

Le jeu des questions

27/3/2026

1. Définition

Le *jeu des questions* est une forme structurée de dialogue philosophique et psychologique dans lequel il est permis d'intervenir **exclusivement** de la manière suivante :

1. En posant une **question**.
2. En **répondant** à une question posée.
3. En demandant des **éclaircissements** sur une question ou une réponse.
4. En fournissant les **éclaircissements demandés**.

Il n'est pas permis de faire des déclarations spontanées, des commentaires, des objections, des réfutations ou des jugements non sollicités.

Deux à quinze personnes peuvent participer.

2. Règles

a) Destinataires des questions

Une question peut être adressée :

- À une personne spécifique (volontaire ou choisie par la personne qui pose la question).
- À l'ensemble du groupe.

Si la question s'adresse à une personne spécifique, elle est libre de répondre ou non.

Si la question est adressée au groupe, tous ceux qui le souhaitent peuvent répondre à tour de rôle.

b) Nature des questions

Les questions peuvent porter sur :

- Des idées et opinions.
- Sentiments et expériences intimes.
- Des questions philosophiques, psychologiques ou sociales.
- Des thèmes d'intérêt général.

Les questions doivent être de préférence **ouvertes**, c'est-à-dire ne pas se limiter à des réponses fermées (oui/non, chiffres, options prédéfinies), mais susciter une réflexion libre, articulée et argumentée.

c) Durée des réponses

Les réponses ne devraient pas dépasser **deux ou trois minutes**, afin de favoriser une participation équilibrée de tous.

d) Interdictions

- Il est interdit d'émettre des jugements de valeur sur les personnes.
 - Il n'est pas permis de débattre ou de réfuter la validité des opinions d'autrui.
 - Les opinions **ne** peuvent être exprimées **qu'en réponse à une question**.
 - Aucune forme de polémique n'est autorisée.
-

3. Le rôle du modérateur

Au début du jeu, un modérateur est désigné et chargé des tâches suivantes :

- Inviter les participants à poser des questions, et à 'y répondre, à tour de rôle.
- Gérer les réservations pour les questions et pour les réponses.
- S'il le souhaite, participer à la discussion comme les autres, en posant des questions et en répondant à celles des autres (sans priorité dans la prise de parole).
- Veiller au respect des règles.
- Intervenir en cas de comportements inappropriés ou non conformes aux règles.
- Empêcher que quelqu'un monopolise le temps.
- Encourager les participants les plus réservés à intervenir.

Le modérateur n'a aucune autorité sur le contenu, mais uniquement sur **la forme** du dialogue.

4. Variantes du jeu

Variante A – Thème libre

Les questions peuvent porter sur n'importe quel sujet.

Il n'est pas nécessaire qu'elles soient liées entre elles.

Il est possible d'insister ou de revenir plusieurs fois sur le même thème.

À tout moment, la majorité peut décider de changer de variante du jeu.

Variante B – Thème prédéfini

Au début de la rencontre, le groupe choisit à la majorité un thème sur lequel poser des questions.

Seules les questions pertinentes à ce thème sont permises.

À tout moment, la majorité peut décider de changer le thème ou la variante du jeu.

Variante C – Interrogation d'un volontaire

Au début du jeu, une personne se porte volontaire pour être le seul destinataire de toutes les questions.

Dans ce mode :

- Seul le volontaire peut répondre.
- Tous les autres peuvent uniquement poser des questions.
- Le volontaire peut refuser de répondre à n'importe quelle question.

Cette variante intensifie :

- la concentration du groupe sur une seule intériorité,
- l'exploration approfondie d'une vision du monde ou d'une biographie,
- la responsabilité et l'exposition personnelle du volontaire.

À tout moment, la majorité peut décider de choisir un nouveau volontaire ou de changer de variante du jeu.

5. Inspiration philosophique

Le jeu s'inspire vaguement de la méthode dialogique de Socrate, qui développait son raisonnement principalement à travers des questions, laissant les conclusions émerger des réponses de ses interlocuteurs.

Comme dans le dialogue socratique :

- la question est le principal outil d'investigation ;
 - la vérité n'est pas affirmée, mais recherchée ;
 - la pensée se construit de manière progressive.
-

6. But du jeu

Le jeu des questions vise à :

- Entraîner à une communication significative et non superficielle.
- Stimuler une curiosité authentique envers la pensée des autres.
- Favoriser la créativité et la liberté d'expression.

- Suspendre le jugement et la polémique.
- Entraîner l'écoute active.
- Remettre en question les convictions et les automatismes.

Poser une question authentique (c'est-à-dire non rhétorique) implique de reconnaître que l'on ne connaît pas déjà la réponse.

Ne jamais poser de questions peut signifier croire que l'on sait déjà tout ce qui compte — ou avoir peur de s'exposer.

Il existe dans le monde beaucoup de réponses toutes faites à des questions que personne n'a posées, et peu de questions authentiques en quête de réponse, en particulier en ce qui concerne les faits humains.

Ce jeu crée un espace protégé dans lequel :

- il est permis de poser des questions profondes,
- la personne interrogée sait qu'elle s'adresse à quelqu'un qui s'intéresse réellement à ses pensées,
- il n'a pas à se défendre contre des critiques ou des objections,
- celui qui pose les questions obtient les informations qu'il souhaite et non des informations qui ne l'intéressent pas.

7. Effets possibles

Selon les personnalités et l'ambiance du groupe, le jeu peut avoir des effets :

- cognitifs,
- socialisants,
- éducatifs,
- introspectifs,
- ludiques,
- psychothérapeutiques.

Dans tous les cas, il s'agit d'un exercice de liberté contrôlée : une limitation formelle qui élargit la profondeur du contenu.