

Séminaire du 26 janvier 2022

Schéma-image et raisonnement dans les CRP

Par Jean-Pascal Simon & Anda Fournel,
Laboratoire Lidilem, Université Grenoble Alpes



Sommaire

- La pratique du dialogue philosophique
- Perception, langue, langage, pensée
- La notion de schéma image
- Analyse d'une CRP « d'où viennent les pensées »
 - Hypothèses
 - Analyse quantitative
 - Analyse qualitative

L'exercice philosophique

- Se poser des questions
 - tenter de comprendre,
 - réfléchir sur ses propres expériences
 - saisir la signification des événements du monde
- *versus* une vision intellectualiste
 - compréhension de concepts abstraits
 - de leur relations,
 - excluant le sensible le corps

Le pragmatisme

- J. Dewey (1925/2012) a dénoncé ouvertement le dualisme corps-esprit. Comprendre est une affaire :
 - d’expérenciation
 - d’engagement dans les interactions avec le monde et avec autrui.
- Johnson (2015) conception incarnée de la cognition et de la compréhension humaine

Le programme éducatif

Philosophy for children

- dans la tradition pragmatiste de C. S. Peirce et J. Dewey,
- Les « communautés de recherche philosophique », (Lipman, 1991).
 - mettent en œuvre la conception deweyenne
 - d'une pensée réfléchie
 - la démarche d'enquête
 - conduisent à faire l'expérience du doute et de la pensée,

Questionnement

- La pratique de la P4C
 - Une démarche incarnée ?
 - Une raison « façonnée par le corps » ?
 - « philosophy in the flesh » Lakoff & Johnson (1999 :7) :
 - « *In asking philosophical questions, we use a reason shaped by the body, a cognitive unconscious to which we have no direct access, and metaphorical thought of which we are largely unaware.* »
 - *En posant des questions philosophiques, nous utilisons une raison façonnée par le corps, un inconscient cognitif auquel nous n'avons pas d'accès direct, et une pensée métaphorique dont nous sommes largement inconscients.*

La pratique du dialogue philosophique

- Quelle que soit sa forme P4C ou autre :
 - Communauté de recherche philosophique
 - Discussion à visée philosophique
 - DVDP, goûter philo, ciné-philo ...
- Met en œuvre
 - Le dialogue
 - Le langage
 - Une / des langues
- Pour penser

Langage & Langues

- Mettent en œuvre des processus de représentation d'universaux empiriques :
 - La position du corps
 - Les mouvements du corps
 - Les sensations physiologiques
 - La perception par les sens
 - Le temps qui passe
 - ...
- Que chaque langue exprime à sa façon
 - Il traverse la rue en courant / he run across the street

Voir les travaux de typologie notamment Anna Söres (2008)

Schéma - image

- (Langacker, 1976 ; Talmy, 1983 ; Barbané, 2013), repris par Johnson (2021) :
 - *“As patterns of sensory-motor experience, image schemas play a crucial role in the emergence of meaning and in our ability to engage in abstract conceptualization and reasoning that is grounded in our bodily engagement with our environment.”*
 - *En tant que modèle d'expérience sensori-motrice le schéma image joue un rôle important dans l'émergence du sens et de la capacité de s'engager dans la conceptualisation abstraite et le raisonnement qui sont ancrés dans notre engagement corporel avec notre environnement.*
 - schèmes pré-conceptuels construits et abstraits
 - à partir de l'expérience du corps, de la manipulation des objets, des interactions basées sur la perception

Qu'est-ce qu'un schéma-image ?

- Johnson parle de « *body in the mind* »
 - Le corps a une place dans la construction du sens
 - Schéma incarné
 - Image schématique
 - schème d'image
 - schéma image
 - ...

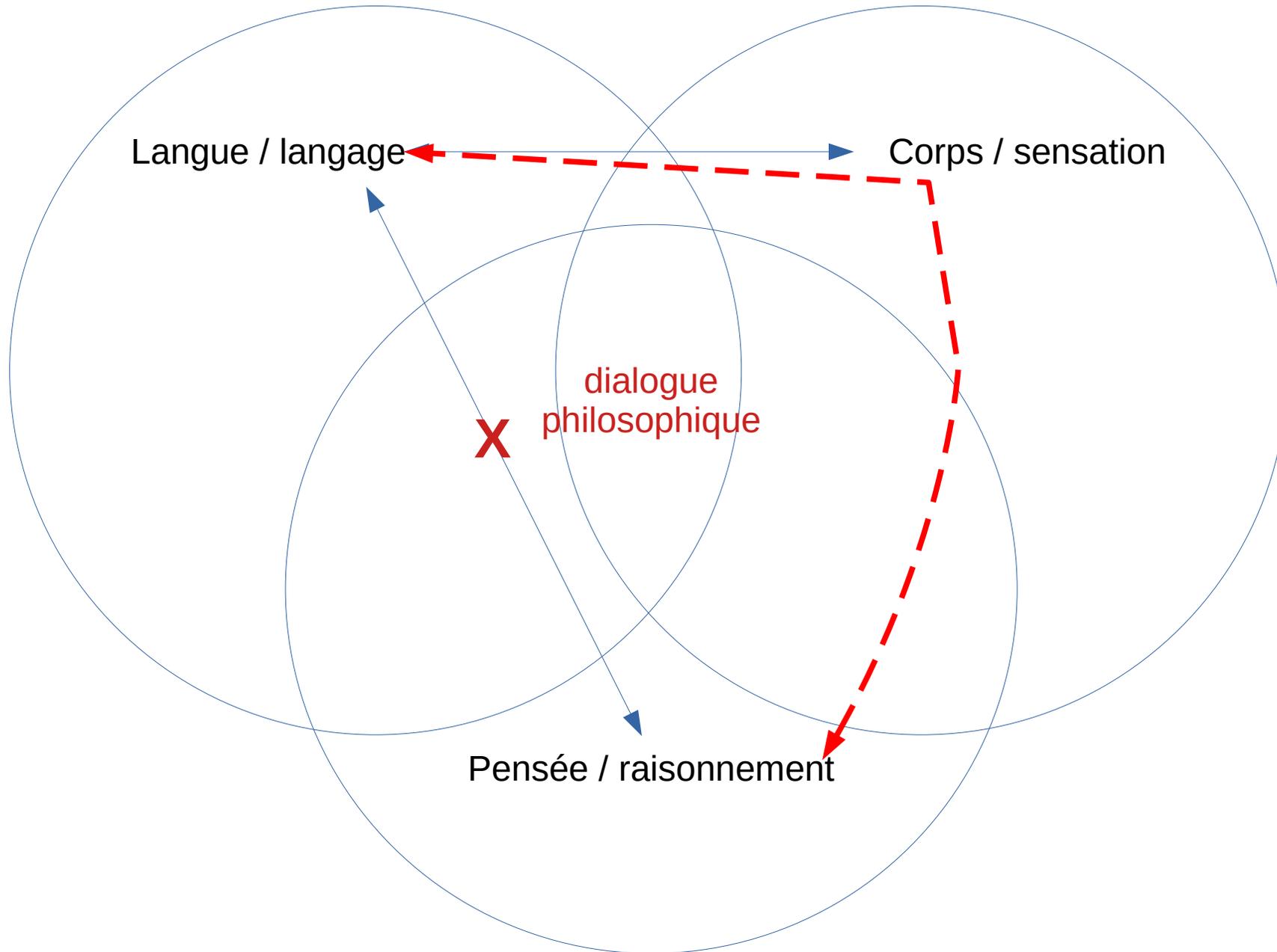
Schéma - image

- Johnson (2021 : 15) :
 - *From a philosophical perspective image schemas are important primarily because they help to explain how our intrinsically embodied mind can at the same time be capable of abstract thought. As patterns of sensory-motor experience, image schemas play a crucial role in the emergence of meaning and in our ability to engage in abstract conceptualization and reasoning that is grounded in our bodily engagement with our environment.*
 - Ils permettent d’expliquer comment la pensée est à la fois incarnée et abstraite
 - Ils jouent un rôle important dans la conceptualisation
 - Ils contribuent à structurer l’expérience

Quelques exemples

- L'expérience corporelle du mouvement
 - Jean sort de la pièce.
 - Le train sort de la ville.
 - La musique sort du haut parleur.
 - Fais sortir ta colère ça ira mieux !
 - Einstein a sorti une nouvelle théorie.
 - ...





« D'où viennent les pensées ? »

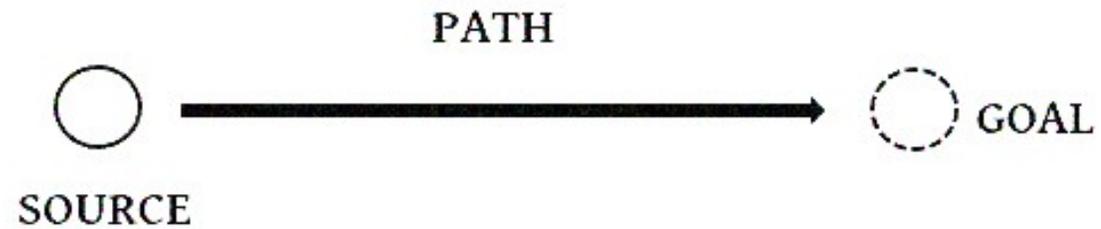


Analyse de la question

- Un présupposé
 - les pensées viennent de quelque part
- une relation spatiale du sujet pensant à l'objet de sa pensée
 - l'existence d'un point de départ, d'une source, d'une origine (« d'où ? »)
 - celle d'un chemin
- schématisation d'une expérience
- définies sous le concept de « schème-image » (Langacker, 1976 ; Talmy, 1983 ; Barbané, 2013), repris par Johnson (1987 : 29) en termes de structures gestaltiques, schèmes pré-conceptuels qui sont construits et abstraits à partir de l'expérience du corps, facilitant au sujet l'appréhension du monde.

Schéma image

- Chemin



Les pensées viennent de ...

PATH
(CHEMIN) ... SOURCE

Hypothèses de travail

- H1 : Les participants (animateur et jeunes) mobilisent les SI du chemin (*path*) et de la source (*source*) dans le dialogue ;
- H2 : Les participants mobilisent d'autres SI que ceux présents (*path-source*) dans la question qui est discutée, « D'où viennent les pensées ? » ;
- H3 : Les participants mobilisent des SI pour conceptualiser, formuler/proposer des hypothèses à la question traitée, et pour les tester.

Quelques difficultés

- déterminer la liste des schémas-images possibles
 - la liste de SI que propose Johnson (1987) n'est pas complète,
 - les travaux successifs de Johnson lui-même montrent que d'un article à l'autre la liste initiale s'enrichit de nouveau SI

CONTAINER	BALANCE	COMPULSION
BLOCKAGE	COUNTERFORCE	RESTRAINT-REMOVAL
ENABLEMENT	ATTRACTION	MASS-COUNT
PATH	LINK	CENTRE-PERIPHERY
CYCLE	NEAR-FAR	SCALE
PART-WHOLE	MERGING	SPLITTING
FULL-EMPTY	MATCHING	SUPERIMPOSITION
ITERATION	CONTACT	PROCESS
SURFACE	OBJECT	COLLECTION

Aurélié BARNABÉ, « De l'expérience kinesthésique à la structuration prépositionnelle du schème-image du chemin », Corela [En ligne], 11-1 | 2013, mis en ligne le 20 juin 2013, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/corela/2886> ; DOI : 10.4000/corela.2886

Exemple

- bah // moi pour faire un résumé en fait // et rajouter un peu // pour moi **ça vient** des fois bah c'est des envies // des fois c'est un élément **extérieur** qui nous fait penser à un des souvenirs que l'on avait // par exemple on a lu un article sur euh les pierres à Paris {Animateur : ouais} // heum on marche dedans/ on marche **dessus** une // on fait ah tient je me souviens d'où // ça vient au moins **ça vient** de *souvenirs* // euh:: des fois **ça vient** aussi des *envies* // et **ça viendrait** quelques fois du hasard et de *c(e) qui se passe dehors* (Jean-Luc, 98)
- Les SI
- **chemin**, exprimé par « ça vient » / « ça viendrait »
 - le *sous-schémas* de la source : « envies », « souvenirs », « hasard », « ce qui se passe dehors ».
- **contenant** : « extérieur » / « dehors »
- **verticalité** : « on marche dessus une ... »
- décompte d'une occurrence de SI CHEMIN et de SI CONTENANT.

Des choix

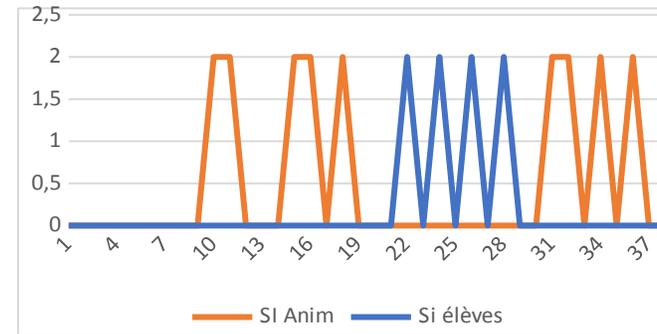
- Décider de ce qui est entré dans la langue
 - « fleuve » désigne une réalité d'eau « fluide » (*quod fluit*)
 - « navire » est un objet qui nage (*natat*)
- pour ne pas retenir :
 - Iacob (119) « non *chuis pas trop d'accord parce que // (il) y a / (il) y a des trucs où tu réfléchis et peux **poser** des questions et (il) y a d'autres trucs où tu réfléchis mais tu te poses moins d(e) questions »,
 - Arthur (367) « vous **voyez** c(e) que j(e) veux dire », etc.

Mobilisation des SI

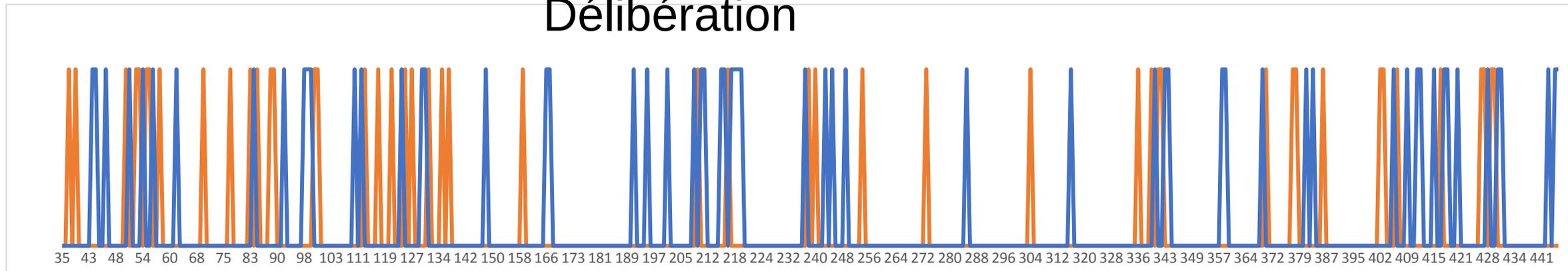
- La séance comporte trois phases :
 - le lancement de la discussion
 - Lecture des questions et choix
 - la discussion ou la délibération
 - la phase finale de conclusion
 - l'animateur demande aux participants de produire une analogie :
 - *« si on terminait avec une image // qu'on essaie de former une image de ce que c'est que penser // on disant penser c'est COMME {pause} // puis là je vous laisse le soin de compléter »* (Animateur, 444).

Mobilisation des SI

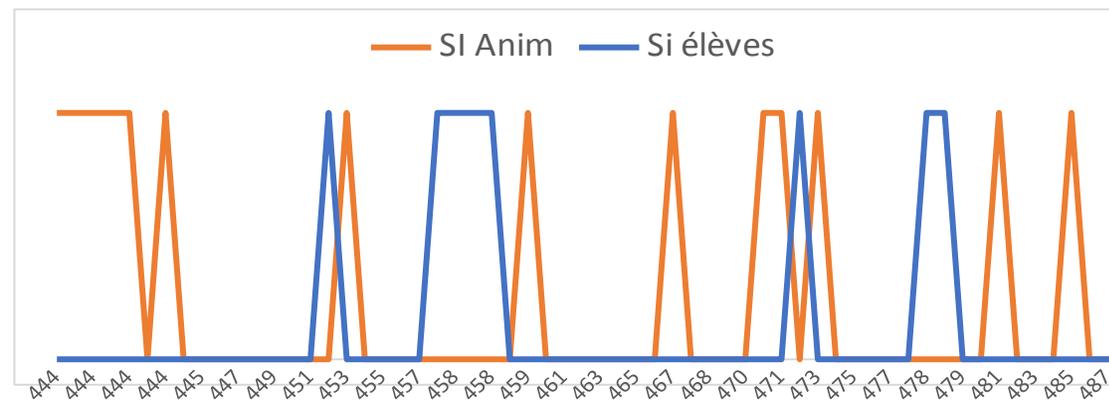
Lancement de la discussion



Délibération



Conclusion



Mobilisation des SI

- Tout au long de la séance
- majoritairement dans la phase de délibération (107 SI sur un total de 142 SI).
- dans la phase initiale et finale les SI produits par l'animateur « encadrent » ceux qui sont produits par les enfants,
- pendant la délibération les productions sont davantage mélangées.
- les 142 SI sont répartis à égalité entre l'animateur et les jeunes.

Mobilisation du SI CHEMIN

H1: Les participants mobilisent les S-I: PATH & SOURCE

- S-I PATH et SI SOURCE sur l'ensemble des S-I
- Répartition selon les types de participants: animateur/élèves

• PATH (CHEMIN)

- N=57 (Nsi total=226) (25,2%)
- 58% mobilisés par l'animateur, 42% mobilisés par les élèves
- 84% des cas où PATH est utilisé avec un autre SI (SOURCE : 33% et GOAL : 33%)

• SOURCE

- N=21 (Nsi total=226) (9,3%)
 - 70% mobilisés par l'animateur, 30% mobilisés par les élèves
 - 96% des cas combiné avec PATH et 1 fois avec CONTAINEMENT; 1 fois tout seul
-

Mobilisation du SI CHEMIN

Schème \ Sous-schème	Anim.	Jeunes	Total
ATTRACTION\CHEMIN	1		1
BLOPAGE\CHEMIN		1	1
CHEMIN\	3	6	9
CHEMIN\CENTRE-PERIPHERIE		1	1
CHEMIN\CYCLE	2	1	3
CHEMIN\ BUT(GOAL)	11	8	19
CHEMIN\SOURCE	12	6	18
CHEMIN\VERTICALITE	2		2
CONTENANT\CHEMIN	1	1	2
CONTENANT\SOURCE	1		1
SOURCE\	1		1
SOURCE\CHEMIN	1		1
Total général	35	24	59

42% de
l'ensemble des
SI mobilisés
dans la
discussion

Mobilisation du SI CHEMIN

- En 358, Zaïda : « (...) en fait je voulais juste dire des fois on essaie de ne pas penser mais on:: / on va / on va / on va / en fait on / **on va dans la pensée** ».
- En 369, Jean-Luc : « (...) c'est quelque chose qui va **nous arriver** parfois automatiquement et qui va nous avertir de par exemple là aïe je me suis fait mal parce que // là c'est quelque [chose] qui va **nous arriver** la plupart du temps automatiquement et qui va être une sorte de message heum qu'on va **s'envoyer à soi-même** »

Autres SI

- une vingtaine de schémas-images différents
 - diversité de structures pré-conceptuelles mobilisées par les locuteurs, inspirées de leur expérience perceptive et corporelle.

SI 1	ANIMATEUR	ELEVE	Total
CHEMIN	30	23	53
CONTENANT	13	21	34
MANIPULATION OBJET	10	4	14
BLOCKAGE	2	5	7
VERTICALITE	3	3	6
RESTRAINT-REMOVAL	1	4	5
CENTRE-PERIPHERIE	3	1	4
EMPILEMENT		4	4
CYCLE	1	2	3
SOURCE	2		2
PARTIE-TOUT	2		2
FORCE		1	1
SCALARITY	1		1
PROCESSUS		1	1
NEAR-FAR		1	1
GOAL	1		1
ATTRACTION	1		1
EQUILIBRE-DESEQUILIBRE		1	1
DEVANT-DERRIERE		1	1
COLLECTION	1		1
Total Résultat	71	72	143

Si CONTENANT

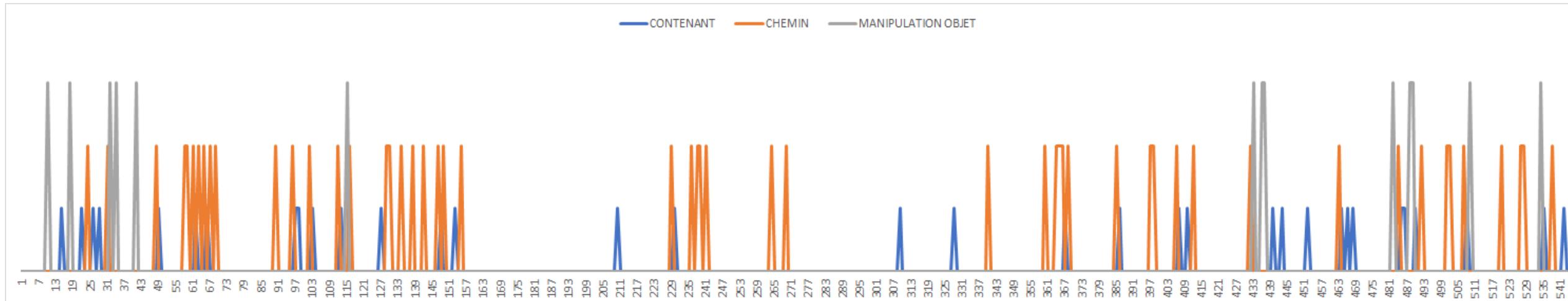
Schème \ Sous-schème	Animateur	Jeunes	Total
BLOCKAGE\ CONTENANT	1		1
CONTENANT\ CONTENANT	1	3	4
CONTENANT\ CHEMIN	1	1	2
CONTENANT\ DEHORS- DEDANS	9	13	22
CONTENANT\ OUVRIR- FERMER	1	4	5
CONTENANT\ SOURCE	1		1
Total général	14	21	35

- Zaïda « on va **dans** la pensée » (358),
- Ulrick reprend en 409 : « (...) j'ai réfléchi et j'ai vu **dans** mes pensées »
 - 60 % élèves / 40 % animateur

Si MANIPULATION OBJET, MAÎTRISE ...

- Ulysse (243) : bah on peut / il faut plutôt **maîtriser** quand on pense mais aussi **laisser aller** ses pensées // ça fait mal à personne
- Ulysse (405) : et comment dire ne pas / comment ne / ne pas dire oublier pour dire euh:: ce serait euh:: // laisser laisser quelque chose euh sans faire exprès **laisser tomber quelque chose**
- Lucas (458) : pour moi penser c'est soit **déplacer** et euh // **utiliser** les dossiers qu'on a dans la tête
- Nousseiba (478) : c'est :: **prendre** un objet un lieu // et:: // enregistrer euh ce lieu cet objet dans not(r)e tête et::: se souvenir de ça // mais c'est / c'est pas aussi net que la réalité
-

trois SI principaux : CHEMIN, CONTENANT et MANIPULATION.



Mobilisation des SI dans le raisonnement

- a) Formulation de propositions
- b) Explicitation d'une hypothèse proposée
- c) Exploration des hypothèses proposées
- d) Conceptualisation

Mobilisation des SI dans le raisonnement

a) Formulation de réponses à la question traitée

(43) Animateur : d'où viennent les pensées Jean-Luc

(44) Jean-Luc : <euh> // je dirais **du hasard** et de c(e) qu'on voit:: // bah:: à ***l'extérieur***

CHEMIN\SOURCE ; CONTENANT

Propositions à la question : *D'où viennent les pensées?*

Les pensées viennent de ... (ORIGINE ou CAUSE)	Type de S-I mobilisé: CHEMIN +	Conception de la pensée impliquée
Perceptions de ce qui nous est extérieur (ex. trébucher sur des racines)	DEHORS + CONTENANT	Explicitation d'une conception expérialiste de la pensée à partir d'une expérience physique partagée (ex. sur laquelle se fonde notre concept d'arbre)
L'inverse / l'opposé des choses qu'on ne devrait pas penser pendant qu'on est en train de faire quelque chose (par exemple on est en cours et subitement on se met à penser à des jeux vidéos)		La source des pensées n'est pas dans notre vécu ici et maintenant (mais dans un vécu situé dans un espace-temps différent)
Sensation (quand on a soif on pense au robinet et à l'eau qui coule)		Cause: sensation (expérience physiologique)
Envie (quand on a envie on pense à quelque chose)	DEDANS □ CONTENANT	Cause: envie (expérience psychique)
Souvenirs / bons souvenirs (ex. revenir à ce qu'on a fait de bien)	CYCLE / SOURCE	Cause: souvenirs (expérience psychique)
Hasard (ce n'est pas conscient qu'on pense à cette chose ; ça peut être tout ou rien ; ce à quoi on ne penserait pas habituellement n'importe quoi, qui n'a pas de sens ; quelque chose qui se passe en dehors)	DEHORS □ CONTENANT	Les pensées naissent de quelque chose qui échappe au sujet
Hasard (quelque chose qu'on n'a pas vécu)		Pas d'expérialisation
Pas de cause ou cause inconnu - Inconscient		On ne connaît pas la source des pensées: inconnue ou on n'est pas conscient de
De plus loin que ce que l'on voit - Imagination	NEAR-FAR / CYCLE	La pensée va au-delà de la perception (imagination)
D'autres pensées (quelque chose d'autre nous vient à l'esprit qui n'a pas forcément de cause ou alors on ne se rend pas compte)	SOURCE / GOAL	Une pensée renvoie à une autre mais pas de causalité : réseau de pensées

Mobilisation des SI dans le raisonnement

b) Explicitation d'une hypothèse proposée (sollicitation ou proposition)

(99) Animateur : mais mais quand vous dites hasard c'/ c' j'ai un peu (de) difficulté à saisir là // qu'est-ce que ça veut dire ça // quand ça **vient du hasard**↑

CHEMIN\SOURCE

(130) Jean-Luc : ... *chuis d'accord que // euh::m // justement des fois on complète un peu plus et pour moi **ce que j'appelle le hasard c'est** // ah // c'est la partie par exemple euh on va se mettre à penser quelque chose // puis // (il) y a quelque chose d'autre qui nous **vient à l'esprit** //qu'a pas forcément de:: de cause ou alors on (ne) se rend pas compte // et du coup on va approfondir ce sujet **dans not(re) tête**

CHEMIN\BUT ; CONTENANT (DEHORS-DEDANS)1

(131) Animateur : ça voudrait dire qu'il pourrait y avoir des **pensées qui viennent d'autres pensées** \

CHEMIN\SOURCE

Mobilisation des SI dans le raisonnement

c) Exploration des hypothèses proposées

(211) Ulrick : parce que:: // pour moi on peut ne pas penser mai:::s on a un peu une **coquille vide** et et des fois (il) y a des actions par exemple les réflexes // on pense pas **on les maîtrise pas** // mais:: ça s(e) fait tout seul → *CONTENANT ; BLOCAGE*

(216) Ulrick : par exemple (il) y a un ballon qui **vient vers moi** je veux **l'attraper** pourtant // je m(e) suis pas dit le ballon // il::: → *CHEMIN\BUT ; BLOCAGE*

(217) Animateur : il **vient vers moi** euh

(218) Ulrick il **vient vers moi** faudrait plutôt que je me **baisse**:: ou:: ou que:: ou que je me **décale** euh:: ou plutôt mettre ma mains **devant** → *CHEMIN\BUT ; VERTICALITE (HAUT-BAS) ; CHEMIN (CENTRE-PERIPHERIE) ; DEVANT-DERRIERE*

(222) Arthur : euh:: pas d'accord

(223) Animateur : t'es pas d'accord // peux-tu // pas / dis-lui alors

(224) Arthur : <euh:: > //pa(r)ce que en fait euh:: quand:: / quand on s(e) prend un ballon // euh: en fait quand tu réfléchis // t'es obligé de réfléchir pa(r)ce qu'en fait comme /en fait euh quand:: // **là je suis en train de réfléchir et je bouge mes mains // tu vois // c'est comme ça que je réfléchis // tu vois**

Exemple **permettant de construire une nouvelle hypothèse** : *pour réfléchir il faut bouger les mains*

Mobilisation des SI dans le raisonnement

d) Conceptualisation

(245) Nourra : euh:: j'aimerais **revenir sur** les points de:: réfléchir et de penser la différence → CHEMIN\BUT

(246) Animateur : je t'en prie

(247) Nourra : euh:: penser c'est un sujet ou::: // heum // comme un souvenir on se rappelle de ce moment // e::t réfléchir c'est plutôt ouais // se poser des questions // euh::: comment aurais-je dû réagir à cette question à cette phrase euh

(248) Animateur : okay

(249) Nourra : donc euh c'est vraiment **approfondir** le sujet → VERTICALITE

Mobilisation des SI dans le raisonnement

d) Conceptualisation

(237) Ulrich : moi *chuis: pas d'accord par(r)ce que des fois on fait:: des mouvements avec ses mains // et on::: on les // **on (ne) les maîtrise pas** //on:: peut les faire euh // parce que on // ça peut êt(r)e des tics par exemple qu'on / qu'on maîtrise pas et pour le coup on pense pas à les faire on (ne) réfléchit (ne) pas (à) les faire parce que si non on n'aurait jamais eu euh on n'aurait jamais eu de tics → BLOCAGE

(238) Animateur : c'est c'est vraiment vraiment vraiment intéressant c(e) qui est en jeu en ce moment // parce que tu dis que nécessairement // il faut comme **maîtriser** un peu quand on pense → BLOCAGE

Hyp	Les pensées viennent de ... (origine ou cause)	Type de SI mobilisé CHEMIN +	Conception de la pensée qui s'y trouve impliquée
H1	Perceptions de ce qui nous est extérieur <i>trébucher sur des racines</i> (Jean-Luc, 46)	CONTENANT (DEHORS)	Explicitation d'une conception expérialiste de la pensée à partir d'une expérience physique partagée (sur laquelle se fonde notre concept d'arbre)
H2	L'inverse / l'opposé des choses qu'on ne devrait pas penser pendant qu'on est en train de faire quelque chose <i>on est en cours et subitement on se met à penser à des jeux vidéo</i> (Ulrick, 52)		La source des pensées n'est pas dans notre vécu ici et maintenant (mais dans un vécu situé dans un espace-temps différent)
H3	Sensation Ex. <i>quand on a soif on pense au robinet et à l'eau qui coule</i> (Eugène, 66)		Cause : sensation (expérience physiologique)
H4	Envie <i>quand on a envie on pense à quelque chose</i> (Eugène, 68)	CONTENANT (DEDANS)	Cause : envie (expérience psychique)
H5	Souvenirs / bons souvenirs (ex. revenir à ce qu'on a fait de bien, Zaïda, 92)	CYCLE\ SOURCE	Cause : souvenirs (expérience psychique)
H6	Hasard <i>ce n'est pas conscient qu'on pense à cette chose ; ça peut être tout ou rien ; ce à quoi on ne penserait pas habituellement ; n'importe quoi, qui n'a pas de sens ; quelque chose qui se passe en dehors</i> (Louis, 98)	CONTENANT (DEHORS)	Les pensées naissent de quelque chose qui échappe au sujet
H7	Hasard <i>quelque chose qu'on n'a pas vécu</i> (Eugène, 112)		Pas d'expérialisation
H8	Pas de cause ou cause inconnu - Inconscient Proposition de l'Animateur validée par Eugène, 122		On ne connaît pas la cause des pensées : inconnue ou on n'est pas conscient de
H9	Imagination <i>de plus loin que ce que l'on voit</i> (Ulrick, 211)	NEAR-FAR / CYCLE	La pensée va au-delà de la perception (imagination)
H10	D'autres pensées <i>quelque chose d'autre nous vient à l'esprit qui n'a pas forcément de cause</i>	SOURCE / GOAL	Une pensée renvoie à une autre mais pas de causalité : réseau de pensées