

Trouver une “ profession mystère ”

Pénissat Etienne, Thomas Amossé, Étienne Penissat, Rémi Sinthon

▶ **To cite this version:**

Pénissat Etienne, Thomas Amossé, Étienne Penissat, Rémi Sinthon. Trouver une “ profession mystère ”. Politiques de communication, 2018, 10 (1), pp.159. 10.3917/pdc.010.0159 . hal-03323492

HAL Id: hal-03323492
https://hal.science/hal-03323492

Submitted on 21 Aug 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Trouver une « profession mystère »

Le sens social, entre appuis institutionnels et réflexivité ordinaire

Thomas Amossé (Cnam, Lise, CEET), Etienne Pénissat (CNRS, Ceraps), Rémi Sinthon (Cnam, CEET)

Résumé

Cet article vise à comprendre la manière dont les individus parviennent, ou non, à trouver à partir d'une série d'indices la profession associée à une personne inconnue (mais réelle). Il s'appuie sur un dispositif expérimental posé sur tablette numérique que nous avons élaboré dans le prolongement de jeux conçus au début des années 1980 par Luc Boltanski et Laurent Thévenot dans le cadre de la refonte de la nomenclature française des CSP.

Le dispositif permet d'analyser la capacité des individus à lire la structure sociale. Les manières de jouer témoignent de l'importance des stéréotypes sociaux cristallisés dans les représentations ordinaires pour deviner les professions recherchées. Tout en étant ajustés à la situation personnelle des joueurs, les indices qu'ils sélectionnent délimitent un ensemble restreint de marqueurs perçus comme pertinents pour trouver son chemin dans l'espace social.

La réussite au jeu ne reproduit pas uniquement, ni même principalement, la hiérarchie scolaire des enquêtés : elle dépend également de dispositions réflexives à interpréter la structure sociale qui sont liées aux trajectoires sociales des individus, à leur intérêt pour la politique ou encore à leur connaissance intime des professions à deviner.

Mots clés : catégorisation ordinaire ; catégories socio-professionnelles ; sens social ; appui institutionnel ; réflexivité

Abstract

This article aims to understand how individuals manage, or fail, to find from a series of clues the occupation of an unknown (but real) person. It is based on an experimental survey using a digital tablet that we developed as an extension of games designed in the early 1980s by Luc Boltanski and Laurent Thévenot as part of the renewal of the French socio-professional classification (CSP).

The survey makes it possible to analyse the ability of individuals to read the social structure. The ways of playing show the importance of the social stereotypes crystallized in the ordinary representations to guess the occupations. While being adjusted to the personal situation of the players, the clues they select delimit a restricted set of social markers perceived as relevant for finding one's way in the social space.

Success in playing does not only, or even mainly, reproduces the educational hierarchy of the respondents: it also depends on reflexive dispositions to interpret social structure that are linked to individuals' social mobility, their interest in politics or their intimate knowledge of the professions to find.

Key Words: ordinary categorization ; socio-professional classification ; social sense ; institutional support ; reflexivity

Comment les individus se repèrent-ils dans l'espace social ? Pour répondre à cette question, Luc Boltanski et Laurent Thévenot imaginent au début des années 1980 une série de jeux administrés en groupe à des enquêtés appartenant à divers univers sociaux. Inspirées de la psychologie sociale et de l'anthropologie culturelle, ces expériences révèlent deux mécanismes cognitifs à l'œuvre dans la perception ordinaire du monde social[1].

Dans un premier jeu (dit des « paquets »), mis en situation de regrouper des profils d'individus caractérisés par diverses informations (dont la profession), puis de nommer les groupes qu'ils ont élaborés et de désigner les individus qui en sont les plus « représentatifs », les enquêtés prennent visiblement appui sur les taxinomies instituées, notamment les catégories socio-professionnelles (CSP) de l'Insee. Même si les auteurs notent que les plus dotés scolairement y ont davantage recours, la référence à ces catégories est largement partagée entre les enquêtés, ce qui tend à prouver leur diffusion dans les représentations ordinaires. L'importance des appuis institutionnels comme mécanisme cognitif du repérage social est le premier des résultats ainsi mis en évidence.

Dans un second jeu (dit du « poker »), les enquêtés doivent retrouver la profession d'un individu inconnu mais réel à partir d'une série d'informations directement associées aux professions (le diplôme, le revenu) et d'autres qui le sont plus indirectement – étant révélatrices des conditions et modes de vie (lieu de résidence, voiture, vacances, émission ou plat préféré, etc.). Ils sont amenés à utiliser des indices plus diversifiés du repérage social, et ce sont de fait les connaissances pratiques, et non seulement savantes ou officielles, qui s'avèrent efficaces pour repérer la profession cachée. De façon liée, ce ne sont pas les enquêtés disposant du niveau d'instruction le plus élevé qui réussissent le mieux. S'ils ne caractérisent pas précisément les gagnants de ce jeu, L. Boltanski et L. Thévenot suggèrent que ceux ayant fait l'expérience de situations de domination ou, plus encore, ceux qui ont des trajectoires sociales heurtées sont en mesure de mieux interpréter les indices, du fait de leur perception aigüe des différences sociales ou de leur connaissance intime de milieux sociaux différents. Ces « petits malins » sont notamment ceux qui démontrent une capacité à prendre des distances avec les catégories officielles et/ ou avec des stéréotypes sociaux et à utiliser des « indices simplifiés (…) comme une arme pour se libérer du système de contraintes officielles » (ibid, p. 28), autrement dit à faire preuve de réflexivité ordinaire – second mécanisme cognitif ainsi dévoilé – pour trouver leur chemin dans l'espace social.

Ces résultats, devenus classiques, ne vont plus nécessairement de soi aujourd'hui. De nombreux facteurs ont en effet contribué au déclin du modèle des classes sociales : la moindre utilisation des catégories socio-professionnelles dans les publications de la statistique publique annoncerait leur crépuscule (Pierru, Spire, 2008) ; cette forme de représentation de la société, et l'analyse en termes de causalités collectives qui l'accompagne, serait plus largement remise en question (Boltanski, 2012). En parallèle de cet affaiblissement des taxinomies officielles, la permanence d'un chômage de masse et la précarisation des statuts d'emploi, la diffusion de nouvelles formes de management et l'évolution des grilles de classification conventionnelles se seraient accompagnées d'une moindre descriptibilité des professions et d'un brouillage des structures sociales (Fitoussi, Rosanvallon, 1996). Si l'on ajoute à cela la diffusion large et l'accès désormais généralisé à des biens de consommation de masse, il y a tout lieu de penser que l'association de positions professionnelles à des pratiques et préférences sociales, mobilisée dans le jeu de la profession mystère, soit devenue plus floue, moins pertinente et ait donc été délaissée pour « lire » le monde social.

Dans le même temps pourtant, des enquêtes expérimentales révèlent que les individus restent le plus souvent en mesure d'associer de façon convergente un statut social ou un niveau de salaire à un ensemble varié de professions (Lemel, 2003 ; Forsé, Parodi, 2007 et 2011). Arguant du maintien, et

[1] *Cf.* Boltanski et Thévenot, 1983 [2015] pour une présentation plus détaillée de ces expériences et Pénissat et al., 2015 pour une analyse de la manière dont elles ont été reçues depuis.

parfois du renforcement des inégalités socio-économiques, des auteurs ont même annoncé le retour des classes sociales (Chauvel, 2001 ; Bouffartigue, 2004). De fait, les catégories socio-professionnelles semblent toujours pertinentes pour décrire ou expliquer les différences sociales, ce qui conduit à s'interroger non plus seulement sur les causes de leur mort annoncée mais aussi sur les conditions de leur survie, et à envisager une aube nouvelle après leur crépuscule (Amossé, 2011).

Cet écart, visiblement croissant, entre pertinence et légitimité d'une lecture classiste de la société nous paraît justifier, comme y invite L. Boltanski (2009, note 5, p. 246), de « refaire une étude similaire [aux jeux originels], ce qui permettrait d'évaluer si l'effacement des classes sociales a touché seulement, de façon superficielle, le champ officiel de représentation, notamment médiatique, ou s'il s'est au contraire, profondément enraciné dans les capacités cognitives des personnes ».

C'est avec cet objectif qu'une première enquête statistique a été réalisée (Pénissat, Jayet, 2009) dans le prolongement du jeu des paquets, qui montre qu'aujourd'hui encore les regroupements proposés par les personnes enquêtées ne sont pas sans air de famille avec les classements officiels et les catégories juridiques (Deauvieau, Pénissat, Brousse, Jayet, 2014 ; Hugrée, de Verdalle, 2015). Dans cet article, nous analysons une seconde enquête s'inspirant des expériences de L. Boltanski et L. Thévenot. Nous rendons compte ici plus précisément des résultats du jeu de la « profession mystère » correspondant au jeu originel du poker. L'enquête analysée s'appuie sur la première infrastructure quantitative de recherche sur tablette pour les sciences sociales en France (Elipss[2]).

Deux formes de confirmation sont recherchées par rapport aux résultats que nous venons de rappeler : une confirmation méthodologique d'abord, puisque l'enquête analysée dans l'article est de nature statistique et non ethnographique (comme dans la version initiale du jeu) ; une confirmation empirique ensuite, qui consiste à vérifier si les conclusions établies il y a plus de trente ans sont toujours valides. Des enseignements complémentaires sont de plus attendus : en effet, dans leurs observations, L. Boltanski et L. Thévenot se sont peu intéressés à la sélection des indices, si ce n'est pour insister sur les effets des règles du jeu (en particulier du coût différencié des indices) ; de même, s'ils indiquent que les plus dominants ne sont pas ceux qui gagnent le plus souvent, l'analyse des conditions et facteurs de réussite reste peu développée.

Après une première partie décrivant l'enquête sur laquelle s'appuie l'article et discutant la manière dont ses données peuvent être interprétées, nous soulignerons que les façons de sélectionner les indices révèlent la prégnance de certains marqueurs sociaux pour différencier les positions sociales. Nous montrerons ensuite que la capacité à trouver la profession mystère ne dépend pas uniquement du capital scolaire des enquêtés : la réussite dépend également de dispositions à interpréter la structure sociale qui sont liées aux trajectoires sociales des individus, à leur intérêt pour la politique ou encore à leur connaissance intime des professions à deviner.

I- Interpréter le « sens social » à partir d'une enquête quantitative expérimentale

L'enquête que nous avons élaborée vise à cerner les contours du « sens social » des individus, défini comme la rencontre de leur capacité d'une part à connaître et comprendre la manière dont l'espace social est organisé et d'autre part à avoir une certaine distance par rapport à sa représentation institutionnelle, administrative ou savante. Dans cette définition, adaptée des observations de L. Boltanski et L. Thévenot (1983 [2015]), les savoirs pratiques, issus de l'expérience, apparaissent

[2] https://www.elipss.fr/ , consulté le 20 juin 2018. L'enquête analysée, réalisée en novembre 2014, s'inscrit plus précisément dans le projet « Catégorisations et connaissances ordinaires de la société », qui a bénéficié de l'appel à enquête d'Elipss. Ce projet a initialement été coordonné par Cécile Brousse et a associé, outre les auteurs de l'article, Jérôme Deauvieau, Ivailo Petev et Laurent Thévenot.

décisifs pour permettre la capacité réflexive des joueurs, lorsqu'ils confrontent la singularité de leur expérience aux connaissances instituées. Décrivant le « jeu du poker », les deux auteurs indiquent par exemple que les joueurs doivent mobiliser « leur « sens social » ou leur « sens de la structure sociale », c'est à dire la connaissance tacite du monde social, de ses différences et de ses divisions, de ses groupes, de ses classes, des « emblèmes », des marqueurs sociaux, des repères, des indices de classement, utilisés, de façon implicite, dans le cours ordinaire de la vie sociale » (*op. cit.*, p. 21).

1.1 Une enquête statistique sous forme de jeu sur tablette numérique

Le jeu, réalisé en 2014, consistait à trouver le métier d'un individu-mystère au sein d'une liste de huit métiers proposés. Pour ce faire, le répondant disposait d'un crédit fictif de 100 €, dont il pouvait se servir pour acheter des indices sur les caractéristiques de l'individu-mystère. La consigne s'énonçait ainsi : « *Il s'agit de trouver le métier d'une personne réelle à partir d'indices qui vous seront proposés. Vous pourrez acheter ces indices au moyen d'un crédit fictif de 100 euros. Le but du jeu est de dépenser le moins d'argent possible* ».

Chaque enquêté devait successivement deviner les professions d'une aide-soignante (en hôpital) et d'un directeur d'agence bancaire, qui lui étaient soumises dans un ordre aléatoire. Nous avons choisi ces professions car elles sont situées dans des espaces sociaux différenciés (classes populaires/classes supérieures ; public/privé) et parce que nous estimions qu'elles pouvaient représenter des figures connues pour les enquêtés. Les autres professions accompagnant l'aide-soignante étaient : ouvrier.e de maintenance, vendeur.se à Éram, menuisier.e à son compte, policier.e municipal.e, assistant.e de direction, ingénieur.e qualité, procureur.e de la République. Celles accompagnant le directeur d'agence bancaire : patron.ne usine de jouets, proviseur.e de lycée, conseiller.e Pôle Emploi, dessinateur.trice industriel.le, conducteur.trice train, ouvrier.e chimie, caissier.e de supérette. Ces deux listes visaient à embrasser un large spectre de positions sociales tout en proposant également des situations « proches » des professions mystère, *i.e.* classées dans le même groupe socio-professionnel.

Pour les deviner, le joueur bénéficiait de 24 indices potentiels : 12 indices qui valaient 5 €, 9 indices 15 € et 3 indices 50 € (*cf.* capture d'écran en annexe 1). Les enquêtés devaient en sélectionner au moins deux. Les premiers renvoyaient aux opinions, au niveau et au style de vie, et à la situation familiale : opinion sur les impôts, religion, vote au 1er tour des présidentielles de 2012 ; dernières vacances, voiture conduite, plat préféré, dernière sortie, principal loisir, émission de télévision préférée, musique préférée, lecture préférée ; vie en couple avec ou sans enfants. Les indices de prix médian étaient ceux relatifs aux conditions de travail, à l'état civil et aux origines (géographiques ou familiales) : horaires et jours de travail, difficultés du travail ; sexe, âge, prénom, résidence ; origine géographique, profession du père, profession du conjoint.e. Les trois derniers indices, les plus chers, étaient directement liés à la profession : diplômes, revenus (du travail), contrat de travail, public/privé. Les trois gammes de prix hiérarchisent donc les indices, des plus directement liés à la profession et institutionnels (*i.e.* certifiés par l'État ou par les classifications officielles) à ceux qui le sont moins : leur association avec les professions relève davantage de préjugés, de l'expérience ou de connaissances sociologiques (acquises directement ou indirectement via diverses institutions) ; et ils sont plus souvent privés, voire intimes.

Les deux individus mystère et les caractéristiques (indices) qui leur sont associées correspondent à des personnes qui existent réellement[3] (*cf.* annexe 2 sur la présentation de leurs caractéristiques).

[3] Les personnes réelles ayant servi de profil pour le jeu ont été enquêtées par Rémi Sinthon dans le cadre du contrat de post-doctorat consacré à la conception de l'enquête.

Après avoir tenté de deviner les professions des deux individus mystère, et avoir été informés de leur réussite ou échec, les enquêtés devaient répondre à quatre questions permettant de cerner leurs manières de jouer et les éléments qui auraient pu les aider à les trouver ou non.

- Connaissez-vous personnellement un.e aide-soignant.e puis un directeur.rice d'agence bancaire (oui / non) ?
- En jouant au premier jeu / deuxième jeu, vous avez pensé à des personnes de votre entourage familial ou amical / à des personnes de votre entourage professionnel / à des personnes vue à la télévision, dans la presse, etc. / vous vous êtes servi(e) des indices comme de critères permettant de choisir ou d'éliminer les métiers / autre ?
- Quel est l'indice qui vous a le plus servi pour découvrir l'aide-soignante, puis le directeur d'agence bancaire ?
- Pourriez-vous nous expliquer de quelle manière vous avez joué au jeu des métiers-mystère ? En expliquant par exemple comment vous avez choisi les indices, ou si vous avez joué différemment selon le métier à deviner, etc.? (La réponse était possible par écrit ou par oral sous forme d'enregistrement).

Chaque enquêté répondait à ce jeu sur des tablettes numériques et *via* un forfait Internet mis à disposition par le dispositif Elipss pour lequel un échantillon représentatif de la population française (n = 748) répond chaque mois à un questionnaire d'enquête. De ce fait, les enquêtés sont habitués au maniement de la tablette, qui avait pour intérêt de rendre le jeu interactif et de permettre l'utilisation d'images (une photo du plat préféré, de la résidence, etc.) et de sons (un extrait de musique).

1.2 Eléments permettant de donner un sens à ces données

Comme l'indique Michel Gollac (1997), il n'y a pas lieu de privilégier un type particulier de question dans les enquêtes statistiques : toutes, qu'elles soient liées à des catégories juridiques, des théories scientifiques ou des expériences ordinaires, doivent faire l'objet d'une analyse critique afin d'éviter les risques de juridicisme, de théoricisme ou de spontanéisme. L'interprétation des résultats gagne à se nourrir d'un tel examen critique, qui peut d'ailleurs s'appuyer sur les données elles-mêmes, et notamment les ressources d'analyse différentielle qu'elles permettent. Ces préconisations nous semblent particulièrement adaptées au caractère hybride du dispositif empirique mobilisé ici. En effet, une enquête quantitative auto-administrée sur tablette n'offre certes pas la possibilité d'observer les pratiques, ni d'interroger de façon approfondie les enquêtés sur leurs manières de jouer qu'autorise l'approche ethnographique. Mais la question ouverte posée à la fin du jeu fournit des éléments de compréhension des logiques suivies par les joueurs à même de compléter les statistiques établies à partir de leur manipulation de la tablette. Par ailleurs, les données quantitatives se caractérisent par une variété de situations, qui concernent les indices (leur nature, leur prix et leur contenu, qui pouvaient s'avérer contre-intuitif, nous le verrons) comme les professions mystère (l'ordre dans lequel elles étaient proposées, leur position dans l'espace social, la difficulté qu'il y avait à les trouver, qui s'est révélée contrastée).

Nos interprétations peuvent ainsi s'appuyer sur un matériau empirique riche, d'une double nature, pour tenter de comprendre le sens social des enquêtés. Plus précisément, les traitements statistiques permettent d'objectiver les manières de jouer et les résultats du jeu : des tableaux de fréquence sont établis concernant le choix des indices, de même que des indicateurs de réussite sont calculés en fonction des caractéristiques des joueurs et des indices retenus. Quantitativement, la variété des situations prévues par le dispositif se révèle particulièrement précieuse à la fois pour identifier des régularités statistiques et pour mettre en évidence les capacités d'adaptation des joueurs.

Les indices sélectionnés peuvent être interprétés comme ce qui fait sens pour trouver la profession mystère : existe-t-il un ensemble limité de marqueurs sociaux jugés pertinents et qui seraient largement partagés par les joueurs ? Ou bien à l'inverse, est-ce la diversité des points d'appui qui domine ? Dans quelle mesure les indices retenus varient-ils selon les caractéristiques des joueurs, leur environnement, l'expérience du jeu ? Les joueurs modifient-ils les indices sélectionnés en fonction des professions à deviner ? Quelles sont alors les conditions de réussite pour identifier la profession mystère et retrouve-t-on, dans les années 2010, des « petits malins » aux profils similaires à ceux enquêtés par L. Boltanski et L. Thévenot au début des années 1980 ? C'est à de telles questions que l'analyse des indices choisis permet d'apporter des éléments de réponse.

Des interrogations analogues peuvent être formulées pour les résultats du jeu. La réussite est-elle aléatoirement distribuée, ou bien répond-elle à des déterminants structurels tels qu'un haut niveau de capital scolaire ou une position sociale élevée ? D'autres caractéristiques sont-elles liées à une probabilité supérieure de trouver les professions recherchées, qui indiqueraient une prise de distance par rapport la compréhension usuelle de la structure sociale ? Sont-elles déterminantes pour trouver les professions malgré des indices contre-intuitifs ? Pour conduire de telles analyses, plusieurs indicateurs de réussite sont calculés, qui correspondent au fait de trouver chacune des professions, puis les deux, ou de s'en approcher – en réussissant à n'identifier qu'une des professions et le groupe socio-professionnel (au sens de l'Insee) de la seconde, ou même seulement les deux groupes socio-professionnels auxquels les professions appartiennent[4].

1.3 Qu'est-ce que jouer veut dire ?

Avant de répondre à ces questions, tentons de préciser ce que mesure le dispositif d'enquête ou, dit autrement, ce que font les enquêtés pour répondre aux consignes de jeu. En reprenant une distinction opérée par Pierre Bourdieu (1997), les enquêtés sont-ils incités à mobiliser une connaissance savante (encore nommée « raison raisonnante, scolastique, théorique », ibid, p. 64), une connaissance pratique (« liée à l'expérience de l'inclusion dans ce monde »), voire une connaissance consciente (« pensée pensante ») et réflexive (« retour sur soi de la pensée pensante »)[5] ? De prime abord, la situation d'enquête – un dispositif d'enquête avec des consignes à lire et des délais de réponse – incline à penser que les enquêtés sont placés dans le cadre de conditions scholastiques que P. Bourdieu définit comme un « temps libre et libéré des urgences du monde qui rend possible un rapport libre et libéré à ces urgences et au monde » (ibid, p. 9). Il serait donc plausible que les connaissances mobilisées relèvent d'abord de connaissances savantes. Toutefois, dans leur article, L. Boltanski et L. Thévenot mettent l'accent sur les connaissances pratiques du monde social que mobilisent les enquêtés. La dimension ludique de l'enquête et sa proximité avec des formes d'interactions sociales réalistes – que l'on songe par exemple aux situations engageant de nouvelles rencontres amicales ou professionnelles, qui mettent en jeu la reconnaissance sociale mutuelle entre deux individus – pourraient atténuer son caractère scolaire.

De fait, les commentaires des joueurs[6] indiquent une pluralité de postures adoptées vis-à-vis du jeu. Certains mentionnent les registres cognitifs employés, opposant les références à un exercice de « *logique* », de « *déduction* », « *d'analyse* » et qui « *évite(nt) le subjectif* » (n = 60) à celles indiquant

[4] Les deux groupes socioprofessionnels à deviner étaient celui des « employé.e.s » pour l'aide-soignante et des « cadres et chefs d'entreprise » pour le directeur d'agence bancaire : ils comprenaient donc, parmi les professions proposées, celles de « policier.ère municipal.e » ou de « vendeur.se à Éram » d'un côté, de « patron.ne d'usine de jouets » ou « proviseur.e de lycée » de l'autre.

[5] Sur ces distinctions et pour une réflexion approfondie sur les conditions de « la pensée pensante » (Mauger, 2009).

[6] Les enquêtés pouvaient consigner à la fin du questionnaire un commentaire écrit ou oral indiquant de « quelles manières » ils avaient joué. 60% (n=437) ont laissé un commentaire de ce type.

l'« *intuition* », la « *spontanéité* », l'« *instinct* » (n = 14). D'autres ou parfois les mêmes mentionnent des logiques relativement simples et automatiques d'associations positives (n = 79) ou négatives (logique d'élimination, n = 74) entre des stéréotypes sociaux et des professions. Cette ambivalence de la manière de jouer est une différence du jeu sur tablette par rapport à l'expérience originelle de L. Boltanski et L. Thévenot : le choix de la profession mystère s'effectuant dans une liste fermée de huit professions, certains indices sont utilisés non pour deviner directement la profession mystère, mais pour exclure d'autres professions en fonction de marqueurs sociaux jugés discordants, à l'image de cette joueuse : « *une caissière ne regardera pas BFM en conduisant une Audi ! Tout comme un policier ne sera pas intéressé par Santé magazine* » (enquêtée ayant trouvé les deux professions, employée des services directs aux particuliers). Enfin, des joueurs, soucieux de montrer qu'ils ont conscience de la vision du monde social qu'on les invite à adopter, l'indiquent par une forme de mise à distance (« *nous sommes souvent [des] caricatures de nous-même. La mixité sociale est rare* ») ou explicitent la démarche d'interprétation, parfois fine, qu'ils ont suivie pour donner un sens aux indices, loin d'une application mécanique de modèles associant les professions à certains marqueurs sociaux :

> « *Concernant le premier métier mystère, le premier indice que j'ai souhaité dévoiler c'était les horaires de travail, qui me permettaient d'écarter pas mal de métiers. Dans les métiers restants, avec donc des horaires décalés, le fait d'avoir choisi le prénom m'indiquait que c'était une femme. Ce qui me laissait supposer qu'elle était aide-soignante, qui est un métier plutôt féminin, par rapport aux autres métiers en horaires décalés. Donc en fait, j'ai eu besoin que de deux indices à partir de là. Concernant le deuxième métier, c'était un peu plus compliqué, les horaires étaient plus perturbants... C'étaient des horaires de travail plutôt classiques, même si le fait que les après-midi soient de temps en temps libres et que le dimanche soit travaillé me semblait un peu particulier. Avec un jour de repos le lundi par contre... L'activité de loisir étant le tennis, ça m'a fait changer d'avis concernant les métiers que j'avais sélectionnés, qui étaient des métiers à faible qualification. C'est pour ça que j'ai choisi un troisième indice, les vacances, qui m'a confirmé qu'il ne s'agissait pas d'un métier à faible qualification, sachant qu'une semaine au ski et deux semaines dans le Sud, ça prouvait que les revenus étaient certainement importants. En regardant les catégories socioprofessionnelles qui permettaient d'avoir de telles vacances, ou un loisir tel que le tennis, seul le directeur de banque, pouvait être concerné par un jour de repos le lundi. Et éventuellement un travail personnel le dimanche.* » (enquêtée ayant trouvé les deux professions, profession intermédiaire d'entreprise).

Finalement, les commentaires témoignent tout à la fois de connaissances – qui renvoient aux domaines savants (par exemple en référence aux « catégories socioprofessionnelles ») et pratiques (parce qu'issues de l'expérience personnelle et de différentes formes de socialisation) – et d'une certaine réflexivité (retour sur sa position sociale et/ou ses préjugés) prenant la forme de schémas mis à l'épreuve dans le jeu. Si l'on peut – à l'image de P. Bourdieu, L. Boltanski et L. Thévenot ou plus récemment Nicolas Mariot[7] – distinguer analytiquement connaissance et réflexivité (et leurs différentes modalités), les deux opérations semblent étroitement imbriquées en pratique et il n'y a de ce point de vue pas lieu de les opposer. D'après notre enquête, la majorité des joueurs manifeste une compétence précise à lire le monde social, que traduisent leurs commentaires. Même lorsqu'ils

[7] N. Mariot discute par exemple du caractère premier ou second, d'un point de vue réaliste et non logique, de la force des catégories instituées et de la réflexivité ordinaire dans la capacité des joueurs à « percevoir le monde tel qu'il est ordonné socialement » (2012, p. 375). Si l'on partage ce questionnement quant au statut et aux modalités de survenue de l'hypothèse d'incertitude radicale posée par la sociologie pragmatique, il nous semble que la déclinaison de cette hypothèse proposée par N. Mariot dans sa relecture des jeux originels de L. Boltanski et L. Thévenot est discutable : rien n'indique par exemple qu'une réflexivité pensée comme première, correspondant à une situation d'incertitude radicale, doive s'accompagner d'une « habileté des individus à réussir l'épreuve [qui soit] aléatoirement distribuée » (ibid, p. 376) au jeu du poker (ici de la profession mystère).

commettent des erreurs, c'est à la marge : ils restent sociologiquement réalistes. Ce « réalisme sociologique » n'invalide pas, au contraire, les attitudes réflexives. Il en est même le produit : la mise à distance des classements institués, ou des stéréotypes sociaux qui ont valeur de supports institués (au sens durkheimien), permet précisément de deviner efficacement la profession mystère comme l'illustre d'ailleurs le commentaire précédent. Sans avoir à élaborer *ex nihilo* des grilles de lecture de la société, les joueurs sont amenés, et cela s'avère décisif, à faire preuve d'un retour sur leurs connaissances ou préjugés pour réussir.

II- Choisir des indices : une perception partagée des supports de différenciation sociale

Logiquement, le choix des indices répond en partie à l'objectif fixé aux joueurs, qui invitait à dépenser le moins possible les 100 euros de budget. Le prix est toutefois loin d'expliquer complètement les indices retenus par les enquêtés. Les choix révèlent les informations qu'ils jugent pertinentes pour trouver les professions, et ce faisant ce qui compte pour se repérer dans l'espace social. Ces appuis apparaissent largement partagés par des enquêtés qui pourtant jouent séparément. De façon secondaire, ils sont liés à la condition ou à l'environnement du joueur.

2.1 Des marqueurs sociaux plus pertinents que d'autres

Le choix des indices obéit en premier lieu aux incitations du dispositif de jeu, puisque les indices peu chers, correspondant aux modes de vie, ont été globalement davantage utilisés (*cf. infra*, tableau 1) que les indices chers (informations institutionnelles). Ces deux exemples de commentaires des enquêtés l'illustrent :

> « *J'ai d'abord recherché les indices les plus pertinents parmi ceux à 5 euros (opinion politique, pouvoir d'achat), puis quand cela ne suffisait pas j'ai utilisé les horaires* [de travail] *qui sont un critère très discriminant* » (enquêtée ayant trouvé les deux professions mystère, cadre d'entreprise).

> « *J'ai voulu commencer par les diplômes puis les salaires mais pour moins dépenser j'ai commencé par les horaires de travail puis la voiture pour le premier métier et pour le second j'ai trouvé grâce aux horaires, étant moi-même aide-soignante* » (enquêtée ayant trouvé une des professions mystère, aide-soignante).

On notera toutefois que les six indices les plus sélectionnés ont des prix différents : trois sont peu chers (voiture, vacances et loisir), deux ont un coût médian (temps et difficultés du travail) et un (le diplôme) a le prix le plus élevé. Si le protocole d'enquête incite les joueurs à utiliser des informations peu coûteuses, il ne suffit pas à les décourager d'utiliser celles ayant des prix supérieurs. Accepter cette manière de jouer peut d'une part, être arrimé à des éléments personnels, comme l'illustre l'exemple que l'on vient de citer, et d'autre part renvoyer à des connaissances plus ou moins informées et savantes sur le monde social, qui supposent de recourir à des indices plus chers comme l'illustre cet exemple :

« Alors pour jouer au jeu des métiers, j'ai choisi les indices suivants. Comme il faut dépenser le moins d'argent possible, j'ai pris d'abord les indices qui coûtaient pas très cher. À 5 euros. J'ai d'abord demandé : la ***voiture utilisée****. Ça indique quand même un peu le niveau social. Ensuite, le* ***vote des élections****, il me semble, ça indique un petit peu les tendances... On peut se tromper, mais en général, les gens qui ont des métiers intéressants, sont plutôt de droite. "Intéressants", enfin disons "bien rémunérés", sont plutôt de droite. Les gens qui ont des métiers un peu moins rémunérés seraient plutôt de gauche.* ***Les dernières vacances****. Ça indique aussi un certain niveau. Quand on va en vacances sur la Côte-d'Azur et qu'on fait du ski, en général c'est plutôt des cadres. Quand on a pris les dernières*

vacances y'a 3 ans, qu'on a qu'une voiture dans un couple, ça veut dire que… les loisirs, y'a pas trop. Ça aurait pu être un... un artisan qui avait des difficultés, mais bon... Et puis ensuite, ben, ***les horaires de travail****, ça indique quand même beaucoup. Et, c'est vrai que le travail un week-end sur deux, pour l'aide-soignante [petit rire] c'est souvent le cas. » (*enquêté ayant trouvé les deux professions, ouvrier qualifié)[8].

Dans les commentaires des enquêtés, ces connaissances sont souvent présentées sous la forme d'une sociologie spontanée, voire d'une théorie ordinaire du monde social comme le montrent ces deux enquêtés décrivant leurs choix d'indices :

« *Premièrement choix de l'indice permettant de situer le niveau culturel. Deuxièmement choix d'un indice donnant une idée de la situation économique. Troisièmement opinions politiques [vote présidentiel]. Quatrièmement les apparences sociales.* » (enquêté ayant trouvé une des professions, cadre de la fonction publique ou des professions intellectuelles et artistiques).

« *Vote=tendance politique majoritaire dans certaines professions. Type de voiture=niveau de vie. Horaires de travail=contraintes particulières dans certaines professions*. » (enquêté ayant trouvé les deux professions, ouvrier qualifié).

Ces commentaires tendent à indiquer que les schèmes de perception de la structure sociale fondés sur l'homologie entre des professions d'une part et des pratiques, préférences ou goûts d'autre part sont fréquents. Les enquêtés semblent prendre appui sur eux de façon solide pour tenter de deviner la profession mystère.

Par ailleurs, si l'enquête ne permet pas totalement d'évaluer la préférence accordée à certaines informations – institutionnelles / officielles *versus* pratiques ou liées à la différenciation professionnelle des styles de vie –, elle permet en revanche d'identifier les indices qui sont davantage choisis, à catégorie de prix donnée. De fait, comme le montre le tableau 1, un nombre réduit d'indices se distingue par une fréquence élevée d'utilisation. Ils sont ainsi dix (sur vingt-quatre) à avoir chacun été retenus par plus de 10 % des joueurs sur l'ensemble des deux jeux. La forte ressemblance des colonnes du tableau montre de plus que ce qui est perçu comme pertinent ne dépend que faiblement de la profession à deviner, donc de la liste de celles proposées.

L'indice le plus souvent choisi, et de loin, correspond aux horaires et jours de travail (un quart des enquêtés en premier indice lors du premier jeu ; et près de six sur dix lors du second jeu). En accord avec la variété des horaires et rythmes hebdomadaires de travail selon la profession (Sautory et Zilloniz, 2015), cet indice est perçu comme crucial. La description des manières de jouer confirme cette importance : l'indice y est cité dans 31 % des commentaires (n = 135), comme chez cet enquêté : « *J'ai procédé en fonction des 8 métiers qui étaient au départ, en essayant d'imaginer quels étaient les critères discriminants. Voilà, pour chacun de ces métiers. Donc, ça pouvait être les horaires, dans le premier cas, y'avait des gens qui pouvaient travailler le week-end et en horaires décalés, ce qui était le cas, éventuellement, des aides-soignants, des policiers, et le dimanche ça pouvait pas être des vendeurs, ou pas chez Éram, enfin voilà* ».

À côté du temps de travail, plusieurs indices constituent le socle des marqueurs considérés comme pertinents pour trouver la profession recherchée : les difficultés du travail ont été retenues par environ un tiers des enquêtés sur l'ensemble des deux jeux ; la voiture conduite, les dernières vacances, le principal loisir et le diplôme l'ont tous été par un peu moins d'un enquêté sur cinq en moyenne. Ils font tous partie des indices les plus choisis en premier lors du premier jeu (à côté de l'opinion sur les impôts et de l'émission préférée), signe d'une inclination première à leur faire confiance. On

[8] Nous avons mis en gras les indices mentionnés.

soulignera que les indices peu chers les plus sélectionnés correspondent à des biens de consommation visibles (possiblement ostentatoires) dont la dimension économique est primordiale, comme si les enquêtés les avaient substitués à l'indice de revenu, qui a été peu sélectionné.

Tableau 1 : le choix des indices

	Premier jeu						Second jeu	
	Aide-soignante *(n = 376)*		**Directeur d'agence bancaire** *(n = 372)*		**Ensemble** *(n = 748)*		**Ensemble** *(n = 748)*	
	Fréquence en premier choix	Fréquence dans l'ensemble	Fréquence en premier choix	Fréquence dans l'ensemble	Fréquence en premier choix	Fréquence dans l'ensemble	Fréquence en premier choix	Fréquence dans l'ensemble
Opinion sur les impôts	**8**	**15**	**14**	**21**	**11**	**18**	**5**	**11**
Religion	1	6	0	5	1	5	1	1
Vote présidentielles 1er tour	3	8	2	**13**	2	**11**	2	9
Dernières vacances	4	**12**	**8**	**20**	**6**	**16**	**6**	**21**
Voiture conduite	**11**	**23**	4	**14**	**7**	**19**	**7**	**20**
Plat préféré	1	1	0	2	0	2	2	1
Dernière sortie	4	**10**	1	6	2	8	1	5
Principal loisir	**7**	**17**	**9**	**25**	**8**	**21**	4	**16**
Émission de télé préférée	4	**13**	**7**	**15**	**5**	**14**	3	**13**
Musique préférée	1	5	0	2	1	3	0	4
Lecture préférée	2	**12**	1	7	2	9	4	**12**
Couple, nombre d'enfants	1	6	3	7	2	6	1	4
Horaires et jours de travail	**25**	**56**	**26**	**48**	**25**	**52**	**31**	**59**
Prénom	0	3	1	4	1	3	1	3
Profession du père	3	5	1	9	2	7	0	5
Résidence	0	6	1	5	1	6	2	7
Origines	0	5	0	3	0	4	0	2
Âge	2	8	5	**11**	3	**10**	1	4
Sexe (homme/ femme)	4	**14**	3	7	3	**10**	1	6
Profession du/ de la conjoint/e	1	2	0	4	0	3	1	5
Difficultés du travail	**9**	**30**	**6**	**27**	**8**	**29**	**12**	**35**
Diplômes	**6**	**15**	4	**14**	**5**	**14**	**11**	**23**
Revenu (du travail)	3	9	1	**16**	2	**13**	3	**11**
Contrat de travail, public/privé	1	6	2	5	2	6	4	9

Note : sont indiqués en gras, les indices ayant été choisis par plus de 5 % / 10 % des enquêtés comme premier indice / sur l'ensemble du jeu. En bleu / rouge, les indices ayant été plus / moins choisis dans le second jeu que dans le premier (écart de 5 points de pourcentage).
Lecture : 8 % des enquêtés ont utilisé en premier indice l'opinion sur les impôts quand ils ont joué en premier pour deviner l'aide-soignante, 15 % l'ayant utilisé sur l'ensemble du jeu. Ces fréquences d'utilisation sont respectivement de 14 % et 21 % lorsque le premier jeu a porté sur le directeur d'agence bancaire, soit en moyenne sur le premier jeu 11 % et 18 %. Dans le second jeu, cet indice a respectivement été utilisé par 5 % et 11 % des enquêtés comme premier indice ou sur l'ensemble du jeu.
Source : Enquête *Catégorisation ordinaire du monde social*, novembre 2014, dispositif Elipss (n = 748).

En lien avec des théories du monde social que les enquêtés explicitent plus ou moins, c'est bien à une sélection fine que se livrent les joueurs, plus qu'à un choix strict selon le prix ou le type d'indice. De fait, des écarts notables peuvent être notés entre indices de même prix. Certains sont retenus d'emblée, d'autres de façon secondaire. Et quelques-uns sont jugés comme peu pertinents. C'est d'abord le cas des indices que l'on peut considérer comme relevant d'un registre identitaire : le prénom – dont on connaît par ailleurs la puissance de ses déterminants sociaux (Besnard et Desplanques, 1987 ; Coulmont 2014 [2011]), la religion et les origines géographiques, qu'il n'est pas fréquent (ou pas légitime) d'associer à des professions. Le lieu de résidence et la profession du conjoint, dont on sait là aussi qu'elle implique une forte homogénéité sociale (Girard, 1964 ; Bouchet-Valat, 2015) – ne sont pas plus perçus comme distinctifs socialement. C'est enfin le cas du plat et de la musique préférés,

dont on peut faire l'hypothèse qu'associés fortement à une consommation de masse ils sont moins perçus comme classants que d'autres biens comme la lecture.

L'ensemble des indices que dessinent les choix des joueurs est un résultat fort de l'enquête. Celle-ci témoigne de ce qu'en situation d'incertitude – celle créée par le jeu –, les enquêtés retiennent, parmi l'ensemble des possibles, un nombre limité de marqueurs considérés comme pertinents, et de ce que ce choix ne dépend que faiblement de l'ensemble des professions proposées. Cette conclusion amène à réfuter les travaux prédisant une lecture totalement brouillée de la structure sociale. Elle tend à confirmer la pertinence, aujourd'hui encore, des résultats originels de L. Boltanski et L. Thévenot (1983 [2015]).

2.2 Des lunettes de vue ajustées à sa condition sociale et à son environnement

Bien que les différences soient ténues, le type d'indice choisi connaît quelques variations selon le profil des joueurs. Les supports d'identification et de repérage social ne sont ainsi pas exactement les mêmes pour toutes les catégories d'enquêtés. On observe de fait un lien d'homologie entre les indices utilisés et les caractéristiques sociales des joueurs.

Ce qui fait sens pour trouver la profession mystère s'appuie ainsi davantage sur ce que l'on connait ou juge intéressant. On retrouve ici des résultats mis en évidence par Julie Pagis et Wilfried Lignier (2017), qui montrent comment les enfants « redimensionnent à eux » les questions qu'on leur pose pour les rendre concrètes en les incarnant dans des situations connues. Ici, les personnes en emploi utilisent sensiblement plus les indices relatifs aux situations de travail (horaires, difficultés). C'est particulièrement le cas en première intention, comme premier indice lors du premier jeu : 40 % des enquêtés en emploi ont ainsi utilisé un des deux indices relatifs aux situations de travail, contre 24 % pour les autres ; et la différence demeure sur l'ensemble des indices choisis (85 % des enquêtés en emploi, contre 77 % pour les autres). De même, les enquêtés se déclarant plus intéressés par la politique utilisent davantage l'indice portant sur le vote à la dernière présidentielle.

Les hommes ont une vision légèrement différente de celle des femmes : ils accordent une place plus importante à l'opinion sur les impôts, à la voiture conduite, aux difficultés rencontrées dans son travail et au revenu alors qu'elles se fient davantage au principal loisir, au temps ou au contrat de travail. Faisant écho à l'histoire et à la construction sexuées des positions socio-professionnelles, les visions masculines et féminines seraient ainsi respectivement plus économiques et plus culturelles, plus situées dans la sphère du travail et en dehors du travail. La mobilisation d'indices liés à la sphère professionnelle se fait par exemple selon des modalités différentes selon le sexe : les hommes accordent davantage d'importance à ce qui se passe au travail et à la rémunération qui en résulte, alors que les femmes s'intéressent aux contours de l'activité professionnelle, dont la composante temporelle est décisive en matière d'organisation quotidienne[9], et à la sécurité de l'emploi.

Les indices sont aussi inégalement mobilisés en fonction de l'âge : les plus jeunes accordent une importance particulière aux informations relatives au travail, notamment à ses horaires ; que ce soit en premier indice ou ensuite, pour l'aide-soignante ou pour le directeur d'agence bancaire, les joueurs de 30 à 50 ans ont davantage recours au diplôme ; les plus âgés utilisent quant à eux plus souvent des indices relatifs au style de vie, en particulier la voiture conduite et les dernières vacances. Tout se passe comme si à mesure que l'on avançait dans la vie, on considérait que ce qui compte pour deviner la profession de quelqu'un tient de moins en moins à sa situation concrète de travail. D'autres indices, en effet, prennent en partie la place de ceux relatifs au travail : le diplôme, peut-être davantage perçu aux âges médians comme déterminant dans l'avancement des carrières ; les signes de réussite sociale

[9] *cf.* les travaux récents montrant la persistance des inégalités sexuées en matière de répartition des tâches domestiques et plus globalement d'emploi du temps (par exemple Brousse, 2015).

(voiture conduite, dernières vacances), auxquels une attention plus forte est accordée à partir de 50 ans. Ce n'est vraisemblablement qu'au bout d'un certain nombre d'années passées à exercer un métier qu'on en vient à adopter ou du moins à comprendre les pratiques de consommation associées.

Contrairement à ce qui s'observe pour la situation d'emploi et le rapport à la politique, ou encore le sexe et l'âge, les niveaux de diplôme et de revenu des joueurs n'ont pas une influence marquée et lisible sur le choix des indices[10]. Le seul trait qui se dégage clairement tient aux enquêtés disposant le moins de ressources économiques et scolaires, qui utilisent davantage les variables administratives comme le diplôme et, surtout, le revenu. Pour une partie de ces joueurs, l'objectif de trouver la profession mystère l'a certainement emporté sur celui de dépenser le moins possible. Pour d'autres ou peut-être en partie les mêmes, des indices plus indirects ont pu être perçus comme des informations trop peu liées à la profession.

III- Trouver la profession mystère : la mobilité sociale et l'intérêt pour la politique, deux facteurs de succès témoignant de la réflexivité des joueurs ?

Si les supports de repérage dans le monde social sont souvent partagés par les enquêtés, la réussite au jeu obéit bien plus à des différences sociales. Caractériser ces dernières implique de repérer la combinaison de conditions qui favorisent l'usage articulé de plusieurs formes de connaissances sur le monde social.

3.1 Une réussite qui n'obéit pas aux hiérarchies scolaires mais est liée aux trajectoires sociales heurtées…

Supposant une maîtrise de la lecture et la manipulation d'informations complexes, le jeu a indéniablement une dimension scolaire. Il mobilise de plus des connaissances sur la société proches de celles véhiculées par les sciences sociales. Pourtant, L. Boltanski et L. Thévenot soulignent que les plus dotés scolairement n'y montrent pas une aisance particulière. Pour l'illustrer, ils décrivent deux exemples de groupes de joueurs n'ayant pas deviné les professions mystères : un groupe de cadres diplômés de grande école salariés d'une grande entreprise nationale et un groupe d'enseignantes retraitées. Pris par leur forte intériorisation des marqueurs institutionnels, ils se révèlent peu à même de distinguer des différences sociales fines. L'examen du profil des gagnants de notre jeu (tableau 2) confirme ce résultat de l'expérience originelle de L. Boltanski et L. Thévenot, puisque les chances de succès ne sont pas calées strictement sur les hiérarchies scolaires. Ce sont les titulaires d'un petit diplôme professionnel (CAP ou BEP) qui trouvent le plus souvent les deux professions (31 % contre 20 % en moyenne), devant les diplômés courts du supérieur (28 %). A l'inverse, ce sont les titulaires du bac (sans études supérieures) qui perdent le plus souvent les deux fois (33 % contre 26 % en moyenne[11]). Tout se passe comme si le jeu requérait moins la possession d'un stock de connaissances savantes que celle de connaissances pratiques ou la capacité à avoir une certaine distance vis-à-vis de sa position sociale.

De fait, d'autres facteurs semblent déterminants dans la capacité à déchiffrer l'ordre social. D'abord, la mobilité sociale des individus constitue un facteur de réussite, comme l'illustrent les chances supérieures qu'ont les ouvriers et employés d'origine favorisée de trouver les deux professions, ou le

[10] Les associations statistiques diffèrent notamment selon que l'on doit deviner l'aide-soignante ou le directeur d'agence bancaire.

[11] Outre ce niveau de diplôme, parmi les principales caractéristiques de ceux qui ne devinent ni l'aide-soignante ni le directeur d'agence bancaire, on trouve un très faible intérêt pour la politique (ils sont 57 % à avoir doublement échoué) et des revenus bas ou très bas (36 % et 37 %), contre 26 % en moyenne (estimations non reproduites dans le tableau).

fait que le directeur d'agence bancaire, plus difficilement reconnu que l'aide-soignante, l'ait été davantage par les enquêtés ayant une trajectoire sociale ascendante ou déclassée par rapport à leurs parents. Cette dernière caractéristique fait écho à un des résultats mis en avant par L. Boltanski et L. Thévenot, qui signalent le sens social particulier des joueurs confrontés au cours de leur vie à différents milieux sociaux. Elle correspond également à l'analyse de Gérard Mauger (2009) lorsqu'il questionne « les variations des dispositions cognitives à l'égard du monde ». S'intéressant aux conditions d'une « pensée pensante », il propose « une tentative de sociogenèse, sinon de la lucidité, du moins de la recherche d'une explication et de ses incidences sur la vision du monde et de l'ordre social » (ibid, p. 65). S'il mobilise surtout des exemples de retour sur eux-mêmes des individus – à travers par exemple l'autobiographie ou l'écriture de romans –, son propos vise plus largement à resituer les conditions d'expression d'une réflexivité sur le monde social. D'après ses observations, « les déplacements dans l'espace social » (ascendants ou descendants) en font partie, puisqu'ils s'accompagnent d'expériences sociales (et socialisatrices) différentes, sinon contradictoires, et peuvent impliquer « l'inadaptation de l'habitus d'origine, la mise en suspens du sens pratique pris en défaut et, au moins dans certains cas, la pensée « pensante » » (ibid, p. 70).

Tableau 2 : Le profil des gagnants

Aide-soignante (59 % de réussite)		Femme (66 %), moins de 30 ans (71 %), diplôme du supérieur court et long (66 %, 67 %), revenu très élevé (70 %), cadre d'origine favorisée (69 %), ouvrier ou employé d'origine favorisée (65 %), fort intérêt pour la politique (75 %)
Directeur d'agence bancaire (34 % de réussite)		CAP-BEP (43 %) et diplôme du supérieur court (42 %), revenu moyen (47 %), cadre d'origine populaire (46 %), ouvrier ou employé d'origine favorisée (44 %), sentiment d'appartenir à une classe sociale (41 %), intérêt modéré pour la politique (48 %)
Ensemble	Les deux groupes trouvés (78 %)	Femme (83 %), diplôme du supérieur court et long (85 % et 85 %), revenu élevé ou très élevé (87 % et 90 %), cadre d'origine favorisée (87 %), sentiment d'appartenir à une classe sociale (83 %), intérêt fort ou modéré pour la politique (89 % et 84 %)
	Un groupe et une profession trouvés (41 %)	CAP-BEP et diplôme du supérieur court (52 % et 60 %), revenu moyen (49 %), intérêt fort ou modéré pour la politique (54 % et 49 %)
	Les deux professions trouvées (20 %)	CAP-BEP et diplôme du supérieur court (31 % et 28 %), revenu moyen (30 %), cadre d'origine favorisée (30 %) ouvrier employé d'origine favorisée (31 %), intérêt modéré pour la politique (28 %)

Notes : seules sont indiquées dans le tableau les caractéristiques associées aux pourcentages de réussite les plus élevés.
Lecture : 66 % des femmes ont trouvé l'aide-soignante, contre 59 % en moyenne ; sur l'ensemble des deux jeux, ce sont les titulaires d'un CAP ou d'un BEP comme plus haut niveau de diplôme qui ont le plus trouvé les professions d'aide-soignante et de directeur d'agence bancaire (31 %, contre 20 % en moyenne).
Source : Enquête *Catégorisation ordinaire du monde social*, novembre 2014, dispositif Elipss (n = 748).

3.2 … à l'intérêt pour la politique et à la connaissance des professions à deviner

Comme le montre le tableau 2, l'intérêt déclaré pour la politique joue également de manière décisive. On aurait pu faire l'hypothèse que la politisation constitue un facteur d'adoption d'une grille de lecture mécaniste, ou du moins peu réaliste, car idéologique, donc limitant l'interprétation souple d'indices qui peuvent être contradictoires. Ce n'est pas le cas dans nos données : les joueurs ayant déclaré un intérêt fort ou modéré pour la politique trouvent bien plus souvent que les autres les deux professions mystère, ou s'en approchent. Plus qu'une fermeture idéologique, cet intérêt pourrait signaler une certaine sensibilité à la réflexivité et ainsi favoriser le « penchant à l'interprétation » évoqué par L. Boltanski et L. Thévenot. Il est d'ailleurs associé à la sélection d'un nombre supérieur d'indices

(3,9 en moyenne contre 2,9 pour l'ensemble de l'échantillon), signe d'un engagement plus fort dans le jeu.

Il faut enfin ajouter le rôle de la proximité des enquêtés avec la profession à deviner. En effet, les femmes et les plus jeunes parviennent plus souvent à trouver la profession d'aide-soignante, alors qu'on observe symétriquement (toutefois de façon statistiquement non significative) que les hommes et les joueurs plus âgés identifient davantage le directeur d'agence bancaire[12]. Avoir certaines caractéristiques communes avec les personnes exerçant la profession à deviner serait ainsi une ressource pour l'identifier. Plus largement, connaître personnellement un représentant de la profession à deviner favorise la réussite : ainsi, les 27 % et 6 % de joueurs, respectivement, qui déclarent avoir pensé à quelqu'un de leur entourage familial ou amical pour trouver l'aide-soignante et le directeur d'agence bancaire se sont montrés nettement plus efficaces dans leur manière de jouer (69 % et 51 % de succès, contre 59 % et 34 % en moyenne)[13]. Au-delà de l'expérience ou de la connaissance du milieu professionnel, c'est bien la capacité des enquêtés à incarner la profession mystère qui semble efficace. Comme l'indiquent L. Boltanski et L. Thévenot, le « bon joueur (…) sait mobiliser la connaissance pratique qu'il a du monde social, qui est liée à ses expériences sociales antérieures et la porter à un degré d'explicitation suffisant pour l'utiliser comme instrument de déchiffrement des informations parcellaires qu'il a réunies sur la personne cachée » (1983 [2017], p. 23).

3.3 Les joueurs les plus démunis de ressources : en retrait plus qu'en situation d'exprimer leur « ironie sociale »

Si nos résultats confirment, de manière quantitative, ceux de L. Boltanski et L. Thévenot, un facteur de réussite mis en avant par les deux auteurs ne se retrouve pas dans nos données. Ils insistent en effet sur le fait que bien se repérer dans l'espace social nécessite de sortir de deux visions polaires du monde : celle qui le voit sous l'angle de « la stabilité » de grands principes et celle qui ne le perçoit que de façon « atomisée »[14]. Ils associent la réussite à « une expérience particulière du monde social qui est celle de l'intimité dominée, de la participation à l'univers de ceux dont on subit le pouvoir et les contrôles » (ibid, p. 28). Ces gagnants seraient notamment composés de « femmes (épouses, secrétaires) », « non titulaires », « pigistes » et « chômeurs » – « qui ont tous en commun d'avoir eu une trajectoire professionnelle mouvementée caractérisée par des successions de propositions rapides et de déclassements brutaux » – mais également les personnes marquées par « une fragilité sociale ».

Cette caractérisation, qui renvoie aux groupes enquêtés de façon ethnographique il y a trente ans par les deux sociologues, est bien difficile à reconstituer à partir d'un questionnaire auto-administré tel que celui que nous avons utilisé. On peut toutefois noter que si le capital scolaire n'a pas une incidence linéaire sur les chances de trouver la profession mystère, les gagnants combinent des caractéristiques – des origines sociales non populaires, un certain niveau de revenus et un intérêt pour la politique prononcé (dont on sait qu'il est corrélé avec une certaine aisance sociale) – qui les positionnent dans les régions intermédiaires de l'espace social, quand ce n'est pas dans les classes supérieures. A l'inverse, les chômeurs, les joueurs ayant les revenus les plus faibles, et les ouvriers et

[12] On peut relever que l'âge effectif de l'aide-soignante et du directeur d'agence bancaire à deviner (respectivement 52 et 36 ans) n'est pas conforme à celui, moyen, de ces professions. Ces indices, ainsi contre-intuitifs, n'empêchent pas que les jeunes femmes, et respectivement les hommes plus âgés, aient une meilleure connaissance respective de chacune des professions.

[13] Un résultat équivalent est observé pour les 17 % d'enquêtés qui connaissent un directeur d'agence bancaire (ils sont 42 % à réussir, contre 32 % pour les autres).

[14] « Cette vision du monde [celle des « gagnants »] qui porte à expliquer les grands effets par les petites causes, le patent par le caché, la cohérence des comportements par la cohésion d'une alliance secrète, s'oppose aussi bien à la représentation officielle d'un univers ordonné selon les principes transparents et stables qu'à l'image atomisée d'un monde social sans régularités composé d'individus libres et fondé sur le libre arbitre de la personne (…) » (Boltanski et Thévenot, 2015, p. 28).

employés non qualifiés, qui se caractérisent souvent par une position de retrait dans la participation sociale et politique (Amossé et Chardon, 2006), sont ceux qui à la fois utilisent le moins d'indices et échouent le plus souvent aux deux jeux proposés. Ils ne se montrent que peu en situation d'exprimer une distance ironique[15] au monde social, comme évoqué par L. Boltanski et L. Thévenot.

* * *

Le jeu auquel les enquêtés du panel Elipss ont participé fournit des confirmations statistiques et méthodologiques des conclusions établies par L. Boltanski et L. Thévenot. Il invite également à interroger ces résultats et ce qui les a produits, donc tout particulièrement à revenir sur le protocole d'enquête que nous avons utilisé.

Dans le jeu de la profession mystère, on observe l'importance des supports institués, au sens de stéréotypes sociaux cristallisés dans les représentations ordinaires, pour trouver son chemin dans l'espace social. La manière dont les joueurs se sont appropriés le modèle de représentation de la société proposé par l'enquête en témoigne, comme l'ensemble limité d'indices que leurs choix dessinent statistiquement. Plus que la diversité, c'est la concentration des indices sélectionnés qui retient l'attention. La préférence accordée à certains d'eux ne dépend pas uniquement, ni même principalement, de leur prix. Tout en étant ajustés à la situation personnelle des joueurs, ils délimitent un ensemble restreint de marqueurs sociaux majoritairement perçus comme pertinents pour deviner des professions.

Un autre résultat du jeu traduit l'importance, dans l'exercice proposé, de pouvoir s'appuyer sur des « points saillants » (pour reprendre l'expression de L. Boltanski et L. Thévenot), *i.e.* sur des constructions institutionnelles et politiques : en témoigne la réussite très inégale que nous avons observée pour identifier l'aide-soignante (59 %), dont la profession est quantitativement répandue[16] et symboliquement cristallisée[17], et le directeur d'agence bancaire (34 %), à l'image sociale plus floue[18].

Le sens social des enquêtés ne se limite cependant pas à la connaissance des catégories socio-professionnelles et à leurs caractérisations sociologiques ou économiques. Ce ne sont pas les plus diplômés qui parviennent le mieux à associer avec succès les indices avec les professions à deviner. Le sens social, tel qu'il peut être mesuré ici, se construit au croisement de l'accumulation de connaissances savantes ou officielles, de diverses expériences de socialisation (professionnelle, familiale ou amicale) et d'un certain rapport au monde, qui peut être le produit d'une trajectoire spécifique au regard de son milieu d'origine ou d'un intérêt déclaré pour la politique.

Ces derniers éléments (mobilité sociale ample et degré élevé de politisation) sont-ils synonymes de réflexivité sur le monde social ? Le dispositif statistique analysé ne permet pas pleinement de répondre

[15] « Les résultats les meilleurs sont obtenus par les groupes dont les membres ont eu, au cours d'une vie professionnelle instable, à faire, à titre défensif, cet usage ironique de l'interprétation que réclame le jeu. De même que la variable d'État, variable des forts, sert à la prescription, l'interprétation à l'aide d'indices simplifiés, peut être utilisée comme une arme pour se libérer du système de contraintes officielles, parce qu'elle permet de donner sens au comportement arbitraire des chefs en en dévoilant l'intention cachée, c'est-à-dire en construisant un modèle au moyen duquel on peut tenter de maîtriser la relation » (Boltanski et Thévenot, 2015, p. 28).

[16] D'après l'enquête *Emploi*, en 2014, les chef.fe.s d'établissements et responsables de l'exploitation bancaire (code de profession 376d) sont estimés à 45 milliers, alors qu'on dénombre près de neuf fois plus d'aides-soignant.e.s (416 milliers, code de profession 526a).

[17] Il s'agit d'une figure professionnelle connue d'un monde hospitalier régulièrement traversé par des mouvements sociaux médiatiques et mis en scène dans des œuvres de fiction.

[18] Dans le contexte de restructuration discrète et pourtant profonde du réseau des banques de détail, les directeurs d'agence peuvent être vus soit comme des notables locaux, soit comme des petits cadres de banque.

à cette question, et donc de pouvoir discuter son caractère premier ou second, au plan logique comme empirique (Boltanski, 2009 ; Mariot, 2012). En revanche, plusieurs éléments indiquent des formes de mise à distance par les enquêtés de leurs propres perceptions, notamment dans les descriptions des manières de jouer. Aussi, comme pour L. Boltanski et L. Thévenot, il semble que mobilité sociale et politisation puissent être associées à une forme de réflexivité, qui se traduit dans notre jeu par une plus grande réussite. Toutefois, dans notre enquête, on la retrouve bien moins parmi les dominés qui, s'ils étaient capable d'« ironie sociale » dans le jeu originel, semblent ici surtout se mettre en retrait du jeu et des conditions de sa réussite.

Cette divergence peut correspondre à des différences méthodologiques – l'observation ethnographique ne permet pas la même montée en généralité que les données quantitatives et, à l'inverse, ces dernières ne permettent pas de différencier aussi finement les membres des groupes dominés – et de protocole d'enquête, l'usage d'une liste de métiers parmi lesquelles il fallait choisir la profession mystère favorisant des dispositions à jouer de façon stratégique par élimination des métiers, donc valorisant probablement les compétences de calcul et de rationalisation. Mais elle peut aussi être le signe d'un brouillage des marqueurs sociaux usuellement associés aux professions et positions sociales, que la fraction la plus démunie de l'espace social (en situation d'exclusion ou de retrait) ne serait désormais plus en mesure de reconstituer. De façon non exclusive, cela pourrait indiquer que les conditions d'une connaissance réflexive échappent difficilement à des dispositions sociales favorisant une certaine distance aux urgences du monde social.

Bibliographie

Amossé Thomas, « Catégories socioprofessionnelles : quand la réalité résiste ! Après le crépuscule, une aube nouvelle ? », *Revue Française de Socio-Économie*, vol. 10, no. 2, 2012, pp. 225-234.

Amossé Thomas, « La nomenclature socio-professionnelle : une histoire revisitée », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, vol. 68e année, no. 4, 2013, pp. 1039-1075.

Amossé Thomas et Chardon Olivier, « Les travailleurs non qualifiés : une nouvelle classe sociale ? », *Economie et Statistique*, n°393-394, 2006, p. 203-229.

Besnard Philippe et Desplanques Guy, *Un prénom pour toujours. La cote des prénoms, hier, aujourd'hui et demain*, Balland, 1986.

Bourdieu Pierre, Méditations pascaliennes, Le Seuil, 1997.

Boltanski Luc, Enigmes *et complots. Une enquête à propos d'enquêtes*, Gallimard, 2012.

Boltanski Luc, *De la critique. Précis de sociologie de l'émancipation*, Gallimard, 2009.

Boltanski Luc et Thévenot Laurent, « Comment s'orienter dans le monde social », *Sociologie*, vol. 6, no. 1, 2015, p. 5-30, traduction de « Finding one's Way in Social Space: a study based on games », *Social Science Information*, vol. 22, n°4-5, 1983, p. 631-679.

Bouchet-Valat Milan, « Les rouages de l'amour et du hasard. Homogamie et hypergamie dans la France et l'Europe contemporaines : dimensions socioéconomique et d'éducation, variations et mécanismes », *Thèse de doctorat en sociologie*, Institut d'études politiques de Paris, 2015.

Bouffartigue Paul (dir.), *Le retour des classes sociales*, La dispute, 2004.

Brousse Cécile, « Travail professionnel, tâches domestiques, temps « libre » : quelques déterminants sociaux de la vie quotidienne », *Economie et statistique*, n°478-480, 2015, p. 119-154.

Chauvel Louis, « Le retour des classes sociales ? », *Revue de l'OFCE*, vol. no 79, no. 4, 2001, pp. 315-359.

Coulmont Baptiste, *Sociologie des prénoms*, La Découverte, 2011 (2014).

Deauvieau Jérôme, Penissat Étienne, Brousse Cécile et Jayet Cyril, « Les catégorisations ordinaires de l'espace social français. Une analyse à partir d'un jeu de cartes », *Revue française de sociologie*, vol. 55, n°3, 2014, p. 411-457.

Durkheim Émile, *Les formes élémentaires de la vie religieuse : le système totémique en Australie*, F. Alcan, 1912.

Fitoussi Jean-Paul et Rosanvallon Pierre, *Le Nouvel Âge des inégalités*, Seuil, 1996.

Forsé Michel et Parodi Maxime, « Perception des inégalités économiques et sentiment de justice sociale », *Revue de l'OFCE*, vol. 102, n°3, 2007, p. 483-540.

Forsé Michel et Parodi Maxime, « La perception des inégalités en France depuis dix ans », *Revue de l'OFCE*, vol. 118, n°3, 2011, p. 5-32.

Girard Alain, *Le choix du conjoint. Une enquête psycho-sociologique en France*, Puf, 1964.

Gollac Michel, « Des chiffres insensés ? Pourquoi et comment on donne un sens aux données statistiques », *Revue française de sociologie*, Année 1997, 38-1, pp. 5-36.

Hugrée Cédric, de Verdalle Laure, « "Fonctionnaires" et "indépendants" à l'épreuve des catégorisations ordinaires du monde social », *Sociologie du travail*, 2015, 57-2, p. 200-229.

Lemel Yannick, « L'architecture des PCS et les évaluations des professions », in Menger P.-M. (dir.), *Les professions et leurs sociologies. Modèles théoriques, catégorisations, évolutions,* Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 2003, p. 101-118.

Lignier Wilfried et Pagis Julie**,** *L'enfance de l'ordre. Comment les enfants perçoivent le monde social*, Paris, Seuil, coll. « Liber », 2017

Mariot Nicolas, « La réflexivité comme second mouvement », *L'Homme*, n°203-204, 2012, p. 369-398.

Mauger Gérard, « Sens pratique et conditions sociales de possibilité de la pensée « pensante » », *Cités*, n° 38, vol. 2, 2009, p. 61-77.

Pénissat Étienne, Brousse Cécile, et Deauvieau Jérôme. « Finding one's way in social space : genèse, postérité et actualité d'une enquête originale », *Sociologie*, vol. 6, no. 1, 2015, pp. 31-42.

Penissat Étienne et Jayet Cyril, *« Décrire la société », une enquête pour comprendre les logiques de classification et de perceptions de l'espace social,* Rapport de recherche pour l'Insee, 2009.

Pierru Emmanuel, Spire Alexis, « Le crépuscule des catégories socioprofessionnelles », *Revue française de science politique*, vol. vol. 58, no. 3, 2008, pp. 457-481.

Sautory Olivier et Zilloniz Sandra, « De l'organisation des journées à l'organisation de la semaine : des rythmes de travail socialement différenciés », *Economie et Statistique*, n°478-479, 2015, p. 155-188.

Annexe 1 : écran du jeu, exemple du directeur d'agence bancaire



Annexe 2 : portrait des deux individus mystère

Aide-Soignante (en hôpital)	Directeur d'agence bancaire
Indices à 50 euros	
Titulaire d'un Diplôme d'Etat après avoir repris des études plusieurs années après avoir commencé à travailler (elle avait eu un Brevet des collèges), elle est fonctionnaire et gagne 1 800 euros nets par mois.	Titulaire d'un DUT de gestion, il obtient un magistère dans son domaine professionnel après avoir commencé à travailler ; il est en CDI dans le secteur privé et gagne 2 300 euros nets par mois plus 16 000 euros de primes par an.
Indices à 15 euros	
Juliette, une femme, habite dans un HLM en banlieue parisienne à 1h15 de son travail. Née en Guadeloupe d'un père employé communal (fonctionnaire) dans une petite mairie, elle est arrivée en métropole à 17 ans. Elle a aujourd'hui 52 ans et vit avec un peintre en bâtiments. Elle travaille de 6h45 à 14h20 du lundi au vendredi et un week-end sur deux. La principale difficulté dans son travail réside dans le contact avec le public.	Fabien, un homme, est propriétaire d'une maison avec un grand jardin dans une petite ville (5 000 habitants) près de Bourges (70 000 habitants), à 45 minutes de son travail. Né à Dijon d'un père major dans l'armée de terre, il a grandi à Tours. Agé de 36 ans, il vit avec une conseillère clientèle dans une grande entreprise de services. Il travaille de 7h45 à 12h30 et de 13h30 à 19h15 du mardi au vendredi, de 7h45 à 12h30 et de 13h30 à 17h30 le samedi. Parfois il ne travaille pas l'après-midi, mais il peut travailler le soir ou le dimanche. La principale difficulté dans son travail est d'être soumis à la pression de sa direction (rentabilité) et de devoir travailler dans l'urgence.
Indices à 5 euros	
Mariée avec 3 enfants, Juliette est catholique pratiquante. Elle considère qu'on paye trop d'impôts en France et a voté blanc au premier tour des élections présidentielles de 2012. Elle aime lire le magazine Top santé, manger des spaghetti à la bolognaise, écouter Charles Aznavour et regarder le magazine de la santé sur France 5. Ses principaux loisirs sont la télévision et des ballades au parc ; lors de sa dernière sortie elle s'est rendue à la bibliothèque. Ses dernières vacances étaient il y a 3 ans, deux semaines en août à Saint-Cyr (Côte d'Azur). Elle n'a pas de voiture mais son mari conduit une Renault 18 achetée neuve.	Marié avec 2 enfants, Fabien est catholique non pratiquant. Il pense que certains cadres moyens payent trop d'impôts, alors que parmi les gens qui n'en payent pas, beaucoup le pourraient et il a voté Nicolas Sarkozy lors des élections présidentielles de 2012. Il aime lire la Revue du Vin de France, écouter Iron Maiden, manger des ris de veau aux truffes et regarder la Première édition de BFM TV le matin. Son principal loisir est le tennis et lors de sa dernière sortie il a été dîner chez des amis. Il est parti deux semaines au Lavandou (Côte d'Azur) en août dernier et une semaine au ski en mars. Il conduit une Audi A4 achetée d'occasion.

Source : Enquête *Catégorisation ordinaire du monde social*, novembre 2014, dispositif Elipss.