Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

DILEMME EXPRESS
DES CHOIX SANGLANTS ET DES ARGUMENTS CINGLANTS !

JEU

© Lucky Duck Games – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dilemme Express est un jeu de cartes mettant en œuvre des dilemmes moraux. Un chariot meurtrier et incontrôlable est lancé à vive allure sur des passants. Deux aiguillages se font face et une galerie de personnages se trouvent sur la rame. Les joueurs doivent tenter de convaincre le conducteur d'épargner leur vie.

Dilemme Express ©, Lucky Duck Games, créé par Scott Houser

[*] PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

TUTO

Vidéo « LudoChrono » de la chaîne Youtube Ludovox :
https://www.youtube.com/watch?v=5frxT5rJoEA

ASTUCES !

Si les participants sont trop nombreux, vous pouvez disposer le groupe en deux cercles concentriques, avec un cercle interne de joueurs et un cercle externe d'observateurs.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC	À partir de 14 ans
NOMBRE	De 3 à 13 joueurs
DURÉE	30 minutes

ALTERNATIVE

Left Right Dilemma ©, Cojones, créé par Ken Gruhl, illustré par Jeremy Posner.

ATTENTION

Une sélection des cartes s'impose car certaines cartes ne sont pas tout public.

EXPLOITATION PHILO

Dilemme Express permet de découvrir la philosophie expérimentale de manière ludique. Ce jeu pousse les joueurs à argumenter pour sauver leur peau, faisant de la philosophie une véritable question de vie ou de mort ! C'est une expérience immersive et stimulante qui promet d'engager les esprits !

OBJECTIFS[1]

Argumenter
Développer le jugement moral
Penser philosophiquement ce qui est à l'œuvre dans l'acte de choisir
Travailler la capacité des participants à formuler des arguments et à poser des choix
Juger de la qualité d'un argument et de sa recevabilité

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Dilemme Express* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la raison, la morale, le conséquentialisme, la responsabilité ou la valeur de la vie.

Le dilemme du tramway est une expérience de pensée qui soulève des questions morales et éthiques. Imaginons un scénario : un tramway hors de contrôle se dirige vers une voie étroite où cinq personnes travaillent, tandis qu'une seule personne se trouve sur une autre voie. Le tramway ne peut pas s'arrêter, et le conducteur doit choisir de dévier ou non sa course. Dans cette situation, est-il moral pour le conducteur de sacrifier la vie de la personne seule pour en sauver cinq autres ?

Ce dilemme a été décrit pour la première fois par Philippa Foot en 1967 et a depuis été analysé en profondeur par d'autres philosophes. Nous conseillons la lecture de l'ouvrage *L'influence de l'odeur des croissants chauds sur la bonté humaine et autres questions de philosophie morale expérimentale*, du philosophe Ruwen Ogien[2]. L'auteur y défend l'intérêt des expériences de pensée, mais aussi plus largement de la méthode expérimentale (mettre des individus dans une situation et observer comment ils réagissent) en philosophie morale. Un long passage présente les variantes du dilemme du tramway.

[1] Les exploitations philo du Pôle Philo rencontrent les compétences visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. Les exploitations philo du jeu *Dilemme Express* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion.
Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

[2] OGIEN, R., *L'influence de l'odeur des croissants chauds sur la bonté humaine et autres questions de philosophie morale expérimentale*, Grasset, 2012.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour mener les échanges sur l'expérience de jeu des participants. S'il a été possible de faire différentes tables de jeu, il est opportun de confronter les expériences. Le jeu pose de nombreuses questions fondamentales sur la valeur de la vie, la responsabilité morale et les conséquences de nos actions. L'animateur peut donc commencer par des questions qui abordent l'expérience de jeu :

- Comment vous êtes-vous sentis dans le jeu ? Pourquoi ?
- Choisir était-il difficile pour vous ? Pourquoi ?
- Dans la vraie vie, avez-vous des exemples de situations où vous avez dû faire un choix corsé ? Où se situait la difficulté ? Auriez-vous pu faire autrement ?

Afin de problématiser la discussion, il est possible, dans un second temps, de mettre en place les questionnements suivants :

- Les émotions sont-elles une meilleure source pour le jugement moral que la rationalité ? (morale du sentiment (Levinas) vs morale rationnelle (Kant)) ;
- De quoi avons-nous besoin pour choisir ?
- Sur quoi se fondent nos choix moraux ?
- Comment savoir ce qu'il est juste de faire ?
- Qu'est-ce que la morale ?
- Comment agir moralement ?
- De quoi sommes-nous responsables ?
- Qu'est-ce qui fonde la valeur d'une vie ?
- Culpabilité et responsabilité, est-ce la même chose ?
- Que mettent à l'épreuve les dilemmes moraux ?
- Une action doit-elle être jugée à l'aune de ses conséquences ?

Attention toutefois à ne pas s'accrocher de façon trop importante au plan de discussion au risque de diriger de façon marquée la recherche philosophique menée.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	50 minutes

PISTE 2 : LANCER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS

L'animateur peut choisir de ne pas proposer lui-même de questions comme point de départ d'une discussion. Cette option permet de s'assurer de coller davantage aux intérêts et étonnements des participants. L'animateur commence alors par demander ceci : « À l'issue de l'expérience de jeu que nous avons vécue ensemble, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[3].

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

[3] Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

PISTE 3 : ET TOI, TU FERAIS QUOI ?

Ce jeu se joue en groupe de cinq (ou en équipe). L'animateur commence par reprendre un des dilemmes déjà joués ou propose au groupe de voter pour un dilemme qui les a particulièrement marqués. Il est également possible de créer un nouveau dilemme pour l'occasion. Ensuite, l'animateur désigne une personne comme « personne de référence ». Après la lecture du dilemme choisi, chaque participant, en commençant par la personne à gauche de la personne de référence, doit donner un argument en faveur d'une des rames. Chaque joueur doit veiller à apporter un argument différent, donc il est important de faire preuve de créativité et de varier les propositions. Les arguments sont notés et numérotés. La personne de référence classe ensuite secrètement les cinq arguments selon ses préférences, et les autres joueurs font de même. Une fois les classements révélés et partagés, l'animateur se concentre sur l'argument qui a touché le plus de joueurs. Il invite alors les participants à expliquer pourquoi cet argument a été classé en premier et encourage ceux qui ne l'ont pas mis en première position à exprimer leurs raisons.

L'animateur peut également mener une réflexion sur ce qu'est un bon argument. Si cette option est choisie, l'animateur peut inviter les participants à dire s'ils sont en accord ou pas avec les propositions suivantes et à justifier les réponses données :

- Un bon argument doit prouver ;
- Un bon argument doit convaincre ;
- Un bon argument repose sur des faits ;
- Un bon argument est indiscutable ;
- Un bon argument est objectif ;
- Un bon argument ne laisse plus de place au doute ;
- Un bon argument est logique ;
- Un bon argument est cohérent ;
- Un bon argument ne se base pas sur ce qu'il doit prouver ;
- Un bon argument est un bon exemple ;
- Un bon argument est fiable ;
- Un bon argument est adéquat ;
- Un bon argument est une bonne raison ;
- Un bon argument nous touche ;
- Un bon argument est vérifiable ;
- Un bon argument est une explication valable ;
- Un bon argument est pertinent ;
- Autre idée à faire proposer par les participants.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Un tableau et de quoi y écrire pour noter les arguments donnés Une feuille de papier par participant De quoi écrire

PROLONGEMENT

Il est possible de rejouer en demandant aux participants de créer leurs propres cartes *Personnage* ou *Élément narratif*.

N'hésitez pas à lier la présente exploitation philo avec les animations[4] *À qui la faute ?* et *L'avocat du diable*, qui s'articulent autour des mêmes enjeux.

[4] À retrouver dans PÔLE PHILO, *Le classeur du Pôle Philo. Fiches d'animation*, Laïcité Brabant wallon, 2021 ou sur www.polephilo.be