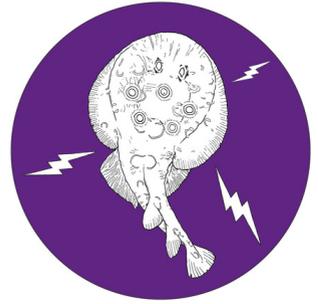


Vous êtes animateur d'un atelier socratique



Tel un Socrate sans concession, vous amenez les participants à examiner soigneusement leur parole et leur pensée. Vous les engagez ainsi dans un travail de décentrement, nécessitant parfois de se confronter à ses impensés, ses contradictions, ses confusions. Déterminé à maintenir l'exigence philosophique, vous tenez fermement les rennes de la discussion et saisissez tout problème comme une opportunité de réfléchir.

L'atelier échappe à toute mise en place ritualisée : vous pouvez interpeler directement les participants sur la raison de leur présence, leur lancer le défi d'y mettre leur pensée à l'épreuve, en présenter les principaux enjeux, etc. Quoi qu'il en soit, vous êtes prêt à lancer le jeu du questionnement à la première occasion et à dérouter tous les plans.

La question de départ peut provenir : **des participants** – par le choix d'une « question du jour » ou la formulation de « questions essentielles » ; **de l'animateur** – de préférence une question provocante pour la pensée ou manifestant un caractère d'« étrangeté » (aux conventions, aux évidences) ; ou **d'un support** – avec un texte, par exemple, vous pouvez engager un exercice de formulation de questions de compréhension, avant de solliciter des questions de réflexion.

Vous accordez aux participants un moment de silence pour poser leur pensée : vous pouvez ensuite leur demander d'écrire leur réponse sur un bout de papier, avant d'en retranscrire une au tableau (qui devient une sorte de miroir de la pensée, de façon à examiner soigneusement chaque terme).

La **discussion** consiste généralement à travailler cette **thèse**, à la **critiquer**, puis, le cas échéant, à la **comparer** avec d'autres thèses, ayant subi le même traitement. Vous examinez cependant chaque rouage de la réflexion, quitte à ne pas progresser en apparence.

Vous mobilisez différentes compétences philosophiques, qui peuvent faire l'objet d'exercices spécifiques mais qui gagnent aussi à être envisagées selon un même mouvement :

Approfondir

expliquer, justifier, argumenter (« Peux-tu prouver ce que tu avances ? »),
interpréter (« En d'autres termes, qu'est-ce que cela veut dire ? »),
analyser (« Quelles sont les différentes idées contenues dans cette proposition ? », « Quels sont les différents sens de ce terme ? »),
exemplifier (« Peux-tu donner un exemple de ce que tu affirmes ? », « Quelle est l'idée que tu illustres dans cet exemple ? »),
chercher des présupposés (« Qu'est-ce qu'on doit d'abord considérer comme vrai pour affirmer cette idée-là ? »)

Problématiser

questionner, formuler un problème ou une objection (« Qui voit un problème avec cette idée ? », « Qui a une objection ? »).
On attend de l'auteur de l'énoncé initial qu'il réponde à la critique. Vous pouvez aussi lui demander de s'adresser une objection à lui-même (« Si tu avais une critique à formuler à l'encontre de ton idée, quelle serait-elle ? », « Quelles sont les limites de ton idée ? »)

Conceptualiser

produire des concepts pour traiter ou tenter de résoudre les contradictions (« Quelle différence/ressemblance y a-t-il entre ces deux idées ? », « Quel est le mot/concept important ? », « Qu'est-ce que ça signifie ? », « Avons-nous résolu le problème ? »)

Vous assurez quelques **lignes directrices** de l'atelier : **pouvoir reformuler** (la question avant d'y répondre, l'idée avant de s'y opposer), vérifier que **l'idée/la question est claire** (« Est-ce clair pour tout le monde ? », « Est-ce un problème de compréhension ou autre chose ? ») et **qu'elle est pertinente** (la réponse répond à la question, l'objection contredit la proposition), mais aussi **pouvoir s'engager** (se lier à son idée et être responsable de son énonciation), **se poser** (ne pas se précipiter pour demander la parole, pouvoir annoncer la raison de son intervention, savoir se concentrer sur l'étape actuelle du travail), etc.

Particulièrement attentif aux dispositions à philosopher, vous interrogez les attitudes problématiques dès leur apparition. Vous pouvez également proposer quelques exercices ciblés :

Questionner les formules qui limitent d'emblée la portée d'une idée, le conditionnel, les « peut-être », « d'une certaine façon », « pour moi », etc. (« Est-ce seulement « pour toi » que tu dis ça ? », « Si tu supprimes ce « peut-être », à quoi renonces-tu ? »)

Pousser les « oui, mais » à un **positionnement clair** en leur adressant une **question fermée** (« C'est plutôt oui ou plutôt non ? »), ou lancer une « question qui tue » aux « ni l'un ni l'autre » (« Préférerais-tu mourir pendu ou brûlé ? », « Si tu avais réellement à faire ce choix, comment te déterminerais-tu ? »)

Pour les pressés, compter jusqu'à trois avant de répondre à une question (aussi simple que « Comment t'appelles-tu ? » pour s'échauffer), ou « l'exercice du Samouraï » **pour les grands hésitants** : il faut répondre avant que le stylo ne touche terre, sinon on est mort !

etc.

.....

Vous gérez la **distribution de la parole**, en vous adressant principalement à un interlocuteur privilégié, à tour de rôle. Vous sollicitez en priorité ceux qui n'ont pas encore parlé, en accordant à chacun le temps de s'engager. Vous ne foncez donc pas vers la première main levée, quitte à aller prendre la température chez ceux qui ne se portent pas volontaires (« Quel est le problème ? », « Pourquoi tu n'y arrives pas ? »). Si vous accordez la parole à un participant qui fait irruption dans la discussion, c'est pour l'interroger aussitôt (« Ce que tu as à dire est-il important ou urgent ? »).

Vous pouvez cependant mobiliser le groupe pour :

Organiser un vote à main levée, demandant à chacun de se positionner (« Qui est d'accord/n'est pas d'accord? »).

Engager un questionnement mutuel ou inviter l'interroger à solliciter lui-même d'autres participants (pour l'aider à répondre à une question, par exemple).

L'enrôler dans une fonction d'arbitre (tel un jury populaire ou une incarnation du « sens commun ») en vue de produire une décision, d'approuver ou de sanctionner.

Une fois la discussion terminée, vous proposez une **évaluation** de la séance (« Avez-vous un commentaire/une question sur l'atelier ? », « Avez-vous aimé ? Est-ce que ça vous a intéressé ? »).

Important !

Vous devez être prêt à questionner au-delà de la classique bienveillance, en vous autorisant par exemple à interrompre. Cet examen constant, qui force à répondre et pousse à se remettre en question, qui plus est en public, peut provoquer un certain inconfort, voire de vives résistances. Il est donc préférable d'agir avec doigté : une dose d'humour aidera à vivre l'atelier d'avantage comme un « jeu sérieux ». Les dispositions à philosopher ne constituent d'ailleurs pas une série de règles à respecter mais des conditions auxquelles s'entraîner : loin d'un usage disciplinant, vous les travaillez essentiellement pour soutenir l'exercice.

Votre rôle de questionneur systématique tend à produire une inégalité relationnelle (si une question vous est posée, vous pouvez librement la retourner vers son énonciateur ou vers le groupe). Il est donc essentiel que le « maître du jeu » ne soit pas le seul conscient des enjeux : veillez à « ouvrir les coulisses » de l'atelier en explicitant régulièrement la raison de vos interventions.