te concède cela (préciser ce qu'on concède et pourquoi)

Concession relative: je reconnais que... mais... Je suis d'accord avec cela, mais...

**Concession :** un argument peut être concédé s'il n'y a pas de contre-argument. Le maître peut noter ces concessions, soit pour y revenir et les critiquer, soit pour considérer que l'argument concédé est définitif.

#### Contredire

On peut s'opposer à la thèse adverse directement: contre ce que tu viens de dire, je soutiens que... Il est évident que ce n'est pas le cas, ...

On peut également s'y opposer par un argument par l'absurde: si tu soutiens que... alors... (et la conséquence du raisonnement est inacceptable).

**Contradiction :** tout argument avancé est en droit susceptible d'être contredit – selon les règles logiques de validité des syllogismes ; un argument peut d'ailleurs être réfuté sur le fond ou sur la forme.

#### Compléter

Tout argument est susceptible d'être complété (on ajoute un élément: c'est vrai ce que tu dis et d'ailleurs...) et nuancé (on en retire un: c'est vrai ce que tu dis, sauf...).

On peut aussi proposer un autre argument pour défendre la même thèse (il y a une autre raison de dire ce que tu dis...).

**Complément :** tout argument est susceptible d'être complété et nuancé, soit pour être confirmé après une objection, soit pour être contredit.



## Expressions à utiliser

Il ne suffit pas de jouer la carte, on gagne aussi à utiliser une expression qui manifeste l'opération qu'on fait subir à l'argumentation préalable.

Voici quelques expressions :

### **Concéder**

Concession simple : je concède cela (préciser ce qu'on concède et pourquoi).

Concession relative : Je reconnais que..., mais ... Bien que ce que tu dis..., néanmoins... Je suis d'accord avec cela, mais... Tu as raison de dire que..., cependant...

### **Contredire**

Contre-argument : Contre ce que tu viens de dire, je soutiens que... Au contraire ! X dit que... parce que... Au contraire ! ... Il est évident que ce n'est pas le cas : ... (preuve)

Argument par l'absurde : Si tu soutiens que..., alors... (et la conséquence du raisonnement est inacceptable).

Critique du raisonnement : Ton raisonnement ne se tient pas : ...

### **Compléter**

On peut ajouter un autre motif/argument pour défendre la même position

## Les cartes DD

### (Distinguer/Dénoncer un sophisme)

Les cartes DD sont une sorte de bonus.

Certaines habiletés de pensée apparaissent avec une régularité telle dans la *disputatio* médiévale que nous souhaitons en provoquer l'exercice régulier en ajoutant des cartes spécifiques qui y correspondent. Nous en préservons deux, structurantes pour l'exercice.

**D**istinguer

L'évolution de la discussion doit passer par des réajustements de définitions. Le terme X peut s'entendre de deux/trois/quatre façons: de la première manière..., de la deuxième, etc...

On peut aussi distinguer des notions proches.

Car c'est souvent parce qu'on entend un mot clef de la dispute dans un sens différent ou plus réduit/large qu'on argumente en un sens opposé.

**Distinguer :** Ainsi, l'évolution d'une dispute passe très fréquemment par des réajustements de définitions, qui s'opèrent par des distinctions : le terme/concept X peut s'entendre de deux/trois/quatre façons : de la première manière..., de la seconde..., etc. C'est souvent parce que l'on entend un mot clef de la dispute dans un sens différent de celui d'un opposant qu'on argumente dans un sens lui aussi divergent. Cette opération est absolument capitale pour dépasser les contradictions : nous ne sommes pas opposés, nous entendons tel terme central dans la dispute d'une façon différente, et donc nous pouvons en réalité nous accorder (en tel de ses sens, par exemple, le travail est un asservissement, alors qu'en tel de ses sens, il est au contraire un accomplissement).

**D**énoncer un sophisme

Vous percevez un problème dans le raisonnement de la partie adverse: jouez cette carte et cherchez à identifier le problème.

**Dénoncer un sophisme :** L'art de la *disputatio* est un art de l'usage logique du raisonnement, dont la validité doit constamment être examinée.

Ces cartes correspondent aux deux exercices dérivés de la dispute : les « disputes obligationnelles », où l'on « oblige » des étudiants à développer une controverse en partant d'une contrainte linguistique (par exemple, donner un sens différent à un mot du langage courant) pour vaincre l'adversaire et les *sophismata*, propositions qui comportent une ambiguïté et dont on ne peut dire si elles sont vraies ou fausses qu'en analysant leur domaine de validité. Le but de ces exercices scolaires étaient de préciser les conditions de vérité d'une proposition. Là encore, c'était la logique qui primait. L'usage que nous en proposons est souple (surtout pour les *sophismata*), dans la mesure où nous sommes très (très !) peu formés à utiliser les règles du syllogisme.

# Les citations

La *disputatio* du jour porte sur une question fermée, soumise à la controverse. Le choix des citations gagne à être fait en lien avec les textes vus préalablement en classe, de façon à respecter l'articulation qui existait dans l'université médiévale entre la *lectio* et la *disputatio*. La *disputatio* est alors un dispositif permettant l'appropriation par les élèves des autorités dans un débat vivant. C'est une étape délicate pour les élèves et souvent faiblement travaillée dans un cursus scolaire ; l'exercice d'appropriation le plus régulièrement pratiqué de nos jours est écrit et non oral, c'est la dissertation philosophique, qui requiert également l'appui sur des citations. Or, c'est précisément dans l'oralité d'une dispute vive qu'une appropriation plus réelle, moins artificielle peut-être, peut s'opérer.

Les citations peuvent également être cherchées par les participants eux-mêmes. Ils doivent alors trouver des autorités réelles, dont les propos peuvent être légitimement pris en compte et considérés comme vrais.

## Faut-il suivre les conseils ?

« On ne manque pas de gens qui sont autorisés à éduquer. Cela ne veut pas dire qu'ils aient la moindre idée de ce que c'est qu'éduquer »

**Jacques Lacan**

## Le travail est-il un asservissement ?

« L'oisiveté est la mère de tous les vices »

**Dieu, L'Écclésiaste**

## Le choix des citations

Quel genre d'autorités avons-nous aujourd'hui ? Est-ce juste de n'indiquer que des citations de philosophes, comme s'ils constituaient une autorité légitime, et peut-être même la plus légitime sur la question qui nous occupe ? C'est peu probable. Et l'on gagne à chercher à atteindre la complexité en combinant les autorités relevant de champs de savoirs différents : des sciences sociales ou des sciences de la nature, si la question s'y prête. Ainsi, sur la question disputée « Le travail est-il un asservissement ? », vous trouverez à côté de citations de Nietzsche ou Marx des citations issues de l'anthropologie (P. Descola), de la psychologie clinique (C. Dejours).

## Variantes

La *disputatio* étant un dispositif de recherche, il est utile que le maître propose une question à propos de laquelle il est effectivement en questionnement (et non une question proposée dans le jeu) et qu'il mette les élèves en recherche, d'abord d'autorités s'étant exprimées sur le sujet (y compris des textes vus en classe), puis d'arguments qui utilisent ces autorités pour en tirer les conclusions.

Dans ce cas, opposants et répondants cherchent des citations utiles pour soutenir leur propos, le maître quelques citations en chaque sens, qui s'ajouteront à celles de chaque camp.





philocité