



**HAL**  
open science

# Destins du jouer et du travail à l'ère du management distractif

Stéphane Le Lay

► **To cite this version:**

Stéphane Le Lay. Destins du jouer et du travail à l'ère du management distractif. Sociologie. Université Aix-Marseille, 2020. tel-03014007

**HAL Id: tel-03014007**

**<https://shs.hal.science/tel-03014007v1>**

Submitted on 19 Nov 2020

**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.

Université Aix-Marseille  
LEST

## **Habilitation à diriger des recherches en sociologie**

Présentée par

**Stéphane Le Lay**

# **Destins du jouer et du travail à l'ère du management distractif**

Soutenue le 3 juin 2020, devant le jury composé de :

**BELMAS Élisabeth** Professeure des universités émérite, Paris XIII, rapporteure  
**BOUFFARTIGUE Paul**, Directeur de recherches émérite, CNRS, Aix-Marseille, tuteur  
**COUSIN Olivier** Professeur des universités, Bordeaux II, rapporteur  
**DEJOURS Christophe** Professeur émérite, CNAM/Paris V  
**DUJARIER Marie-Anne** Professeure des universités, Paris VII  
**HAMAYON Roberte** Directrice d'études honoraire, EPHE, Paris, membre invitée  
**SOARES Angelo** Professeur titulaire, UQAM, Montréal, rapporteur

# Sommaire

<b>Remerciements</b>	<b>4</b>
<b>Introduction générale</b>	<b>6</b>
<b>Partie 1 : Revisite trajectorielle autour de la question du travail</b>	<b>18</b>
<i>Chapitre 1 : Plaisir et souffrance de la traque aux petits objets sur les sentes du contrebandier. Retour provisoire sur un parcours scientifique heurté</i>	23
1/ L'épreuve de la thèse : la découverte d'un espace social inconnu (1998-2004)	25
2/ Se qualifier, et après ? (2004-2007)	32
3/ Rencontre avec les travailleur/euses des déchets : quand le terrain se dérobe (2) (fin 2007-début 2008)	38
4/ Stabilisation professionnelle et ouverture du champ des possibles scientifiques (fin 2008-2010)	44
5/ Activisme professionnel, désaccords stratégiques et expériences de la trahison (2010-2014)	49
6/ Et si on jouait ? (juillet 2013-juillet 2019)	59
<i>Chapitre 2 : Travailler et travail vivant</i>	68
1/ Le travail vivant et son actualité	72
2/ Enjeux de la thèse de la « centralité du travail »	75
<i>Chapitre 3 : La place du corps dans le travail</i>	89
1/ Retour sur une notion controversée : qu'est-ce que la souffrance en psychodynamique du travail ?	89
2/ Premiers éléments pour une approche dispositionnaliste du corps	98
3/ La « sociologie charnelle » à l'aune de la psychodynamique du travail	112
<b>Partie 2 : La lente déqualification d'une modalité de l'action potentiellement subversive. Le jouer au risque des jeux</b>	<b>124</b>
<i>Chapitre 4 : Genèse d'une rationalisation continue</i>	128
1/ Les pratiques ludiques, enjeu de contrôle social	128
2/ Le desserrement des Temps modernes : l'influence des moralistes et des philosophes en matière de jeu(x)	144
<i>Chapitre 5 : De la monarchie absolue au court XX<sup>e</sup> siècle : une inflation ludique sans précédent</i>	162
1/ La « fureur du jeu » de la monarchie absolue à la fin de l'Ancien Régime	162
2/ Le « moment Schiller »	172
3/ Jeux et éducation (pré)scolaire du XIX <sup>e</sup> siècle au début du XX <sup>e</sup> siècle : quelles transformations pédagogiques ?	179
<i>Chapitre 6 : Vers une théorisation sociologique du jouer</i>	194
1/ De quelques difficultés liées à la notion de jeu	194
2/ Les apports d'une théorie du jeu triphasique	209
3/ Du jeu au jouer	214

<b>Partie 3 : Jouer et travail : quelles influences réciproques ?</b>	<b>225</b>
<i>Chapitre 7 : La rencontre de deux principes de structuration subjective</i>	231
1/ Jouer au travail : la subversion de l'ordre productif	232
2/ Le renfort ludique au travailler	237
3/ Le cas ambigu du <i>game</i> productif	259
 <i>Chapitre 8 : L'appropriation managériale durable des ressorts ludiques dans les configurations professionnelles. Le cas de la gamification pédagogique</i>	 267
1/ L'usage des <i>business games</i> dans le développement des savoir-faire et des ambitus professionnels	271
2/ <i>Business games</i> et transformations du rapport au champ professionnel : l'exemple des Doctoriales®	283
 <i>Chapitre 9 : Quand la gamification du travail rencontre la ludification organisationnelle. Le cas du MT180®</i>	 296
1/ Un dispositif de communication scientifique spectaculaire et « ludique »	298
2/ L'« esprit d'entreprise » soutenu par un dispositif ludifié	310
 <i>Chapitre 10 : La ludicisation néolibérale, dernier avatar du management distractif. Le cas d'un centre d'appels téléphoniques</i>	 325
1/ Les centres d'appels téléphoniques : exemple paradigmatique dans l'art de manier les techniques de pouvoir et les techniques de soi ?	326
2/ Le déploiement du management distractif dans un CAT	342
 <b>Conclusion</b>	 <b>360</b>
 <b>Bibliographie</b>	 <b>368</b>

## Remerciements

À certains égards, le travail scientifique est un travail banal. Il passe par un intense engagement du corps individué dans des activités variées impossibles à réaliser sans leur déploiement dans des collectifs de travail à géométrie variable. Cette habilitation à diriger des recherches constitue un indice de mon engagement, ne serait-ce qu'à travers les empreintes digitales que j'ai frénétiquement déposées sur les touches de mon clavier d'ordinateur pendant plusieurs années. C'est un fait indéniable qui m'oblige, en le rendant possible, à assumer le contenu – aussi imparfait soit-il – de mes analyses, et leur portée sociale et politique. Mais mon HDR témoigne tout autant des marques imprimées à ma subjectivité de sociologue par celles et ceux avec qui j'ai eu le plaisir de vivre et de coopérer, pour des périodes plus ou moins longues, dans des circonstances plus ou moins intenses et pour des résultats plus ou moins heureux<sup>1</sup>.

En premier lieu, je souhaite remercier mes ami-es, perdu-es de vue (et ils/elles sont nombreux/ses, car je ne suis pas toujours aimable) ou toujours dans ma vie (preuve d'une sacrée résistance, surtout lorsqu'elle s'est déroulée sur plus de quatre décennies). Sans les expériences vécues avec elles/eux, je serais un autre, sans doute pas sociologue. Je ne sais pas s'ils/elles mesurent ce que mon travail leur doit. Ceci vaut également pour ma mère et ma sœur, que je soupçonne de me considérer parfois comme un ingrat égocentrique ne pensant qu'à bosser<sup>2</sup>. *A fortiori* je dois m'incliner de respect devant ma compagne : même si mes longues heures de travail lui ont permis de faire ce qu'elle souhaitait, je suis à peu près sûr que sa patience a été plusieurs fois mise à rude épreuve...

En second lieu, j'adresse ma gratitude aux collègues, toutes disciplines confondues, qui m'ont obligé à travailler afin de comprendre un peu (mieux) le monde qui est le nôtre. La liste serait beaucoup trop longue à établir pour que je m'y risque ici ; la bibliographie et certaines notes de bas de page donnent quelques indices en la matière. Toutefois, je m'en voudrais de ne pas mentionner explicitement les collègues qui ont eu à subir mes demandes incessantes de précisions théoriques ou de relectures critiques : Jean-Marc Corsi, Frédérique Debout, Christophe Dejours, Roxane Dejours, Antoine Duarte, Jean Frances et Isabelle Gernet.

---

<sup>1</sup> Pour être précis, il faudrait également rendre justice à celles et ceux avec qui j'ai éprouvé du déplaisir à coopérer – sans pour autant que cela leur soit directement imputable. Il me semble toutefois que cela ferait bizarre dans une section consacrée à remercier des personnes que j'apprécie !

<sup>2</sup> Difficile de leur donner complètement tort...

Pour terminer, je remercie chaleureusement Paul Bouffartigue et les membres du jury d'avoir accepté de participer à cette habilitation à diriger des recherches en sociologie, en dépit d'ancrages disciplinaires différents. J'ose espérer que la lecture du manuscrit n'aura pas été trop pénible et qu'elle aura permis d'éclairer sous un jour nouveau certains phénomènes sociologiques contemporains, comme la lecture de leurs travaux respectifs a permis à ma pensée de cheminer lentement, mais sûrement, sur la piste de la triple interdépendance sexualité/jouer/travail.

## Introduction générale

« On n'arrête pas de jouer parce que l'on vieillit, on vieillit parce qu'on arrête de jouer. » (George Bernard Shaw).

« Il s'agit [...] d'une étude marxiste, pour trois raisons. D'abord, je m'intéresse au changement et à la continuité du capitalisme en tant que mode d'appropriation spécifique du travail non payé des travailleurs directement productifs. Ensuite, je pars du principe que le capitalisme n'est pas la dernière forme de société que nous soyons voués à connaître [...]. Troisièmement, je considère qu'il est possible et même désirable qu'advienne une société fondamentalement différente [...] où les hommes et les femmes [...] décideront collectivement de ce qui doit être produit, pourquoi et comment. » (Burawoy, [1979] 2015, p. 22-23).

Durant l'été 2016, un phénomène « planétaire » a interrompu le ronron médiatique quotidien : le nez collé à leur écran de téléphone, des milliers d'individus parcouraient les rues et se lançaient parfois dans une danse de Saint-Guy en poussant des cris d'exaltation inquiétants pour tout-e marcheur/euse non éclairé-e. Ce comportement erratique au deux sens du terme – sans localisation spatiale précise et temporellement discontinu – des « dresseur/euses-chasseur/euses » de Pokémon<sup>3</sup> a suscité de nombreux commentaires plus ou moins amusés, avant que son ampleur commence à interroger l'autorité publique, aussi bien au titre de la protection des données privées ou de la sécurité routière (Renac, 2016a) que de celle des établissements scolaires<sup>4</sup> ou des sites militaires<sup>5</sup>. Et il n'a pas fallu longtemps pour que les entreprises commencent elles aussi à réagir, à l'exemple de l'*International Association of IT Asset Managers*, estimant que les firmes devaient « tout simplement bannir Pokémon Go, peu importe que l'appareil soit interne ou qu'il s'agisse de BYOD<sup>6</sup> », au prétexte que le jeu se révélerait un « cauchemar » du point de vue de la sécurisation des informations en ligne (Sanyas, 2016).

---

<sup>3</sup> Les Pokémon sont des créatures fantastiques ressemblant à des animaux dotées de pouvoirs magiques, dont la plus connue est sans doute Pikachu. D'abord personnages d'un jeu vidéo (édité par Nintendo à partir de 1996 et vendu à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires), ils ont ensuite été déclinés sous forme de films d'animation et de cartes à jouer (extrêmement populaires parmi les enfants), avant de connaître un développement numérique étonnant : les Pokémon sont disséminés partout dans l'espace « physique » (et rendus visibles par le biais de l'application Pokémon Go), attendant que les « chasseur/euses-dresseur/euses » réussissent à les capturer, avec force moulinettes des bras...

<sup>4</sup> « Najat Vallaud-Belkacem veut chasser les Pokémon rares de l'école », *lexpress.fr*, 29/08/2016 [consulté le 7 février 2017].

<sup>5</sup> « Pokémon Go : l'armée s'inquiète de potentielles intrusions dans ses bases », *lexpress.fr*, 31/08/2016 [consulté le 7 février 2017].

<sup>6</sup> Pour « bring your own device », pratique consistant à utiliser ses outils technologiques personnels dans le cadre professionnel. Pour les entreprises, le report partiel ou total de l'investissement en matériel sur ses salarié-es n'est pas sans conséquences (plus ou moins) inattendues en matière de jouer au travail...

Quant aux spécialistes en droit du travail, certains ne manquèrent pas de souligner le coup de canif au contrat de travail que représente le fait de jouer sur son temps de travail (Renac, 2016b).

La question de savoir si l'application de jeu Pokémon Go constitue « la corruption des corruptions<sup>7</sup> », et relève du combat platonicien contre les images que le philosophe français Alain Badiou appelle de ses vœux, dépasse mon propos à la fois par son outrance moralisatrice et son point d'entrée analytique étriqué. En fait, ce jeu de réalité augmentée renvoie à un domaine banal de la réalité sociale dont la complexité a suscité des siècles de commentaires plus ou moins doctes et d'anathèmes contradictoires. Pokémon Go n'est en effet pas le premier jeu condamné par l'oukase d'une autorité cherchant à (ré)affirmer son contrôle sur l'organisation spatiale et temporelle de la société. Comme le rappelle Roberte Hamayon pour le cas des sociétés occidentales (2012, p. 51-79), le fait même de jouer fut la cible de critiques dès les penseurs de l'Antiquité à l'image d'Aristote, puis des Pères de l'Église comme Tertullien (II<sup>e</sup> siècle) ou Jean Chrysostome (IV<sup>e</sup> siècle), au nom de motifs moraux, voire ontologiques<sup>8</sup>. Les remontrances religieuses – ici chrétiennes – furent prolongées par le pouvoir séculier, non sans quelques adaptations selon que les jeux (et leurs revenus potentiels) étaient contrôlés ou non par un État en cours de consolidation.

Plutôt que le dénigrement sans nuance d'un jeu en particulier ou du jeu en général, j'adopterai une posture pour partie pascalienne, qui, en dépit de certaines limites, a eu le mérite d'opérer un décentrement par rapport à des présupposés sociaux courants à l'époque du philosophe classique :

« 1/ Les gens ordinaires se divertissent, lorsqu'ils jouent, chassent, se querellent, font des procès, etc., et, pendant ce temps, ils sont contents.

2/ Les demi-habiles les méprisent. Ils considèrent la futilité du but comparée aux efforts consentis, et se moquent de cette vaine agitation, qui ne fait que témoigner de l'incapacité de rester seul avec soi, satisfait.

3/ Mais habile est celui qui regarde de plus près. Que voit-il alors, sinon qu'en restant seul avec soi, on découvre notre condition misérable, malheur fondamental dont rien ne peut nous consoler sauf en travaillant à l'oublier ? Alors le divertissement, dans sa futilité même et par son extraordinaire efficacité, comparée à l'inconsistance de ses buts, prend un tout autre sens. Si nous considérons l'économie de moyens avec laquelle il parvient à sa fin, qui est de nous distraire de nous-mêmes et de notre profonde misère, alors, oui, nous pouvons l'honorer » (Duflo, 1997, §65-67)<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> « Alain Badiou se désole du succès de Pokémon Go », *l'express.fr*, 09/09/2017 [consulté le 7 février 2017].

<sup>8</sup> Hamayon précise par exemple que la condamnation des Jeux du Cirque et des Jeux olympiques par les Pères de l'Église visait « des réalités sûrement plus complexes qu'ils [avaient] à combattre pour faire place aux nouvelles manières de penser et de vivre qu'ils [voulait] répandre. » (2012, p. 52).

<sup>9</sup> Duflo développe deux autres points pour compléter ce qu'il appelle le « pari pascalien », *i.e.* le « jeu suprême qui ramènera le joueur à Dieu au lieu de l'en éloigner » (1997, §70). Ces éléments me semblent pouvoir être, dans un premier temps, ignorés sans nuire à la pertinence des trois premiers points.

La deuxième partie de cet ouvrage reviendra en détail sur l'ostracisme de longue durée qui frappa le jouer et le(s) jeu(x), et sur les circonstances, notamment philosophiques, qui permirent de le voir commencer à se desserrer à partir de ce qu'il est convenu d'appeler les Temps modernes.

Pour revenir au cas de Pokémon Go, les enjeux des débats ne renvoient pas à la protection de l'intégrité de l'âme dans une configuration sociopolitique marquée par la puissance du pouvoir spirituel, comme c'était encore le cas pour Pascal. Ce que nous disent les institutions publiques et les organisations privées, c'est que l'on ne peut pas jouer partout, tout le temps, sauf à mettre en péril son corps<sup>10</sup> et celui des autres, mais également le droit de propriété (physique et intellectuelle – *via* les *data*)<sup>11</sup>. Il y a là un curieux paradoxe, qui aurait certainement interpellé Locke, et ses idées éducatives. Lorsque les Pères de l'Église s'élevaient de manière véhémement contre les jeux et leurs effets « débilissants » parce qu'ils représentaient « une espèce de sacrifice que l'idolâtrie offre à Satan » (Tertullien cité par Hamayon, 2012, p. 53), les joueur/euses et les spectateur/trices étaient invité-es à s'en détourner pour de bon. Même si l'éradication des jeux ne fut jamais atteinte – y compris au sein des rituels religieux, qui en conservèrent des traces pendant longtemps –, ils perdirent une part de la centralité sociopolitique qui était la leur dans la société romaine<sup>12</sup>. Or, qu'observe-t-on de nos jours ? Que l'on ouvre un journal, que l'on allume la télévision, que l'on se branche sur la radio ou Internet, que l'on fasse des achats dans un supermarché ou une station-service, que l'on parte à la montagne ou à la mer, que l'on travaille ou que l'on se forme, les jeux sont littéralement *partout*, les occasions de jouer sont *permanentes*. Les incitations publiques et privées à « tenter le coup » sont omniprésentes, pour ne pas dire envahissantes<sup>13</sup>. Le jeu développé par les entreprises Nintendo et Niantic

---

<sup>10</sup> Même s'« il est trop tôt pour pleinement comprendre tous les risques associés à la pratique de ce jeu, en revanche, étant donné les taux élevés de morbidité et de mortalité précoce associés à l'inactivité physique, on estime que les risques associés à Pokémon Go ne dépasseront pas ceux associés à l'inactivité physique. Plus important encore, Pokémon Go a réussi là où la plupart des politiques de santé publique ont échoué avant : le jeu a montré sa capacité à modifier les comportements parmi les individus inactifs. » (LeBlanc et Chaput, 2016, p. 2 ; ma traduction). Lorsque je mobiliserai des textes en anglais, la traduction sera de mon fait, sauf mention contraire.

<sup>11</sup> « Je n'ai rien contre Pokémon Go mais un jeu sans argent n'a aucune autre régulation que celle que veut bien faire son éditeur. Il faut que l'État puisse agir pour protéger les mineurs et les personnes vulnérables. Récemment, l'armée israélienne a interdit Pokémon Go sur les sites militaires. Connaissant leur souci de sécurité, je veux le même niveau de protection que l'armée israélienne pour les citoyens français. Je ne dis pas qu'il y a un besoin de loi mais il faut une garantie absolue relative à l'utilisation de données personnelles. Quand il y aura un problème, tout le monde sera content de trouver des réponses dans la loi. » (Vincent Ledoux, député Les Républicains, cité par Renac, 2016a, p. 2).

<sup>12</sup> Hamayon souligne, après l'historienne Monique Clavel-Levêque, que « les Jeux se présentent comme des “modèles réduits” visant à “renouveler le monde, le comprendre et le dominer”. Aussi la charge d'en organiser en devient-elle, avec la complexification de l'organisation sociale et politique, un outil politique majeur entre les composantes de la société en lutte pour le pouvoir, qu'il s'agisse de Jeux circonstanciels ou de Jeux périodiques publics. » (2012, p. 55).

<sup>13</sup> Dernier exemple en la matière : le 31 mai 2018, le président de la République, Emmanuel Macron, a officialisé l'organisation d'un « loto du patrimoine » destiné à récolter des fonds en vue de la restauration de monuments en

constituerait-il alors la frontière ultime, infranchissable, bref la nouvelle figure diabolique ? Pokémon Go, par la radicalité de ses modes d'action, annihilerait-il les incitations omniprésentes à jouer en les prenant trop au sérieux ?

Au-delà du seul cas Pokémon Go, ce qui est en jeu dans ces discussions concerne un processus nommé *gamification* en langue anglaise, venant directement du nom commun *game* apparu au XIII<sup>e</sup> siècle, et lui-même issu du vieil anglais *gamen*, signifiant « divertissement, jeu, joie, plaisir ». Parmi la quinzaine de sens qu'on lui connaît encore actuellement, *game* prend dès cette époque celui de « concours réglé » (renvoyant à des épreuves athlétiques ou à des jeux comme les échecs, notamment)<sup>14</sup>, signification qui a pris une place particulièrement importante dans l'usage linguistique du terme, sous l'influence du développement des jeux compétitifs et des sports. C'est dans cette configuration qu'il faut envisager le terme *gamification*, apparu au début des années 2000 pour caractériser « le processus consistant à transformer une activité ou une tâche en un jeu ou quelque chose ressemblant à un jeu<sup>15</sup> ». Dans le cadre du travail, il s'agit de faire jouer les travailleur/euses en incitant l'attention à se tourner vers des performances à atteindre, dans une configuration de mise en compétition, dans un esprit « fun ». Ce qui est visé, c'est un engagement subjectif dépassant la seule obéissance.

Si je reviendrai, lors des chapitres 8 et 10, sur cette première définition pour en préciser les contours en m'appuyant sur la littérature scientifique, on peut d'ores et déjà noter qu'une recherche bibliographique sur le portail *Elsevier* fournit 720 entrées – dont une majorité dans le champ des sciences informatiques –, les premières apparaissant en 2011. L'application *Google Ngram* ne repère, elle, aucune occurrence du terme dans sa base de données pour la période 1900-2000<sup>16</sup>. Pour ce qui concerne la forme française « gamification », on ne trouve que 64 résultats sur un portail comme *Cairn* (Illustration 2), tandis que ses traductions françaises, très approximatives, « ludification » (28 articles) et « ludicisation » (13 articles), sont encore moins présentes<sup>17</sup>. Même si l'impression de diffusion « tous azimuts » (Silva, 2013) du terme gamification et des phénomènes auxquels il renvoie est un peu trompeuse, elle ne saurait être

---

péril. Cette loterie se décline en jeux à gratter (gain maximal d'1,5 million d'euro) et en un tirage exceptionnel du loto (jackpot de 13 millions d'euros le 14 septembre 2018). *Source* : [https://www.francetvinfo.fr/culture/journees-du-patrimoine/mission-patrimoine-cinq-questions-pour-tout-comprendre-du-loto-de-stephane-bern\\_2778813.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/journees-du-patrimoine/mission-patrimoine-cinq-questions-pour-tout-comprendre-du-loto-de-stephane-bern_2778813.html) [consulté le 3 juin 2018].

<sup>14</sup> *Source* : [http://www.etymonline.com/index.php?allowed\\_in\\_frame=0&search=game](http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=game).

<sup>15</sup> <http://www.dictionary.com/browse/gamification?s=t>.

<sup>16</sup> Recherches réalisées le 22 février 2017. J'ai procédé à une recherche de vérification le 30 décembre 2018. Le résultat est le même pour *Google Ngram*. En revanche, sur le portail *ScienceDirect* (qui a remplacé le portail *Elsevier*), on trouve 1 444 entrées (concentrées dans les mêmes sous-espaces académiques). L'augmentation est substantielle et porte le nombre absolu de références à un niveau non négligeable.

<sup>17</sup> Recherches réalisées le 22 février 2017. Petite précision de traduction : *ludification* est également employé (bien que rarement) en anglais, comme on le verra dans la troisième partie.

rabattue sur une forme de myopie scientifique consécutive à la sur-spécialisation obsessionnelle de chercheur/euses fasciné-es par le monde des *geeks* et autres jeux vidéo. La transposition d'éléments propres aux cadre et attitude ludiques dans des espaces variés *a priori* éloignés du jouer a en effet été documentée avec précision depuis plusieurs années maintenant, comme a pu encore récemment le montrer à Paris un colloque international consacré à la gamification de la société<sup>18</sup>.

Pour autant, mon propos ne visera pas à analyser l'ensemble de ce phénomène social. Plus précisément, je cherche à décrire et analyser l'évolution des rapports entre le jouer et le travail au cours du développement capitaliste<sup>19</sup>, en particulier contemporain, de manière à cerner le plus clairement possible les effets que cette évolution a eus sur ces deux principes d'« engagement au monde » et sur celles et ceux par qui ils se déploient effectivement. En particulier, je souhaite montrer que l'installation durable de ressorts<sup>20</sup> liés au jouer et au(x) jeu(x) dans les configurations et les pratiques de travail a accompagné *en pratique* le processus historique de constitution de la figure théorique de l'« individu néolibéral », individu apte à se faire entrepreneur de lui-même dans un champ professionnel donné. Ce processus s'est déployé sous l'influence de nombreux/euses « entrepreneur-es de morale » et d'institutions (inter)nationales selon lesquel-les les ressorts du jeu sont particulièrement ajustés pour affronter les impératifs liés à la concurrence de marché. Il apparaîtra notamment dans la troisième partie que l'instrumentalisation managériale du jouer – qu'elle prenne la forme de la gamification (chapitre 8), de la ludification organisationnelle (chapitre 9) ou de la ludicisation néolibérale (chapitre 10) – tend à instiller une forme subtile de violence symbolique, en contribuant à remodeler « en douceur » les manières de voir et de faire dans le travail, sous couvert de jouer.

---

<sup>18</sup> « La gamification de la société. Vers le régime du jeu », Cerlis, ICCA, GIS Jeu et sociétés, LabSIC, IPDT, Paris, Maison de la recherche de l'université de la Sorbonne nouvelle, 6 et 7 décembre 2018. Dans leur revue de la littérature consacrée à la gamification, Katie Seborn et Deborah I. Fels (2014, p. 20-27) ont montré que les espaces sociaux concernés par ce phénomène étaient variés : marketing, éducation, santé, réseaux sociaux, développement durable, *crowdsourcing*, recherche scientifique, orientation scolaire et professionnelle, etc. Les études qu'elles ont analysées indiquent généralement des résultats positifs en matière d'efficacité des dispositifs gamifiés, en dépit de limites qui incitent selon elles à ne pas considérer la gamification comme la « panacée ». Les terrains empiriques que je vais décrire et analyser dans la dernière partie de cet ouvrage plaident effectivement pour cette prudence *a minima*...

<sup>19</sup> De ce point de vue, je partage la position d'Eve Chiapello, qui, après avoir succinctement rappelé que des travaux postulent l'existence de plusieurs capitalismes (au moins un originaire des pays anglo-saxons et un ancré en Europe occidentale), estime pertinent de continuer à mobiliser une notion « unitaire » : « tous les systèmes étudiés partagent les traits caractéristiques d'un même idéal-type et [...] les variations étudiées se présentent de ce fait comme des variantes. Parmi ces caractéristiques, on retrouve toujours l'importance de rapports sociaux organisés autour de l'utilisation du travail par des entreprises orientées vers la génération de profit et marquées par une appropriation privée du capital. » (2012, p. 88). Pour une réflexion récente sur les difficultés théoriques et empiriques relatives au capitalisme, lire Michel Beaud (2018).

<sup>20</sup> Le terme ressort est à entendre dans son sens figuré : « ce qui fait agir ». Dans le cas du jouer, les ressorts peuvent aussi bien renvoyer à l'engagement subjectif du/de la joueur/euse qu'aux caractéristiques matérielles mobilisées dans la configuration ludique. Cette acception large a l'intérêt de subsumer des éléments que l'on peut ailleurs décider d'isoler dans une analyse plus spécifique.

Grâce à l'utilisation ciblée et réfléchie de ressorts ludiques relevant généralement des jeux réglés de type *game*, dont le principe agonal n'est pas le moindre, les managers cherchent à valoriser au mieux le travail – considéré ici comme « dépense d'énergie humaine<sup>21</sup> » – pour maximiser le profit tiré de la captation d'une partie plus ou moins importante des efforts consentis par les porteur/euses de ce que Marx appelait la « force de travail », la capacité spécifiquement humaine à produire un travail<sup>22</sup>, « selon des performances variables selon l'âge, le sexe, la technique disponible ou encore l'éducation » (Lallement, 2007, p. 80). Cette recherche de valorisation de l'engagement laborieux grâce à des ambiances « *fun* », « détendues », « ludiques » s'est diffusée dans de nombreuses configurations professionnelles, aussi bien dans l'industrie que dans les services, et concerne dorénavant un nombre toujours croissant de travailleur/euses : d'abord réservés aux individus placés en position dominante dans les rapports sociaux (comme le management supérieur, pour la période contemporaine), les dispositifs<sup>23</sup> gamifiés ou ludistes ont été mobilisés en direction des travailleur/euses du bas de l'échelle (Le Lay, 2013). Entretemps, les idées, institutions et politiques néolibérales se seraient durablement installées dans les dynamiques organisationnelles capitalistes.

L'exploration de cet objet a été rendue possible grâce à plusieurs terrains empiriques investigués seul ou collectivement durant ma trajectoire professionnelle (chapitre 1) et en m'appuyant sur un travail de théorisation mobilisant une littérature scientifique interdisciplinaire, principalement en psychologie et en sociologie – non sans apports issus de l'anthropologie, de l'histoire et de la philosophie. Ce souci interdisciplinaire s'avère difficile à mettre en œuvre, même lorsqu'il s'agit de « simplement » s'appuyer sur la littérature existante, sans mettre soi-même en œuvre la

---

<sup>21</sup> Il était important, pour Karl Marx, de distinguer les différences entre les dépenses énergétiques instinctives des animaux (à l'image des abeilles, araignées ou autres oiseaux) et celles consenties par les êtres humains dans le cadre du travail, les deux transformant pourtant la nature : « ce qui distingue [...] le plus mauvais architecte de l'abeille la plus experte, c'est qu'il a construit la cellule dans sa tête avant de la construire dans la ruche. Le résultat auquel le travail aboutit préexiste idéalement dans l'imagination du travailleur. Ce n'est pas qu'il opère seulement un changement de forme dans les matières naturelles ; il y réalise du même coup son propre but dont il a conscience, qui détermine comme loi son mode d'action, et auquel il doit subordonner sa volonté. » (cité in Braverman, [1974] 1976, p. 45). Sans nier l'importance de l'activité cognitive dans le travail humain, on verra que cette vision « neurocentrée » est loin d'épuiser la spécificité du corps laborieux.

<sup>22</sup> « Pour les êtres humains vivant en société, la force de travail est [...] une catégorie spéciale, séparée des autres et impossible à échanger avec une autre, *pour l'unique raison qu'elle est humaine*. Seul celui qui est le *maître du travail des autres* peut confondre la force de travail avec un quelconque agent accomplissant une tâche, parce que, pour lui, la vapeur, le cheval, l'eau ou les muscles humains qui font tourner son moulin sont perçus comme équivalents, comme “facteurs de production”. » (Braverman, [1974] 1976, p. 49-50). Et Henry Braverman d'ajouter : « Il est bien entendu que les produits ou les effets utiles du travail appartiennent au capitaliste. Mais ce que l'ouvrier vend, et ce que le capitaliste achète, *n'est pas une quantité de travail donnée mais la force de travail pendant un temps donné.* » (*ibid.*, p. 52).

<sup>23</sup> Par dispositif, j'entends que « tout art de gouverner est [...] déterminé par un ensemble ou plutôt par un réseau hétérogène d'acteurs, de textes, de paroles et d'objets, il représente une certaine manière de les relier entre eux. » (Jeanpierre, 2006, p. 98).

méthodologie communément déployée par les chercheur-es spécialisé-es (le travail des archives pour les historien-nes, le travail de terrain de longue durée pour les anthropologues). Comme le notaient encore récemment Julien Prud'homme et Yves Gingras (2015), le principal obstacle pour le/la chercheur-e développant une telle approche réside dans l'investissement temporel important que cela requiert, surtout si l'on cherche à éviter un autre obstacle : le compromis intellectuel concernant l'objet<sup>24</sup>. Cette dimension apparaîtra clairement dans le chapitre 3, où je traite la question du corps en discutant avec des auteur-es venant d'horizons théoriques et politiques variés pour proposer une conception la plus claire et la plus logique possible.

En dépit de leurs différences, notamment sur les questions du travail et du corps, les approches de Karl Marx, Sigmund Freud, Norbert Elias, Michel Foucault, Pierre Bourdieu, Christophe Dejours, Danièle Kergoat ou encore Helena Hirata, ne sont pas incommensurables. En effet, ces auteur-es s'intéressent tou-te-s à la question de la socialisation/individuation comme forme d'accession à une existence subjective et sociale pour partie déagée, car en lutte, des processus de *domination par corps* (que l'origine de cette domination provienne des rapports sociaux et/ou de l'économie pulsionnelle). Ces rapprochements se sont certes « imposés » au fur et à mesure de ma trajectoire scientifique. Mais plus fondamentalement, ils participent d'un mouvement critique plus général bien identifié par Emmanuel Renault :

« Prendre en compte conjointement les formes de domination et les enjeux subjectifs du travail n'est [...] pas une démarche si nouvelle. Mais elle peut prétendre à une actualité toute particulière à l'heure où l'entreprise néolibérale développe des formes de domination au travail dans lesquelles la mobilisation de la subjectivité des salariés joue un rôle déterminant. Le recours à des théorisations différenciées des processus sociaux et subjectifs qui traversent l'expérience du travail est indispensable pour tous ceux qui veulent aujourd'hui rendre compte des spécificités de l'expérience du travail et des relations sociales de travail » (2017b, p. 83-84).

Même s'il faudra discuter plus précisément ce que signifie effectivement mobiliser « la subjectivité des salariés », notamment à l'aune des stratégies défensives et des dispositifs managériaux « ludiques », il semble effectivement nécessaire de faire l'effort de mise en discussion de théories différentes. Chacune des approches mentionnées *supra* permet en effet de saisir des éléments de compréhension – parfois contradictoires – cliniques (observations et analyses de symptômes), empiriques (éléments de la réalité remis en ordre après une phase de collecte) et théoriques (généralisation/systématisation permettant de rendre compte des éléments cliniques et empiriques). En les mettant en discussion, il est possible d'en tirer les forces

---

<sup>24</sup> Ce compromis peut être destiné à « plier » l'objet dans une discipline de sorte qu'il puisse être « attrapé » par les outils méthodologiques ou les constructions théoriques d'une autre discipline. Mais il peut aussi être accepté de manière à maximiser les chances de publication dans un sous-champ donné.

intrinsèques et de viser à limiter le poids de leurs faiblesses potentielles<sup>25</sup>. En particulier, je poursuis des discussions entamées il y a une trentaine d'années entre la sociologie critique et la psychodynamique du travail (Dejours, 1988), avec pour enjeu théorique principal de montrer que, pour comprendre les transformations contemporaines du rapport subjectif au travail, il s'avère nécessaire de passer de la *double centralité* sexualité/travail à la *triple interdépendance* sexualité/jouer/travail, proposition qui n'est pas sans évoquer la relecture critique des œuvres marxienne, freudienne et schillérienne menée par Herbert Marcuse (Voirol, 2017).

Pour mener à bien ma réflexion, j'analyse, dans la première partie de cet ouvrage, les apports cliniques et théoriques de la psychodynamique du travail relatifs au *travailler* et au *travail vivant* (chapitre 2), qui permettent de saisir finement les enjeux liés au corps laborieux (chapitre 3), notamment lorsqu'il se trouve confronté à des configurations professionnelles problématiques pour la santé physique ou mentale. La question du jouer sera l'objet de la deuxième partie de mes analyses, et pour cela, je me suis appuyé sur l'ouvrage de Roberte Hamayon (2012). Bien que l'anthropologue ne traite pas de la question des rapports entre le travail et le jouer autrement que par des remarques incidentes<sup>26</sup>, je m'appuierai largement sur son étude pour bâtir mon argumentation. Comme j'aurai l'occasion d'y revenir à plusieurs reprises, la spécialiste du peuple bouriate<sup>27</sup> s'emploie à rendre compte de la richesse et la diversité de pratiques individuelles et collectives ressortissant au jouer, inscrites dans l'épaisseur de la vie sociale et travaillées par des rapports sociaux, notamment de sexes. Ces pratiques ne sont pas sans résonance matérielle et symbolique avec ce que l'on peut observer dans d'autres configurations sociales et, notant des ressemblances avec les autres peuples autochtones de Sibérie, Hamayon insiste sur la nécessité de requérir au verbe « jouer » pour appréhender ces pratiques :

---

<sup>25</sup> À l'image du dialogue Marx/Foucault récemment mené par Stéphane Haber (2015) à propos de la notion d'entreprise, peu utilisée par le premier, tandis qu'elle sera davantage mobilisée par le second : « l'intérêt de Marx se porte finalement sur l'usine comme corrélat de la machine ou du machinisme plus que sur l'entreprise comme institution sociale, en tant qu'elle possède une organisation et une influence propres sur la vie collective et ses conditions politiques. [...] Or, l'une des manifestations des inconvénients d'un tel choix apparaît en pleine lumière lorsque, dans le *Capital*, Marx désigne le lieu de travail, l'atelier de l'artisan, tel qu'il sera reconfiguré par la grande industrie, comme l'espace de déploiement d'une rationalisation technique plutôt que, ou du moins autant que, comme celui de la cristallisation de rapports de pouvoir ou d'effets de hiérarchie originaux. » (Haber, 2015, p. 314-315). Foucault (1975) reprendra la question de « la discipline de fabrique » esquissée par Marx pour déployer ses analyses concernant les disciplines, comme méthode de contrôle des opérations du corps laborieux.

<sup>26</sup> Par exemple, Hamayon note que « la plupart des critiques s'accordent avec [Huizinga et Caillois] sur l'association du jeu avec le loisir par opposition au travail » (2012, p. 46).

<sup>27</sup> Peuple autochtone de langue mongole vivant en Sibérie méridionale. Schématiquement, on peut distinguer deux types principaux de jeux bouriates. Les « Jeux de la jeune fille » (Hamayon, 2012, p. 93-96), ouvrant le processus nuptial dans cette société, et le « rituel chamannique » (*ibid.*, p. 97-102) visant à faire jouer la jeunesse, pour contribuer au renouveau de l'environnement naturel et aux bonnes relations avec lui. Dans les premiers, les danses collectives occupent une place essentielle. Dans les seconds, s'y ajoute la lutte.

« il y a d'un peuple à l'autre, sous la diversité terminologique, une telle similitude des conduites et des valeurs associées qu'elle suggère la présence sous-jacente d'une même notion, qui n'est pas forcément nommée ou ne l'est pas de façon homogène mais dont "jouer" semble spontanément un équivalent commode. » (2012, p. 15).

En dépit d'un ancrage dans des formes de vie sociale, politique et économique extrêmement différentes de celles de nos sociétés occidentales contemporaines, il apparaîtra que les enjeux pratiques et symboliques du jouer dégagés par Hamayon offrent un fondement solide pour discuter de points empiriques et théoriques propres à mon champ d'investigation (chapitre 6). L'une des explications à ce qui pourrait apparaître comme un curieux paradoxe renvoie à la dynamique sociohistorique de ce que « jouer veut dire » dans les sociétés occidentales : les pratiques bouriates ont longtemps conservé regroupées des dimensions du jouer que n'auront de cesse de séparer les autorités religieuses et politiques européennes<sup>28</sup> (chapitres 4 et 5), en raison d'une « condamnation chronique, dans l'Occident chrétien, de tout ce qui est jeu et jouer » (Hamayon 2012, p. 16). Et le fait que les Bouriates se soient eux aussi fait rattraper en partie par cette dynamique – en particulier le poids croissant de la logique compétitive dans un cadre nationaliste –, notamment sous l'influence soviétique, renforce l'intérêt à suivre cet exemple empirique.

L'un des apports importants du travail de l'anthropologue porte sur le statut épistémologique accordé au jouer. Ayant à l'esprit la position défendue par Johan Huizinga ([1938] 1951) lorsqu'il affirmait que tout fait de culture entretient un lien avec le jeu, l'enjeu scientifique consiste, pour Hamayon, à saisir l'unicité du jouer, « à rebours des tendances actuelles à n'encourager que des études spécialisées » (2012, p. 20), pour en pointer les rapports avec les éléments rituels contribuant à l'organisation de la vie sociale de la société bouriate. Elle entreprend pour cela une « archéologie du "jouer" » (*ibid.*, p. 21), considéré non comme la simple résultante d'un ensemble de jeux, mais comme un processus global, « une *modalité de l'action* » (*ibid.*) impliquant l'engagement du corps de l'individu dans un cadre fictionnel élaboré par les participant-es. Cette prise de position théorique – qui sera examinée en détail – est extrêmement riche de perspectives, car elle pousse à penser le jouer comme on pourrait le faire avec le travail (au sens de travailler ou de travail vivant tels que la psychodynamique du travail les définit), notamment dans le rapport intime qu'ils entretiennent avec le corps.

---

<sup>28</sup> L'influence interdépendante, sur le continent européen, de l'Église catholique et des monarchies française, espagnole et anglaise, durant plusieurs siècles importants pour comprendre ce qui s'est joué avec le jouer, m'autorise ici un raccourci sans doute agaçant pour des historien-nes. Je ferai en sorte de faire preuve de plus de précision dans les développements ultérieurs.

L'idée de triple interdépendance sexualité/jouer/travail remet en cause l'antinomie classique – et ancienne – entre le travail et le jouer et le(s) jeu(x)<sup>29</sup>, qui a notamment été systématisée par Emmanuel Kant et réaffirmée par des penseurs du XX<sup>e</sup> siècle souvent plus attentifs au(x) jeu(x) qu'au travail, à l'image de l'historien hollandais Johan Huizinga ([1938] 1951, p. 81) ou du sociologue Roger Caillois ([1958] 1992). Pour appuyer leur propos, ces auteurs renvoyaient le travail du côté de la contrainte, de la production, de l'action en finalité, de la peine et de la création de richesse, là où le(s) jeu(x) serai(en)t caractérisé(s) par la liberté, l'inutilité, l'autotélisme, le plaisir et l'improductivité. Cette opposition radicale trouve ses origines dans une déconsidération religieuse, morale et politique du jeu, en raison de sa frivolité et de son manque de sérieux supposés, futiles face aux efforts liés au travail. Or, des recherches historiques récentes ont permis de réviser cette idée, puisqu'elles montrent l'ancienneté des pratiques ludiques dans le cadre professionnel. L'historienne Marie Bouhaïk-Gironès (2010) documente par exemple la manière dont les juristes du XV<sup>e</sup> siècle utilisaient déjà, dans le cadre de la basoche (communauté professionnelle organisée autour de la coopération horizontale), le « comme si » du jeu théâtral pour s'aguerrir au « comme ci » de la pratique juridique, à travers des « procès fictifs<sup>30</sup> », dont on trouve toujours la trace dans la formation des étudiant-es en droit<sup>31</sup>.

Plus généralement, on peut repérer un certain nombre de points communs entre jouer et travail. Le premier, central dans mes analyses, concerne la mobilisation de l'intelligence pratique *via* l'engagement du corps pensant, au-delà des règles et prescriptions, en vue de faire face aux aléas et incertitudes<sup>32</sup>, et ce dans une configuration spatiale et temporelle singulière. Dans les deux cas, le jeu avec les règles inclut la « tricherie », voire la « fraude », contribuant à la production de régulations sociales ou nécessitant l'intervention d'une instance arbitrale. Cette dernière

---

<sup>29</sup> Dans sa critique du « capitalisme ludique », Marie-Anne Dujarier (2015a) a également entrepris de remettre cette opposition en question. Si je partage de nombreux points d'accord avec elle (Dujarier et Le Lay, 2018), le chapitre 7 sera l'occasion de pointer quelques petites différences dans nos analyses respectives.

<sup>30</sup> Procès fictifs et théâtralisés qui ont, en retour, influencé le développement du théâtre et de la littérature à la fin du Moyen Âge (Bouhaïk-Gironès, 2011).

<sup>31</sup> Entre autres exemples, on pourra aller visiter la page Internet créée dans le cadre d'un TD de droit administratif des biens (Toulouse), où les enseignant-es ont joué avec les codes narratifs de la série *Games of Thrones* : [www.chezfoucart.com/2017/10/08/games-of-proces-fictif](http://www.chezfoucart.com/2017/10/08/games-of-proces-fictif). Je remercie Laëtitia Tabard d'avoir attiré mon attention sur ces éléments.

<sup>32</sup> Même s'il ne faut pas confondre un jeu de hasard (dont le principe d'*alea* peut être infléchi pour partie grâce à des mesures et des calculs : « loin d'être simple abandon au destin ou perte de contrôle, le recours à l'*alea* sous forme de jeu est un choix délibéré et organisé » [Hamayon, 2015a, p. 84]) avec le hasard dans un jeu, l'*alea* étant ici un élément surgissant de manière imprévisible dans le jouer ou le travail. Un auteur du XVIII<sup>e</sup> siècle comme Jean Barbeyrac l'avait déjà souligné : « il n'y a guère de jeux d'adresse, où il n'entre quelque sorte de Hasard. Outre les distractions et l'inégalité de la disposition du corps ou de l'esprit, à quoi les plus habiles joueurs sont quelquefois sujets ; lors même qu'ils ont le mieux pris leurs mesures, il survient souvent des cas imprévus, qui font tourner les choses tout autrement qu'on n'avait lieu de le croire. Une petite pierre peut gâter le plus beau Coup de Mail ou de Boule, et renverser toutes les espérances du joueur. » (1709a, p. 30).

précision conduit au deuxième point commun : la confrontation à un ensemble de règles plus ou moins strictes<sup>33</sup>, de hiérarchies, voire d'inégalités. Évidentes pour le travailler, les deux dernières dimensions se vérifient également pour le jouer : si l'entrée en jeu nécessite la reconnaissance d'une dimension égalitaire parmi les joueur/euses (c'était d'ailleurs un des motifs de critiques adressées aux aristocrates joueur/euses, qui se « mêlaient » à des individus de statuts inférieurs), cela ne signifie pas pour autant que ces dernier/ères disposent des mêmes dispositions et ressources pour participer ou pour gagner<sup>34</sup>. Enfin, travailler et jouer constituent pareillement des actions sérieuses<sup>35</sup> où se déploient le désir, le plaisir et la souffrance – notamment lors de l'échec<sup>36</sup> –, avec tout ce que cela implique sur le plan des transformations subjectives potentielles et de la santé, mais également sur le plan de la perception et de la compréhension de l'espace social.

Dire que le jouer et le travail partagent des points communs ne revient cependant pas à les confondre. À cet égard, Gregory Bateson insistait sur la nature analogique de leurs rapports : le premier n'épuise ni son sens ni ses contours dans le second ([1954] 1995, p. 249). Ceci est dû au fait que leur rapport à la réalité diffère, en raison de l'existence d'un cadre fictionnel venant introduire un décalage avec la réalité quotidienne, à la fois d'un point de vue pratique et symbolique (comme les exemples du jeu de la morsure d'animal ou du baiser de l'acteur/trice le montrent).

« Un acte fait “pour jouer” (pour le plaisir de courir ou sauter) n'a pas le même sens que s'il est fait “pour de vrai” (pour échapper à un danger) [...]. Jouer instaure un cadre de jeu ou “espace virtuel” tel que ce qu'on y fait n'a pas le même sens que dans la réalité empirique ou actuelle, et est donc libéré des contraintes que celle-ci imposerait » (Hamayon, 2015, p. 33).

En lien avec l'élément précédent, travail et jouer entretiennent un rapport spécifique à la transformation du monde. *Via la poiésis*, le/la travailleur/euse transforme directement le monde dans lequel il/elle engage sa subjectivité, tandis que le/la joueur/euse doit en passer par l'élaboration du cadre fictionnel pour espérer un effet, au moins symbolique.

---

<sup>33</sup> « Tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles » (Lévi-Strauss, 1962, p. 46).

<sup>34</sup> Les jeux de type *game*, fondés sur un principe agonal, donnent particulièrement à voir la dimension inégalitaire et hiérarchique à laquelle s'affronte l'individu dans le cours du jouer. Toutefois, si l'inégalité et la hiérarchie se font trop pesantes, jouer risque de perdre tout intérêt, car l'incertitude du résultat tend à disparaître.

<sup>35</sup> Le jouer, pour exister, doit en effet être pris au sérieux par les participant-es. À défaut, son caractère fictionnel se « dissout » et ne restent alors que des éléments épars tirés du monde réel, mais sans cohérence dramatique dans la dynamique ludique.

<sup>36</sup> On verra dans le chapitre 2 que la notion d'échec, au sens d'insuccès, d'obstacle ou d'embarras, a une grande importance en psychodynamique du travail. Or, cette acception datant du XIII<sup>e</sup> siècle trouve son origine dans le jeu d'échecs, dont l'étymologie renvoie à la « situation du roi ou de la reine menacés de prise » (XII<sup>e</sup> siècle). *Source* : <http://cnrtl.fr/etymologie/échec>.

Dernière différence de taille : la dynamique souffrance/plaisir inhérente à l'engagement dans l'action. Alors que, dans le cadre du travail, le sujet s'engage avec une visée de transformation de la réalité (voire de transformation de soi), la résistance du réel est initialement vécue comme une souffrance dont le destin peut être le plaisir. Inversement, l'engagement dans le jouer est tendu vers la quête de plaisir autotélique, même si, par la confrontation à des situations, règles, interactions et résistances, jouer peut se transformer en épreuve jusqu'à la souffrance (perdre, ne pas y arriver, s'épuiser...) <sup>37</sup>.

Une fois précisés les concepts de travail et de jouer, il me restera à analyser avec précision les influences réciproques de leurs manifestations empiriques dans des configurations professionnelles précises. Quatre grandes formes de « rencontre » peuvent être repérées, dont je traiterai les trois premières <sup>38</sup>. D'abord, ce que l'on peut appeler le jouer comme subversion de l'ordre productif (chapitre 7). Ici, le jouer se fait *contre* le travail ; le jouer est déployé en lui-même, pour lui-même, procure du plaisir individuel et collectif, et le travail disparaît (au mieux, est produit du désordre ludique). La deuxième forme renvoie au jouer autonome dans les activités. Il s'agit de jouer pour arriver à travailler, en soutenant l'engagement subjectif et la coopération. Si les conditions sociotechniques sont réunies (ce qui n'est pas si fréquent dans les organisations du travail capitalistes ou même publiques), cela permet aussi de soutenir le travail vivant (chapitre 7). La troisième forme peut être caractérisée comme celle du « jouer » hétéronome dans les activités (chapitres 8 à 10) : le jouer est « dissous » dans des dispositifs gamifiés, ludifiés ou ludicisés. Les terrains empiriques sur lesquels portent ces phénomènes mettent en évidence l'existence de ce que j'appelle un management distractif, art de gouverner par le maniement du divertissement et de la diversion. Le but de ses promoteur/trices, dans une économie capitaliste organisée autour de principes néolibéraux, consiste à mettre en place des dispositifs usant de ressorts propres au jouer, de manière à modifier les règles de métier (pratiques et éthiques), en facilitant discrètement un engagement subjectif dans les activités, voire en modifiant l'*illusio* du champ professionnel.

---

<sup>37</sup> Pour être plus précis, disons que si la souffrance peut être première dans les deux cas (comme j'y reviendrai), elle reste de toute façon « extérieure » au cadre fictionnel, arrimée à la réalité, tandis que le plaisir est lui pleinement lié à ce cadre, bien que des obstacles puissent surgir dans le cours du jeu et le retourner en souffrance, comme dans le cas de *games* difficiles à pratiquer ou de formes expressives (*play*) mises en échec en raison de désaccord sur la façon de « raconter l'histoire ».

<sup>38</sup> La dernière forme de rencontre entre jouer et travailler relève du « travail du jeu », comme par exemple dans le *playbour* (Kücklich, 2005), où des joueur/euses de jeux vidéo travaillent, généralement gratuitement, à l'amélioration continue du jeu pour le profit de l'entreprise détenant les droits sur le jeu (ce que l'on nomme du *modding*). Au nom du jouer, semble se déployer ici une forme particulière d'*exploitation de la coopération transverse* dans le rapport marchand caractéristique de l'industrie du loisir. Toutefois, en l'absence de données empiriques de première main sur la question, je m'interdirai de traiter cette dimension, car je ne peux pas savoir avec précision comment les joueur/euses d'une part et les entreprises de jeux d'autre part envisagent les rapports entre jouer et travailler.

## 1<sup>ère</sup> partie : Revisite trajectorielle autour de la question du travail

Depuis le début de mon parcours intellectuel, j'ai abordé la question du travail à de nombreuses reprises, en mobilisant plusieurs acceptions de ce concept complexe souffrant d'une absence de consensus scientifique définitoire<sup>39</sup>, sans doute en raison de l'existence, en français, d'un mot unique pour désigner de multiples sens. Ainsi, le terme existe depuis longtemps (XIII<sup>e</sup> siècle) au sens de « résultat d'une activité accomplie » ou de « peine que l'on se donne dans un métier artisanal<sup>40</sup> ». Son usage pour désigner une « activité professionnelle » sera répandu jusqu'à une éclipse provisoire au XVI<sup>e</sup> siècle, avant de le voir réapparaître à partir du XVII<sup>e</sup> siècle sous l'influence de la forme verbale « travailler<sup>41</sup> ». À partir de là, il acquerra et conservera une place centrale comme catégorie de pensée, à mesure que le capitalisme industriel et le salariat se développeront (Castel, 1995). Comme Alain Caillé (2001) le souligne, la déstabilisation du salariat d'un côté et, de l'autre, les exigences managériales en termes d'implication dans les activités productives et les tentatives de (re)mettre les individus au travail en mobilisant les outils et les rhétoriques de l'« entrepreneuriat de soi » ont brouillé le sens et le statut du travail dans la période actuelle. Ce brouillage a rendu plus difficiles – pour ne pas dire tendues – les discussions scientifiques (et politiques) entre les tenants d'une position critique du travail entendu essentiellement dans son sens historicisé (institutionnalisé par le biais du salariat) et les tenants d'une position anthropologique, à laquelle on peut rattacher les chercheur/euses en psychodynamique du travail, avec lequel-les j'ai noué des rapports de travail particulièrement étroits.

La langue anglaise a, à première vue, un avantage par rapport au français, puisqu'elle distingue deux termes : *work* et *labour*. Alors que le premier présente une connotation « générique » dans sa désignation d'activités productives (*i.e.* sans tenir compte de la configuration sociopolitique et

---

<sup>39</sup> « [Alain] Cottureau ne relève pas moins de quatorze définitions qui oscillent entre le travail “devoir-profession-vocation-fonction sociale” de M. Weber et le travail-peine de l'*animal laborans* (H. Arendt), entre le travail salarié industriel et le travail utilité sociale, entre le travail comme agir instrumental sur la nature externe (J. Habermas) et le travail comme fondement de la valeur (économistes classiques), etc. Et encore peut-on juger à bon droit que la liste reste largement incomplète puisque les palettes philosophiques et économiques ne sont pas entièrement représentées, les approches psychologiques ou encore ergonomiques ne sont pas prises en compte. » (Lallement, 2007, p. 44).

<sup>40</sup> <http://cnrtl.fr/etymologie/travail>.

<sup>41</sup> <http://cnrtl.fr/définition/travail>. En cela, il est difficile de suivre Dominique Méda, quand elle affirmait que « la notion de travail existe depuis très peu de temps » (Méda et Schor, 1997, p. 9), réduisant le terme à sa seule acception de production, réduction qu'elle attribue à Marx et qui conduirait selon elle à rendre inutiles le politique ou la culture (*ibid.*, p. 13-14). La question du travail vivant implique bien sûr une lecture plus complexe des réflexions marxistes sur le travail. Toutefois, l'erreur de Méda se comprend mieux quand elle précise : « Là où Rifkin me semble intéressant [dans *La fin du travail*], c'est dans l'effet que produit son idée. Elle a une valeur heuristique, elle permet de s'interroger sur ce qu'il en serait d'une société où il y aurait moins de travail. Comment le répartirait-on ? » (*ibid.*, p. 44). Le travail se trouve rabattu ici sur une version limitée au *labour* : une simple force de travail quantifiable et mobilisable (ou pas) par les structures productives de l'économie capitaliste.

économique en laquelle elles prennent place), le mot *labour* renvoie de son côté à la mise en forme d'activités utiles au capital pour dégager un surplus de valeur qui sera capté par les propriétaires des moyens de production<sup>42</sup>. Dans son analyse linguistique du couple *work/labour* (et des termes auxquels ils se rattachent) dans plusieurs langues africaines, occidentales et orientales, articulée à une approche d'analyse littéraire (en particulier de textes d'auteurs classiques d'économie politique du XIX<sup>e</sup> siècle comme Adam Smith ou Karl Marx), Olivier Frayssé montre toutefois que cette partition n'est pas aussi rigide que cela. Par exemple, chez Adam Smith chacun des deux termes fait l'objet d'usages ambigus et fluctuants, jusqu'à devenir des quasi-synonymes dans certains développements de l'économiste écossais (*ibid.*, p. 470-471).

Certes, à partir de Smith, *work* et *labour* auront tendance à être distingués entre, d'un côté, le travail contribuant à la création d'une valeur d'usage à partir d'une expérience sensible concrète et, de l'autre côté, le travail générant une valeur d'échange mesurable par l'intermédiaire du marché, même si, comme Arwid Lund le rappelle (2014, p. 739), Marx a utilisé *labour* dans le cadre de catégories transhistoriques (*concrete labour, labour process – living labour –, use value*). Et Frayssé de souligner une curiosité ajoutant à la difficulté (2014, p. 472) : alors que l'étymologie renvoie plutôt *labour* du côté de la souffrance, de l'exploitation et de l'aliénation, et *work* vers la liberté, l'expression de soi heureuse et la quintessence de l'être humain-e, ce dernier terme va se charger à partir de Smith des connotations négatives du *labour*, tout en conservant des liens avec le plaisir (dans certaines situations). Cette double dimension souffrance/plaisir fait immédiatement penser aux travaux développés dans le cadre de la psychodynamique du travail, j'y reviendrai.

Dans mes premiers travaux, et ce même si je m'étais intéressé aux activités de travail (*work*) des personnes que j'avais rencontrées durant mes terrains empiriques (ainsi mon analyse du métier de coiffeuse et de ses évolutions avait-elle particulièrement attiré l'attention des membres du jury), ma trajectoire sociale et intellectuelle m'avait dans un premier temps poussé à surtout investiguer le rapport au travail dans sa forme salariale, et donc historiquement située (*labour*). Plus précisément, j'avais étudié les évolutions progressives de la forme salariale sous l'influence des tensions inhérentes aux rapports de production capitalistes à partir des années 1970. Dans ce cadre, mon travail de thèse et ses prolongements (Le Lay, 2007 ; 2009a ; 2009b) m'avaient conduit à m'intéresser aux transformations objectives et subjectives globalement négatives du rapport au travail et du rapport à l'emploi entretenus par les membres des classes populaires entre les années 1970 et 2000. Conceptualisées sous l'expression *précarisation sociale*, ces

---

<sup>42</sup> Note d'Engels à la quatrième édition allemande du *Capital* de Marx (cité par Frayssé, 2014, p. 469).

fragilisations toujours observables au cœur des activités, des modes d'organisation des collectifs de travail et dans l'édifice des protections et des droits salariaux (Appay et Thébaud-Mony, 1997) ont fini par concerner des fractions toujours plus importantes du salariat, y compris intermédiaire, dont, depuis une trentaine d'années, « la condition sociale est marquée par les processus de rationalisation des activités et par la mise en œuvre des politiques néolibérales dans les administrations et les entreprises » (Bouffartigue, 2004, p. 116). Cette déstabilisation est telle qu'elle a même provoqué une crise parmi le salariat de confiance<sup>43</sup> que représentait le groupe des cadres depuis les années 1930 (Bouffartigue, 2001). L'un des résultats les plus préoccupants de ces transformations a été une recrudescence des atteintes à la santé, aussi bien physique que mentale.

En m'intéressant à la précarisation salariale, j'avais essayé de maintenir le dialogue entre une sociologie du travail « classique » (tournée vers les lieux de production – ici un salon de coiffure, là un atelier d'usine) et une sociologie de l'emploi (Maruani et Reynaud, [1993] 2001) davantage centrée sur les modifications de la structuration sociodémographique de la population laborieuse<sup>44</sup>. Pour de multiples motifs, la prise en compte conjointe de ces différentes dimensions s'est révélée fort complexe, dans une configuration scientifique où les spécialistes du travail au sens institutionnel traitaient surtout des problématiques contemporaines des « marchés » du travail et de l'emploi, de leurs évolutions économiques et juridiques, en particulier en mobilisant les travaux relatifs à la segmentation du marché du travail (Gazier, 2012). Ceci a pu parfois conduire à une confusion dans le langage : salariat a pu devenir un synonyme de travail, tandis que le terme emploi tendait également à le supplanter.

« [Depuis Keynes], l'emploi est bien installé dans le répertoire des économistes. Niveau de l'emploi, sous-emploi, plein-emploi, créations d'emploi, avoir un emploi, rechercher un emploi : tout cela est

---

<sup>43</sup> Une précision s'impose ici pour éviter un malentendu concernant le terme confiance. Lorsque Paul Bouffartigue utilise l'expression « salariat de confiance », il le fait en s'appuyant sur deux traditions sociologiques distinctes. Premièrement, la sociologie des classes sociales, qui permet de garder en mémoire que les cadres sont des travailleur/euses « comme les autres », *i.e.* pris-es dans les rapports de domination inhérents au salariat, d'où l'importance des dimensions politiques et symboliques pour comprendre les évolutions historiques du groupe. Deuxièmement, sur la sociologie des groupes professionnels, qui permet d'entrer dans une analyse plus précise des activités spécifiques de ces groupes de travailleur/euses, et de dégager des sous-groupes distincts, pour certains capables de négocier avec les capitalistes une marge d'autonomie dans le travail (2001, p. 48-53). Bouffartigue envisage la confiance dans sa dimension classique de réciprocité (délégation d'une partie de l'autorité organisationnelle *versus* concession de la loyauté), mais uniquement dans le double sens vertical. Or, la question de la confiance au travail renvoie à d'autres dimensions, en particulier du point de vue de la coopération horizontale (Dejours et Gernet, 2012). Pour une analyse détaillée, voir Le Lay (2016a).

<sup>44</sup> Dans les années 1970, « on va commencer à s'intéresser aux structures sociodémographiques de l'emploi (aux inégalités séparant les catégories de main-d'œuvre, en termes d'accès à l'emploi, voire de chômage, de sécurité ou d'instabilité d'emploi, de conditions de travail), aux formations et qualifications de la main-d'œuvre (la relation "formation emploi"). À côté des approches micro- ou macro-économiques, une socio-économie de l'emploi s'affirme. De son côté, la sociologie du travail sort de son domaine (classique depuis Georges Friedman) de l'entreprise voire de l'atelier, pour développer une sociologie de l'emploi. » (Michon, 2012, p. 240).

devenu familier. C'est pourtant relativement récent. Il n'y a pas si longtemps, dans les années 1930 encore, on avait un travail, on recherchait un travail. Au-delà du changement de vocabulaire, c'est un vrai changement de perspective, en particulier parce que cela dirige les regards sur les équilibres macro-économiques, les conditions structurelles et les effets économiques et sociaux de la croissance économique. » (Michon, 2012, p. 240).

Avec le développement des travaux d'économie du travail et de sociologie de l'emploi, le *labour* se trouvait donc étudié de manière essentiellement abstraite, jusqu'à perdre tout lien avec la dimension collective du mode de production au sein duquel il était pourtant censé se déployer<sup>45</sup>. Pour éviter l'écueil de l'abstraction economiciste, il convient donc de garder à l'esprit que le travail – envisagé dans sa forme issue du processus historique entamé lors des mouvements d'industrialisation du XVIII<sup>e</sup> siècle – revêt cinq grands aspects : catégorie de l'entendement, statut, rapport social, accomplissement pratique et implication subjective (Bevort *et al.*, 2012, p. VII-VIII).

Suite à ma thèse, en particulier à partir de ma recherche sur l'univers professionnel des éboueurs, je suis entré en discussion plus poussée avec l'approche anthropologique telle que la représente notamment la psychodynamique du travail, même si cela ne m'a pas empêché de continuer à prêter attention aux évolutions diachroniques modifiant les formes d'organisation du travail et de mise en emploi des travailleur/euses. Ce souci de conserver un ancrage historique dans l'analyse du travail dans son sens anthropologique répond à deux impératifs. D'abord, la nécessité de tenir compte de la persistance sur temps long de certaines dimensions inhérentes à cette forme d'engagement dans le monde, en particulier ce que Bevort *et al.* (*ibid.*) regroupent sous les expressions « accomplissement pratique » et « implication subjective ». Ensuite, celle de prendre en considération les variations introduites par les modifications dans l'équilibre des rapports sociaux, qui, même si elles interviennent à des rythmes souvent beaucoup plus lents que ceux des temporalités biographiques, finissent par provoquer des déplacements, y compris dans la subjectivité ; c'est là un aspect que Norbert Elias invite à ne pas négliger. Ce souci historique se révèle particulièrement précieux lorsqu'il s'agit notamment de comprendre en quoi un courant philosophique, économique et politique comme le néolibéralisme influe spécifiquement sur les organisations du travail, avec les conséquences que cela revêt pour la subjectivité des travailleur/euses.

---

<sup>45</sup> C'est notamment dans ce sens que l'on peut comprendre la critique adressée par Bernard Gazier aux économistes d'inspiration néoclassique qui se centrent « sur le marché du travail comme marché d'un facteur de production (à l'image de la terre et du capital) et sur ses acteurs comme autant de sujets optimisateurs individuels. » (2012, p. 219).

Au cours de cette première partie, le premier chapitre sera l'occasion de retracer quelques moments saillants de ma trajectoire socioprofessionnelle, à travers lesquels j'exposerai la manière dont j'ai réussi (plus ou moins adroitement selon les cas), à me saisir d'enjeux empiriques ou théoriques notamment liés au travail. Le deuxième chapitre portera plus précisément sur la « conception anthropologique » du travail, telle qu'elle se donne à voir chez différent-es auteur-es, et qui sera au cœur de mon argumentation, puisque je souhaite mettre en discussion les travaux de psychodynamique du travail, développés sous l'impulsion de Christophe Dejours, avec certain-es auteur-es proches de Pierre Bourdieu. Cette tentative – périlleuse à bien des égards – a pour vocation d'éviter certains malentendus liés à l'inflation des usages sémantiques du terme travail, mais plus fondamentalement à alimenter les réflexions théoriques relatives au corps – dont aucune théorie du travail ou du jouer ne saurait se passer –, objet du troisième chapitre.

Quand bien même certains éléments théoriques mobilisés ici l'ont déjà été dans le cadre de mes travaux précédents, leur remise sur le métier ne se fera pas nécessairement à l'identique, en raison de leur transformation consécutive à la prise en compte d'éléments supplémentaires au cours de ma trajectoire de recherche. De la sorte, j'espère procéder à l'affinage de ma réflexion, au sens fromager ou viticole et non métallurgique du terme : l'affinage d'un métal renvoie notamment à une opération de purification – impliquant une double idée d'absolu et d'effacement de la souillure, du sale, par séparation du matériau noble et des impuretés. En revanche, l'affinage du fromage et du vin renvoie à l'idée d'un lent processus de maturation visant à leur faire acquérir toutes leurs qualités esthétiques (odorantes et gustatives, en particulier), sans nier les imperfections potentielles résistant à ce « processus sublimatoire ». Car après tout, de ces imperfections ne naît-il pas la nécessité de l'effort de travail ?

## Chapitre 1 : Plaisir et souffrance de la traque aux petits objets sur les sentes du contrebandier.

### Retour provisoire sur un parcours scientifique heurté

« La participation au jeu repose sur un double accord : avec les autres et avec le monde. C'est pour cela que lorsqu'ils sont bien constitués, il n'est pas besoin d'interroger plus avant l'action, le jugement, le savoir, la perception, la pensée, le souvenir et la parole d'un joueur. Ils sont justes tels quels, parce que le locuteur, toute sa personne, sa vie, est adapté au jeu ; il est en coïncidence avec tous les autres habitants de l'espace social. » (Gebauer, 2006, §46).

La rédaction de l'habilitation à diriger des recherches (HDR) constitue un travail de mise en cohérence théorique d'une trajectoire intellectuelle prise dans les jeux et enjeux du champ scientifique (ici, celui des sciences sociales) tels qu'ils sont vécus, saisis et compris subjectivement par le chercheur<sup>46</sup>, à l'aune de sa trajectoire sociale et de ses positions successives dans les rapports sociaux. À cet égard, l'effort réflexif portant sur les dimensions biographiques nécessite au moins autant d'attention que celui visant à clarifier les éléments méthodologiques d'un dispositif de recherche. Après tout, si un chercheur se différencie de ses collègues, ce n'est pas uniquement pour cause d'appartenance à un sous-champ scientifique ou une école théorique donnés. Les possibilités offertes pour investir un terrain empirique, les manières de s'y prendre, les façons de réagir face aux difficultés, les choix effectués en vue de mettre en valeur les résultats éventuels seraient incompréhensibles sans entrer dans le « garage biographique » du chercheur, pour y procéder à l'examen détaillé de toutes les pièces de la machinerie scientifique bâtie patiemment durant de nombreuses années. Un détour socioanalytique (Bourdieu, 2004), même partiel, relève donc de la démarche d'objectivation sociologique.

Revenir ainsi sur des éléments autobiographiques ne consiste pas à se complaire dans l'exposition héroïsée d'une « pulsion narcissique » (Olivier de Sardan, 2000) déconnectée des rapports sociaux. Bien sûr, dans des disciplines aussi sensibles au degré et à la nature de

---

<sup>46</sup> Dans la configuration académique « discrète » (Gilbert et Henry, 2012) que représente une soutenance d'HDR, et contrairement à mon habitude, j'emploierai indistinctement, dans ce manuscrit, les termes « chercheur » et « sociologue » pour me qualifier. Je considère en effet que ma pratique professionnelle autorise cet usage indifférencié. Par ailleurs, les signes de reconnaissance de la part de mes pairs – inclusion dans des activités scientifiques, validations éditoriales de mes travaux, etc. – constituent autant de formes de confirmation de ma conformation aux activités déontiques en vigueur. En revanche, cela ne signifie pas que je revendique le *statut* de chercheur, et les avantages symboliques qui lui sont attachés (notamment en termes de crédibilité médiatique), qu'une confusion des genres pousse parfois à chercher à obtenir. En cela, je suis bien un « homme de métier » et non un « homme de profession ».

l'engagement subjectif du chercheur dans son objet que le sont les sciences sociales, on ne saurait écarter totalement du geste réflexif la question de l'amour de soi. Après tout, si l'on suit Christophe Demaegdt, dans le travail, narcissisme – entendu comme « amour érotique de son propre corps, qui s'éprouve et se sent vivre, et comme estime de soi, qui relève d'un jugement que le Moi porte sur lui-même » (2016, p. 109) – et éthique sont étroitement liés. Les chercheur/euses, en tant qu'ils/elles sont des travailleur/euses au quotidien, n'échappent pas aux tentatives de se (faire) reconnaître *via* leur contribution, ici au sein des champs scientifique et éducatif, contribution dont il est possible d'examiner les ressorts éthiques à différentes étapes du travail scientifique (choix de l'objet, présupposés théoriques, degré et type d'écart des pratiques avec les règles de métier – notamment la délégation du « sale boulot » –, etc.) et au cours de son exposition potentielle dans les champs politique et médiatique.

C'est justement en cela que réside toute la difficulté de l'exercice – et son véritable intérêt : tenter de saisir les effets de tension des « chaînes d'interdépendance fonctionnelle » (Elias, [1970] 1991) auxquels le chercheur se confronte du fait même de son inclusion dans des configurations socioéconomiques et politiques plus ou moins stables, lisibles. Ce qui importe ici est de réussir à rendre visible et compréhensible la part d'*intelligence pratique* (ce qu'après Marcel Détiene et Jean-Pierre Vernant [1974] on a pris l'habitude de nommer la *mètis*) déployée dans l'exercice du métier, alors que des contraintes diverses et plus ou moins fortes bousculent le chercheur. Comment et à quelles conditions les dispositions du sociologue (*habitus*), les savoir-faire et leur variation d'usage (ce que j'appelle l'*ambitus*) lui permettent-ils de saisir le bon moment (*kairos*), de faire preuve de sérendipité<sup>47</sup> lorsqu'il se trouve engagé dans des dynamiques relationnelles complexes, en particulier lorsque ses « chances de puissance » sont défavorables ? Et en cas d'échec, comment parvient-il à mobiliser ses ressources sociales – au sens large<sup>48</sup> –, pour soutenir son engagement subjectif dans le travail ?

Les événements, voire les épreuves, par lesquels ma trajectoire de sociologue a pu se déployer renseignent certes sur un *cas*, mais cela ne veut pas dire qu'ils y épuisent leurs significations. Comme s'est attaché à le montrer Michael Burawoy ([1979] 2015) dans son étude classique de l'entreprise industrielle américaine Allied, un cas est une porte d'entrée vers des analyses plus générales, dès lors que l'on prend la peine de s'interroger sur les ressemblances et les

---

<sup>47</sup> En suivant Robert Merton et Elinor Barber, on peut définir la sérendipité comme la capacité à laisser flotter son attention en vue de saisir l'occasion imprévue qui advient en lui donnant sens afin de passer à l'action (Cochoy, 2011). La sérendipité permet d'exprimer *pratiquement* la disposition à la curiosité.

<sup>48</sup> Dispositions, savoirs et savoir-faire de métier, réseaux, etc.

divergences avec d'autres cas. Ce qui est valable pour une organisation collective l'est pour un individu singulier, comme Norbert Elias (1991) avait tenté de le montrer avec Mozart.

Comme les développements suivants permettront de le montrer, je représente un exemple caractéristique des effets positifs produits par la massification scolaire (Beaud, 2002) au moment où les processus de précarisation sociale ont commencé à sérieusement déstabiliser l'édifice social national français, au début des années 1990 (Castel, 1995). Tandis que j'étudiais, dans le cadre de ma thèse, les effets de fragmentation des classes populaires consécutifs à la mise en place de certains dispositifs en matière de politique de l'emploi, j'occupais successivement un emploi à temps partiel au Crédit lyonnais (devenu depuis LCL), un emploi-jeune dans une « nouvelle » revue politique (*Mouvements*, créée en 1998, suite à la transformation de la revue marxiste hétérodoxe *M*), avant d'être recruté comme ATER à mi-temps, pendant deux ans, à l'Institut d'études européennes (Paris 8), où enseignait mon directeur de thèse. Ces modes diversifiés de financement de ma thèse n'eurent pas que des répercussions sur la manière de mener mon travail de recherche. Ils signèrent également mon entrée dans le champ académique sur un triple mode spécifique : celui d'une instabilité relative (statutaire et financière), celui de la domination symbolique (université périphérique – au sens spatial et académique du terme) et celui de l'apprentissage d'un métier spécialisé mais dominé (le secrétariat de rédaction d'articles à forte teneur scientifique).

Toutefois, les « marges » ont ceci de particulier qu'elles permettent parfois de procurer des opportunités (relationnelles, intellectuelles) particulièrement riches. Ce que certain-es pourraient avoir la tentation de qualifier de « chance » (au sens de hasard heureux) renvoie en fait à une réalité bien plus objective : les « marges » sont utilisées plus ou moins consciemment par des individus pour mener des travaux que les institutions « centrales » ne peuvent ou ne veulent pas abriter (pour des raisons scientifiques, morales, politiques, économiques, etc.). De ce fait, il y a de fortes probabilités de croiser la route de chercheur/euses néophytes ou confirmé-es ayant des choses suffisamment passionnantes à raconter pour que cela pousse à l'effort renouvelé. Y compris lorsque les obstacles s'accumulent. Y compris lorsque les « limites sociologiques » (en capitaux initiaux notamment) viennent se faire sentir avec insistance.

## **1/ L'épreuve de la thèse : la découverte d'un espace social inconnu (1998-2004)<sup>49</sup>**

### *1.1/ Un événement biographique « peu probable »*

---

<sup>49</sup> Cette partie reprend, sous forme modifiée, des éléments déjà développés dans Le Lay (2004, p. 17-20).

Comme j'ai déjà eu l'occasion de l'écrire dans ma thèse, les interrogations relatives à la formation initiale ou à l'avenir professionnel lorsque l'on est issu d'un milieu relativement dominé m'ont été posées pendant longtemps, et continuent parfois de peser sur certains de mes choix. Bien évidemment, depuis la fin de ma thèse, la distance sociale avec les personnes précarisées que j'avais rencontrées au cours de mes quatre terrains empiriques a considérablement grandi, pour des motifs que j'exposerai au long des prochains développements. Toutefois, il importe de redonner brièvement quelques indications telles que je les avais énoncées au moment de la rédaction de ma thèse, pour comprendre les évolutions ultérieures.

À l'image de plusieurs interviewé-es rencontré-es, je suis issu de familles provinciales « montées à la ville » pour des raisons économiques et sociales, et plus précisément d'un milieu paysan modeste (Bretagne et Auvergne), progressivement intégré aux univers ouvrier et employé (dans les secteurs privé et public) à partir de la génération de mes grands-parents – que je n'ai que très peu connus, à l'exception de ma grand-mère maternelle. Du côté paternel, c'est mon grand-père breton qui avait entamé le processus de mobilité (professionnelle et géographique), en endossant l'habit de ce que l'on appelait encore à l'époque un « maton », pendant que ma grand-mère s'occupait des enfants (quatre garçons et deux filles) et gérait les activités domestiques. Mon père avait été marqué par cette expérience de la vie en prison, car il avait séjourné avec ses parents dans plusieurs établissements, au gré des changements de poste de son père, et il avait eu l'occasion de côtoyer des détenus criminels lourdement condamnés. De la même manière, il avait été marqué par son expérience des internats scolaires, qui ne le menèrent pas au-delà du secondaire. Dès la fin de son service militaire, à la fin des années 1960, il intégra une grande banque alors publique, la Société générale, où il mena toute sa carrière professionnelle jusqu'à sa mort prématurée en 2006, quelques années avant l'âge de la retraite. Alors même que sa trajectoire connut une progression régulière – d'employé, il devint directeur-adjoint puis directeur d'agence, avant de réintégrer un poste administratif où il mena des activités syndicales actives aux côtés des minoritaires de la CFDT –, il refusa toujours le statut de cadre, pour ne pas passer de ce qu'il considérait comme « l'autre côté ».

Du côté maternel, les choses diffèrent à plusieurs égards. D'abord, dans l'équilibre des rapports entre mon grand-père et ma grand-mère. Le couple occupait un emploi de garde-barrière pour la SNCF : la famille était donc logée le long d'une voie ferrée dans une ville du nord-ouest de la seconde couronne de la région parisienne. Ma grand-mère occupait une place importante dans les dynamiques familiales et professionnelles, en raison d'une maladie contractée par son mari lors

de son envoi dans un camp de travail durant la Deuxième Guerre mondiale (pendant que ma grand-mère sembla avoir eu quelques liens avec la résistance), ce qui avait largement dégradé son état de santé. Enfin, à la différence de mes grands-parents paternels, ma grand-mère eut des activités politiques (militante du PS pendant plusieurs décennies). Ces multiples occupations ne furent pas un frein au développement de la famille, qui comptait sept filles, dont la dernière naquit quelques années seulement avant la mort de mon grand-père. Ma mère, l'une des plus jeunes, mena des études primaires avant de s'orienter vers un cursus professionnel où elle obtint un CAP d'aide-comptable, profession qu'elle exerça jusqu'à la naissance de ma sœur cadette au milieu des années 1970, avant de se consacrer aux activités domestiques et au suivi de notre éducation.

Ma trajectoire sociale – et celle de ma sœur cadette plus encore, qui décrocha une licence d'histoire avant d'abandonner des études dont elle ne percevait pas vraiment l'horizon – s'inscrit pleinement dans ce qu'Olivier Schwartz (1998) décrit comme celle des « dominé-es aux études longues », à savoir les enfants de cette génération qui a pu et su profiter d'une configuration socioéconomique relativement stable (les fameuses « Trente glorieuses »), où les horizons semblaient quelque peu s'élargir. Comme beaucoup, j'ai connu la vie dans les cités populaires d'une ville moyenne de la grande couronne parisienne, puis la stratégie parentale de contournement qui consista en l'accession à la propriété d'une maison dans une zone résidentielle regroupant des familles en situation de mobilité ascendante<sup>50</sup>.

Comme de nombreux couples, mes parents décidèrent de quitter leur quartier HLM lorsque celui-ci commença à concentrer les stigmates de la « crise ». Nous étions en 1981. Le « changement » s'annonçait. À tous points de vue. La profession d'employé de banque de mon père et celle d'aide-comptable de ma mère offraient certains atouts pour monter un dossier de crédit immobilier solide qui aurait des chances de ne pas se terminer en catastrophe au cours des années suivantes. Les vingt ans qui suivirent prouvèrent que ce fut le cas. Cette stabilité résidentielle s'accompagna d'une mobilité professionnelle paternelle indéniable (en dépit d'une épreuve judiciaire qui mobilisa l'énergie de mes parents pendant plusieurs années) et d'une stabilité conjugale qui ne se démentirait jamais jusqu'au décès de mon père.

---

<sup>50</sup> De ce point de vue, nous représentons un exemple classique des effets produits par la réforme du financement du logement de 1977, censée unifier le marché du logement et instituer des mécanismes stables de financement de la construction et de solvabilisation de la demande (Coing et Topalov, 1995). De fait, le passage de l'aide à la pierre – et donc à la construction de logements sociaux – à l'aide personnalisée a accentué la relation étroite entre salaire et solvabilité. Si ce processus a « banalisé » l'accession à la propriété (en développant notamment le marché de l'occasion), elle a surtout rendu visibles, en contribuant à les creuser, les inégalités entre groupes sociaux, les populations les plus en difficulté devant se cantonner dans des logements sociaux de bas de gamme ou les filières « parallèles » (meublés, hôtels...).

Tout ceci influa sur ma trajectoire scolaire, qui fut sans histoire jusqu'à la fin du collège, comme c'est le cas pour beaucoup d'enfants dotés de capitaux culturels et économiques suffisants pour affronter l'épreuve du début de secondaire. En revanche, la scolarisation lycéenne s'avéra bien plus difficile. Plutôt que choisir le redoublement en seconde, je décidai de poursuivre ma trajectoire en filière technologique (Terminale G3). Comme pour beaucoup d'adolescent-es, l'enjeu de l'école venait se heurter aux possibilités effectivement transmises, et la singularité de la trajectoire à la « filiarisation » de l'institution scolaire (Terrail, 2002). Suffisamment doté pour réussir facilement durant les premières années, les manques se firent sentir sans ménagement par la suite.

Le plus évident fut le manque de travail personnel : sans doute, d'un point de vue affectif, mes premiers échecs scolaires sapèrent-ils une partie de la confiance que je pouvais ressentir quelques années plus tôt. Le vécu subjectif de ces difficultés aurait pu être facilité si j'avais pu comprendre la logique du fonctionnement scolaire. À l'époque, je souhaitais mener une activité scientifique, dans le domaine de la zoologie marine. Alors que les mathématiques et la physique/chimie ne trouvaient pas grâce à mes yeux, jamais mes résultats en biologie ne furent mauvais, tant cette matière me passionnait. Bien évidemment, le jeu des sanctions scolaires n'avait que faire de cela : on sait que le système français sélectionne essentiellement sur le fondement des notes reçues dans les enseignements « scientifiques ».

Heureusement, cette insuffisance en termes de capitaux culturels était en partie compensée, notamment en matière de « goût » pour la lecture et l'écriture. En dépit du faible capital scolaire de mes parents, j'avais en effet été entouré de livres d'histoire ou de littérature populaire<sup>51</sup>. Même si cette « appétence » ne fut pas objectivée dans une trajectoire scolaire à dominante littéraire, elle me fut utile tout au long de mes études supérieures. À ces éléments venait s'ajouter le désir de mes parents de ne pas me « mettre la pression », pour ne pas paraître arbitraires. Est-ce parce qu'eux-mêmes n'avaient pas suivi d'études longues qu'ils ne se sentaient pas de m'imposer une filière ? Est-ce la croyance de me voir suivre une mobilité sociale plus ou moins automatique, grâce aux études secondaires ? Est-ce le fait de croire qu'une fois sur les « rails » estudiantines ils pouvaient enfin « lâcher la bride », le plus difficile étant fait – arrivé en seconde sans jamais redoubler, on pouvait me penser à l'abri ? Est-ce la marque d'un type particulier de relations d'autorité parents/enfant, dans lesquelles une certaine liberté de choix allait de pair avec

---

<sup>51</sup> Le manque de capitaux scolaires de mes parents n'impliquait pas pour autant un désintérêt pour le fait scolaire lui-même : particulièrement suivi dans mes années de primaire et de secondaire par ma mère, j'ai également bénéficié de cours particuliers en mathématiques en fin de 3<sup>e</sup> (qui ne portèrent pas les fruits espérés).

une confiance en mon avenir ? Quoi qu'il en soit, c'est bien pour ne pas paraître porter de jugements de valeur méprisants qu'ils avaient toujours refusé de m'empêcher d'aller dans la filière que je choisirais, y compris dans la filière socialement disqualifiée que j'ai finalement décidé d'emprunter<sup>52</sup>.

Les événements décrits jusqu'ici ressemblent à ceux d'autres personnes que j'ai pu croiser lors de mon travail de thèse (et par la suite). Pourtant, la suite provoqua un écart entre ma trajectoire et les leur. Sans doute, la réussite de mes deux dernières années de lycée ne fut pas étrangère à cela. Grâce notamment à un jeune professeur de sciences économiques et sociales, mon attention fut attirée vers la filière des classes préparatoires HEC. Pour prétendre à une telle orientation (d'une durée de deux ans, la première étant qualifiée d'année de « rattrapage » pour les élèves des filières non générales), il fallait disposer d'un bon dossier scolaire et d'une mention au baccalauréat. Mes efforts furent suffisants pour répondre à ces deux pré-requis, et c'est là que mon ascension *culturelle* et *sociale* prit un élan certain, tout en empruntant pour la première fois une forme étrange : non pas celle d'une trajectoire rectiligne et continue, mais plutôt un cheminement fait de bonds en avant, de bifurcations, voire de retours en arrière ou de revirements. Ce « désordre trajectorien » serait l'une des constantes de mon parcours, y compris professionnel, comme cela apparaîtra clairement. En dépit de (grâce à ?) cela, ma trajectoire scientifique a débouché sur des résultats plutôt positifs.

Pourtant, les choses s'annonçaient mal. Le passage en classe préparatoire constitua en effet une expérience négative. Non pas tant d'un point de vue scolaire – même si j'étais absolument nul en allemand et que le niveau attendu en mathématiques recommençait à me poser quelques problèmes, après un démarrage spectaculaire, si j'en crois les propos de l'enseignante – que d'un point de vue éthique et politique. Le discours élitiste des enseignant-es m'horripilait au plus haut point, certaines prises de position politiquement marquées mais présentées comme « neutres », également. Nous étions au démarrage de la guerre en Irak consécutif à l'invasion du Koweït par les troupes de Saddam Hussein, et les discours guerriers pro-américains tenus sans aucun recul par mon professeur d'anglais ne manquèrent pas de générer des étincelles communicationnelles.

Cette dissonance se déroulait dans un cadre de travail caractéristique de l'« activisme scolaire » dont Roxanne Dejours (2014) a montré les effets pathogènes pour la santé physique et mentale des élèves. La tension devenait donc insupportable, puisque je ne partageais pas l'*illusio* élitiste

---

<sup>52</sup> Cette disqualification ressemble en bien des points à celle que décrit Stéphane Beaud (2002) pour la filière professionnelle.

véhiculée par l'institution et le corps professoral. Huit mois me suffirent pour quitter le navire préparatoire, et voguer vers des eaux universitaires plus tranquilles, en intégrant l'année suivante un IUT en techniques de commercialisation (option marketing). Ces deux ans ne furent qu'une « simple formalité » : le rythme de travail et les connaissances acquises en classe prépa me furent ici d'un grand secours. Toutefois, ma défiance vis-à-vis du monde de l'entreprise (que je connaissais depuis l'âge de mes 16 ans) se trouva également renforcée. Les enseignements reçus avaient l'avantage, pour qui souhaite exercer son regard critique, de fournir un certain nombre d'arguments en défaveur d'une intégration professionnelle dans l'espace économique capitaliste. L'idée de continuer mes études à l'université ne me fut donc pas vraiment douloureuse...

Arrivé à ce point de ma trajectoire, je dois mentionner un élément stochastique déterminant pour comprendre ma « bifurcation biographique ». J'ai pris pour habitude de le personnifier sous les traits de La Poste, davantage par facilité anecdotique que par souci de réalisme sociologique. À l'issue de mon parcours en IUT, j'ai en effet envoyé deux candidatures pour intégrer la filière Administration économique et sociale (AES) : une à l'université Paris 13, l'autre à l'université Paris 8. Je ne connaissais aucun de ces deux établissements particuliers, pas plus que je ne connaissais le fonctionnement du système universitaire en général. Lorsque Paris 8 me répondit positivement, je fus tellement content que je ne pris pas le temps d'attendre la réponse de Paris 13. Je m'inscrivis à l'université de Saint-Denis, avant de recevoir la seconde acceptation peu de temps après... De ce « hasard postal » venant couronner ma méconnaissance précipitée découle tout ce qui va suivre.

Même si je ne peux pas savoir ce qu'il en aurait été si Paris 13 avait répondu en premier, une chose est certaine : je n'y aurais pas rencontré celui qui serait quelques années plus tard mon directeur de thèse, Pierre Cours-Salies, spécialiste de la CFDT, dont je suivis des cours tout au long de mon double cursus AES/sciences politiques à Paris Vincennes. En licence, ce professeur des universités fut suffisamment intéressé par la présentation d'un travail empirique réalisé dans un Centre communal d'action sociale à propos du comportement électoral des bénéficiaires du RMI de ma ville d'origine (nous étions alors en 1996) pour m'inciter à creuser la question en vue de rédiger mon mémoire de maîtrise. Cette expérience fut la première en matière d'écriture académique, et elle donna lieu à une publication quelques années plus tard (Le Lay, 2001). Mais surtout, elle incita Cours-Salies à accepter de me suivre en DEA. En 1998, lorsqu'il me dit « il faut vous inscrire en thèse », je me rappelle avoir pensé « pourquoi pas ? », sans avoir la *moindre* idée de ce que cela signifiait d'un point de vue intellectuel, psychique ou social. Comme en Terminale, un enseignant m'entrouvrait une porte : aucune raison de ne pas essayer de voir ce

qu'il y avait derrière. Curiosité intellectuelle, fuite en avant pour éviter le monde de l'entreprise, docilité devant la légitimité professorale ? Sans aucun doute un savant mélange des trois...

### *1.2/ Se frotter (durement) à la résistance du réel scientifique*

À l'époque de mon inscription en première année, la réforme LMD n'était pas encore en place. Je fus donc en mesure de m'inscrire sans financement (comme la grande majorité de mes collègues doctorant-es en SHS à l'époque) et mener mon travail pendant cinq ans et demi sans réels problèmes administratifs. Économiquement, les choses se déroulèrent plutôt bien à partir du moment où je quittai le LCL, après un an et demi de travail à mi-temps, comme agent d'accueil et caissier dans deux agences d'Aubervilliers (où je pus expérimenter la différence entre un « bon » et un « mauvais » manager, expérience qui ne manquera pas de m'influencer par la suite). En 2000, grâce à Cours-Salies et *via* l'aide d'Yves Sintomer<sup>53</sup>, je fus embauché comme secrétaire de rédaction à la revue *Mouvements* (sur un contrat emploi-jeune, dispositif créé par le gouvernement Jospin), par le rédacteur en chef, Gilbert Wasserman, aujourd'hui disparu. Après deux et demi de travail riche et intense où j'appris à me frotter aux exigences du champ académique dans un cadre éditorial ouvertement politisé, j'acceptai un poste d'ATER à mi-temps. Celui-ci me permit de terminer – difficilement – l'écriture de ma thèse (Le Lay, 2004).

Car il faut reconnaître que l'exercice de la thèse m'a posé énormément de problèmes. Le résultat final – 721 pages insuffisamment problématisées à partir de quatre terrains inégalement exploités, comme n'ont pas manqué de le souligner les membres du jury, Helena Hirata, Olivier Schwartz et Marc-Henry Soulet – a d'ailleurs objectivé les obstacles que j'ai été incapable de résoudre à l'époque, malgré les avertissements de mon directeur de thèse. La soutenance s'est déroulée de manière conviviale, mais les échanges critiques n'en ont pas moins été serrés. Avec le recul, je perçois mieux en quoi cette thèse constitue un OAMI – objet académique mal identifié. J'avais traité de la souffrance sociale des membres précarisés des classes populaires (Le Lay, 2007a), en cherchant à montrer comment les dispositifs publics de l'emploi contribuaient à installer des processus d'atomisation qui accentuaient cette souffrance en sapant les fondements sociaux, politiques et économiques de l'autonomie individuelle et collective. En particulier, j'avais insisté sur les processus de fragmentation du « nous » populaire sous l'effet de différents contre-stigmates déployés par les uns et les autres pour se distinguer des « assistés » et autres « mauvais pauvres » disqualifiés par diverses institutions.

---

<sup>53</sup> Pour qui j'avais déjà eu l'occasion de retranscrire des entretiens, et qui m'avait aussi embauché, avec Marie-Hélène Bacqué, dans le cadre d'une étude comparative internationale relative aux politiques de lutte contre le chômage et la précarité menée par la *London School of Economics*.

Le problème avec ma thèse, c'est que j'avais fait l'erreur de partir d'un présupposé que je croyais indiscutable : la souffrance et la précarisation sociales existaient bel et bien, hors et dans le travail, il s'avérait dès lors inutile de faire porter les analyses sur ces concepts. Pour cette raison, l'état de l'art ne fut pas aussi précis qu'il aurait dû l'être, et surtout les apports empiriques originaux de ma thèse ne furent pas utilisés pour discuter les deux concepts, ni pour ordonner une analyse systématique des implications de la problématique générale. La sanction tomba donc, assez logiquement. J'obtins une mention très honorable avec les félicitations à la majorité du jury. Autant dire que la carrière universitaire se fermait avant de s'être ouverte.

## **2/ Se qualifier, et après ? (2004-2007)**

### *2.1/ Créer, mais comment ?*

Si j'avais désiré embrasser une carrière académique, ce résultat m'aurait plongé dans un profond désarroi. Mais tel n'était pas le cas. J'avais obtenu le doctorat (une première dans ma famille, et je parle ici de la famille élargie à tous les membres que je connais – vivants ou non – et parmi mes ami-es) avant tout parce que j'avais commencé une thèse et qu'il m'était devenu impossible de ne pas la terminer. Je ne sais pas s'il existe des recherches portant spécifiquement sur la difficulté subjective à abandonner une thèse. Mais c'est une situation bien connue des doctorant-es. Dans bien des cas, la souffrance produite par le travail de thèse semble préférable à celle prévisible en cas de renoncement. Personnellement, je n'avais pas pu tenter de devenir zoologue et j'avais abandonné la classe préparatoire pour des motifs sur lesquels mon emprise n'était que très partielle. Mener un travail de thèse à son terme dépendait avant tout de mon engagement subjectif, de ma capacité à saisir les possibilités de soutien matériel et intellectuel et de ma résistance à la souffrance liée à ce long travail, ingrat à de nombreux égards. Fondamentalement, cela représentait pour moi la possibilité de *créer quelque chose*.

À ce moment-là, je ne savais pas réellement quoi, en dehors du fait que c'était un acte positif – un des membres de mon jury n'avait-il pas précisé que mon travail était une « alerte politique » en ce qu'il insistait sur la montée de l'abstentionnisme et l'autoritarisme d'une partie des classes populaires<sup>54</sup> ? Et les encouragements reçus lors de ma soutenance à propos de la manière dont

---

<sup>54</sup> À l'heure où j'écris ces lignes, cette affirmation d'Olivier Schwartz résonne étrangement à mes oreilles. Tou-te-s les chercheur-es qui ont passé des années à travailler sur les effets politiques déléteurs de la précarisation sociale ressentent peut-être comme moi une sensation de gâchis énorme : le travail scientifique fourni n'a pas trouvé de prise parmi les élu-es politiques ou les représentant-es de l'administration. Peut-être cela aurait-il permis de

mon travail sociologique s'était amélioré au fur et à mesure de mes terrains me donnaient le sentiment que je pouvais persévérer. Même si je ne savais pas vraiment comment. La parution d'un ouvrage collectif dirigé avec mon directeur de thèse fut l'un des premiers signes tangibles de cette ouverture vers le travail scientifique (Cours-Salies et Le Lay, 2006). Mais cela demeurait dans le cadre éditorial « bénévole », comme c'est la norme pour de nombreux/euses chercheur-es non statutaires. Du point de vue de l'emploi, cela ne comptait pas pour beaucoup, d'autant que le projet de parution, lancé en 2003, avait été très chaotique, ce qui avait sans doute contribué à en réduire l'intérêt pour ma trajectoire de chercheur.

Mais plus fondamentalement, étant donné mon profil, mon parcours et mon éloignement avec les pôles dominants de la sociologie, ni le CNRS, le CEE et encore moins l'INED ou l'INSEE ne m'apparaissaient comme une option professionnelle. À cet égard, je suis une caricature bourdieusienne : j'avais parfaitement intériorisé la probabilité des possibles. L'aventure universitaire pouvait sembler plus ouverte, en raison de mon poste d'ATER. La qualification n'était toutefois pas gagnée, en raison de ma thèse et d'un nombre de publications académiques proche de zéro. Si j'en crois l'un membre de la revue *Mouvements* qui assista aux discussions de la Commission, c'est mon travail éditorial dans cette revue qui pesa positivement dans la balance.

J'avais gagné le droit de concourir aux campagnes universitaires pour quatre années, je jouai donc le jeu du recrutement, au moins les deux premières années, en dépit de mon goût limité pour les auditions – et de toute intervention orale, en fait. La première année, je fus auditionné deux fois, classé deux fois. Pour une première tentative, le résultat était plutôt bon, si l'on a en tête que la majorité des docteur-es candidatant en section 19 sont, dans leur écrasante majorité, auditionné-es une seule fois (Flores-Espínola, 2018). Mais en étant classé deuxième sur un poste où le recrutement local avait été privilégié pour récompenser l'engagement déjà ancien du candidat dans les activités du département de sociologie, et quatrième sur l'autre poste (en sport, on appelle ça « la place du con »), les choses étaient entendues.

L'année suivante, je fus de nouveau entendu par la commission de spécialistes qui m'avait placé dans la position de dauphin, mais selon l'un de ses membres qui m'avait soutenu, j'avais été « moins bon que l'an passé ». Je ne saurais dire si cet argument était exact (les conditions de recrutement avait été différentes, car j'étais en concurrence directe avec deux collègues de mon

---

contrecarrer les processus d'atomisation des classes populaires qui ont alimenté la défiance envers les institutions politiques et favorisé la montée de l'extrême-droite en France ?

laboratoire de l'époque, ce qui m'avait un peu déstabilisé), ou s'il venait seulement verbaliser la situation d'inconfort de mon interlocuteur devant les conditions mêmes du recrutement, où les critères de choix finissent par ne plus avoir de sens, tant il s'agit en fait de gérer des flux de candidat-es dans une configuration de rareté des postes. Quoi qu'il en soit, rétrospectivement je ne regrette pas ce résultat négatif, car je devais apprendre quelques années plus tard que cet universitaire était parfaitement détestable dans ses relations de travail.

Non pas que je sois toujours d'un « maniement » facile. Plusieurs mésaventures sont là pour en témoigner. Je peux avoir facilement recours à l'ironie, de manière ouverte (sinon, où est le *fun* ?), ce qui donne l'impression à mon interlocuteur/trice que je suis insolent. Le fait est que je dissimule rarement mes intentions ou mes pensées – mes paroles ou l'expression de mon visage vont plus vite que mes capacités à l'autocensure. Ce qu'Elias aurait pu décrire comme une difficulté à l'autocontrainte pulsionnelle m'a conduit à commettre quelques maladroites malheureuses que je regrette de n'avoir pas pu rattraper par la suite. Mais ceci montre surtout que je n'avais pas à cette époque les moyens de compenser, au moins partiellement, le décalage dispositionnel que je vivais dans le champ académique. La suite montrera que ce hiatus s'est réduit, au prix d'une pression psychique différente, qui a eu raison de ma santé somatique : la répression pulsionnelle nécessaire pour convenir aux mœurs académiques a un prix élevé pour celles et ceux qui n'ont pas incorporé les dispositions idoines progressivement.

## *2.2/ La vie du chercheur précarisé n'est pas un long fleuve scientifique tranquille*

Entre 2005 et 2008, j'ai donc suivi le même chemin que nombre de mes collègues sans poste statutaire : l'enchaînement de contrats de recherche de courte durée, plus ou moins en lien direct avec mes intérêts scientifiques<sup>55</sup>. Fin 2005, ma trajectoire connut une première « accélération », lors de mon recrutement dans le cadre d'un contrat postdoctoral d'un an, sur lequel Helena Hirata, alors directrice du GERS (succédant à l'ancien GEDISST et précédant l'actuel GTM), avait attiré mon attention. Ce poste de chargé de recherches à l'Institut national des télécommunications, placé sous la responsabilité de la sociologue Sylvie Craipeau, avait été mis en place dans le cadre d'une recherche collective consacrée aux usages des NTIC dans le travail. De mon côté, je devais procéder à l'analyse du développement, au sein de la direction de la formation professionnelle de l'UCANSS (organisme de Sécurité sociale chargé de négocier et mettre en place les conventions collectives pour le compte des quatre autres branches

---

<sup>55</sup> C'est à cette période que j'ai pu vérifier que dire non à une proposition de contrat (pour des raisons de planning ou des exigences intellectuelles) constitue une fermeture relationnelle définitive.

nationales), d'un outil collaboratif visant à développer les pratiques de formation à distance des salarié-es, entre deux séances de formation présentielle.

Cette recherche fut formatrice à plusieurs égards. D'abord, par son objet même. C'était la première fois que j'étudiais la question technologique au travail, et même si je ne suis pas du tout un spécialiste, je prête depuis lors une certaine attention à cette thématique lorsque je croise son chemin. En particulier, la « croyance technicienne » portée par de nombreux managers lorsqu'il s'agit de « fluidifier » les procès de production ou de « faciliter » les échanges entre salarié-es m'interpelle. Il faut dire que le cas de l'UCANSS est caractéristique de cette *illusio* technologique, y compris lorsqu'elle donne des signes de défaillances. Car, et c'est là le second intérêt de cette recherche, les résultats obtenus durant l'enquête indiquèrent, *a contrario* des objectifs institutionnels, que l'outil collaboratif mis en place rencontrait toutes les peines à instaurer une dynamique de décloisonnement institutionnel qui permettrait de développer des identités professionnelles transversales.

Venu étudier les effets « magiques » de la technologie collaborative sur les « communautés d'apprentissage », j'en arrivais à essayer de comprendre les motifs d'un évitement pratique. Comme cela avait été le cas au moins une fois lors de ma thèse, le terrain se déroba, au sens où il ne permettait pas d'étudier la question de recherche envisagée au départ. Cet « imprévu » ne fut pas sans problèmes avec l'institution qui nous avait ouvert ses portes. Ayant lu le rapport terminé début 2007, l'un de ses représentants tenta d'ailleurs de me dissuader de rédiger un article sur la question dans la revue *Recherches et prévisions*<sup>56</sup>. Courant 2008, je pris alors le parti de le faire dans le cadre de la *Revue française de sociologie*<sup>57</sup>. Avec l'aide de Denis Segrestin d'abord, et d'un membre du comité de lecture ensuite, je réussis à faire aboutir ce travail, après plus d'un an et demi d'efforts (Le Lay, 2010). C'était la première fois que je publiais un article fondé sur un « échec empirique » dans une revue importante. Ce ne serait pas la dernière.

Lorsque mon contrat postdoctoral se termina, s'est ouverte une période d'instabilité de deux ans. Tout ne fut pas négatif, loin s'en faut. En particulier grâce à Léa Lima, qui fut ma collègue de

---

<sup>56</sup> J'ai malheureusement égaré les échanges de courrier que j'ai entretenus à cette occasion avec le responsable en question. Malheureusement, car le contenu de sa lettre comportait de véritables « morceaux de bravoure » où la pusillanimité du propos le disputait au comique involontaire.

<sup>57</sup> Comme j'avais été embauché plusieurs mois en 2007 et 2008 par l'association de la *Revue française de sociologie* (RFS) de manière à mettre à jour une base de données interne et à aider la secrétaire de rédaction à relire les articles retenus pour publication, suite au départ en retraite de sa collègue, je commençais à me familiariser avec son fonctionnement et ses attentes académiques.

bureau pendant ma courte présence à l'INJEP (avant qu'elle ne devienne elle-même maîtresse de conférences au CNAM), en tant que rédacteur en chef de la revue *Agora/Débats jeunesse*. Courte, car j'en fus écarté après seulement deux mois, en raison d'une « *erreur de définition du profil de poste* », si j'en crois l'explication du directeur de publication de l'époque lors de mon entretien préalable au licenciement. Même si ma remplaçante fut effectivement une statutaire de l'INJEP, je soupçonne mon ancien hiérarchique – atrabilaire notoire – de ne pas avoir supporté certaines de mes attitudes, comme celle consistant à lui tenir tête lors de l'expertise des articles d'un numéro préparé avant mon arrivée, et que je trouvais insuffisamment aboutis pour mériter d'être publiés en l'état. Foutu dehors sans avoir eu réellement l'occasion de pouvoir m'exprimer (sauf à considérer qu'un entretien où il passa une partie de son temps à me hurler dessus constitue une telle occasion), à quelques jours de mes 35 ans, je crus toucher le fond. Mon ancienne collègue me mit alors en relation avec l'une de ses connaissances, qui travaillait dans un cabinet d'expertise spécialisé dans la santé au travail, et agréé par le ministère du Travail<sup>58</sup>. Sans le savoir, je venais d'intégrer un univers professionnel que je ne quitterais plus pendant longtemps, et qui allait en partie décider de l'orientation de mes recherches ultérieures.

En mai 2007, je fus engagé en CDD par le cabinet Technologia (historiquement proche de FO-CGT) pour participer à une expertise concernant un risque grave – consécutif à un suicide – pour le compte du CHSCT d'une grande entreprise de service industriel. Comme c'était la première fois que je menais un tel travail, avec des contraintes<sup>59</sup> et des enjeux différant en de nombreux points de ce que j'avais pu faire jusqu'à présent, j'avais décidé, d'un commun accord avec le responsable de la mission, de n'intervenir qu'à la marge de l'expertise. Il m'apparaissait

---

<sup>58</sup> Pour une analyse de la genèse de la délégation pérenne, par les organisations syndicales, d'une partie de leur « fonction technique » (*i.e.* un ensemble de possibilités d'intervention syndicale en matière comptable, de conditions de travail, etc.) à des experts professionnels extérieurs, lire Cristofalo (2009). Cette délégation a conduit à la légitimation de l'idée selon laquelle « une politique syndicale efficace doit s'appuyer sur une connaissance technique dont ces experts extérieurs sont à la fois source et vecteur. » (*ibid.*, p. 83). L'affaiblissement militant des organisations syndicales n'est pas pour rien dans le recours croissant aux experts extérieurs.

<sup>59</sup> Lors de cette première mission, j'ai travaillé comme un sociologue académique : chaque entretien a été enregistré et retranscrit intégralement. Bien évidemment, lorsque vous réalisez quatre ou cinq entretiens journaliers à plusieurs reprises sur une ou deux semaines, et que vous disposez au meilleur des cas d'un mois pour rendre un rapport d'expertise, ces règles de métier sont inapplicables. J'ai donc appris à prendre des notes synthétiques – quasiment toujours à la main, pour que l'artefact informatique ne s'intercale pas entre la personne et moi. Cette pratique peut sembler moins rigoureuse que l'enregistrement, mais elle a pourtant un grand mérite : elle oblige à se concentrer intensément sur les propos de l'interviewé-e, quitte à passer pour un idiot en redemandant deux fois la même chose si cette concentration a fait défaut quelques secondes. En effet, ce « trou » est immédiatement visible dans la prise de notes, alors qu'il peut passer inaperçu lorsqu'on laisse le magnétophone réaliser ce travail de recueil de la parole. En outre, une telle prise de notes permet de « tester » des liens de signification entre les éléments synthétisés. Chez moi, cela prend la forme de « gribouillis » minuscules en différentes couleurs, agrémentés de flèches reliant certains propos à d'autres, liens que je n'hésite pas à discuter avec le/la salarié-e pour m'assurer de leur validité (ou non). L'effet interpersonnel de cette technique : il arrive très souvent que le/la salarié-e s'en amuse, ce qui contribue à installer une ambiance moins pesante (sans compter que cela confirme *pratiquement* le fait que l'entretien sera confidentiel : personne ne peut me relire !). L'effet physique immédiat de cette graphomanie pendant sept ou huit heures consécutives : le déclenchement fréquent de la « crampe de l'écrivain ».

important que mon implication ne pesât pas trop lourd dans le déroulement de la mission, pour le cas où j'échouerais à faire ce que l'on attendait de moi. Comme c'était prévisible, le travail fut rude, en raison de la configuration extrêmement sensible qui avait conduit au déclenchement de l'expertise. À cette occasion, j'assistai pour la première fois de ma vie à un événement peu fréquent dans l'univers industriel – du moins chez les hommes : un technicien chevronné, au corps massif, fit un effort pour étouffer ses larmes durant son entretien. Lorsque l'une de ses collègues, quelques jours plus tôt, n'avait pas pu retenir les siennes à plusieurs reprises, c'est moi qui avais été victime d'un malaise, dans le train du retour vers Paris. En fait, je découvris avec cette mission ce qu'impliquait de se confronter à la question de la santé mentale dans les espaces professionnels. Certes, j'y avais déjà un peu réfléchi lors de ma thèse, avec les discussions autour de la précarisation sociale – concept qui ne se comprend pas sans mobiliser des analyses liées à la santé (Appay et Thébaud-Mony, 1997 ; Le Lay, 2009a). Mais cette expertise m'avait conduit à me plonger *par corps* dans le sujet, avec des répercussions physiques incontrôlables et des conséquences intellectuelles profondes, comme on va le voir par la suite.

Même si la mission s'est déroulée correctement sur le fond, il m'a fallu plus d'un an pour que je cherche à renouveler l'expérience. L'intensité de ce « rite de passage » m'avait en effet incité à ne pas enchaîner ce type d'expertise, en dépit d'une rémunération beaucoup plus avantageuse que de coutume. Toutefois, à partir de 2010 et jusqu'à 2013, j'ai eu régulièrement l'occasion de mener des expertises pour des CHSCT ou des CE, soit dans le cadre de situations de risques graves, soit dans le cadre de réorganisations d'entreprise<sup>60</sup> (mon angle d'analyse restant toutefois la santé des salarié-es). Jamais plus de deux ou trois par an, à la fois pour des raisons d'équilibre engagement/distanciation qui m'ont permis de mener un travail de qualité<sup>61</sup> au long cours, et des motifs légaux, comme je l'expliquerai plus loin. Entretemps, j'ai eu l'opportunité de participer quelques mois à une recherche sur le volontariat en service civil, et à l'influence sur la division

---

<sup>60</sup> Comme le note Baptiste Giraud, « autour des restructurations s'est [...] constitué un vaste et très lucratif marché de l'expertise, les restructurations donnant lieu à l'intervention de consultants de tous ordres (juristes, économistes, gestionnaires, ergonomes, etc.). » (2018, p. 8), y compris du côté des experts agréés pour intervenir auprès des instances du personnel voulant « résister aux projets de réorganisation de leurs directions, et plus spécifiquement pour tenter [...] à la force sociale des discours et à l'emprise des pratiques des experts patronaux en leur opposant des grilles d'analyse alternatives des stratégies économiques des entreprises et de l'activité de travail des salariés. » (*ibid.*, p. 10).

<sup>61</sup> Si j'introduis ce jugement de valeur positif me concernant, c'est parce que les jugements de beauté et d'utilité à l'égard de mon travail ne se sont jamais démentis entre 2007 et 2018. De mon côté, je suis conscient que la qualité en question n'a pas toujours été de même niveau, notamment à mesure que les conditions de travail se sont dégradées (hausse du nombre d'entretiens par jour, diminution du temps disponible par entretien, pressions internes et externes en matière de format et de contenu rédactionnels – en particulier lorsque je mobilisais des concepts issus de la psychodynamique du travail). Toutefois, à la différence de certains consultants externes du cabinet Technologia, sensibles à l'appât du gain et soucieux d'« occuper les positions », j'ai toujours refusé d'entrer dans une dynamique d'activisme professionnel, incompatible avec un niveau minimum de qualité du travail (sauf à faire peser sur d'autres le poids de ses propres choix en matière de rythme de travail...). Où l'on retrouve la question de l'éthique et du narcissisme développée plus haut pour le cas du chercheur...

du travail et les activités menées en milieu associatif de ce dispositif. Mais surtout, j'ai découvert un univers professionnel fascinant à bien des égards : celui des travailleur/euses des déchets.

### **3/ Rencontre avec les travailleur/euses des déchets : quand le terrain se dérobe (2) (fin 2007-début 2008)**

#### *3.1/ Hughes avait raison*

L'idée de mener un travail sur le métier d'éboueur-e émergea lors d'un colloque, en juin 2005<sup>62</sup>. Une fonctionnaire du Service technique de la propreté de Paris (STPP), intéressée par le processus de féminisation du métier et les manières dont les éboueuses<sup>63</sup> arrivaient à lutter contre les différentes formes de pénibilité du travail, se désolait de ne pas avoir réussi à mobiliser des scientifiques pour travailler sur le sujet. Devant mon intérêt pour ces questions, mon interlocutrice m'avait mis en contact avec le bureau du STPP en charge de la santé et de la sécurité au travail. Celui-ci, après lecture d'un projet, m'avait indiqué qu'il n'était malheureusement pas question d'espérer le moindre budget municipal. Mes démarches auprès d'instances académiques, sollicitées dans le cadre de deux demandes de bourse postdoctorale, n'eurent pas plus de succès. Pour l'une de ces bourses, j'avais pris contact avec Christophe Dejours, alors responsable du Laboratoire de psychodynamique du travail et de l'action (CNAM). Lors de notre première rencontre pour discuter de l'objet de recherche, il m'avait invité à prendre contact avec Pascale Molinier, en raison du caractère genré des questions posées. Mais devant l'accueil peu amène de cette dernière, j'avais fini par demander à Dejours s'il acceptait de m'intégrer à son équipe. Ma manière de voir et d'écouter le travail allait s'en trouver profondément – et durablement – changée.

À la même période, je contactai Delphine Corteel, qui avait publié quelque temps auparavant un article sur les éboueurs, suite à un travail de terrain dans deux ateliers parisiens (Corteel, 2007). Mes premiers échanges avec elle me permirent de poser certaines hypothèses de travail, et de découvrir des références bibliographiques utiles pour mon propos. J'espérais pouvoir rendre compte de pratiques spécifiques à un groupe professionnel, en partant de l'idée que les éboueurs, à l'image des égoutiers (Jeanjean, 1998), constituaient un collectif intégré, avec une culture de métier spécifique intégrant des « trucs » pour faire face aux difficultés. À l'époque, l'univers des déchets, sa structuration socioéconomique (dans une optique d'analyse néo-structurale de

---

<sup>62</sup> Pour une analyse plus détaillée de ce terrain, lire Le Lay (2014a).

<sup>63</sup> Un cadre du STPP m'expliqua que les agents femmes avaient rejeté l'appellation d'éboueuse pour sa connotation négative (la référence à la matière boueuse).

réseaux, par exemple), ou les relations professionnelles qui s'y jouent (quand bien même certains bastions syndicaux offrent des terrains particulièrement intéressants à étudier) n'avaient guère retenu l'intérêt des sociologues. Il n'existait pas davantage d'étude de la division du travail dans une perspective critique, ni d'approche dans l'esprit de la sociologie industrielle ou des organisations. L'ergonomie et l'épidémiologie s'était penchées sur le travail (Bourdouxhe, Guertin et Cloutier, 1992 ; Volkoff, 2006), mais l'analyse de l'activité telle qu'elle est vécue par les travailleurs du secteur n'était esquissée que dans des travaux d'étudiants (Lambelet, 2003 ; Saint-Hillier, 2008).

Pour autant, le problème du financement de cette recherche « *free lance* » ne trouvait pas de solution. Entrevoir un terrain empirique potentiellement intéressant sans pouvoir y accéder par manque de moyens matériels constituait une situation d'autant plus frustrante que j'étais alors, comme de nombreux collègues précarisés, en fin de contrat. Cette disponibilité flottante alliée au désir de travailler sur un groupe professionnel peu étudié a donc constitué un élément déterminant dans les choix méthodologiques retenus. En effet, j'en vins à négocier avec le bureau chargé de la santé et de la sécurité au travail pour pouvoir accéder à un atelier masculin pendant six mois. Mon idée était de gagner un minimum d'argent tout en commençant à me familiariser avec le métier. J'avais décidé de faire cette étude incognito, les seules personnes au courant de ma démarche travaillant dans les services centraux. Ce choix initial aurait des répercussions qui prouvèrent ma méconnaissance pratique de la méthodologie retenue... Heureusement, toutes ces répercussions ne seraient pas négatives.

Arrivé à l'École de la propreté puis dans ma division (schématiquement, une division gère la propreté sur un arrondissement), j'étais un stagiaire, pour mes collègues comme pour mes chefs. J'ai donc suivi le parcours de tout individu désireux de devenir fonctionnaire territorial, passant les examens écrits, puis oraux, avant de m'engager dans la longue chaîne bureaucratique pour constituer le dossier administratif inscrivant les embauché-es dans la « *grande famille parisienne* », pour reprendre une expression ironique courante en atelier. En compagnie d'un autre stagiaire, je fus affecté à une division et dirigé vers un atelier de rattachement composé de huit équipes de six à huit éboueurs (en fonction des mouvements de personnel en interne, les absences de longue durée, etc.), et fonctionnant sept jours sur sept, entre 6h et 17h (sauf le dimanche : 6h et 11h15), selon deux roulements spécifiques de l'organisation dite 6/9 : de 6h à 12h ou de 6h à 17h (dont deux heures de pause). Les éboueurs affectés à cet atelier étaient amenés à remplir, seuls ou en groupe (généralement en duo, plus rarement en trio), des tâches polyvalentes : balayage manuel des rues, lavage mécanisé de la voie publique (à la lance haute

pression), collecte d'ordures ménagères ou issues du tri sélectif, collecte des encombrants, déneigement en hiver, désherbage en été. Ces activités n'étaient pas de tout repos, contrairement à certains préjugés vivaces en la matière (Bilat et Le Lay, 2020).

Si j'avais initialement prévu six mois d'immersion dans le métier, les conditions physiques (intempéries, horaires décalés, le travail « sans fin » au balai, etc.) et affectives du travail (sentiment d'indignité en tête) ont eu raison de ma détermination après seulement trois mois d'activité, mon corps me signifiant qu'il suffisait (je suis tombé violemment malade et suis resté alité plusieurs jours), mon cerveau acceptant sans trop longtemps barguigner la défaite sur KO. En cela, je suis semblable aux éboueur-es qui échouent à rester dans le métier et alimentent le turn-over du STPP. Mais, avant de craquer, il avait fallu que je me familiarise avec bon nombre d'éléments du travail quotidien, même si, à la fin de la journée, je pouvais me réfugier dans l'idée réconfortante que je n'avais « que » six mois à faire. Car il faut trouver les ressources physiques et psychiques pour ne pas « exploser en plein vol » au bout de quelques jours<sup>64</sup>.

Or, ces ressources passent pour une grande partie d'entre elles par le collectif de travail, d'une manière plus ou moins fluide selon les groupes auxquels on se trouve intégré pour différents motifs, et selon sa capacité à co-construire le processus d'intégration. Sans elles, tenir son rang dans le métier, même en qualité de stagiaire à qui l'on « passe » un certain nombre de choses au nom de son incompétence provisoire, s'avère particulièrement difficile. Les chefs qui vous jaugent, les passant-es qui vous agressent ou vous snobent, *ne savent pas* que vous n'êtes pas un « vrai » éboueur. Et faut-il préciser que les intempéries, les conteneurs pleins et les merdes de chien vous opposent leur matérialité résistante et leur symbolisme envahissant sans s'occuper de votre niveau d'études ? Si l'observation participante permet de tirer des descriptions et analyses des situations (Le Lay, 2014a), notamment parce que « le sociologue incorpore des savoirs au moment où il se met en porte-à-faux avec lui-même, au cours d'un déchirement dont il doit sortir indemne » (Peneff, 2009, p. 10), il n'est pas si facile de « sortir indemne » d'une situation de travail difficile.

### 3.2/ Hughes avait (encore) raison

---

<sup>64</sup> Comme le notait Robert Linhart dans son expérience d'établi : « L'insulte et l'usure de la chaîne, tous l'éprouvent avec violence, l'ouvrier et le paysan, l'intellectuel et le manuel, l'immigré et le Français. Et il n'est pas rare de voir un nouvel embauché prendre son compte le soir même du premier jour, affolé par le bruit, les éclairs, le monstrueux étirement du temps, la dureté du travail indéfiniment répété, l'autoritarisme des chefs et la sécheresse des ordres, la morne atmosphère de prison qui glace l'atelier. » (1978, p. 25).

En dépit de l'échec relatif de mon observation participante, m'engager *par corps* sur ce terrain empirique a eu des répercussions et prolongements impossibles à prévoir à l'époque. Du point de vue de la connaissance sociologique d'abord, j'ai pu notamment mesurer que les attentes et normes communes en matière de saleté, exprimées par les usagers à travers des dispositifs municipaux – comme le système de recueil des plaintes – et relayées par les services du STPP (à travers une technologie gestionnaire dérivée du *New public management*<sup>65</sup>), sont travaillées par les éboueur-es pour orienter leurs pratiques et prises de position quotidiennes, sans quoi le « sale boulot » du métier ne pourrait jamais être effectué. L'observation participante a rendu visible la manière dont cette traduction peut s'effectuer matériellement et symboliquement, comme elle a montré l'importance de l'engagement corporel et affectif dans l'activité, par le déploiement d'une ingéniosité et de savoir-faire pratiques dans l'usage du matériel (comme le vidage de la benne), dans celui des techniques (celle du balayage, par exemple), sans oublier toutes les ressources mises en œuvre pour contourner la résistance du réel, y compris celles apparemment peu raisonnables s'opposant aux règles prescrites, mais qui renseignent sur la rationalité pathique des travailleurs (« prendre des risques » pour s'accomplir dans le travail ou pour préserver sa santé)<sup>66</sup>. C'est notamment lors de ce terrain que la question du jeu dans le travail m'apparaîtra pour la première fois.

D'un point de vue épistémologique, cette rencontre avec les éboueur-es parisien-nes a également représenté un moment décisif, en ce qu'il a définitivement validé l'idée défendue par Hughes à propos de l'analyse sociologique des professions : l'intérêt fondamental

« des métiers de statut plus ou moins inférieur [...] tient aux perspectives qu'ils ouvrent sur le comportement au travail dans tous les métiers sans exception. Ce qui ne conduit pas à dévaloriser les autres métiers, mais permet simplement de réaliser que des processus qui y passent inaperçus sont plus facilement visibles dans les métiers plus humbles. » ([1951] 1996, p. 80-81).

Certes, dans le cas des travailleurs des déchets, les choses ne sont pas simples. Ainsi, lors d'un colloque consacré aux métiers du nettoyage et à la gestion des déchets dans l'espace public<sup>67</sup>, la majorité des intervenant-es, sinon tou-te-s, partageaient l'idée selon laquelle travailler sur de telles questions permettait d'étudier des problèmes fondamentaux et passionnants, au prix d'un certain risque de mise à l'écart académique. D'un point de vue symbolique (et spatial, si l'on

---

<sup>65</sup> Voir Le Lay et Corteel (2014).

<sup>66</sup> Sur ce point, lire Dejours ([1980] 1993).

<sup>67</sup> « Le métier d'éboueur, un clair-obscur contemporain. Le travail du déchet dans l'espace public », Colloque international et interdisciplinaire co-organisé par le Centre de recherches sociologiques et politiques de Paris (CNRS/Université Paris 8/Université Paris 10), le Centre de recherche sur le travail et le développement/Équipe Psychodynamique du travail et de l'action (CNAM) et le Centre interdisciplinaire cités, territoires, environnement et sociétés (CNRS/Université Tours), 4 et 5 février 2010, MSH, Paris.

considère les dynamiques du champ académique que cela implique), le/la chercheur/euse paierait de fait son tribut au mécanisme de contamination classique selon lequel est socialement affecté par la souillure qui s’y frotte physiquement de trop près (Douglas, [1967] 2001).

Comme l’ont encore rappelé récemment Dominique Memmi, Gilles Raveneau et Emmanuel Taïeb (2016), pour briller en société académique, travailler avec/sur les objets déchus et repoussants de nos sociétés ne constitue pas la meilleure des solutions. Toutefois, pour le cas spécifiques des travailleurs des déchets, il faut dorénavant relativiser cette position, au moins pour les années récentes. Comme Delphine Corteel me le faisait remarquer avec raison lors d’une discussion portant sur le présent chapitre, la question de la prise en charge des déchets, en particulier dans l’espace public, a gagné en importance, notamment avec le développement des études environnementales. De ce point de vue, les recherches que nous menions, en petit nombre, peuvent donc être vues rétrospectivement comme « pionnières ». Pour ma collègue, le problème qui se pose davantage maintenant que de nombreuses personnes s’intéressent à ces questions renvoie au risque de ce que j’appellerais une « dilution anecdotique » : il peut être parfois difficile de se poser en spécialiste d’un sujet à propos duquel tout le monde a un avis, tant il est commun et quotidien. Le déchet reste donc un objet scientifique peu aisé à manipuler.

Malgré ces limites, le fait d’exposer publiquement un ensemble de pratiques et de dispositions morales actives dans un atelier d’éboueurs, en les resituant dans leur configuration d’origine, a permis d’introduire une confrontation de légitimités parfois contradictoires (légitimité des prises de position du terrain *versus* légitimité du travail prescrit, conflits déontiques), et d’en soumettre à la discussion les principes organisateurs. De cette discussion, pouvait peut-être naître une réflexion collective sur la manière de percevoir les « sales boulots déqualifiés », de telle sorte que l’on puisse prendre à rebours le postulat méthodologique de Hughes : faire apparaître et reconnaître publiquement les dimensions « nobles » présentes au cœur des métiers les plus déconsidérés. Sur ces deux derniers points, l’observation participante incognito a offert un point d’appui permettant de mettre au jour des éléments essentiels du métier, et pourtant méconnus.

En 2012, j’ai ainsi été convié par une organisation syndicale pour venir discuter de la pénibilité du travail dans le métier, en compagnie de Serge Volkoff. J’ai pu vérifier que les éboueur-es présent-es étaient sensibles à la démarche que j’avais mise en œuvre, y compris avec ses limites éthiques, notamment parce qu’elle abordait certaines dimensions peu discutées, comme par exemple les effets de la féminisation du métier (Le Lay, 2015a) ou la place des affects dans le quotidien de travail. Rétrospectivement, il est intéressant de noter que j’avais déjà travaillé ces

deux questions – et leur croisement – durant ma thèse, dans le cadre du terrain empirique consacré aux coiffeuses franciliennes, encore un « petit métier » qui m’avait « accroché » (Le Lay, 2005 ; 2006). Toutefois, entretemps, mon intégration durable à l’équipe de recherche dirigée par Dejours avait affûté ma curiosité sociologique en y associant une manière d’écouter et de regarder davantage « clinique ». Qu’est-ce à dire ?

Dès les débuts de mon travail sociologique, des œuvres comme celles de Bourdieu ou Elias m’avaient « parlé ». Chacun à sa manière, ils mettaient des mots sur des processus que j’avais pu observer lors de différentes expériences sociales, et ces mots avaient l’avantage, par rapport à d’autres, de rendre compréhensible y compris le ressenti subjectif éprouvé lors de ces expériences. J’avais alors essayé d’appréhender les terrains empiriques avec certains de leurs outils théoriques (domination symbolique, habitus, configuration sociale, interdépendances fonctionnelles, etc.), en essayant de rendre justice, dans mes analyses, à l’*incarnation* que représentaient les personnes que je rencontrais lors de mes enquêtes. Sur ce point, Norbert Elias était particulièrement précieux, puisqu’en insistant sur les liens étroits entretenus entre corps, affects et rapports sociaux il jetait un pont entre la sociologie et la psychanalyse freudienne, dans une rencontre critique riche en développements potentiels (Joly, 2010 ; Le Lay, 2012).

La fréquentation très régulière (au moins une fois par mois, parfois deux, dans des séminaires majoritairement consacrés au travail et/ou à la psychanalyse) de mes collègues psychodynamicien-nes du travail m’a incité à creuser le sillon théorique des recherches dispositionnelles, de manière à tirer parti des connaissances cliniques et théoriques dégagées par les travaux de Dejours et des membres de son équipe. Sans être moi-même clinicien, j’ai peu à peu développé un sens accru de l’attention aux détails liés à la santé des travailleur/euses, aux mots prononcés comme aux silences opposés au sociologue. Il me devenait toujours plus évident que le rapport psychique au travail devait être pris en compte, même par un sociologue, sauf à méconnaître certains mécanismes pourtant centraux dans les processus de domination sociale (je pense ici aux stratégies collectives de défense), et dans la manière dont les configurations sociales devaient être abordées pour être comprises (Le Lay, 2007b)<sup>68</sup>. C’est dans cet état d’esprit que j’avais demandé de l’aide aux membres du laboratoire pour continuer mon travail sur la féminisation du métier d’éboueur. Isabelle Gernet, psychologue clinicienne, avait accepté de travailler avec moi, et à partir de septembre 2008 nous avons mené une série d’entretiens collectifs avec des éboueurs volontaires (avec l’autorisation de la hiérarchie), pour essayer de

---

<sup>68</sup> Pour passionnants qu’ils soient, les enjeux théoriques soulevés par de tels rapprochements sont tout sauf évidents.

comprendre comment elles avaient réussi, avec plus ou moins de difficultés, à intégrer et se faire une place durable dans le métier (Gernet et Le Lay, 2011).

Les répercussions de ce travail ethnographique et clinique ont été particulièrement importantes pour la suite de ma trajectoire scientifique. Toutefois, pour l'explicitier précisément, je dois en passer par un autre événement professionnel : mon intégration au CNRS dans le corps des ingénieurs d'études (au grade d'IE2).

#### **4/ Stabilisation professionnelle et ouverture du champ des possibles scientifiques (fin 2008-2010)**

Arrivé à ce point de ma trajectoire, le « désordre trajectoirel » que j'ai mentionné plus haut a connu un regain de force sous l'effet conjugué de ma stabilisation professionnelle comme fonctionnaire d'État et de l'intensification de mon activisme, au sens que lui donne la psychodynamique du travail, à savoir une stratégie défensive individuelle caractérisée par une tendance à l'accélération pour lutter contre la souffrance. Cette précision est importante, car elle permet de comprendre que la période courant de décembre 2008 à juillet 2013 a eu des répercussions importantes du point de vue de mon rapport au travail (entendu ici au sens de *work* et de *labour*), avec des répercussions psychopathologiques fortes.

Pour décrire et analyser au mieux cette période, j'ai fait le choix de conserver une approche chronologique, en dépit de l'inconfort que cela peut procurer à la lecture, avec une impression d'aller-retour « foutraque ». Or, la progression diachronique est ici incontournable pour saisir d'autres évolutions que l'on aurait pu décider de regrouper (par exemple, ma progressive montée en expertise du métier d'éboueur), dans une configuration sociale et psychique moins mouvementée. Dans ce « bazar existentiel », une constante toutefois : la *Revue française de sociologie* occupe une place prééminente.

##### *4.1/ Le recrutement à la RFS : la fin d'une période ou le début de quelque chose ?*

La sociologie de l'emploi a montré depuis longtemps que la dynamique d'une trajectoire professionnelle peut difficilement se comprendre sans prêter attention aux premières expériences, notamment en matière de statut. D'un certain point de vue, je peux dire ne pas avoir échappé à cette « loi sociologique ». Comme je l'ai mentionné plus haut, j'ai appris le métier de secrétaire de rédaction à la revue *Mouvements*, et j'ai quelques années plus tard travaillé à la *RFS*

sur des contrats courts pour aider Christelle Germain, la secrétaire de rédaction statutaire, lorsqu'elle s'est retrouvée seule à la revue. Or, fin 2008, un concours fut mis en place par le CNRS pour recruter un-e ingénieur-e d'études statutaire sur le poste laissé vacant par le départ à la retraite de Marie-Noëlle Postic. Christelle Germain et Emmanuèle Reynaud, alors directrice de la *RFS*, m'encouragèrent à me présenter à ce concours. Je bénéficiais en effet de nombreux atouts pour espérer « rafler la mise » : une bonne maîtrise des règles de métier inhérentes au travail éditorial, une connaissance des règles de métier et des exigences académiques en matière de sociologie et un rapport « obsessionnel » à l'usage de la virgule (comme pourraient en témoigner de nombreux/euses auteur-es de la revue...).

Le souvenir que j'ai de la période du concours est relativement flou (je n'ai pris aucune note durant le processus de recrutement). Je me rappelle simplement avoir mis en avant mes points forts, en essayant de minorer mes faiblesses, en particulier celle qui me causerait finalement pas mal de problèmes une fois en poste : mon doctorat de sociologie. Je me souviens être sorti de l'entretien avec un sentiment mitigé. Je ne sais pas s'il doit être expliqué par les éléments objectifs apportés au jury, ou simplement attribué à mon manque d'aisance dans les situations de jugement communicationnel oral. L'enjeu n'était pas mince, puisqu'il s'agissait, pour la première fois de ma trajectoire professionnelle, au seuil de mes 40 ans, d'accéder à un emploi stable dans un métier que j'appréciais – certes dans un corps administratif et non de recherche, ce qui aurait son importance quelques années plus tard. Le fait que ce poste fût rattaché à l'une des revues historiques de la sociologie ne gâtait rien, puisque cela me laissait augurer une position de vigie, à la fois en matière de suivi de la recherche et d'observation des dynamiques institutionnelles – le monde de l'« enseignement supérieur et de la recherche » était alors en pleine ébullition (Bruno, 2008). La réputation de conservatisme qu'il m'est souvent arrivé d'entendre au sujet de la *RFS* possède des fondements indiscutables, mais nécessiterait des développements qui dépassent le cadre de cette réflexion pour rendre justice à des dynamiques internes plus complexes. Quoi qu'il en soit, au moment du concours, je me moquais de ce point. Ce qui m'importait alors relevait davantage de l'éthique du métier de secrétaire de rédaction que des luttes de positionnement dans le champ éditorial académique. Bien évidemment, cette posture ne serait pas sans conséquences.

J'ai été recruté au CNRS en décembre 2008, intégré au laboratoire IDHE (du fait de l'appartenance d'Emmanuèle Reynaud à ce dernier), mais mis à disposition permanente de la *RFS*. Cela a été l'occasion de sabrer quelques bouteilles de champagne avec ma nouvelle collègue et mes collègues sociologues de la rue Pouchet. En cette configuration de précarisation

massive, chaque recrutement constituait une excellente nouvelle, propice à célébration. 2009, année du stage, a été une période d'installation dans mes fonctions, selon ce que Christelle Germain souhaitait me voir prendre en charge. Certaines activités devaient être réalisées à deux, quand d'autres étaient menées par une seule personne. En sa qualité d'« ancienne », je lui ai laissé le soin de gérer la répartition des tâches, sans trop me préoccuper des motifs qui pouvaient l'animer à prendre telle ou telle décision. La « charge de travail », pour deux, était largement supportable, et les activités que Christelle Germain me demanda de prendre en charge « en solo » me convenaient. Par ailleurs, travailler pour la revue me permettait d'envisager une vie professionnelle relativement souple : tel que j'avais vu le secrétariat de rédaction fonctionner avant de candidater au concours, le temps de travail pouvait être organisé de façon autonome, tant que certaines échéances fixées à l'avance étaient respectées – ce à quoi il ne fut jamais déroger pendant ma période de présence. Une fois statuaire, je pouvais donc envisager de continuer à mener des expertises (grâce au cumul d'activité organisé statutairement – dans la limite d'une quarantaine de jours annuels, après autorisation de ma hiérarchie), à la fois pour conserver des liens avec d'autres champs professionnels et augmenter mon niveau de rémunération (qui n'était pas très élevé au CNRS). De même, je pouvais espérer continuer certaines activités académiques, du moment que cela n'entravait pas le fonctionnement de la revue. Là aussi, ma manière de voir allait violemment percuter le réel du travail...

#### *4.2/ Activités scientifiques : quand quitter un terrain ouvre des perspectives nouvelles*

Fort logiquement, du point de vue scientifique, 2009 fut une année relativement « légère ». Tout juste ai-je terminé l'intervention de psychodynamique du travail entamée en 2008 avec Isabelle Gernet, et participé au congrès de l'AFS pour présenter deux communications à partir du terrain sur les éboueur-es. Par ailleurs, deux articles écrits courant 2008, à partir d'éléments tirés de ma thèse, sont sortis dans des publications collectives (Le Lay, 2009a et 2009b). Enfin, j'ai commencé à préparer, avec Delphine Corteel, le colloque consacré aux travailleur/euses des déchets de février 2010, qui se déroulerait sur deux jours. Même si elle a demandé du temps, cette manifestation a été relativement simple à organiser. Comme j'étais « plongé » dans la recherche et la lecture d'articles et ouvrages consacrés à ce sujet, je n'ai pas eu beaucoup de mal à trouver des scientifiques acceptant de venir discuter et réfléchir collectivement sur des travailleur/euses peu connu-es, et généralement mal considéré-es.

De son côté, Delphine Corteel, grâce à sa position institutionnelle bien assise (maître de conférences à l'université de Reims et associée à l'IDHE), a rendu l'organisation logistique du

colloque particulièrement simple, notamment grâce à ses contacts avec le Centre de recherches interdisciplinaires sur l'Allemagne (EHESS/CNRS) et la Maison des sciences de l'homme du boulevard Raspail d'une part, et l'Observatoire régional des déchets d'Île-de-France d'autre part. En outre, François Brun, sociologue rattaché au CRESPPA-GTM (le CRESPPA formant la fusion des laboratoires CSU et GTM installés sur le site Pouchet) avec qui Delphine Corteel avait mené un travail de terrain quelque temps auparavant, n'avait pas hésité à nous soutenir financièrement *via* un « don » prélevé sur un précédent financement de recherche.

Avec la tenue du colloque, l'année 2010 commença donc sous des auspices plus denses que l'année précédente. Certes, la mise en place des deux journées fut facilitée par le soutien de nombreuses personnes, comme Christophe Dejours, Serge Volkoff ou encore Christelle Germain, toutes intéressées par le sujet du colloque. En dépit de la diversité des intervenant-es et du « succès » d'audience (la salle réservée pour les discussions a été pleine les deux jours), aucun accroc au déroulement n'a été déploré : les échanges ont été riches et l'ambiance particulièrement conviviale. En outre, le budget à notre disposition nous avait permis de prendre en charge toutes les dépenses des participant-es, et d'organiser un dîner de clôture du colloque. Cette dynamique « scientifico-festive » ne fut pas pour rien dans les prolongements que cette manifestation allait connaître sur quatre fronts, à quelques années d'intervalle.

Le premier d'entre eux concerne le projet éditorial prévu en amont des deux journées. L'idée de publier un ouvrage sur les travailleur/euses des déchets me tenait à cœur au moins autant en raison du décalage symbolique que cela impliquait que des dimensions scientifiques en jeu. Là encore, les choses furent aisées à mener, grâce à l'implication collective et aux moyens financiers que nous avions prévus pour boucler le projet. Lors du colloque, Dominique Lhuilier avait dit à Delphine Corteel qu'elle serait intéressée de publier chez Érès les actes que nous serions amenés à tirer de ces deux journées d'échanges. Armés de cette bonne nouvelle, nous avons donc effectué le travail éditorial classique dans la direction d'ouvrage, en nous appuyant sur des collègues pour expertiser les papiers reçus suite à notre appel à articles. Le résultat dépassa mes espérances, puisque la qualité du travail fourni par les auteur-es a assuré une réception publique positive, au-delà du seul champ académique (Corteel et Le Lay, 2011), et huit ans après sa parution, il continue d'être régulièrement utilisé. En fait, les défauts que je vois dans cet ouvrage ne sauraient effacer la tendresse particulière que je lui porte, et ils ne sont pas suffisamment réhivitoires pour empêcher de nombreux/euses collègues de s'y référer pour déployer leur propre réflexion.

Mais 2010 fut également une période cruciale en matière scientifique pour une autre raison. Depuis que j'étais associé à l'équipe de psychodynamique du travail et de l'action, j'essayais d'assister aux séances de séminaire qui se déroulaient une ou deux fois par mois, au CNAM. Ce n'était pas toujours possible, mais je faisais mon maximum. Lors de ces séances, nous discutons de problèmes théoriques, certain-es participant-es présentaient des cas cliniques individuels (toujours en lien avec des questions de travail), ou des intervenant-es extérieur-es venaient présenter leurs travaux. Toutefois, l'équipe de Dejours s'est d'abord fait connaître à travers ses enquêtes collectives (Dejours, 1988), les séminaires constituant des moments de discussion pour faire le point sur l'avancée des interventions, ou pour rendre compte de l'ensemble du processus, à l'issue du travail, de manière à en tirer des enseignements méthodologiques et/ou théoriques<sup>69</sup>. Personnellement, ces moments furent précieux, puisqu'ils me permirent de mieux comprendre les enjeux cliniques et théoriques de l'intervention en psychodynamique du travail, en plus de me donner des clés de compréhension différentes pour mes propres terrains empiriques. En outre, ils furent une sorte d'aiguillon pour alimenter mon désir de mener des enquêtes collectives, de manière à accroître ma maîtrise pratique de ce dispositif clinique.

Or, durant cette période, Duarte Rolo, un jeune psychologue du travail qui consacrait sa thèse à la question du mensonge au travail (Rolo, 2013), se trouvait dans une impasse. Souhaitant mener son enquête dans le secteur des centres d'appels téléphoniques, mon collègue avait rencontré de nombreuses difficultés pour réussir à rassembler un nombre suffisant d'employé-es pour constituer un collectif d'enquête conforme à ce qu'imposait la méthodologie « canonique » en psychodynamique du travail. Alors même que différents acteurs de la santé au travail convenaient qu'une analyse des causes du malaise ressenti sur telle ou telle plateforme téléphonique s'imposait, la démarche proposée par Duarte Rolo échouait chaque fois au moment de former les collectifs de salarié-es volontaires. Soit parce que l'entreprise ne se montrait pas encline à les libérer sur le temps de travail, pour de multiples motifs (exigences de productivité, manque d'effectifs, etc.), soit parce qu'un nombre insuffisant de salarié-es volontaires se présentait pour participer au groupe de discussion.

Accéder au terrain, quelle que soit la forme que revête cette arrivée, ne s'effectue que rarement sans obstacles, tout-e chercheur/euse un tant soit peu habitué-e au travail ethnographique le sait pertinemment, et le fait est suffisamment bien documenté dans la littérature scientifique pour que je n'aie pas besoin d'y revenir. Pourtant, l'extrême difficulté rencontrée par mon collègue pour réaliser une étude sur la souffrance et le plaisir au travail dans un centre d'appels téléphoniques

---

<sup>69</sup> Sur les différentes étapes de cette méthodologie, voir Dejours ([1980] 1993).

doit être soulignée. Pour contourner ce problème, il avait bien tenté la voie de l'observation participante, mais les résultats ne s'étaient pas révélés suffisamment probants pour son objet de recherche, même complétés par des entretiens individuels qu'il réussissait à organiser ou que je parvenais à mettre sur pied *via* mes réseaux professionnels et militants. Finalement, c'est par le biais de ces derniers – précisément grâce à la voie syndicale activée par Julien Lusson, un consultant sur les questions de santé au travail que je connaissais grâce à notre activité commune dans la revue *Mouvements* – qu'un contact fructueux fut établi, au second semestre 2010, avec une élue CHSCT d'un centre d'appels téléphoniques. Cette déléguée syndicale était particulièrement inquiète de la nature et de l'aggravation des manifestations de souffrance pathogène parmi ses collègues de travail (crises d'angoisse, crises de pleurs, violences entre collègues, tentative de suicide, etc.). Sans l'accord de la direction de l'entreprise, une enquête avec un groupe de neuf salariées volontaires (huit femmes et un homme) fut conduite durant six mois, au rythme d'une rencontre mensuelle de deux à trois heures. Notre but était de rendre intelligible la nature des difficultés rencontrées dans les activités quotidiennes et la façon dont les salarié-es y faisaient face.

Je reviendrai plus en détail sur cette enquête dans le dernier chapitre de mon habilitation à diriger des recherches, qui a par ailleurs déjà fait l'objet de plusieurs articles (Rolo et Le Lay, 2015 ; Le Lay et Rolo, 2017). Ce sur quoi je veux insister ici, en revanche, c'est à quel point cette enquête fut déterminante dans la conduite de ma trajectoire scientifique, puisque c'est en grande partie à partir d'elle que j'ai décidé de mener mon HDR sur la question de l'instrumentalisation des ressorts ludiques au travail. Mais avant d'en arriver là, je dois revenir sur mes « années sombres ».

## **5/ Activisme professionnel, désaccords stratégiques et expériences de la trahison (2010-2014)**

L'année 2010 fut beaucoup plus intense que la précédente, je l'ai mentionné. À mon travail quotidien à la revue et la poursuite de mes activités scientifiques, est venue s'ajouter la reprise des expertises avec le cabinet Technologia, dans la limite annuelle rappelée plus haut. Ces différentes activités professionnelles, rémunérées ou non, expliquent que ma présence aux bureaux de la *RFS* dépassait fréquemment les dix heures par jour, régulièrement douze heures. Et lorsque je ne participais pas à un tournoi de squash le week-end, il n'était pas rare que je continuasse à travailler sur un sujet ou un autre. La psychodynamique du travail a montré depuis longtemps que l'activisme professionnel constitue une forme de défense individuelle contribuant

à empêcher les travailleur/euses de penser aux sources de leur souffrance psychique. En toute honnêteté, il me serait difficile de procéder à une analyse précise de ce contre quoi je me défendais alors, à travers cet « activisme multi-activité ».

En raison de la multiplicité des lieux et des moments où il s'est exercé, j'aurais tendance à penser qu'il ne jouait pas sur un plan unique. Je travaillais beaucoup pour pouvoir gagner ma vie convenablement *et* mener des activités que j'appréciais pour des raisons différentes, tout en respectant les standards de qualité nécessaires à mes yeux et ceux de mes collègues et employeurs. Quitte à ne pas trop penser aux effets de cette intensité laborieuse sur ma vie privée – qui explosa d'ailleurs rapidement. Le problème, c'est que ce type de sur-engagement au travail ne vaut aussi longtemps qu'il est compris – à défaut d'être partagé – par ceux/celles qui le côtoient. Au risque, sinon, de provoquer des tensions bien compréhensibles. Un second problème se pose quand les tensions naissantes sont laissées à l'état d'implicite jusqu'au moment où elles deviennent trop fortes pour être tues plus longtemps. Pris dans mon activisme, je n'ai pas su repérer, ni interpréter les premiers signes de telles tensions à la *RFS*. Et leur destin n'a pas été heureux, comme j'y reviendrai plus loin.

### *5.1/ Règlements de comptes rue Pouchet*

À partir du moment où j'ai entrepris de rédiger cette partie « autobiographique » de mon HDR, je n'ai pas ressenti de gêne ou de difficultés particulières pour décrire et analyser les événements et épreuves saillants de ma trajectoire. Cette facilité m'a cependant quitté dès qu'il s'est agi de me replonger sur mes deux dernières années à la *RFS*. À cela, il y a plusieurs explications. La première d'entre elles renvoie aux changements dans le mode de gouvernement de la *RFS* en 2010. Contrairement à ce qui était jusqu'ici la règle lors du renouvellement de la direction, Emmanuèle Reynaud quitta la tête de la revue au profit d'un triumvirat constitué d'Olivier Galland, Pierre-Michel Menger et Denis Segrestin. Si leur arrivée coïncida avec le départ de plusieurs membres de la rédaction en désaccord avec leur projet de politique éditoriale (mettant notamment en avant l'internationalisation de la revue, à travers la possibilité de traduction intégrale en anglais financée par le CNRS – privilège réservé à quelques revues, au grand dam de nombreuses autres), compensé par l'arrivée de nouveaux membres, elle correspondit surtout, pour le travailleur que j'étais alors, à une modification profonde dans les rapports managériaux mis en œuvre.

Je ne pourrai pas rentrer dans les détails de cette dégradation, car lors de la discussion qui allait acter des conditions de mon départ de la revue, un de mes directeurs fonctionnels employa un ton menaçant à mon égard en me rappelant que j'avais intérêt à respecter mon « droit de réserve » une fois parti<sup>70</sup>. En outre, repenser à cette période n'est pas du tout plaisant – doux euphémisme – tant les rapports avec ces trois personnages furent de plus en plus tendus à mesure qu'ils tentaient d'exercer maladroitement leur contrôle hiérarchique sur moi. À titre d'illustration – que j'utilise ici car elle est déjà connue, pour m'en être ému auprès de collègues à l'époque –, ils m'avaient officiellement interdit de présenter des articles à la revue, quand bien même mon parcours scientifique me le permettait, et quand bien même les membres de la rédaction et de la direction le faisaient de leur côté, sans que personne ne trouve rien à y redire (la liste serait facile à établir des membres de la rédaction ayant publié pendant qu'ils/elles occupaient des fonctions d'évaluateur et/ou de direction)<sup>71</sup>. Faut-il y voir la marque d'une domination imbécile sur un agent statutairement inférieur ou celle d'une éthique sans faille ? Chacun-e se fera sa propre idée à propos d'un épisode que je vécus à l'époque comme caractéristique d'un fonctionnement selon le principe du « deux poids deux mesures ».

Par ailleurs, la volonté de tout transformer sans connaître précisément les dossiers ou les activités – ni toujours s'y intéresser, d'ailleurs –, tropisme bien connu chez les managers issus du *New public management*, n'était pas non plus de nature à instaurer et faire perdurer les rapports de confiance nécessaires à la coopération. On s'attendrait à plus de sens pratique de la part de sociologues aguerris à l'analyse du travail, de l'entreprise et des valeurs. Mais peut-être les rêves de gloire (qui pour décrocher une légion d'honneur, qui pour accéder à un poste au Collège de France, etc.) finissent-ils par bloquer l'exercice de la pensée aussi sûrement que ne le font les stratégies défensives individuelles et collectives ? Pour finir sur ce point, je n'ai pas hésité, plus haut, à me qualifier d'ironique, voire insolent. Je me dois ici d'être plus précis dans mes propos : j'adopte volontiers cette posture lorsque je perçois les signes d'une arrogance ou d'un mépris (bien souvent de classe) d'autant plus déplacés qu'ils sont en décalage avec les apports réels de

---

<sup>70</sup> Ce rappel à l'ordre symbolique s'est déroulé à l'issue d'une réunion organisée par Maïté Armengaud, médiatrice du CNRS, pour préciser le contour de ma demande de mise en disponibilité pour convenances personnelles. Lors de cette réunion, où j'étais accompagné de Cédric Lomba – en sa qualité de représentant syndical –, mon supérieur hiérarchique de l'époque (directeur de l'IDHE), Claude Didry, fut lui plutôt dans une posture compréhensive qui tranchait avec celle des trois autres managers.

<sup>71</sup> Sans oublier toutefois qu'occuper un poste de direction ne préservait pas du désagrément de voir refusé l'un de ses articles, avec des critiques impitoyables. Mais là encore, droit de réserve... Disons simplement que des moments de ce type faisaient rire ou grincer des dents, selon les cas.

celui ou ceux qui l'exercent. Autant dire que j'ai beaucoup pratiqué l'ironie pendant quelques années<sup>72</sup>...

La deuxième explication à mon embarras concerne mon ancienne collègue. Mon départ découle directement de sa manière de « participer » à la coopération horizontale. Alors que nous étions d'accord – du moins en apparence – sur de nombreux aspects pratiques et déontiques du travail, il s'est avéré qu'elle n'a pas réussi à « tenir le cadre » vis-à-vis de la direction. Ainsi me suis-je retrouvé seul, à certains moments, à tenir des positions pourtant discutées et décidées ensemble : ce fut par exemple le cas lorsqu'elle se retourna, devant le triumvirat, à propos du suivi éditorial des articles traduits en anglais, quand bien même nous avions convenu que cela ne pouvait nous échoir pour des motifs de maîtrise linguistique et d'accroissement très important de la « charge de travail » que cela induirait – pour des résultats qualitatifs hasardeux. Mais en plus de ce type de revirement, elle a, en 2011, rapporté aux trois directeurs des faits pour partie inexacts concernant ma manière de travailler : selon elle, je travaillais trop à mes activités annexes, ce qui gênait le déroulement du travail de la revue. Cette manière déformée de présenter les choses avait une dimension cocasse eu égard à ses propres habitudes de travail – point que je n'ai jamais pris la peine de clarifier avec mes directeurs (estimant que s'ils avaient voulu réellement savoir qui faisait quoi, ils auraient pu le faire aisément). Comme je n'ai pas souhaité entrer dans un processus infantilisant, j'ai cherché à régler les choses directement avec ma collègue, en m'appuyant sur des collègues extérieurs à la revue. Malheureusement, cela n'a pas servi, puisqu'elle m'a dénoncé avec des accusations similaires, environ un an plus tard. La confiance trahie deux fois n'est guère susceptible de se rétablir, d'où ma décision de partir<sup>73</sup>.

Bien évidemment, et c'est le troisième motif de mon inconfort, je ne suis pas une simple victime de cette situation. Mon activisme professionnel a joué contre moi. Les marges d'autonomie offertes par un poste de secrétaire de rédaction – où le rythme de travail est dicté par les exigences du bouclage des numéros et des activités liées au suivi des auteur-es de la revue – me

---

<sup>72</sup> Pour les historiens de la sociologie curieux, je dois ajouter que je dispose de quelques mails et autres documents qui permettront de « rire un peu en attendant la mort », comme disait l'autre... Être payé pour s'occuper des activités administratives d'une revue donne quelques avantages en la matière. J'ai essayé de décrire et analyser le plus précisément possible le travail des secrétaires de rédaction des revues académiques à partir de mon expérience à la *RFS* dans Le Lay (2014b).

<sup>73</sup> Suite à mon départ, une remplaçante m'a été trouvée. Visiblement, sa capacité de résistance (sa patience ?) était moindre que la mienne, puisqu'elle est restée quelques mois à la revue, mon ancienne collègue l'ayant également épuisée, si j'en crois les éléments qui m'ont été rapportés. Résultat de tout cela : la situation confortable du secrétariat de rédaction de la *RFS* (deux postes à temps plein) n'existe plus : le second poste a été supprimé par le CNRS. D'après ce que j'ai appris, il semble que mon ancienne collègue a externalisé des activités qu'elle menait depuis l'arrivée du triumvirat, pour assurer le suivi du travail courant de la revue (pour lequel une personne seule ne suffisait pas à l'époque où je travaillais à la revue). Autant dire que ses décisions n'ont pas été des plus heureuses sur bien des plans.

donnaient la possibilité d'organiser mon travail tout en continuant à mener quelques missions d'expertise, et à essayer de faire de la recherche – ce dernier point étant très relatif, comme je l'explique plus bas. Très souvent présent au bureau entre dix et douze heures par jour, il m'arrivait à certains moments de ne pas travailler pour la revue, comme il m'arrivait de travailler pour elle en dehors de mes heures de présence au bureau. L'objectif était de ne pas perdre en qualité du travail, ce que je pense être parvenu à faire, du moins si j'en crois le retour de certaines membres du comité de rédaction et d'auteur-es ayant eu à travailler avec moi. De mon point de vue, cette autonomie faisait partie du poste lui-même, d'autant plus que j'avais vu ma collègue fonctionner de la même manière – les heures à rallonge en moins – et que j'avais candidaté au concours en partie pour cette raison.

Mon « erreur » a été de ne pas réussir à freiner mon activisme – mais est-ce une « erreur » si l'on considère que cet activisme correspond à une stratégie défensive ? – et de ne pas percevoir plus rapidement que mes managers croiraient inconditionnellement ma collègue – position d'ancienneté oblige –, quand bien même leur position d'éloignement spatial et professionnel aurait dû les inciter à plus de prudence, ne serait-ce qu'en se renseignant auprès des membres de la rédaction avec qui j'étais en lien sur d'autres chantiers. Car à aucun moment ils ne m'ont donné l'impression d'accorder quelconque crédit à mes explications, ou à mes gages de bonne foi – que j'avais pourtant pris le temps et le risque de rédiger (contrairement à la pratique managériale consistant à donner oralement des consignes incohérentes, pour pouvoir ensuite en nier l'existence, si cela s'avère utile).

Enfin, la dernière explication de mon inconfort renvoie au procédé même de mise en lumière de ces difficultés. En premier lieu, en ne pouvant pas rentrer dans les détails, je ne donne pas la possibilité au/à la lecteur/trice de se faire une idée précise des dynamiques professionnelles en jeu. Même si peuvent affleurer dans les développements précédents des éléments permettant de repérer des conflits liés à des positions sociales distinctes – et donc à des manières différentes de se (laisser) saisir de (par) l'*illusio* du champ académique –, il est tentant de les rabattre sur une forme grossière de domination symbolique (chercheur *versus* ingénieur d'études), voire de psychologisation (autoritarisme du chef *versus* frustration du subordonné). Les tensions larvées entre ma collègue et moi trouvaient bien leur genèse dans l'organisation du travail de la revue, et dans notre incapacité à « serrer les écrous » de la coopération horizontale, en usant au mieux de nos capacités de travail différentes, que j'avais toujours considérées et explicitées comme complémentaires pour mener les activités éditoriales, y compris quand ma collègue s'auto-dépréciait vis-à-vis de moi.

On pourrait certes compléter les constats en mobilisant des éléments psychopathologiques – aussi bien de mon côté que du sien –, mais ceux-ci ne viendraient que souligner les failles du travailler. Il en allait de même dans mon conflit avec mes managers, comme je l’ai indiqué entre les lignes. Et c’est là, qu’en second lieu le procédé de mise en lumière de cette période tendue pose également problème : il s’appuie uniquement sur mon point de vue. Certes, l’enjeu de ce chapitre est justement de faire un effort réflexif pour rendre compte de ma trajectoire heurtée. Mon point de vue est donc pleinement légitime pour essayer d’objectiver une période où je me suis « enfoncé » dans une situation conflictuelle à laquelle ma collègue et mes directeurs n’ont pas peu participé. Toutefois, l’absence de contrepoint de la part des autres protagonistes pourrait être considérée comme problématique, et donner le sentiment que je m’attribue le rôle de l’analyste en pleine compréhension des dynamiques en jeu<sup>74</sup>. On pourra rétorquer que c’est le cas pour beaucoup d’éléments que j’examine dans ce chapitre, les effets de l’« illusion biographique » (Bourdieu, 1986) pouvant après tout se donner à voir dès les premières analyses de ma trajectoire. À cette différence près que je ne peux renvoyer ici à aucune littérature pour appuyer mes propos, et qu’il n’est pas certain que les protagonistes engagés dans cette configuration professionnelle particulière qu’est la *RFS* accepteraient de donner leur point de vue et d’ouvrir leurs archives pour compléter les miennes, afin de parvenir à une analyse sociologique précise en matière de travail éditorial scientifique.

En dépit de ces limites, la suite de mes développements permettra au moins d’éclairer vers quoi tendait mon activisme professionnel en matière scientifique.

### *5.2/ Le groupe de recherche ODORR : quand le terrain se dérobe (3)*

La coopération engagée avec Delphine Corteel ne s’est pas arrêtée à l’issue du colloque consacré aux travailleurs des déchets. Comme nous partageons des centres d’intérêt scientifiques et que nos manières respectives de les approcher nous permettaient de discuter et d’écrire à leur sujet, nous avons tenté de faire financer un projet de recherche sur ces questions par la ville de Paris, en y associant deux autres chercheuses, que j’avais eu l’occasion de rencontrer au moment de la préparation du colloque de 2010, Bénédicte Florin (géographe spécialiste des *Zabbâlin*) et Natalie Benelli (sociologue ayant beaucoup travaillé sur les nettoyeuses industrielles). Cette

---

<sup>74</sup> Et ce même si j’ai publiquement exprimé mon point de vue concernant la direction lors de l’assemblée générale de l’association *RFS* précédant mon départ (juin 2013), afin d’expliquer les motifs de mon choix – je me suis en effet toujours refusé à rentrer dans les détails concernant le rôle de ma collègue, au nom du principe du respect de la coopération horizontale. Les échanges qui eurent lieu ce jour-là n’ont pas été du genre serein, ce qui n’a pas empêché certain-es membres de la rédaction de m’apporter leur soutien discret, plus rarement public.

tentative se révéla un échec, mais rapidement une autre possibilité se présenta, sous la forme de l'appel à projets 2010 du programme « Déchets et société » de l'ADEME. Contrairement au projet de Paris, Delphine Corteel proposa d'axer la réflexion sur la question du réemploi des objets et des individus prenant en charge ces activités « nouvelles ». À l'équipe précédente, elle proposa d'ajouter un anthropologue, Octave Debary, en raison de ses travaux sur les objets, leurs lieux de circulation et les enjeux de mémoire dont ils sont porteurs. Cette recherche collective s'intitulait « Objet-Déchets-Objet : Recyclage et Réemploi. Circulation des objets : individus et lien social », et elle constitue le deuxième prolongement du colloque de 2010<sup>75</sup>.

Au moment de l'élaboration du projet, nous avons évoqué avec Delphine Corteel – responsable principale du projet – la possibilité que j'intègre l'équipe non pas de manière bénévole et « discrète » comme cela serait finalement le cas (dans le document administratif déposé à l'ADEME, je n'apparais même pas dans les membres de l'équipe), mais officiellement *via* le post-doctorat que nous demandions à l'ADEME de financer. L'arrivée du triumvirat à la *RFS* m'avait en effet rapidement incité à chercher une « solution de repli ». L'accord de principe que nous avons scellé avec Delphine Corteel au moment de l'élaboration du projet ne résista malheureusement pas au principe de réalité : une fois le projet accepté par l'ADEME, il ne fut plus question pour moi de pouvoir prétendre au post-doctorat, pour des raisons « politiques ». Le projet de recherche étant porté par l'IDHE (laboratoire auquel était associée Delphine Corteel), c'est-à-dire mon propre laboratoire de rattachement au CNRS, Claude Didry, son directeur de l'époque, ne voulait pas apparaître comme étant celui par lequel la *RFS* se retrouvait amputée d'un poste de secrétaire de rédaction. Ce revirement me déçut profondément. Mais puisqu'il ne signifiait pas ma mise à l'écart du projet, je me fis tant bien que mal une raison.

De fait, j'ai été associé officiellement à l'équipe dès le début du travail, au second semestre 2011. J'ai participé au recrutement d'une chercheuse postdoctorale (Sophie Réatif), à la définition du programme de travail, à l'organisation du contenu d'un certain nombre de réunions (internes ou externes), etc. Pour le résumer rapidement, notre recherche collective, qui s'est déroulée entre septembre 2011 et août 2014, a exploré les activités menées dans des structures de réemploi dans sept pays (Allemagne, Égypte, États-Unis, France, Italie, Maroc et Suède). À partir de méthodes

---

<sup>75</sup> Le troisième prolongement apparaîtrait en 2013 dans une recherche consacrée au traitement médiatique du métier d'éboueur-e, réalisée avec Loïse Bilat, et toujours en cours au moment où j'écris ces lignes. Cette recherche s'est appuyée sur une analyse textométrique de trois journaux français (Bilat et Le Lay, 2020), d'entretiens avec des éboueur-es aquitains sur leurs perceptions des médias et d'une analyse exhaustive des échanges menés sur la page Facebook de ce collectif aquitain. Enfin, le quatrième et dernier prolongement prendrait la forme, en 2017, d'une nomination de 18 mois comme expert à l'ANSES, dans le cadre de la création d'un groupe thématique *ad hoc* consacré à la question de la santé des travailleur/euses du secteur du recyclage des déchets. Le rapport final était en cours d'achèvement au moment de la rédaction de ces lignes.

qualitatives, des terrains divers (associations d'insertion, associations dédiées au « réemploi créatif », milieu de récupérateurs, etc.) ont été investigués pendant plusieurs mois de manière à mettre en lumière les caractéristiques d'un objet mal connu à l'époque. En particulier, nous nous sommes intéressés aux (non)tentatives de structuration d'un secteur du réemploi – que les initiatives émanent du pouvoir politique ou d'organisations associatives –, et en particulier aux formes d'emploi et de mise au travail. L'un des objectifs était notamment de comprendre sur quels dispositifs s'appuyaient les agents pour transformer de quasi-déchets en produits, et ce que cela pouvait signifier du point de vue de la valeur (économique et sociale).

Dans ce canevas général, je dois toutefois préciser que ma position professionnelle au CNRS ne m'a pas facilité les choses – comment l'aurait-elle pu, d'ailleurs ? N'ayant ni le statut de chercheur ou d'enseignant-chercheur, ni les moyens associés, ma participation effective aux travaux collectifs a été largement inférieure à ce que j'aurais souhaité réaliser. Globalement, si j'ai pu assister aux réunions de travail – pour lesquelles j'ai fini par poser des congés<sup>76</sup>, au lieu de récupérer des heures de travail de manière informelle, et où j'étais surtout une sorte d'« auditeur interne » posant des questions, faisant des suggestions, à partir des éléments de terrain présentés par les collègues –, mes velléités de travail empirique ont vite été stoppées dans leur élan. Il m'était impossible de dégager du temps pour me rendre régulièrement sur le terrain, et aucune ligne de financement n'avait été prévue dans le budget pour potentiellement payer la retranscription d'entretiens que j'aurais pu mener (impossibilité étendue à l'ensemble de mes collègues).

Autant d'éléments qui n'ont pas manqué d'alimenter ma frustration à propos de cette recherche collective<sup>77</sup>, sans pour autant totalement annuler ma contribution, en particulier à travers ma participation à l'organisation du séminaire annuel au MUCEM (Marseille)<sup>78</sup>. De même, ai-je été partie prenante de la mise sur pied du colloque « Que faire des restes ? Le réemploi dans les

---

<sup>76</sup> Ici, il me faut préciser que le nombre de jours de congé et de RTT liés à mon statut de fonctionnaire (44 jours, si je me souviens bien) m'a été précieux pour assister aux séminaires d'ODORR et à ceux de l'équipe de psychodynamique du travail, au prix d'une réduction de vacances posées durant les périodes classiques de congés. Situation qui m'a valu d'autres déboires avec ma collègue de la *RFS*, quand bien même cela n'interférait ni avec la réalisation des activités de la revue, ni avec ses propres vacances. Situation permise aussi par le fait que je n'avais guère le désir de partir en vacances, en dehors de mes dix jours annuels rituels en Bretagne. J'imagine que ce brouillage des temps sociaux est une régularité sociologique commune à de nombreux/euses chercheur/euses...

<sup>77</sup> À laquelle s'ajoute celle consécutive à la difficulté que j'ai éprouvée à trouver de l'intérêt dans certains aspects de la recherche, ou plus exactement dans certaines manières d'approcher l'objet, à la limite du geste littéraire. Même si j'apprécie la littérature par ailleurs.

<sup>78</sup> « Requalifier les restes : de la poubelle au musée », octobre 2013-juin 2014. Notons ici que je n'ai pas été invité à participer au second événement élaboré avec le MUCEM – comme mes deux autres collègues non statutaires –, sans jamais avoir su ce qui avait présidé à l'exclusion de la moitié de l'équipe. Mon désintérêt pour cette manifestation n'est sans doute qu'une petite partie de l'explication (puisque je n'ai même pas eu l'occasion d'exprimer ce désintérêt).

sociétés d'accumulation », qui s'est déroulé au Grand Parquet (Paris), les 12-13 février 2014<sup>79</sup>, et qui formerait le socle à partir duquel Delphine Corteel réussirait à proposer la trame d'un ouvrage collectif (Benelli *et al.*, 2017). De nouveau, ma participation à l'œuvre commune serait réelle, mais circonscrite : j'ai rédigé ce qui a servi de fondement à la conclusion et j'ai procédé à des relectures critiques des différents chapitres ainsi qu'à la relecture du manuscrit final avec les services des Presses de Sciences Po (avant l'envoi du BAT). Nous verrons avec le temps si toutes ces difficultés subverties auront eu un impact scientifique.

### *5.3/ Une récompense « encombrante » : le prix Malakoff-Médéric « Innovation pour la santé au travail »*

Comme le disait Michel Audiard avec volubilité, « les cons, c'est comme les emmerdes, ça vole en escadrille ». Cette formulation imagée de l'« effet Matthieu » s'applique parfaitement à la recherche collective qui s'est engagée en 2012, sous l'égide du groupe Malakoff-Médéric. Lorsque j'ai entrepris de répondre à l'appel à projets lancé par le groupe privé dirigé par Guillaume Sarkozy, mon but était moins de décrocher le prix – il y avait plusieurs équipes de recherche sur les rangs – que d'essayer d'entamer une coopération avec Gregor Bouville, enseignant-chercheur en sciences de gestion à l'université Paris-Dauphine qui avait travaillé notamment sur l'absentéisme des éboueurs. Ses connaissances en méthodologies quantitatives me semblaient intéressantes à croiser avec mon approche qualitative, dans une perspective d'analyse morphologique fine du groupe professionnel. Je savais qu'un tel travail prendrait du temps et de l'énergie, et il fallait m'assurer au préalable que nous étions capables de réfléchir ensemble à un projet cohérent dans lequel chacun pourrait se reconnaître. Aussi, lorsque fin 2011 l'appel à projets « Innovation pour la santé au travail » me fut transmis par l'entremise du cabinet Technologia (partie prenante de l'opération), je proposai à Gregor Bouville de travailler ensemble à une réponse.

Comme le précise notre note d'intention, ce projet, inscrit dans le cadre de la poursuite de travaux antérieurs consacrés aux activités des éboueur-es de la fonction publique territoriale, visait à franchir une étape supplémentaire dans la connaissance des liens entretenus entre conditions de travail et santé au travail, en procédant à une comparaison systématique des secteurs public et privé. À partir d'une double analyse quantitative et qualitative, nous cherchions tout particulièrement à préciser les déterminants matériels et symboliques de

---

<sup>79</sup> J'y ai co-présenté une communication intitulée « Les éboueurs, entre collecte des ordures ménagères et récupération », pensée et rédigée avec Christophe Clerfeuille, chauffeur de benne en région aquitaine, créateur et animateur du « Collectif Ripeurs ».

l'absentéisme (absences liées à des accidents du travail, des maladies professionnelles, ou sans justification), en portant un intérêt poussé à l'influence des différentes activités (collecte, nettoyage, par exemple) et des différents types de collecte (ordures ménagères/recyclage/encombrants). Après le dépôt du dossier et une audition (dont je n'ai gardé que des souvenirs « brumeux »), nous avons été informés que notre projet était retenu. D'un commun accord avec Gregor Bouville, il fut décidé qu'il serait le porteur officiel du projet (en raison de mon statut au CNRS), étant entendu que je serais intégré au comité scientifique chargé de suivre l'avancée des travaux. Grâce au budget alloué (30 000 euros) pour douze mois de travail (2012-2013), nous avons pu monter une petite équipe de recherche constituée d'une étudiante en Master 2 de sociologie (Carlotta Benvegna), d'un doctorant en sciences de gestion (Mounir Farhat) et d'un enseignant-chercheur en sciences de gestion (Éric Campoy). Si tout le monde a participé tant soit peu au travail de terrain, Mounir Farhat et Carlotta Benvegna ont été rémunérés pour réaliser la plus grosse partie de la passation et le traitement des questionnaires pour le premier et des entretiens pour la seconde.

Ma position de « manager scientifique » était surtout dictée par ma volonté de ne « pas faire de vagues » à la *RFS*. En outre, cette répartition des rôles était utile pour les deux jeunes collègues – à la fois sur le plan du travail et de leur revenu. Mais cette division du travail ne m'a pas du tout satisfait, car j'étais encore une fois éloigné du terrain, mais dans le cas présent avec une place de responsable scientifique pleine et entière. J'ai souvent nourri le sentiment de ne pas réellement saisir ce qui se jouait sur le terrain, en dépit des retours réguliers que je pouvais avoir. Lorsque des difficultés se présentaient (notamment dans les prises de rendez-vous avec les éboueurs et les ripeurs), mon intervention s'en trouvait moins efficace. C'est sans doute l'une des raisons qui expliquent que nos résultats n'ont pas été très originaux. À tel point que nous n'avons, au moment où j'écris ces lignes, pas réussi à publier la moindre chose tirée de ce travail, « chou-blanc éditorial » que je trouve dommage au regard des moyens et de l'énergie déployés par ailleurs<sup>80</sup>. Certes, rien n'est définitivement perdu, car nous avons des données statistiques qui mériteraient une mise en discussion scientifique. Mais plus le temps passe et plus les chances de publier s'amointrissent.

C'est donc dans cette configuration professionnelle teintée d'activisme tous azimuts que les rapports avec les trois directeurs de la *RFS* se sont tendus. Travaillant quotidiennement avec ma

---

<sup>80</sup> En raison des divers « retards à l'allumage » connus au moment de lancer le travail de terrain, nous n'avons pas pu tenir les délais initialement prévus. En outre, certains de nos résultats n'ont pas été du goût des deux organisations investiguées (soit parce qu'ils étaient déjà connus, soit parce qu'ils étaient considérés comme scientifiquement contestables ou inaboutis). Finalement, nous avons terminé notre rapport final en 2014. Sauf erreur, le groupe Malakoff-Médéric n'a pas renouvelé son prix au-delà de la première année.

collègue, je faisais en sorte de ne pas aggraver inutilement les choses, même si venir au bureau me devenait de plus en plus intolérable. Fin 2012, alors que cette dernière m'avait « poignardé dans le dos » une seconde fois, je pris la décision de demander ma mise en disponibilité pour convenances personnelles, à mon retour d'un séjour dépaysant de deux semaines sur l'île de la Réunion<sup>81</sup>. Cette demande de mise en disponibilité fut acceptée après quelques négociations. À partir de juillet 2013, j'étais sur le point d'accéder à une marge de liberté dans l'organisation de mon temps que je n'avais jamais connue auparavant.

## **6/ Et si on jouait ? (juillet 2013-juillet 2019)**

J'ai rappelé plus haut qu'une trajectoire professionnelle est pour partie dépendante des premières expériences. Ceci est exact si l'on n'oublie pas d'ajouter qu'il faut le comprendre dans le cadre de la configuration sociale en laquelle cette trajectoire s'inscrit. Mon expérience professionnelle acquise à *Mouvements* et mes « piges » à la *RFS* m'avaient permis de devenir fonctionnaire sur un poste de secrétaire de rédaction. Autant dire que, par la force du rite de passage que constituent le concours et la période de stage, j'avais transmué des qualités professionnelles en un véritable statut protecteur qui me permettait, grâce à la disponibilité, de m'extraire temporairement de difficultés professionnelles devenues intenable, y compris sur le plan de la santé<sup>82</sup>. Ce droit statutaire tout sauf anodin se trouvait par ailleurs doublé d'une expertise professionnelle « rentable » sur le « marché » du travail privé. Autant dire que ma situation était confortable : je pouvais travailler lorsque je le souhaitais. Ce que je fis avec le cabinet *Technologia*. À ce moment-là, les expertises pour risques graves ou réorganisations étaient nombreuses et les attaques contre l'instance CHSCT n'avaient pas atteint un niveau tel que cela créait de la crainte dans le cabinet ; la situation changerait en 2015, à partir des discussions qui aboutiraient à l'adoption de la loi El Khomri en 2016, et irait en s'aggravant avec les ordonnances Macron de 2017, fusionnant Comité d'entreprise et CHSCT en un Comité social et

---

<sup>81</sup> Ce voyage sportif fut ma première expérience de vol long courrier, ce qui en dit long sur mon appétence au voyage. Il n'empêche que la prise de distance m'a été salutaire, même si trop tardive du point de vue de ma santé. D'ni, quand tu nous tiens...

<sup>82</sup> J'ai dû subir une opération chirurgicale en août 2013 suite à l'aggravation d'un trouble musculosquelettique auquel je n'avais pas prêté suffisamment d'attention pendant ma « période sombre ». Cette intervention a permis de stopper le processus de dégradation somatique, mais n'a pas été en mesure de rétablir l'ensemble des fonctions affectées. Pour le dire vite, j'ai perdu l'usage d'une partie de ma main droite en raison d'une nécrose du nerf cubital. À l'heure où j'écris ces lignes, la rééducation menée suite à l'intervention chirurgicale, alliée à la pratique du squash (à un rythme et à un niveau toutefois bien moindres qu'avant la nécrose de mon nerf) et au changement d'organisation de mes activités professionnelles, a permis que je récupère un peu de force et de sensation dans la main droite. Malheureusement, pas assez à mon goût.

économique unique, où la prise en compte des questions de santé au travail allait connaître un recul historique<sup>83</sup>.

Mais nous étions en juillet 2013. Je pouvais faire ce que je voulais. Littéralement. N'étant pas particulièrement engagé dans une course d'accumulation du capital économique – même si cela ne signifie pas que je ne cherche pas à vivre dans des conditions qui me paraissent subjectivement confortables<sup>84</sup> –, je pouvais arbitrer à ma convenance pour organiser l'élément qui me semble le plus important dans l'existence : mon temps. J'ai bien conscience que c'est sans doute le comble du luxe. Je sais avoir fait des envieux/euses parmi des collègues ou des ami-es, lorsque je déclarais, pour répondre à la question de mon emploi du temps : « Quelle chance de pouvoir lire au lit le matin jusqu'à midi ! » Cette affirmation, énoncée avec un grand sourire, pouvait passer pour de la provocation. Elle venait juste signifier que je prenais le temps de mener cette indispensable partie du travail de sociologue, parfois sacrifiée lorsque le rythme des activités s'accroît pour répondre à des demandes périphériques au cœur du métier (*reporting*, recherche de financements, etc.). Mais elle venait également dire en creux que ma période d'activisme m'avait épuisé, et que le ralentissement (dépressif ?) que me permettait la lecture matinale avait aussi valeur de repos.

Il ne faut pas croire pour autant que ce contrôle temporel soit simple à stabiliser et conserver. En fait, c'est même le contraire qui est vrai. Il nécessite en particulier de lutter contre les tendances « boulimiques » qui peuvent saisir chacun-e d'entre nous : dire oui à tout, tout le temps, pour se trouver au cœur de l'action, au cœur des réseaux, et donc s'ouvrir des possibilités de rebond toujours plus grandes pour maintenir intacte sa capacité à trouver des missions rémunérées. À bien des égards, ce « bougisme » permet aussi de lutter contre l'angoisse du vide, de la solitude. On se trouve toujours en mouvement, dans la boucle des événements, ce qui assure de ne pas être remplacé par quelqu'un d'autre. Soucieux de conserver la main sur l'usage de mon temps, dans

---

<sup>83</sup> « Les conditions de mise en œuvre de ce droit d'expertise ont été ces dernières années l'objet d'une puissante remise en cause par le patronat. Ses porte-parole considèrent que les expertises commandées par les représentants du personnel coûtent trop cher aux directions, qui doivent les financer, et que les représentants du personnel abusent de ce droit en en faisant un usage dilatoire, dans le seul but de retarder les projets des directions. Sur cette question, comme sur beaucoup d'autres, les attentes patronales ont été largement satisfaites par les gouvernements : les délais de réalisation des expertises en situation de restructuration ont été fortement limités et les instances représentatives du personnel (IRP) doivent désormais en assumer en partie le financement sur leur budget propre. » (Giraud, 2018, p. 10).

<sup>84</sup> Grâce à un revenu régulier et satisfaisant gagné avec le cabinet Technologia, notamment. Toutefois, j'ai toujours refusé d'entrer dans une forme d'activisme tourné uniquement à des fins monétaires, comme certain-es consultant-es que j'ai pu croiser au cours de ma trajectoire. Cela ne m'intéressait pas de sacrifier du temps de recherche pour uniquement accumuler des revenus. Mais surtout cela me semblait incompatible avec les exigences de qualité du travail. D'un point de vue affectif, il est en effet très difficile d'enchaîner de telles missions sans perdre de vue l'essentiel – ce qui est bien sûr le propre de l'activisme. Or, les enjeux humains me semblent trop importants pour « jouer » ce petit jeu-là.

les premières années de disponibilité, j'ai souvent répondu non à des propositions de mission (en fait, j'ai rarement mené plus de quatre expertises par an). Je pensais, peut-être un peu de façon présomptueuse, que la qualité de mon travail suffirait à justifier ce positionnement : j'expliquais souhaiter conserver une certaine « fraîcheur » lorsque j'intervenais quelque part, ce qui passait par un temps plus ou moins long de coupure entre deux missions. Et mes plages de lecture ou d'écriture constituaient également un moyen pour améliorer mon travail d'expertise. Je devais donc les préserver.

Cette stratégie a parfaitement fonctionné dans un premier temps, mais à partir de 2016, la situation a un peu changé. J'ai été moins souvent sollicité, il m'a fallu être parfois plus « insistant » pour décrocher des missions. J'ai même connu des moments de doute quant à la viabilité de mon organisation et de mes choix. À partir de 2017, de manière à compléter mes revenus, j'ai par exemple renoué avec des activités (rémunérées) de formation que j'avais délaissées ces dernières années<sup>85</sup>. Mais je n'ai pas « lâché le morceau », y compris quitte à recourir à l'entraide familiale pour traverser une période délicate. En outre, 2017 fut également la première fois que je travaillai avec l'Association de santé au travail interservices (ASTI), à Toulouse, avec des collègues psychodynamicien-nes du travail. Cette coopération s'est poursuivie depuis, et s'est renforcée avec la création à Paris, en septembre 2018, de l'Institut de psychodynamique du travail, lié à l'ASTI.

Un dernier élément est important à prendre en compte pour pleinement saisir la dynamique de la trajectoire professionnelle : celui de l'engagement subjectif que l'on consent à y mettre<sup>86</sup>. On sait bien que cet investissement varie selon les moments. Je me suis octroyé de nombreuses fois des grasses matinées à écouter la radio, un tas d'articles posés à côté de moi, parce que je n'arrivais pas à m'y mettre... Pour autant, la manière de travailler en thèse est dorénavant bien incorporée : nul besoin d'un aiguillon organisationnel pour consentir aux efforts laborieux, et les petites procrastinations ne sont finalement que de brèves « respirations » dans mon rythme de travail habituel. La *libido sciendi* comme pulsion de désirabilité (mettre de l'« ordre scientifique » dans le « désordre du monde ») et comme force cohésive assurant la cohérence minimale à l'*illusio* du champ scientifique (continuer à « jouer le jeu », notamment empirique et éditorial) fonctionne à plein dans le respect des « rituels routiniers » (lire, écrire, prendre connaissance des appels à articles, etc.). Toutefois, cela ne peut flotter dans un vide social. L'engagement subjectif tend en

---

<sup>85</sup> Au profit d'interventions en séminaire ou en colloque (non rémunérées).

<sup>86</sup> Et des arbitrages que cela implique avec la vie intime et familiale. Ce qui passe, dans mon cas, par le choix réfléchi d'une absence de conjugalité consacrée et d'un refus de la parentalité.

effet à s'essouffler s'il ne trouve pas des relais en dehors de lui-même. Et rien de mieux que le travail collectif pour le « régénérer ».

C'est ce qu'il s'est passé avec l'enquête consacrée au concours « Ma thèse en 180 secondes » (MT180®) avec deux collègues, Jean Frances et Baptiste Pizzinat<sup>87</sup>. C'est en fait au premier que revient le crédit de ce travail au long cours. En 2014, le concours avait rapidement gagné un succès numérique : les vidéos des « speeches » des doctorant-es commençaient à circuler sur Internet et à obtenir des scores de visionnage importants. Jean Frances avait rapidement reçu des mails de la part de ses collègues, qui s'enquerraient de son intérêt pour le sujet – recoupant en partie le travail qu'il avait réalisé dans le cadre de sa thèse (Frances, 2013) –, tout en se désolant de voir des jeunes chercheur/euses s'engager dans ce type de concours faisant la part belle au *show*.

Jean Frances, alors sans poste, disposait d'un peu de temps, ce qui l'incita à se pencher de plus près sur ce que nous nommerions plus tard un « dispositif spectaculaire » (Le Lay, Pizzinat et Frances, 2017). Après tout, ce terrain d'enquête lui permettrait de continuer à analyser ces nouveaux procédés de formation doctorale, notamment pour essayer de comprendre en quoi l'apprentissage à la communication promotionnelle d'une recherche en germe transforme le sens que des doctorant-es donnent à leurs travaux et à leurs cursus. Lorsque mon collègue me parla de son projet, je venais de publier un article en partie consacré aux pratiques ludiques dans le métier d'éboueur-e (Le Lay, 2013), thématique qui avait fortement attiré mon attention à l'occasion de l'enquête menée avec Duarte Rolo, en 2010. Aussi, quand Jean Frances me présenta le MT180®, la dimension « *fun et sexy* » promue par les organisateur/trices du concours pour en justifier l'existence constitua d'emblée un élément aiguisant ma curiosité sociologique. Au premier abord, le type de discours et les éléments pratiques repérables me laissaient penser que le MT180® pouvait relever – et alimenter – du processus plus général de « gamification » des espaces professionnels.

Peu avant la rentrée universitaire 2014-2015, nous nous étions fixé un rendez-vous avec un troisième collègue, Baptiste Pizzinat, pour essayer de déterminer ce que nous pourrions faire ensemble. La première rencontre eut lieu au Groupe de sociologie pragmatique et réflexive (GSPR), à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS) auquel Jean Frances était associé. Jean Frances avait déjà décidé qu'il étudierait d'une façon ou d'une autre le MT180® :

---

<sup>87</sup> Pour une description précise de la constitution de notre collectif de « sociologues de garage » et des conditions d'enquête, lire Frances, Le Lay et Pizzinat (2016). Ce passage de mes développements reprend des éléments de cet article.

le dispositif permettait d'interroger les reconfigurations de la formation doctorale, ce qui pourrait compléter utilement ses recherches ; il y avait également un dispositif assez ludique, ce qui devait me convenir ; enfin, il y avait de la mise en scène et du spectacle, ce qui résonnait avec la thèse sur le travail théâtral d'une compagnie que Baptiste Pizzinat avait réalisée.

Nous nous sommes donc mis d'accord sur le fait de réaliser un travail ethnographique du dispositif sur l'année à venir, en essayant de « gratter » quelques moyens financiers dans nos laboratoires respectifs, pour pouvoir prendre en charge une partie des dépenses liées aux observations ou aux entretiens que nous avions prévus de réaliser. Naïvement, nous pensions « *faire un petit terrain tranquille* », comme l'a répété plusieurs fois Jean Frances, de manière à écrire un article sur certaines transformations « ludiques » du cursus doctoral. Or, non seulement nous avons maintenu notre présence ethnographique sur le terrain les deux années suivantes, mais en plus nous avons lancé une enquête par questionnaire en 2015 et 2016. Mettez un orteil sur le terrain, et il vous bouffera les deux jambes, serais-je tenté de conclure ! Toutefois, le collectif des *garage sociologists* n'y survécut pas : pour des motifs personnels, Baptiste Pizzinat décida de stopper sa participation à l'enquête. En revanche, un de mes amis, maître de conférences en biologie à l'UVSQ, Jean-Marc Corsi, vint nous prêter main forte pour les analyses statistiques. Le travail porta ses fruits, si bien qu'à l'heure où je rédige ces lignes, un ouvrage est en cours d'écriture.

En ce qui me concerne, cette « invasion empirique » imprévue m'a incité à m'atteler à la rédaction de mon habilitation à diriger des recherches, aux alentours de juin 2016 : « *tant que ça me fait marrer, je continue...* », me suis-je justifié de ma décision. Plus sérieusement, le désir de me lancer dans cet exercice académique répondait à un double défi. D'abord, achever le cycle commencé avec la thèse, comme l'ont fait avant moi de nombreux/euses collègues. Ensuite, me donner la possibilité de rédiger un ouvrage « en solo ». Paul Bouffartigue ayant accepté de me suivre dans l'exercice, il me fallait en effet rédiger un manuscrit original pour soutenir l'HDR à l'université Aix-Marseille. Le choix de l'objet découlait lui de la suite logique de mon travail de sociologue sur les « petits objets », qu'ils soient considérés comme mineurs, inintéressants ou carrément non pertinents. En me penchant avec précision sur le jouer dans le travail, je poursuivais une « sociologie de l'invisible ». Car, en France au moins, on ne peut pas dire que la sociologie du travail ait accordé une place importante à cette question. Ainsi, à titre d'illustration, les vingt-trois références au terme jeu présents dans l'index du manuel dirigé par Alter (2006) ne renvoient qu'aux « règles du jeu », « jeu social » ou « jeu stratégique », c'est-à-dire un usage uniquement métaphorique. Les livres de Pillon et Vatin (2007), Avril, Cartier et

Serre (2010) ou Bevort, Jobert, Lallement et Mias (2012) ne font pas non plus mention de cette thématique. Cette tendance répondait en échos au constat opéré par les anthropologues à propos du jeu en général :

« Selon le décompte qu'a fait Thierry Wendling, l'un des rares anthropologues à s'intéresser au jeu, des articles traitant des jeux dans l'*American Anthropologist* entre 1888 et 2000, un déclin s'amorce à partir de 1930 et aboutit à une disparition totale à partir de 1949. Plus encore que les jeux, c'est à vrai dire la notion même de jouer qui semble négligée par l'anthropologie [...], se voit rarement reconnaître un statut d'objet de recherche anthropologique et attribuer une entrée autonome dans les dictionnaires et encyclopédies. » (Hamayon, 2012, p. 29).

En fait, le regain d'intérêt, en France, pour des études sur le jeu dans l'espace professionnel a coïncidé avec le développement, dans les recherches anglo-saxonnes, d'analyses consacrées à la *gamification of work* – terme flou rapatrié en français, et qu'il conviendra de « passer à la question » (Savignac *et al.*, 2017). De mon côté, cette présence plus importante de l'objet dans le champ académique a percuté ces « hasards empiriques » qui surgissent fréquemment sur le terrain. En effet, comme je l'ai mentionné plus haut, mon intérêt pour les notions de jeu et de jouer est apparu lors de mon observation participante consacrée aux éboueur-es parisien-nes, a grandi lors de l'intervention en psychodynamique du travail menée dans le centre d'appels téléphoniques, et s'est affiné au cours de la recherche ethnographique consacrée au MT180®. À partir de dispositifs méthodologiques variés, ces trois recherches m'ont fourni un certain nombre d'éléments empiriques et cliniques éclairant de manière spécifique les rapports entre le travail et des situations caractérisées – souvent à tort – comme relevant du jeu. Mais elles m'ont également conduit à la nécessité de mener un travail théorique plus précisément tourné vers cette question, pour mettre en discussion certains aspects importants des dynamiques contemporaines de réorganisation du travail, et leurs implications du point de vue de la subjectivité pour les individus qui s'y trouvent engagés.

Sans que cela soit au départ l'objet d'une attention particulière, les éléments empiriques et cliniques collectés durant les deux premières recherches m'ont obligé à m'interroger sur la question du rapport ludique au travail. Dans le cas des éboueur-es, le rapport aux déchets entretient un lien étroit avec le jeu et le jouer. L'acceptation de l'ordure et de ce à quoi elle renvoie physiquement et symboliquement passe notamment par un jeu de catégorisation : « jouer avec » le déchet, la souillure, permet de les rendre plus supportables, d'y remettre de l'ordre dans le désordre, de subvertir le dégoût visuel et olfactif potentiel. Dans le cas des salarié-es en centre d'appels téléphoniques, la situation est tout autre. Du point de vue de l'activité des conseiller-es, la priorité est accordée à trois objectifs clairement énoncés par le management : la satisfaction du client, sa fidélisation et la vente de nouveaux équipements, contrats et services payants. Pourtant,

au minimum, un appel sur quatre doit aboutir à une vente. Pour les inciter à réaliser ces objectifs commerciaux, les managers mobilisent des pratiques et des outils renvoyant à l'univers ludique, que la littérature managériale considère apte à favoriser des effets apaisants sur les travailleur/euses, tout en facilitant leur créativité (Rodrigues et Collinson, 1995, p. 740-745), et leurs performances.

Ces deux terrains souffraient toutefois d'un angle mort en matière empirique : si le vécu subjectif et les pratiques des « travailleur/euses-joueur/euses » étaient correctement saisis, en revanche les dimensions du travail managérial n'apparaissaient pas clairement. Or, le MT180®, récemment mis en œuvre au sein du champ académique francophone, m'a permis de travailler à combler ce manque, en complétant le tout grâce aux travaux scientifiques existants par ailleurs. La multiplicité des terrains empiriques documentés, depuis quelques années, dans les recherches donne dorénavant la possibilité de distinguer plusieurs types d'usage, y compris managériaux, des jeux dans le travail. En s'appuyant sur les connaissances accumulées, il devient dès lors possible de proposer un cadre conceptuel permettant d'ordonner les différences repérées sur les terrains empiriques et d'éclairer de manière originale les transformations contemporaines concernant l'organisation du travail, notamment capitaliste. Je poursuis donc l'effort de compréhension des dynamiques néolibérales entamé lors de ma thèse, mais selon des modalités plus finement ancrées au point de rencontre entre le jouer et le travail des (futur-es) travailleur/euses.

On peut donc dire que mon désajustement institutionnel a le mérite de la constance, à défaut d'avoir celui de la simplicité et de la linéarité : la « rationalité de carrière » ne joue guère le rôle d'aiguillon dans mes choix scientifiques, pas plus qu'elle ne constitue un motif d'investissement subjectif pour diriger ma trajectoire sociale. À l'inverse, la « rationalité de métier » qui m'anime s'alimente au désir sans doute un peu fou de contribuer à une « mise en ordre ajustée du monde ». Ajustée au sens de « justesse » : une justesse qui essaie du mieux possible de ne pas tomber dans le positivisme d'une quelconque « vérité » absolue, sans pour autant renoncer à une compréhension temporaire et située qui fasse sens pour autrui. À cet égard, je me figure non pas comme un « passeur », dont l'image me paraît trop passive car elle renvoie à l'idée d'une transmission sans transformation de l'objet relayé, mais comme un *translateur sociologique*. Translateur au sens étymologique du terme, un traducteur, ici du réel, transmettant un objet après lui avoir fait subir une *transformation* à l'occasion d'un travail scientifique fondé sur l'engagement du corps pensant, en fonction de règles de métier précises. Comme je vais essayer de le montrer tout au long de ces pages, l'action du translateur ne se réduit pas à l'action située

de transmission – objectivée dans l'article, le livre, la communication en colloque, la séance de séminaire ou la recherche-action en psychodynamique du travail, autant de formes de transmission que j'ai régulièrement menées depuis mon entrée dans le champ académique. En fait, cet engagement dans la traduction du réel prend corps dès l'investissement intellectuel et pulsionnel (*la libido sciendi*) mis en mouvement lors de la rencontre avec l'objet, située au point de contact d'une trajectoire sociale avec l'état du champ scientifique. En un sens, le chercheur transmet une traduction subjective (c'est-à-dire habitée, partielle et provisoire) mais scientifiquement discutable (méthodologie, résultats) du réel.

Discutable au moins pour deux motifs principaux. D'abord, la translation ne peut épuiser le sens de l'objet étudié : toute action de traduction, en faisant jouer les données, les idées, perd une part du sens préalable en la laissant dans l'« ombre déontique » (en passant sous silence tel ou tel aspect) ou pour lui substituer une nouvelle signification. Cet enrichissement sera lui-même partiellement perdu lors du processus d'interprétation opéré par l'auditoire (qui dépend notamment des capitaux culturels et sociaux dont disposent ses membres), même si ce dernier lui aura apporté d'autres éléments imprévus. De ces frictions créatrices jaillissent des scories sémantiques qui se perdent parfois à la conscience, mais demeurent à l'état de potentialité : ces « restes » surgiront peut-être à l'occasion d'une remise au travail de l'objet étudié par un-e autre chercheur/euse. En cela, et c'est le second motif, le travail de translation scientifique est toujours incomplet, inachevé, et difficile à évaluer (aussi bien sur l'instant qu'en ce qui concerne ses effets à plus ou moins long terme, car son action ne s'épuise pas dans l'effet visible du « passage de relais ») : en plus du degré d'expertise du traducteur, il dépend de la nature de l'interdépendance avec l'auditoire, c'est-à-dire du travail d'interprétation mené par les membres de ce dernier.

Le travail scientifique n'est donc pas seulement un travail d'usage de traces, de restes, un travail *sur* (l'invisible). C'est aussi un travail de production d'éléments qui résistent à (l'objectivation, la transmission). Cela ne signifie pas que le travail scientifique soit vain. Au contraire. C'est bien dans sa capacité à démontrer sa résistance prolongée au réel du travail que le chercheur parviendra à bâtir une pensée signifiante, en partie grâce au jugement de beauté et au jugement d'utilité qui seront posés sur elle. Confiance dans la posture scientifique et le fonds commun de

connaissances, humilité dans les résultats et les effets du travail de translation. Tel pourrait être un credo qualifiant ma vision de la pratique sociologique.

## Chapitre 2 : Travailler et travail vivant

« Je déteste les signes d'appartenance, je préfère faire un petit peu moins qu'un petit plus de citations de Marx. » (Foucault et Patton, [1978] 2012, p. 107).

Derrière la variabilité des institutions et des rapports sociaux qui ont contribué à régler depuis plusieurs siècles l'organisation et le fonctionnement du travail humain sous sa forme *labour*, peut se lire une tendance de durée beaucoup plus longue. En cela, je ne partage donc pas les « objections historicistes à la centralité du travail » qui dénie au travail un rôle central dans la vie subjective et les dynamiques collectives, et le posent comme « une invention moderne dont la généalogie peut être retracée avec précision » (Deranty, 2013, p. 18). Car si la généalogie du travail peut effectivement être menée, encore faut-il se mettre d'accord sur ce que l'on entend par travail. Or, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'usage du terme, y compris par des auteurs aussi fins que Michel Foucault ou Pierre Bourdieu, peut prêter à confusion si l'on ne prend pas quelques précautions lorsque l'on se penche sur les textes qu'ils ont consacrés à cette notion.

La tendance de longue durée qui consiste à agir sur le domaine de la matière et sur ceux de l'Imaginaire<sup>88</sup> et du Symbolique<sup>89</sup> pour assurer leur reproduction ou, au contraire, les modifier dans un sens précis déterminé par l'auteur-e de l'action, en fonction de la configuration sociale en laquelle il/elle évolue et selon la position qu'il/elle y occupe, relève du travail au sens de *work*. On en trouve trace dans de nombreuses communautés et sociétés humaines depuis le

---

<sup>88</sup> « L'imaginaire, c'est de la pensée. C'est l'ensemble des représentations que les humains se sont faites et se font de la nature et de l'origine de l'univers qui les entoure, des êtres qui le peuplent ou sont supposés le peupler [...]. L'imaginaire, c'est d'abord un monde *idéal* [...]. Or, comme toute représentation est en même temps le produit d'une interprétation de ce qu'elle représente, l'Imaginaire c'est l'ensemble des interprétations (religieuses, scientifiques, littéraires) que l'Humanité a inventées pour s'expliquer l'ordre ou le désordre qui règne dans l'univers ou dans la société, et pour en tirer des leçons quant à la manière dont les humains doivent se comporter entre eux et vis-à-vis du monde qui les entoure. » (Godelier, 2007, p. 38). L'Imaginaire ne saurait donc se passer d'un intense travail de (re)production (élaboration, publicisation, légitimation) par les individus détenteurs de certaines charges légitimées par leur communauté ou société d'appartenance. Actuellement, les scientifiques et les journalistes offrent deux figures spécifiques de travailleur/euses « acharné-es » contribuant, selon des procédés différents et avec des succès plus ou moins mitigés, à l'élaboration et la légitimation de l'Imaginaire.

<sup>89</sup> « Le domaine du Symbolique, c'est l'ensemble des moyens et des processus par lesquels des réalités idéelles s'incarnent à la fois dans des réalités matérielles et des pratiques qui leur confèrent un mode d'existence concrète, visible, sociale. C'est en s'incarnant dans des pratiques et des objets qui le symbolisent que l'Imaginaire peut agir non seulement sur les rapports sociaux déjà existants entre les individus et les groupes, mais être aussi à l'origine de nouveaux rapports entre eux qui modifient ou remplacent ceux qui existaient auparavant. » (Godelier, 2007, p. 38-39). Là encore, le travail est nécessaire : 1/ pour produire les « réceptacles » qui serviront de support matériel à l'Imaginaire dans sa transfiguration en Symbolique ; 2/ pour assurer les moyens sociaux, culturels et économiques les mieux ajustés à la (re)production du Symbolique. À cet égard, Bourdieu a bien mis en évidence la « double vérité » de la vérité de l'entreprise religieuse : « la vérité économique et la vérité religieuse, qui la dénie. » (1994, p. 204). Selon le sociologue, « les institutions religieuses travaillent en permanence, à la fois pratiquement et symboliquement, à euphémiser les relations sociales, y compris les relations d'exploitation » (*ibid.*, p. 206).

Paléolithique inférieur (-2,9 millions/-300 000 ans) – avec dès cette époque le développement des premières industries lithiques (bifaces taillés grossièrement) et du travail du bois (épieux, lances). À partir du Paléolithique moyen (-300 000/-30 000 ans) puis supérieur (-30 000/-12 000 ans), la confection d’outils, de vêtements ou d’armes s’est par ailleurs accompagnée d’un souci esthétique figuré sur des outils, ou encore dans des pratiques rupestres et des sculptures, représentant de nombreuses figures féminines (Cohen, 2003). Pour certains spécialistes de ces périodes, « l’art existe dès que l’homme<sup>90</sup> transforme la réalité à travers l’image mentale qu’il s’en fait. [...] On trouve des traces d’actions “non utilitaires” dans un passé de plus en plus reculé » (Langaney *et al.*, 1998, p. 71). Or, sauf à le considérer comme une pratique relevant du génie spontané, l’art exige un travail spécifique de la part de celui/celle qui s’y adonne.

Si l’on s’autorise un saut en avant dans le temps, pour s’intéresser au Néolithique (-9 000/-3 300 ans), la question du travail se fait encore davantage présente, sous une forme sans doute plus familière. En effet, cette période de sédentarisation des groupes humains, impliquant la systématisation de l’agriculture et de l’élevage, va s’accompagner de nombreuses transformations technologiques touchant principalement la pierre, la céramique et surtout la métallurgie – qui est apparue durant le Néolithique. Si l’industrie lithique existait déjà au Paléolithique, elle s’est affinée et standardisée, pour aboutir à la production d’outils en silex (ou « poignards ») permettant de réaliser des activités variées (coupe par « sciage » de végétaux non ligneux<sup>91</sup>, travail des peaux, etc.).

« Dans diverses régions, une forte proportion de ces objets sont manifestement “usés”, leur forme très éloignée de celle d’origine suggère que de nombreux cycles de retouche ont dû être réalisés. De plus, dans de nombreux cas on peut proposer qu’une fracturation ait entraîné la production de deux fragments, eux-mêmes réutilisés. Il a été suggéré que les “poignards” faiblement retouchés sont les stades initiaux d’objets plus irréguliers et à section plus trapue et donc plus “usés”. On trouve principalement ces pièces “neuves” dans la zone de production » (Sestier, 2010, §11).

Claude Sestier montre ainsi que les « retouches fonctionnelles » des « poignards » sont effectuées par percussion ou polissage du fil de la lame de manière à allonger la durée d’utilisation de l’outil, dans un souci d’économie pratique : ces outils, difficiles à produire, n’étaient pas fabriqués sur place, impliquant un système d’échange par troc avec d’autres groupes humains parfois géographiquement éloignés. Ces outils avaient donc une valeur d’usage importante pour les utilisateur/trices, ce qui explique le souci du réemploi successif *via* la technique spécifique de retouche coupante, travail effectué avant l’abandon ou la

---

<sup>90</sup> Rien ne dit que des femmes ne pratiquaient pas l’art rupestre et celui de la sculpture...

<sup>91</sup> Les plantes ligneuses sont généralement des arbres, des cactus, des lianes, etc., espèces qui demeurent vivaces durant la saison défavorable à leur croissance.

réutilisation/recyclage en un autre objet (en raison d'une usure trop avancée du « poignard » empêchant une ultime retouche<sup>92</sup>).

Autre grand domaine d'innovation : la céramique. Grâce à la relative simplicité de sa fabrication, et en dépit de sa grande fragilité et de son irréversibilité (une fois cuite, l'argile subit une modification moléculaire définitive), cette matière va être intensément investie, pour former une diversité de productions (forme, volume de contenance, fonction – utilisation cérémonielle, transformation thermique de produits alimentaires, conservation de substances « sèches » et liquides, récipient de broyage, etc. –, contexte d'utilisation). Des archéologues (Vieugué, Mirabaud et Regert, 2008) ont par ailleurs mis en évidence la multiplicité des contenus (poudre d'os – engrais, colle, apport nutritif en calcium –, graisses animales), ainsi que l'existence de traces d'usure indiquant des usages plus ou moins intensifs des céramiques, conduisant à des utilisations différenciées en fonction du degré d'usure (certaines céramiques étaient d'abord utilisées en les suspendant puis en étant posées sur leur base).

Enfin, troisième exemple significatif, la métallurgie – dont on connaît le rôle prépondérant pour les sociétés capitalistes à partir du XIX<sup>e</sup> siècle.

« Les premières manipulations [du métal] ont lieu vers -7 000 ans, en Turquie, peut-être même plus tôt en Irak et en Iran. De cette époque-là, on a retrouvé des petits objets de plomb ou de cuivre martelés, aplatis, perforés pour en faire des perles. Puis, rapidement, les humains découvrent la technique du grillage, qui permet de tirer le métal du minerai. On va ainsi s'essayer à la fonte du cuivre le long du bas Danube et, dans les Balkans, on exploite vers -5 000 ans des mines qui fournissent des outils lourds, telles des lames d'herminette<sup>93</sup>, qui seront ensuite exportés vers d'autres régions ou stockés. » (Langaney *et al.*, 1998, p. 151-152).

Ces trois ensembles productifs sont intéressants de manière directe, en ce qu'ils renseignent sur le travail réalisé par de nombreux individus pour organiser leur univers quotidien, mais également de manière indirecte, à partir de ce qu'ils laissent entrevoir de l'usage des restes d'une société donnée (Benelli *et al.*, 2017). En effet, pierre, céramique et métal<sup>94</sup> ont donné lieu à de nombreuses pratiques de réemploi. Cette réutilisation raisonnée de matériaux et objets « déchus », usés, indique que les individus qui la pratiquaient faisaient déjà preuve d'une forte réflexivité concernant les implications d'un usage intensif d'outils manufacturés. Dès cette période, s'affirmait la nécessité de procéder à un travail d'ajustement sur des outils difficiles à fabriquer pour des motifs à la fois techniques (habiletés nécessaires), géographiques (lieu d'approvisionnement des matériaux) et économiques (nature et cycle des échanges). Difficile de

<sup>92</sup> Sestier précise qu'un outil pouvait faire l'objet de près d'une dizaine de retouches.

<sup>93</sup> Outil de travail du bois, dont le plan du tranchant est perpendiculaire au manche.

<sup>94</sup> On pourrait dire la même chose du travail sur les os ou les bois d'animaux.

ne pas admettre que le *work* semble une tendance ancrée depuis des temps très reculés dans les dispositions humaines.

« Toutes les sociétés doivent se reproduire matériellement, ce qui veut dire que dans toutes les sociétés il y a du travail, des façons d'organiser les tâches et donc de coopérer, ainsi que des possibilités données aux individus d'acquérir les compétences manuelles, intellectuelles, sociales et émotionnelles requises. De ce point de vue "basique", le travail n'est pas une invention de la modernité. » (Deranty, 2013, p. 35).

Mais certain-es anthropologues rejettent cette idée car il n'existe pas toujours de terme spécifique pour désigner le travail (Chamoux, 2012). Ces mêmes anthropologues montrent pourtant qu'il existe des activités empruntant d'étranges ressemblances pratiques avec ce que l'on caractérise comme du *work* (par exemple confectionner un outil pour aller « pêcher » ou pour « échanger avec la terre<sup>95</sup> »), et des représentations étrangement similaires pour les catégoriser du point de vue de l'imaginaire (effort, pénibilité, souffrance, etc.)<sup>96</sup>. Ce décalage est l'un des arguments mobilisés par Jean-Philippe Deranty pour critiquer les « objections historicistes à la centralité du travail ». Il s'appuie notamment sur les travaux de Georges Duby relatifs aux trois ordres pour montrer que le travail (*work*) formait déjà un élément central de la période médiévale, puisque « la fonction de chacun [des trois ordres] repose sur le travail des autres, chacun à son tour aidant tous les autres » (Duby cité in Deranty, 2013, p. 31). Quant au médiéviste Jacques Le Goff, il « montre l'émergence de l'identité subjective sur la base d'une appartenance à une culture de travail spécifique » (*ibid.*, p. 33).

Aussi, me rangé-je dans la lignée des chercheur/euses pour qui le travail occupe une place spécifique dans l'histoire humaine, se déployant dans tous les domaines, y compris les plus sacrés, comme Maurice Godelier, s'appuyant sur les travaux de l'anthropologue néo-zélandais Raymond Firth, l'indique très clairement lorsqu'il explique que, dans de nombreuses sociétés

---

<sup>95</sup> Bourdieu, dans son analyse de la société algérienne, a adopté une position proche, relativement ambivalente vis-à-vis de cette question : alors qu'il a montré précisément que la notion de travail au sens de *labour* avait peu d'intérêt pour rendre compte des pratiques économiques, ses analyses des pratiques agricoles le conduisent également à repousser le terme travail au sens de *work*, parce que les activités agricoles se présentent comme « un échange de dons » avec la terre (cité par Quijoux, 2015a, p. 35). Pourtant, il mobilise le terme travail à de nombreuses reprises, mais toujours pour souligner qu'il convient moins qu'un autre mot.

<sup>96</sup> En fait, on peut se demander si ces anthropologues n'ont pas eu tendance à confondre *labour* et *work*. Marie Noëlle Chamoux fournit d'ailleurs elle-même plusieurs exemples qui plaident pour cette hypothèse. À propos des bandes de chasseurs-cueilleurs, elle écrit ainsi : « L'organisation de ces groupes se fait habituellement sur la base d'une division des tâches selon le genre. Dans tous les cas, la réussite des activités présuppose des conditions fondamentales : une considérable accumulation de savoirs sur la Nature, leur transmission aux jeunes générations, lors de procès d'apprentissages guidés et d'acquisitions d'habileté parfois très longs (pour la chasse par exemple). » (2012, p. 31). Les sciences du travail n'ont eu de cesse d'étudier en détail ce que l'anthropologue ramasse ici en une phrase : l'apprentissage pratique et théorique d'activités destinées à agir sur le monde, la transmission des anciennes vers les plus jeunes, la place des habiletés corporelles dans ce travail, qui, il est vrai, n'a rien à voir avec le dur travail salarié des manufactures du XIX<sup>e</sup> siècle. Finalement, n'est-ce pas ce dernier modèle social qui s'infiltrerait sans le dire dans les analyses proposées par Chamoux ?

polythéistes, les chefs sont engagés dans des liens de « coopération » avec les Dieux, et non dans une position de soumission comme dans les religions monothéistes : « on ne peut pas dire que les rites sont le travail des dieux (*The Work of the Gods*) mais qu'ils sont le travail des chefs agissant avec les dieux (*The Work with the Gods*). » (2007, p. 211). Dans les sociétés occidentales, les liens pratiques entre rites et travail ont peu à peu changé de nature (tout comme les rapports entre rituels et jouer le feront), le second s'autonomisant des premiers (la prière aux dieux ou à dieu n'est plus la condition *sine qua non* pour obtenir une bonne récolte), bien qu'il soit resté longtemps symboliquement lié, comme Weber en a fait la démonstration avec l'importance de la *Beruf* pour le Salut des protestants (Weber, [1904-1905] 1967), avant de largement s'autonomiser y compris sur ce plan.

## 1/ Le travail vivant et son actualité

Parmi les auteur-es qui ont exploré la question du travail d'un point de vue anthropologique, il me semble difficile de ne pas m'arrêter sur Karl Marx. Dans la lignée d'Hegel, le philosophe allemand a en effet étudié cette tendance de longue durée en distinguant *travail vivant* et *travail mort*. Explicitement, il a adopté une conception anthropologique du travail doublant sa conception historique liée au développement capitaliste (*labour*).

« Au niveau économique, [Marx] indique que le travail est vivant par le fait que c'est lui qui, d'une part, est acte de création d'un nouvel objet matériel ou immatériel, et, d'autre part, est à l'origine d'une valeur ajoutée. Et, au niveau philosophique, le travail est vivant selon Marx parce que c'est par lui que l'homme se construit lui-même. Le travail est donc "vivant" parce qu'il est vital dans un double sens : vital pour produire les conditions concrètes d'existence, vital pour se produire soi-même au sein d'un collectif social et culturel. » (Harribey, 2017, p. 1).

Marx entendait ainsi distinguer le travail permettant le mouvement de la vie (*travail vivant*) de celui réduit à un simple acte de valorisation du capital (*travail mort*)<sup>97</sup> :

« c'est parce que le capitalisme tend à faire du travail une donnée homogénéisée, indifférenciée, abstraite, que l'on peut être conduit à ne plus voir en lui qu'un concept historique lié au capitalisme.

---

<sup>97</sup> Si l'on suit Ferhat Taylan, c'est l'une des insuffisances de Foucault de ne pas avoir repéré cette distinction dans ses analyses consacrées à la question du développement des modes de production capitaliste de forme industrielle. Certes, il a eu raison d'insister sur la place prépondérante des technologies disciplinaires pour « canaliser » et « modeler » l'énergie humaine afin d'en faire un facteur utile à la valorisation du capital industriel et à son essor – Foucault considérait en effet que les disciplines avaient constitué « la condition de possibilité historique » (Taylan, 2015, p. 22) de ces modes de production. En revanche, il n'a pas vu que, pour Marx, la force de travail ne relevait pas du travail mort, mais du travail vivant (comme capacité humaine à modifier la nature en se modifiant soi-même) et donc, à ce titre, ne pouvait être considérée comme une simple mise en forme disciplinaire. Comme le précise Taylan, Foucault rabat la question du travail sur sa forme saisie par l'économie politique du XIX<sup>e</sup> siècle, forme essentiellement négative, qui « semble paradoxalement l'empêcher de penser l'activité pratique comme "travail et création sensible incessante" telle que Marx la définit dans *L'idéologie allemande*, c'est-à-dire comme une autoproduction de l'individu » (*ibid.*, p. 27).

En ce dernier sens, le travail est inséparable des rapports de domination en vue de réaliser le procès de valorisation du capital, cette “chose morte”, ce “travail mort”. De là vient la nécessité pour Marx de forger le concept de force de travail – absent chez les classiques Smith et Ricardo – pour désigner la mise en œuvre par le capital du travail vivant » (*ibid.*, p. 2).

Comme Harribey le mentionne, une seconde approche est possible pour définir le travail vivant. C’est celle portée par la psychodynamique du travail, sous l’impulsion de Christophe Dejours, et selon laquelle le travail vivant désigne « l’ensemble du processus qui, partant de la *poïésis*, s’achève dans l’*Arbeit* [travail de soi sur soi] » (2009a, p. 185)<sup>98</sup>. Les références respectivement aristotéliennes et freudiennes mobilisées ici pourraient laisser penser que Dejours prend ses distances avec Marx, et expliquer pourquoi Harribey parle de « seconde approche » du travail vivant. Mais les choses sont plus complexes que cela.

Avant de montrer pourquoi, je dois préciser que, dans le cadre de ce travail, je ne souhaite pas me lancer dans une relecture critique exhaustive de la psychodynamique du travail, ni dans une analyse de ses évolutions depuis quarante ans. Ce qui m’importe ici, c’est de discuter les points qui me paraissent les plus importants du point de vue de la compréhension des évolutions actuelles du travail, car je partage le constat de Jean-Philippe Deranty, selon lequel « la psychodynamique lie mieux qu’aucune autre approche les transformations du travail et les formes nouvelles de la domination sociale et politique » (2011, p. 80), pour peu que l’on continue à mener le travail interdisciplinaire engagé par Dejours et son équipe dans les années 1980 (Dejours, 1988). En effet, la psychodynamique du travail ne saurait se comprendre sans en référer aux analyses consacrées au *labour* et aux formes actuelles de division sexuelle et sociale du travail (j’aurai l’occasion de le montrer à plusieurs reprises dans les chapitres qui suivent), quand bien même la question du travailler ou du travail vivant – plus large que la seule question de l’emploi et du travail salariés – se trouve au cœur de ses interrogations.

Ce qui mobilise l’attention des psychodynamicien-nes, c’est bien la façon dont le « travailler<sup>99</sup> » se trouve pris dans les organisations du travail, de sorte qu’il réussisse à maintenir ses qualités de travail vivant ou au contraire s’abîme dans la forme du travail mort caractéristique du *labour*

---

<sup>98</sup> « le “travailler” – la *poïésis* – requiert de nouvelles habiletés qui viennent par un autre travail, psychique de part en part celui-ci, un travail de soi sur soi, qui prend non seulement la forme du travail du rêve (*Traumarbeit*) mais celle de l’élaboration (*Erarbeiten*) ou de la perlaboration (*Durcharbeiten*). Travail psychique qui se traduit par un développement de l’appareil psychique (ou appareil animique – *Seelenapparat*) ou encore par un “progrès”, pour reprendre le terme de Freud. » (Dejours, 2009a, p. 184).

<sup>99</sup> « Si l’on considère le travail en tant qu’il est *un travailler*, c’est-à-dire l’engagement spécifique du corps, de la personnalité pour une production ayant valeur d’usage, il est alors impossible de mesurer le travail proprement dit. Partant, il ressortit au monde invisible et n’est pas réductible à des grandeurs numériques ; en outre, si l’on sait où commence le travail, on ne sait pas définir par des critères objectifs la façon dont le travail convoque le corps vécu, la personnalité et la manière dont il colonise le sujet, jusques et y compris dans son activité onirique. » (Duarte, 2017, p. 49).

capitaliste. Car l'enjeu de cette tension renvoie directement à la vie subjective, à son épanouissement ou à son dépérissement<sup>100</sup>. La force de la psychodynamique du travail réside dans sa capacité à proposer une explication de phénomènes généralement traités de manière disjointe, ou pas traités du tout : elle propose une architecture théorique permettant de mieux comprendre comment s'articulent différents aspects de l'existence humaine (dégradation ou amélioration de la santé des travailleur/euses, enjeux corporels du travail, etc.) et comment ils s'interpénètrent aux dynamiques sociales. Cette approche permet de ne pas oublier que, entre le corps et les disciplines, entre l'habitus institué et l'habitus instituant, se glisse tout un ensemble de phénomènes comme les pulsions ou les affects, dont les liens avec le niveau biologique sont indirects, comme j'y reviendrai plus loin.

Pour en revenir maintenant à la discussion avec Harribey, je considère que certains travaux de psychodynamique du travail constituent en fait un prolongement de la conception marxienne du travail vivant, et ce pour deux motifs. Le premier renvoie aux rapports entretenus par Dejours avec Marx. Si le premier ne se réclame que très peu explicitement du second, et souvent de manière indirecte, en particulier à travers les réflexions théoriques des philosophes Axel Honneth (Dejours, 2009b, p. 188-192) et Michel Henry (Dejours, 2013), il connaît parfaitement l'origine du concept de travail vivant et le considère explicitement comme un point de départ pour affiner sa propre théorisation du travail (Dejours, 2009a, p. 183). Le second motif découle logiquement du premier : on trouve dans les analyses de psychodynamique du travail des points communs avec celles de Marx, en particulier dans des travaux récents cherchant par exemple à nouer, dans le cadre de la compréhension des luttes et de la résistance au travail, « la conception matérielle de la reconnaissance en psychodynamique du travail et l'interprétation renaultienne de la reconnaissance chez Marx » (Duarte, 2017, p. 207)<sup>101</sup>.

Pour comprendre ces nouveaux développements plus explicitement ancrés dans la théorie marxienne, il faut préalablement rappeler l'un des points d'accord les plus importants de Dejours

---

<sup>100</sup> Ceci renvoie donc à la question de la santé du sujet, en gardant en tête que, pour Dejours, « la santé n'existe pas. [...] La santé n'est pas un cadeau de la nature, c'est un idéal. Elle indique, au mieux, un but, elle sert d'orientation aux conduites hygiéno-diététiques. » ([2003] 2016, p. 231). Dejours préfère parler de « normalité, qu'il définit comme « un compromis entre les maladies physiques et mentales, lorsqu'un individu parvient à maintenir, malgré ces dernières et entre leurs poussées évolutives, un équilibre plus ou moins bien compensé. » (*ibid.*). Le terme normalité doit donc être compris sur un mode dynamique, une « conquête » permanente sur les maladies, mais perdue d'avance (la mort, normale elle aussi, finit par y mettre un terme).

<sup>101</sup> « L'intérêt de la position de Marx pour les débats actuels relatifs aux rapports des revendications de reconnaissance et de redistribution est d'une part d'attirer l'attention sur le fait que les mouvements sociaux qui ont eu le plus d'importance sur l'histoire des sociétés capitalistes ne relevaient pas seulement de luttes de redistribution, mais aussi de luttes de reconnaissance – un point confirmé par les historiens du mouvement ouvrier. » (Renault 2017a, p. 86-87). Parmi ces historien-nes, on peut mentionner Edward P. Thompson ([1963] 1988), et ses analyses des activités politiques menées par les travailleur/euses londonien-nes au sein des « sociétés de discussion » de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, notamment pour obtenir le droit de vote.

avec Marx : celui d'une centralité épistémologique et politique<sup>102</sup> du travail (Dejours, 2009b, p. 177 ; Renault 2017b, p. 67-68), notamment en raison du fait que, pour le psychiatre et psychanalyste français, la théorie découle de la *praxis*, entendue ici au sens marxien de travail vivant (action sensible de l'être humain sur le monde, qui en retour transforme le soi<sup>103</sup>). Ce qui est d'ailleurs un point commun avec la Théorie critique (Deranty, 2011, p. 88), avec laquelle Dejours discute depuis longtemps, *via* notamment Jürgen Habermas (à propos de l'importance des dynamiques communicationnelles) et Axel Honneth (à propos de la question de la reconnaissance), ou plus récemment avec la redécouverte des textes de Schiller à l'occasion des discussions avec Olivier Voirol sur la question de la culture (point traité dans le chapitre 5). Or, ce choix de Dejours n'a pas été sans conséquences sur la compréhension de sa théorie.

« Cette proximité de la théorie critique sert de porte d'entrée aux critiques récentes. Alain Ehrenberg dans *La Société du malaise* accuse Dejours de se complaire dans un pessimisme démobilisateur et d'exagérer l'étendue des pathologies du travail. Dans *Le Travail à cœur*, Yves Clot lui reproche son élitisme et son intellectualisme. Ces critiques semblent basées sur une vision approximative des ressources offertes par la Théorie critique. Dans le cas d'Ehrenberg, elle s'appuie sur une confusion surprenante des niveaux d'analyse (entre le conceptuel, le normatif et l'empirique). » (Deranty, 2011, p. 88).

Reste alors à comprendre ce que Dejours entend par « centralité du travail ».

## 2/ Enjeux de la thèse de la « centralité du travail »

« Cette thèse considère le travail comme l'activité humaine autour de laquelle s'organisent fondamentalement la subjectivité et la vie sociale. [...] Dans cette optique, pour la psychodynamique du travail le travail est le médiateur privilégié entre inconscient et subjectivité d'une part, champ social et politique d'autre part. Par conséquent, la thèse de la centralité du travail soutient que l'expérience du travail et les institutions du travail modifient et influencent les expériences et les institutions non directement liées au travail. » (Duarte, 2017, p. 39).

---

<sup>102</sup> À cet égard, Maxime Quijoux montre que Bourdieu, malgré son ambivalence rappelée *supra*, attribuait également au travail (au sens de *labour* salarial) une place prépondérante dans la question de l'émancipation : « le travail chez Bourdieu constitue un objet *paradigmatique*, en ce sens qu'il cumule à la fois toutes les propriétés de la domination – et donc les écueils qui lui sont associés – et les conditions de son dépassement [...] : s'il peut être une source évidente d'exploitation, le travail est en effet le seul espace à ses yeux – sans comparaison avec l'école ou la famille, lieux de reproduction par excellence – qui offre à la fois les conditions et les outils d'une "rationalisation" de l'action des agents. » (2015c, p. 66). La proximité avec Dejours est donc pertinente à souligner, pour creuser les points d'accord et de désaccord.

<sup>103</sup> Comme Antoine Duarte le souligne, dans l'addendum à *Travail : usure mentale* (Dejours [1980] 1993, p. 201-253), « la *praxis* se rapproche de son sens plus marxien comme "*activité sensible de l'homme* [saisie] *de façon subjective*" et comme "*acte qui se passe entre l'homme et la nature*" ou, en d'autres termes, de la *praxis* comme travail vivant. » (Duarte, 2017, p. 84). Et ce bien que Dejours s'appuie habituellement sur la définition aristotélicienne de la *praxis*, tout en admettant que l'opposition aristotélicienne *poiésis/praxis* « ne résiste pas à l'investigation clinique » (2009b, p. 192) car « le "travailler" ordinaire dans le monde contemporain implique la *poiésis* au niveau individuel et la *praxis* au niveau collectif, si l'on entend ces termes dans leur acception aristotélicienne. L'opposition établie par Aristote est heuristique au plan conceptuel. Mais, dans la pratique, il n'y a pas de travail collectif sans mobilisation non seulement de la *tecknè* mais aussi de la *boulèsis* – délibération –, il n'y a pas d'intelligence collective sans mobilisation non seulement de la *mètis* (intelligence rusée), mais aussi de la *phronèsis* (sagesse pratique). » (*ibid.*).

Et Deranty de préciser :

« Dejours entend la centralité du travail en un sens métapsychologique littéral, au sens où le travail représente un vecteur essentiel de structuration de l'identité subjective. [...] L'ergonomie et le psychologique se rencontrent dans ce modèle de subjectivation : du fait de la distance entre prescription et réalisation, tout travail est défi aux capacités subjectives ; mais, comme ces dernières ne se développent justement que dans un travail du moi sur soi, ce défi représente une chance unique d'autodéveloppement. » (Deranty, 2011, p. 80).

En s'appuyant sur les apports de l'ergonomie de langue française, les recherches en psychodynamique du travail considèrent en effet que les tâches ou les modes opératoires prescrits sont insuffisants pour mener les activités productives attendues (Wisner, 1990). Ce décalage irréductible entre tâche (prescrite) et activité (effective) a donc deux implications pratiques : d'abord, l'existence d'une part d'échec face auquel le/la travailleur/euse « ajuste les objectifs et la technique » (Duarte, 2017, p. 40), échec qui provoque la souffrance, et désigné sous le concept de *réel du travail* :

« le réel est ce sur quoi échouent la technique et les savoir-faire. C'est pourquoi, pour continuer à travailler, le sujet doit mobiliser son intelligence souvent avec ardeur pour dépasser le décalage entre le prescrit et le travail effectif et surmonter ainsi les épreuves que lui inflige régulièrement le *réel* dans la réalisation de son travail. » (*ibid.*).

La seconde implication de l'écart entre prescrit et effectif renvoie au fait que, pour surmonter ces échecs, ces impasses dans les activités, les travailleur/euses doivent s'engager dans le travail effectif – mobiliser leur intelligence pratique – de manière zélée, énergique et surtout *en dépit*, voire *contre* l'organisation prescrite du travail.

« Le zèle représente la part de nous-même que nous offrons pour que l'organisation du travail marche, pour que le système fonctionne. Ce concept révèle la contribution singulière des sujets à l'organisation du travail et met en lumière *la volonté* ardente de certains d'en découdre avec le *réel*, ce qui conduira C. Dejours à rapprocher le zèle de la notion de *servitude volontaire* chère à Etienne de La Boétie » (*ibid.*, p. 41)<sup>104</sup>.

---

<sup>104</sup> Cette manière de banaliser le zèle – qui s'écarte de la définition classique du terme (« en faire plus qu'il n'est nécessaire ») – dans les activités le distingue de la notion de zèle employée en sociologie du travail, par exemple par Burawoy ([1979] 2015, p. 178). Pour ce dernier, le zèle renvoie en effet aux *efforts supplémentaires* concédés par les ouvriers pour dépasser leur quota de production, ce que seuls certains peuvent se permettre de faire sans subir de rétorsions de la part de leurs collègues ou de la hiérarchie (généralement en raison de leur ancienneté importante ou de leurs anciennes positions syndicales). Pour qualifier ce type de rapport à la production, la psychodynamique du travail pourra parler d'activisme ou d'auto-accélération – lorsque les efforts supplémentaires engagés conduisent à s'empêcher de penser.

Pour la psychodynamique du travail, le travail effectif renvoie donc à l'ensemble des activités volontairement mises en œuvre, *via* les différentes formes de coopération<sup>105</sup>, pour faire face à ce qui n'est pas donné par les prescriptions (ce qui relève de la coordination organisationnelle).

Mais comment expliquer la participation active des travailleur/euses à une organisation du travail, pourtant potentiellement délétère ? En suivant les analyses d'Antoine Duarte, on peut distinguer trois éléments de réponse, que je viendrai compléter par trois autres.

Les analyses cliniques et empiriques ont montré depuis maintenant plusieurs décennies l'importance, pour les travailleur/euses, des bénéfices identitaires retirés du « travail bien fait », à travers ce que la psychodynamique du travail (Dejours, 1992) nomme les jugements de beauté (qui sanctionnent tout à la fois la conformité aux règles de métier et la potentielle originalité créatrice du sujet) et les jugements d'utilité (qui portent sur l'utilité et l'efficacité des activités réalisées du point de vue de l'institution et ses usagers). Ces deux formes de reconnaissance portent sur le *faire* et sa qualité, et constituent, lorsqu'ils renvoient des éléments appréciatifs connus, compris et partagés (*via* notamment les activités déontiques – discussions relatives aux règles de métier), une rétribution symbolique liée au travailler qui contribue à donner une signification individuelle et collective à la souffrance produite par la rencontre avec le réel du travail. Cette signification permet à l'individu de « rapatrier » ces jugements du registre du « faire » vers un jugement dans le registre de l'« être », gain narcissique qui n'est pas sans poser de problèmes, puisque la recherche de reconnaissance peut comporter un certain nombre de « pièges », de « limites axiologiques » (Dejours, 2009b, p. 117-121) : concurrence interindividuelle et renoncements éthiques pour y accéder ou la conserver, formes dégradées d'appréciation consécutives à l'instrumentalisation managériale de la reconnaissance, renforcement des injonctions institutionnelles à l'engagement subjectif, etc. ont notamment été soulignés par les sociologues du travail allemands Stefan Voswinkel ([2003] 2007) et Hermann Kocyba (2007). Bourdieu portait un regard également sévère sur l'investissement dans le travail analysé au prisme de la recherche des marques de reconnaissance symbolique<sup>106</sup> :

---

<sup>105</sup> Horizontale (entre pairs), verticale (avec les responsables hiérarchiques) et transverse (avec les bénéficiaires des activités – usagers, client-es).

<sup>106</sup> Pour Bourdieu, qui met ici ses pas dans ceux de Pascal, cette recherche de reconnaissance repose fondamentalement sur l'angoisse de la mort : « Est-il possible en effet de comprendre la séduction qu'exercent presque universellement les hochets symboliques – décorations, médailles, palmes ou rubans –, et les actes de consécration qu'ils marquent et pérennisent, ou même les soutiens les plus ordinaires de l'investissement dans le jeu social – mandats ou missions, ministères ou magistrères –, sans prendre acte d'une donnée anthropologique que les habitudes de pensée conduisent à rejeter dans l'ordre de la métaphysique, à savoir la contingence de l'existence humaine, et surtout sa finitude » ([1997] 2003, p. 343).

« l'investissement dans le travail, donc la méconnaissance de la vérité objective du travail comme exploitation qui porte à trouver dans le travail un profit intrinsèque, irréductible au simple revenu en argent, fait partie des conditions réelles de l'accomplissement du travail, et de l'exploitation. » ([1997] 2003, p. 291).

Difficile de ne pas le suivre si l'on considère, comme il le fait, le travail au sens du *labour* (particulièrement dans sa forme de travail mort), ce qui implique au passage de prendre sérieusement en compte la dimension matérielle liée au travail, à savoir la rémunération de la force de travail mise à disposition de l'employeur. Toutefois, ce jugement doit être relativisé si l'on envisage le travailler et le travail vivant (si du moins les conditions d'épanouissement subjectif peuvent être renseignées), possibles vecteurs d'émancipation en raison des possibilités déontiques qu'ils présupposent. En effet, accéder à des espaces de délibération consacrées aux règles de métier (tout à la fois techniques, éthiques et relationnelles) et à l'objet commun de la coopération est, tout d'abord, une condition nécessaire pour lutter contre les effets de l'aliénation, et ensuite un préalable pour engager un rapport de force renouvelé contre les principes d'organisation de l'exploitation (lorsque l'on s'accorde collectivement sur des conceptions du « bien travailler » et du « bien coopérer », il est plus simple de peser dans les négociations relatives à la rétribution symbolique et matérielle des efforts productifs).

Le deuxième aiguillon à la participation des travailleur/euses à l'organisation du travail réside dans la peur générée par le management à la menace (Dejours, 1998, p. 68-69) : peur du licenciement et du déclassement social<sup>107</sup>, peur de l'incompétence. Dans les organisations du travail actuelles, la peur peut se révéler un instrument de discipline puissant mobilisé dans le but de « favoriser le silence pour que n'émerge pas une autre description du travail, subjective quant à elle, afin de pouvoir conférer une emprise accrue de la description gestionnaire sur le travail. » (Duarte, 2017, p. 48). La peur dont il est question ici est à distinguer de celle qui peut exister dans le cadre de certaines activités, et contre la perception de laquelle les travailleur/euses doivent se défendre pour pouvoir effectuer leur travail. Cette peur n'est en effet pas arrimée à la confrontation au danger inhérent aux tâches ou à la réalisation des activités, mais travaillée au sein de la coopération verticale pour devenir un danger inhérent au seul engagement dans l'organisation du travail.

Troisième modalité d'implication des travailleur/euses : le mensonge institué. Les recherches psychodynamiques en identifient deux grandes figures. D'abord, la stratégie de la distorsion communicationnelle (Dejours, 1992) dont la principale visée consiste « à organiser le déni du

---

<sup>107</sup> Deux éléments que Bourdieu avait déjà soulignés dans son travail sur les travailleurs algériens, mais sans en tirer toutes les conséquences du point de vue psychopathologique (Quijoux, 2015c).

réel du travail et de la souffrance vécue par les sujets dans leur rapport au travail » (Duarte, 2017, p. 47). Actuellement, ce déni s'appuie sur la prétention des approches gestionnaires à pouvoir organiser le travail sur le fondement d'une vision quantitative de la réalité, dont on sait pourtant qu'elle s'avère déconnectée du travail effectif (Dejours, 2003 ; Bruno et Didier, 2013 ; Ogien, 2013). Mais ce déni repose aussi sur l'idée tout aussi erronée que l'échec dans une activité relève ou de l'erreur humaine, ou d'une insuffisance, ou tout simplement de la malveillance, postulat qui alimente en retour la croyance en un nécessaire quadrillage quantitatif des organisations pour planifier, évaluer et améliorer les *best practices* « infaillibles ». Ce tropisme quantophrénique de la gestion néomanagériale, et plus généralement la distorsion communicationnelle, est encouragé par la division organisationnelle du travail<sup>108</sup>, puisque « centres de profits » et « centre de coûts » se trouvent en concurrence directe pour les ressources matérielles, financières et humaines, dont l'attribution dépend pour partie des capacités à présenter des *reportings* « irréprochables » aux instances de gouvernement des organisations.

La seconde grande figure du mensonge institué revêt la forme du mensonge prescrit. C'est un élément que nous avons eu l'occasion d'analyser de près avec Duarte Rolo (Rolo et Le Lay, 2015 ; Le Lay et Rolo, 2017). Ici, en raison de la nature des activités (comme, par exemple, la vente sur un segment de marché ultra-concurrentiel ou la vente d'un produit notoirement toxique<sup>109</sup>), du mode d'organisation de la coopération<sup>110</sup> ou des formes de rétributions (enveloppe fixe de primes individuelles à répartir parmi les « collaborateur/trices »), le mensonge devient une ressource stratégique pour réaliser ses activités *et* atteindre ses objectifs, *en accord avec la prescription*. Et ceci bien que l'engagement sur cette pente s'avère finalement potentiellement risqué du point de vue de la santé mentale, en raison de la position de porte-à-

---

<sup>108</sup> Michel Lallement définit celle-ci comme « produit du découpage de la firme en entités fonctionnelles complémentaires (la production, la comptabilité, la recherche et développement, etc.) » (2007, p. 89). Elle est venue s'ajouter aux divisions sociale (*i.e.* fondée sur des rapports sociaux de classes, de générations, de races et de sexes) et manufacturière du travail repérées par Marx. Comme le souligne Lallement, la distinction des trois formes de division du travail est utile à l'analyste pour décrire des processus aux enjeux spécifiques, mais elle ne doit pas être menée pour autant sans prendre en compte leurs interpénétrations.

<sup>109</sup> L'industrie cigarettière fournit sans aucun doute l'un des cas les plus exemplaires de l'histoire du capitalisme en la matière : « La tromperie a longtemps été le pain quotidien de Big Tobacco. Et l'on ne peut sans doute pas attribuer cette stratégie de fabrication du doute à un seul et unique mauvais génie. [...] L'idée était simple, l'industrie combattait la science par la science en exploitant la loi de Gibson : "Pour chaque titulaire d'un doctorat, il en existe toujours un autre, de valeur égale et opposée." » (Proctor, [2012] 2014, p. 306). Dans son chapitre 17, l'historien américain décrit par le menu le degré d'engagement de nombreuses instances (universités) et personnalités académiques (administrateur/trices, enseignant-es-chercheur/euses) ayant facilité pendant des décennies le travail de « propagation du doute » mené en matière scientifique par l'industrie du tabac américaine. Ailleurs, j'ai rendu compte, du point de vue du travail, de quelques effets en matière sanitaire liés au tabac (Le Lay, 2016b).

<sup>110</sup> C'est par exemple le cas avec le management par la qualité totale, « qui renforce le silence sur le réel du travail et pousse les travailleurs à collaborer à la fraude pour maintenir la vitrine vendeuse de la qualité parfaite, indispensable à l'obtention de la certification » (Duarte, 2017, p. 51).

faux que cela crée avec l'éthique professionnelle et du sentiment de trahison de soi sur lequel cela peut déboucher (Rolo, 2015).

Pour important qu'il soit, ce premier ensemble de trois grands éléments facilitateurs dans l'engagement au travail synthétisé par Duarte nécessite d'être complété par un second ensemble. Celui-ci se compose de trois niveaux insuffisamment pris en compte dans la plupart des travaux de psychodynamique du travail, mais que les enquêtes de sociologie nous permettent de ne pas oublier.

Le premier renvoie à la puissance légitimante de l'organisation. Comme Bourdieu n'a pas manqué d'y insister, une institution (l'École, l'État, l'Entreprise) choisit autant un agent que l'agent ne la choisit, à tel point qu'il est parfois difficile de déterminer qui fait quoi. Pour ce qui m'intéresse ici, cela signifie deux choses : d'abord, les pratiques de travail objectivent l'existence d'une profession ou d'un métier incorporé par un individu, « point d'orgue de l'union d'une trajectoire sociale et d'une institution » (Quijoux, 2015b, p. 53). Pour qu'un-e travailleur/euse puisse déployer son intelligence pratique dans ses activités, c'est que, au moment de son recrutement, il/elle a fait la preuve, aux yeux des dirigeant-es de l'organisation (ou de leurs représentant-es), d'un ajustement de ses dispositions avec l'*illusio* du champ (ou à tout le moins avec les attentes de l'employeur). En l'acceptant, l'organisation lui a donc reconnu une légitimité à endosser l'habit du professionnel, à épouser « sa fonction, c'est-à-dire une histoire, une tradition » (Bourdieu, [1997] 2003, p. 221). Ensuite, second point important, le zèle lui-même doit avoir été (dé)montré au moment de l'embauche : l'impétrant-e doit être en mesure de persuader – ce qui constitue d'ailleurs tout un travail en soi, enseigné avec plus d'attention dans certaines filières que d'autres<sup>111</sup> – que ses dispositions passées et présentes sont ajustées objectivement et subjectivement aux attentes présentes et futures de l'entreprise. Pour le dire un peu brutalement, sa docilité envers les « besoins » de l'organisation doit être patente : docilité à rester en place pour un-e « exécutant-e », consentement à changer de position (professionnelle et géographique) pour un-e cadre, enthousiasme à l'idée de faire preuve d'initiative et d'ingéniosité ou à l'inverse acceptation de faire preuve d'obéissance et d'absence d'imagination. Autant d'éléments qui dépassent de loin le périmètre de la subjectivité individuelle, puisqu'ils dépendent d'évolutions historiques de long terme, y compris du point de vue du niveau de la conscience de soi possiblement mobilisable pour penser les alternatives (Elias, [1987] 1991).

---

<sup>111</sup> Roxane Dejours (2014) a montré que certaines classes préparatoires et grandes écoles agissaient comme des lieux d'apprentissage de dispositions indispensables au développement ultérieur des stratégies individuelles et collectives de défense. Apparaît donc bien ici la nécessité de prendre en compte la double dimension du travail, instituante et subjective, sauf à rater ce qu'il se joue au point de rencontre de l'organisation et de l'impétrant-e.

Le deuxième élément à développer davantage dans la discussion avec la psychodynamique du travail concerne le versant matérialiste du jugement d'utilité hiérarchique (salaire, primes de résultat ou de présentéisme, avantages en nature, etc.). On peut comprendre l'insistance de Dejours sur la dimension symbolique des formes de reconnaissance : animé par le souci d'en comprendre les effets subjectifs à partir du *faire*, il lui a semblé peut-être difficile de l'articuler avec la dimension matérielle des rétributions, qui relève davantage de l'ordre de l'*avoir*. Toutefois, cette difficulté peut être contournée, en repartant du travail d'interprétation de l'œuvre lockéenne mené par Crawford Brough Macpherson ([1962] 1971). Le politiste canadien a insisté sur ce qu'il a nommé l'individualisme possessif de Locke pour comprendre les dynamiques de développement d'une pleine citoyenneté *pratique* et *subjective* : tout au long des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, droits politiques et sociaux avaient partie liée avec les conditions réelles d'existence (modèle censitaire). Dans une configuration caractérisée par la montée en puissance de l'État comme nouvel acteur des régulations sociales, Locke montrait en quoi le travail avait acquis la place prépondérante qui est encore la sienne dans le rapport au monde développé par la grande majorité des individus : pour développer leur autonomie morale et subjective et leur indépendance sociale dans la société moderne, ils devaient en passer par l'acquisition de supports personnels (capitaux économiques, culturels et sociaux), et ce à partir du travail et des rémunérations liées. Près de quarante ans plus tard, Robert Castel a développé ces réflexions (Castel et Haroche, 2001) : alors que la propriété privée (notamment par l'accumulation des moyens de production) avait effectivement donné accès à la propriété de soi dans un premier temps, la propriété sociale liée à l'État-social national a, durant les XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, progressivement élargi les possibilités en la matière à tou-te-s celles/ceux qui ne disposaient que de leur force de travail comme propriété principale. Si l'on suit Macpherson et Castel, *faire*, *avoir* et *être* entretiennent donc des liens étroits au niveau social, économique et politique, ce qui plaide pour le rapatriement de la question des capitaux économiques disponibles (ici sous la forme de la rémunération) dans la compréhension des dynamiques subjectives au travail<sup>112</sup>.

À défaut, il devient difficile de saisir les effets subjectifs des phénomènes de surexploitation lorsque ceux-ci se produisent (par exemple quand les dirigeant-es décident d'augmenter le temps de travail à rémunération constante), ou encore de comprendre les ressorts au cœur du succès des primes d'excellence auprès de certain-es scientifiques, pour ne donner qu'un exemple concernant

---

<sup>112</sup> Il est étonnant que Dejours n'ait pas davantage creusé dans cette direction pour expliquer l'engagement dans le travail, alors même qu'il s'est inspiré des féministes matérialistes pour bâtir sa théorie. Or, l'on connaît l'importance de la revendication d'un revenu indépendant de celui du père ou du mari pour bâtir l'autonomie morale et subjective des femmes (Delphy, 2002).

un champ pourtant parfois considéré comme matériellement *désintéressé*. Enfin, se détourner de la dimension matérielle de la reconnaissance revient à laisser dans l'ombre une dimension pourtant centrale des rapports sociaux de production : l'exploitation. Or, un tel point aveugle n'est guère satisfaisant, car cela revient à sous-estimer les effets potentiellement délétères pour la santé mentale et physique de l'infériorisation consécutive à la relation d'exploitation<sup>113</sup>. Une des solutions pour contourner ce problème consisterait à éliminer le concept d'exploitation de l'horizon épistémologique de la psychodynamique du travail. Après tout, comme l'a récemment noté Emmanuel Renault, le concept souffre d'une réputation scientifique sulfureuse, notamment en raison de critiques avancées à l'encontre de la théorie de la valeur de Marx. Mais suivant Renault sur ce point, je pense que ce choix n'est pas le meilleur pour approfondir les connaissances liées au travail. Plus pertinente m'apparaît la solution de s'inscrire dans les efforts théoriques d'auteur-es cherchant à remettre le concept sur le métier.

« Le rapport social de production capitaliste est défini par la propriété privée des moyens de production. [...] L'exploitation capitaliste est ainsi fondée sur un rapport social de production qui prend la forme d'une *dépendance économique structurelle* qui tend à se reproduire dans la mesure où le salaire n'est jamais suffisant ni pour donner au prolétaire la possibilité d'acheter ses propres moyens de production ni pour soustraire le prolétaire à la contrainte de survie qui le conduit à échanger quotidiennement sa force de travail contre un salaire. » (Renault, 2018, p. 19).

La « dépendance économique structurelle » soulignée par Renault pèse sur l'engagement dans le travail. Par exemple, Marx avait déjà insisté sur la question de la rémunération aux pièces pour comprendre certains phénomènes d'affaiblissement des capacités de résistance des ouvriers – constat qui sera réexaminé bien plus tard par Donald Roy et Michael Burawoy. À l'autre extrême, peut-on ignorer les efforts sans cesse renouvelés des cadres supérieur-es pour accumuler des rémunérations de plus en plus grandes, en partie grâce à la surexploitation rendue possible par la précarisation salariale ? Georges Duménil et Dominique Lévy (2018) montrent ainsi que la dépendance au salaire s'est accentuée depuis les années 1920, y compris aux niveaux les plus hauts des revenus<sup>114</sup>. L'*hubris* salariale, qui semble ne pas avoir de limite, se traduit par

---

<sup>113</sup> « Il semble que le saint-simonisme ait été le premier à introduire l'idée d'une exploitation non des choses mais des hommes, ce qui conduisait à faire de l'agent de l'exploitation non plus un *exploitant* (comme lorsqu'il est question de l'exploitation des choses), mais un *exploiteur*, tout en dotant l'idée d'exploitation d'une connotation péjorative. » (Renault, 2018, p. 15). Or, pour Marx, « l'expérience de l'exploitation, c'est également tout ce qu'il fait entrer sous le concept de "pathologie industrielle", des conditions de travail pathogènes à la mort par excès de travail en passant par les accidents du travail et toutes les formes de dégradations physiques et morales liées aux conditions de logement et d'alimentation impliquées par la faiblesse du salaire. » (*ibid.*, p. 21).

<sup>114</sup> Selon les données macroéconomiques, la part des salaires (et des divers avantages statutaires associés) dans les revenus des groupes sociaux les mieux dotés (5% et 1% de la population) n'a cessé de croître depuis un siècle : « En 2015, l'appartenance au 1% supposait des revenus annuels supérieurs à 443.000 dollars. Un ménage moyen du groupe recevait 437.000 dollars de salaires, ainsi que 106.000 dollars de revenus du capital, ce qui est loin d'être négligeable. Mais le groupe est, aujourd'hui, devenu en premier lieu une classe de salariés. » (Duménil et Lévy, 2018, p. 54).

un activisme professionnel qui a des effets sur la santé mentale (ne serait-ce qu'en raison des produits dopants utilisés pour « tenir »).

Le fait d'observer des similitudes entre travailleur/euses des classes populaires et hauts cadres ne revient pas à confondre leurs positions respectives dans l'organisation du travail. Comme Duménil et Lévy ne manquent pas de le souligner, le pouvoir politique des cadres (ce qu'ils nomment l'« ordre social ») s'est réorienté du compromis classes populaires/cadres (dit compromis social-démocrate), valable de l'après-crise de 1929 et de l'après-Deuxième Guerre mondiale jusqu'à la crise structurelle des années 1970, vers le compromis néolibéral classes capitalistes/cadres supérieur-es, avant que de nombreux cadres intermédiaires se rallient aux politiques néolibérales (un nombre non négligeable d'entre eux/elles commençant à se raviser depuis une petite décennie, sous l'effet des pathologies du travail). Dorénavant, les (hauts) cadres d'entreprise « ont le monopole (hiérarchique) des initiatives et prises de décision » (*ibid.*, p. 62). Les hauts cadres *coordonnent* et *profitent* de l'exploitation néolibérale (même s'ils/elles peuvent en subir les conséquences négatives à certains moments de leur trajectoire), tandis que les travailleur/euses subalternes *déploient effectivement* et *subissent* cette exploitation (non sans résister lorsque les conditions sont réunies<sup>115</sup>). La position des un-es et des autres dans les rapports d'exploitation et de domination est donc différente, même si tou-te-s y participent.

Enfin, le troisième et dernier élément intervenant dans l'engagement au travail renvoie à ce qui constitue l'objet même de cette habilitation à diriger les recherches : le jouer et l'usage managérial de ressorts ludiques dans le travail.

Que retenir provisoirement de ces six éléments intervenant dans l'engagement au travail, notamment dans leur rapport avec les idées particulièrement débattues de participation des dominé-es à leur domination (fondée sur une adhésion plus ou moins consciente – selon le degré d'emprise de la violence symbolique – au mode de structuration et de caractérisation sémantique de la configuration) et de servitude volontaire<sup>116</sup> (« état d'absence de liberté, de soumission<sup>117</sup>

---

<sup>115</sup> « Marx montre que l'expérience de l'exploitation est pour les ouvriers celle d'une domination contre laquelle ils s'efforcent de résister de différentes manières et que ces résistances, sourdes ou ouvertes, suscitent de constants renouvellements dans les modalités d'organisation de la division technique et politique du travail sur le lieu de travail. » (Renault, 2018, p. 21). De son côté, Dejours affirme : « Non que je tiennne la théorie du travail aliéné ou du travail abstrait pour fausse. Bien au contraire. Mais, et c'est là sans doute la contribution des autres sciences du travail [...], le travail n'est pas qu'un rapport social de domination. Il l'est, assurément, et ajouterais-je principalement. Mais il est aussi un rapport social de subversion, pas seulement un rapport générateur d'aliénation. » (Christophe Dejours *in* Durand, Baszanger et Dejours, 2000, p. 331).

<sup>116</sup> Volonté comme « faculté de l'être humain de se déterminer, en toute liberté et en fonction de motifs rationnels, à faire ou ne pas faire quelque chose ».

absolue à un maître ; rapport social de soumission volontaire ») en milieu professionnel ? Comment rendre compte de la manière la plus cohérente possible de ce que travailler signifie et implique pour les individus et les organisations, en tenant compte à la fois du langage de la domination, de l'exploitation, et celui de la volonté, de l'autonomie ? N'y a-t-il pas là une contradiction insoluble ? Ces discussions sont complexes à la fois en raison des phénomènes qu'elles veulent décrire et analyser, et des dimensions axiologiques auxquelles elles réfèrent plus ou moins explicitement. Conscience, détermination, liberté, soumission, acceptation, domination, inconscient, volonté, consentement, autonomie, exploitation... Ces termes ont occupé depuis de longs siècles les réflexions philosophiques, psychologiques, politiques ou sociologiques, avec des prises de position opposées souvent violentes. Mais en dehors de penseur-es jusqu'aboutistes, les chercheur-es qui s'y confrontent empiriquement sont généralement dans une position d'inconfort avec le fait de récuser purement et simplement l'une ou l'autre de ces idées. Comme le souligne le psychologue clinicien Duarte Rolo (2015, p. 115), il est difficile d'envisager la servitude volontaire ou l'autonomie comme des catégories « absolues », sans nuances, sur le mode du « tout ou rien ».

De fait, comme Dejours et Rolo, je partage le constat selon lequel les indices cliniques et empiriques se multiplient qui montrent des travailleur/euses se mettre en position de servitude volontaire, participant pleinement au fonctionnement délétère de l'organisation du travail et contribuant volontairement à la réalisation de ses buts – y compris lorsqu'ils sont fort discutables d'un point de vue éthique –, sans chercher à s'en tenir aux prescriptions, quand bien même ils/elles pourraient le faire – puisqu'elles sont justement censées être là pour ça et qu'ils/elles bénéficient de ce que Bourdieu nomme des « marges de liberté » pour mener des jeux stratégiques. En revanche, je considère, avec Rolo, que la servitude volontaire constitue *un* mode spécifique de participation des dominé-es à leur domination. Pour bien le comprendre, il est nécessaire de distinguer ce qui relève de la coercition<sup>118</sup> (comme la menace, par exemple) et ce qui relève d'une adhésion fondée sur d'autres modes d'incitation (promesses, par exemple). Intervient alors ici la notion de violence, et sa place dans les rapports de domination.

À cet égard, un écart apparaît entre sociologie bourdieusienne et psychodynamique du travail. Comme Rolo le rappelle, Bourdieu et Dejours partagent l'idée selon laquelle la domination symbolique exerce une emprise spécifique sur les individus (*ibid.*, p. 122). Pourtant, le second

---

<sup>117</sup> « Action d'obéir, d'abandonner son indépendance ; aptitude à se soumettre, à être docile, résigné envers quelqu'un ou quelque chose ».

<sup>118</sup> Au sens d'« action de contraindre quelqu'un à accomplir son devoir, à obéir à la loi ».

« distingue la violence symbolique de la violence physique. Il affirme que la violence symbolique produit de la violence, mais à aucun moment il ne soutient qu'elle est une violence au même titre que les coups portés sur le corps. » (*ibid.*).

Cette « conception restrictive de la violence », « physicaliste », amène Dejours à poser que « l'autonomie morale subjective résiste à tout sauf aux supplices corporels. Dans cette optique, seule une attaque de l'intégrité corporelle peut contraindre la liberté de volonté. » (*ibid.*, p. 123). Rolo rappelle immédiatement après cette affirmation que la théorie dejourienne du corps n'est pas réductible aux dimensions biologiques de ce dernier – j'y reviendrai plus loin –, ce qui permet de ne pas rabattre la question de la violence sur la seule violence « matérielle », mais oblige donc à élargir

« le statut et le périmètre de la violence, pour y inclure ce qui fait atteinte au corps érotique. [...] À l'heure actuelle, le meilleur candidat pour occuper une telle fonction semble être la théorie du traumatisme [...]. Le traumatisme serait au corps érogène ce que le coup physique est au corps biologique, ce qui fait effraction et vient paralyser les capacités d'élaboration du sujet. Ainsi l'élargissement souhaitable du concept de violence en passerait par une théorisation de la violence psychologique, soit une forme de violence faisant l'économie de la contrainte par corps, mais capable d'induire des états affectifs extrêmes pouvant abolir l'autonomie de pensée. » (*ibid.*, p. 125-126).

Alors que Dejours maintient une différence entre violence « matérielle » et violence traumatique, Rolo considère que « certaines méthodes d'organisation du travail, sans avoir recours à la violence matérielle, atteignent en profondeur la subjectivité, aboutissant à une déstructuration d'ordre traumatique. » (*ibid.*, p. 126). On peut regretter que le psychologue clinicien ne revienne pas, lorsqu'il pose cette affirmation, sur le cas de la violence symbolique. Est-elle de nature, dans certains cas, à produire de tels traumatismes ? Les injonctions contradictoires organisées comme méthode de management, ou encore le mépris social (ou sexué ou racisé) dénié bien que coulé dans les mots de la civilité quotidienne doivent-ils être catégorisés comme potentiellement traumatiques en dépit de leur dimension symbolique, quitte à remettre partiellement en cause la conception dejourienne de la servitude volontaire ? De mon côté, je pense que c'est le cas. Les mots n'ont pas la puissance charnelle des coups. Pourtant, des mots peuvent tuer, tout comme des rétrogradations professionnelles (forme de violence symbolique s'il en est) peuvent pousser à se tuer.

Aussi la servitude volontaire ne peut-elle pas être posée *a priori* comme postulat explicatif de toute dynamique d'engagement laborieux, mais demande à être renseignée et démontrée de manière précise dans chaque configuration organisationnelle, pour éviter les généralisations hâtives liées, par exemple, à des présupposés concernant telle ou telle catégorie de

travailleur/euses<sup>119</sup>. D'ailleurs, cette précaution s'applique particulièrement aux phénomènes ludiques qui m'intéressent au premier chef : je montrerai en effet au fur et à mesure de mes analyses que leur action peut tout aussi bien relever de pratiques subversives venant « secouer » l'organisation du travail que de la participation des dominé-es à leur domination (sous forme de servitude volontaire ou non).

Considérer la servitude volontaire (catégorie que Bourdieu rejetait) comme forme spécifique de participation des dominé-es à leur domination revient à prendre au sérieux la question de la volonté comme un *état de corps* travaillé par des forces sociales (dispositions incorporées, dispositifs) et des forces psychiques (pulsions, défenses) qui en limitent nécessairement la pleine expression, sans annihiler totalement la capacité humaine à lutter contre les déterminismes, en raison de nos dispositions rationalisantes (Andréani, 2000) nourries de réflexivité individuelle et d'intersubjectivité. Une perspective processuelle – telle que Norbert Elias l'a initiée en mobilisant les outils de la sociologie et de la psychanalyse (Le Lay, 2007a ; Joly, 2012) – offre le plus de garanties pour éviter les pièges de la naturalisation : nous ne sommes ni totalement libres, ni totalement déterminé-es, mais luttons toute notre existence (avec des degrés d'intensité variables selon les moments et les individus – pour des motifs qu'il convient justement aux chercheur/euses de comprendre) pour nous arracher aux pesanteurs héritées des chaînes d'interdépendance en place (que nous contribuons à modifier), sans tomber dans un vide social qui nous serait insupportable affectivement (angoisse qui nous incite à certains moments à autolimiter l'expression de notre puissance désirante) si jamais il était possible. Le fait d'accepter cette ambivalence ontologique ne résout pas tous les problèmes, bien évidemment. Mais cela permet de les décaler en partie<sup>120</sup> : la difficulté qui se pose à partir de là est de pouvoir repérer les espaces et les temps, *dans une organisation donnée*, où se forment les mécanismes jouant sur la tension ontologique, et facilitant les attitudes et comportements de soumission ou au contraire d'autonomie chez les travailleur/euses. Tout comme l'appartenance à un collectif peut faciliter la mise en action de ses « marges de liberté » pour résister à des injonctions délétères, à la suite d'une déstabilisation de ses manières de (perce)voir antérieures et de ses connaissances jusqu'ici acquises, l'appartenance à une organisation peut conduire à une soumission librement

---

<sup>119</sup> Le champ académique, constitué de travailleur/euses hautement diplômé-es et globalement cultivé-es œuvrant collectivement à la « production » et la mise en circulation de connaissances scientifiques, offre à première vue un certain nombre de garde-fous pour prévenir la mise en action du mécanisme de servitude volontaire. À première vue seulement...

<sup>120</sup> En outre, cela permet de ne pas tomber dans un travers moraliste implicite à tous ces débats : celui de considérer les autres comme des « faibles », des « lâches », des « serviles », en oubliant que ces qualificatifs s'appliquent également à celui qui les emploie(ra)it. Nous sommes tou-te-s pris-es dans cette tension ontologique, héroïques à certains égards, terriblement couard-es dans d'autres circonstances. Ici, tout est affaire de *timing* : à quel moment et où regardons-nous ? Et qu'en retenons-nous pour tenter d'expliquer le déroulement du monde ?

consentie *parce que le jeu en vaut la chandelle*, y compris lorsque l'on en connaît les tenants et les aboutissants négatifs pour soi ou pour autrui. Seule l'analyse précise de la configuration professionnelle et des éléments cliniques disponibles donnera la possibilité d'explicitier la direction prise.

Revenons maintenant aux six points développés ci-dessus. En premier lieu, le versant instituant du rapport au travail prépare l'engagement laborieux des individus en entérinant leur entrée, juridiquement encadrée, dans les rapports de domination propres aux rapports de production capitalistes. En fonction de leur position sociale d'origine, potentiellement modifiée par leur trajectoire scolaire, les travailleur/euses intègrent l'organisation du travail à une place donnée qui signe leur acceptation de participer à son fonctionnement. Cette acceptation est perceptible notamment dans leurs efforts subjectifs consentis pour satisfaire aux attentes de l'entreprise en matière de recrutement, ou pour satisfaire aux exigences liées au jugement de beauté, lorsque le recrutement se fonde sur des règles de métier explicitement mises en avant. L'assignation dans les rapports de domination et d'exploitation dépend donc à la fois de caractéristiques structurelles échappant à la volonté des individus<sup>121</sup> et d'éléments ressortissant à cette dernière. Mais cela ne suffit pas à épuiser la compréhension d'une configuration, puisque cette assignation consentie ne préjuge pas de l'engagement subjectif effectif de l'individu dans ses futures activités (mettra-t-il en œuvre toute son intelligence pratique au service de l'organisation ? le fera-t-il sous certaines conditions ? lesquelles ?), ni de sa manière de se confronter à la structure de domination qu'il s'apprête à découvrir (participera-t-il à des actes potentiellement préjudiciables à des collègues, des subordonné-es, des client-es, afin de satisfaire des motifs liés à la production ? au contraire adoptera-t-il une posture de refus, d'évitement ?). Répondre à ces questions passe notamment par la prise en compte des dispositions des travailleur/euses, de leur trajectoire antérieure, des capitaux dont elles/ils disposent et de la manière dont la coopération se déroule sur leur lieu de travail – elle peut contribuer à lutter contre les mécanismes étayant des formes de violence symboliques<sup>122</sup> ou au contraire les renforcer.

Ensuite, parmi les cinq autres éléments abordés plus haut, certains relèvent de la participation des dominés à leur domination, mais pas de la servitude volontaire. C'est du moins ce qu'il

---

<sup>121</sup> Notamment parce qu'elles lui préexistent et parce qu'elles apparaissent souvent à travers des catégories naturalisées *via* le déploiement de la violence symbolique, dont la particularité est d'assurer l'adhésion des dominés à leur domination, car pour se penser et penser leurs relations avec elle, ces dernier/ères disposent, sous forme incorporée, d'instruments de connaissance très souvent communs avec les dominant-es (Bourdieu, [1997] 2003, p. 245-246).

<sup>122</sup> Que l'on pense par exemple ici au rôle des salarié-es syndiqué-es œuvrant pour une intégration des travailleur/euses immigré-es dans les collectifs constitués, de manière à lutter contre les effets de naturalisation véhiculés par certaines politiques de recrutement.

m'apparaît lorsque les chercheur/euses en science du travail analysent les pratiques de management par la peur ou celles relevant du mensonge institué. Menace explicite ou voilée (« manifestation de violence par laquelle on signifie à autrui l'intention que l'on a de faire du mal ») et manipulation (au sens de « manœuvre par laquelle on influence à son insu un individu, une collectivité ») reviennent en effet à « faire violence » aux travailleur/euses (« obtenir quelque chose de quelqu'un contre son gré par la contrainte morale »). Notons toutefois que les dimensions liées à la rémunération constituent ici un cas ambigu. Pour de très nombreux/euses travailleur/euses ne disposant que de leur force de travail pour vivre, la moindre variation du niveau de salaire et de primes joue un rôle direct sur les possibilités de survie (n'oublions pas que la précarisation salariale s'est accompagnée d'une explosion des inégalités et de la paupérisation). Leur engagement est donc potentiellement influençable par des « caresses » ou des « menaces » sonnantes et trébuchantes. Dans l'absolu, il est difficile d'estimer où s'arrête une extorsion de cette sorte et où commence une course volontaire à la prime. De nouveau, il faut indexer ce point à l'organisation du travail en laquelle il est analysé, pour notamment essayer de rendre compte des aspects éthiques et politiques qui s'y glissent, et qui permettent de mieux comprendre les motifs de tel ou tel choix.

À cet égard, la recherche systématique d'augmentations de salaire ou de primes individuelles *au détriment des autres* fournit un premier indice de ce qui peut ressembler à un acte de servitude volontaire dans l'engagement au travail. Certes, les transformations des systèmes de rémunération dépassent le cadre individuel. Pour autant, courir avec application derrière les rétributions individualisées (qu'elles soient indexées aux performances économiques ou à l'« excellence » professionnelle), y compris lorsque cela implique d'entrer en concurrence acharnée avec ses collègues, voire à trahir leur confiance ou celle des client-es, relève d'une décision avant tout personnelle<sup>123</sup>. C'est également le cas, de manière plus générale, pour tout ce qui relève du jugement d'utilité, dont on sait qu'il constitue un aiguillon puissant de soumission aux injonctions managériales chez les travailleur/euses les plus avides de reconnaissance institutionnelle – quels qu'en soient les ressorts psychologiques<sup>124</sup>. C'est en particulier le cas de nombreux cadres intermédiaires et supérieurs contribuant à la mise en place et aux déploiements de dispositifs visant à instaurer et faire perdurer la concurrence de tou-te-s contre tou-te-s.

---

<sup>123</sup> Ou alors on ne comprend pas ce qui peut pousser un-e responsable hiérarchique à reverser ses propres primes individuelles à ses subordonné-es pour perpétuer un climat collectif propice à la coopération.

<sup>124</sup> Au nom de la croyance en sa supériorité sur les autres, au nom de sa volonté à faire carrière, au nom du refus de connaître l'« angoisse de la solitude » qui peut naître chez l'individu non reconnu, etc.

Au terme de ces analyses relatives au travail vivant et à tous les pièges qui peuvent en affecter le déroulement, demeure toutefois une question non résolue, parfaitement posée par Duarte : comment comprendre « l'absence d'embarras, de doute et d'hésitation apparents chez certains travailleurs » (2017, p. 53) pourtant engagés dans des pratiques contestables à défaut d'être contestées, qui débouchent de plus en plus souvent sur ce que l'on nomme la souffrance éthique ?

### Chapitre 3 : La place du corps dans le travail

« Les philosophes contemplatifs désapprouvent, voire méprisent, une pensée qui intègre des principes comme le travail, le quotidien, la vie ordinaire, l'interaction avec autrui. Ils tirent leur fierté du fait qu'ils arrivent à s'extraire du quotidien, des usages, de tout ce qui à leurs yeux constitue pour le sujet pensant un obstacle à la connaissance. Il appartient au métier de philosophe de ne rien partager ou presque avec les gens normaux et, par sa réflexion, de s'éloigner de leurs sphères. » (Gebauer, 2006, §3).

Jusqu'à présent, je n'ai pas abordé l'un des apports les plus importants de la psychodynamique du travail : la mise en évidence de stratégies individuelles et collectives de défense contre les différentes formes de souffrance au travail. Cet ensemble de processus psychiques et sociaux s'avère pourtant central dans la compréhension des phénomènes d'engagement au travail (dans des configurations productives dégradées ou non), et pas seulement pour le motif le plus évident (leur fonction ou leurs effets). En fait, la question des stratégies défensives oblige d'abord à préciser ce que l'on entend par souffrance et ce que cette définition implique du point de vue du corps, qu'à la suite d'Elias, Foucault, Bourdieu et Dejours je considère comme incontournable lorsqu'il s'agit d'analyser le travailler ou le travail (vivant ou mort)<sup>125</sup>, mais également le jouer, comme j'y reviendrai en détail dans le prochain chapitre. Mettre ces différents auteurs en discussion me permettra donc à la fois d'explicitier ma manière de concevoir le corps, et de fonder théoriquement l'articulation du travail et du jouer.

#### **1/ Retour sur une notion controversée : qu'est-ce que la souffrance en psychodynamique du travail ?**

La notion de souffrance est incontournable en psychodynamique du travail. Pour la caractériser et mettre en discussion les apports de la psychanalyse, Dejours s'appuie, depuis le milieu des années 1990, sur les réflexions des philosophes français Michel Henry et Maine de Biran, les réflexions du second sur le corps ayant inspiré les travaux du premier. Dejours reprend notamment une idée biranienne importante :

« pour pouvoir penser, il faut d'abord apercevoir le phénomène, c'est-à-dire passer par une saisie consciente, impliquant l'exercice du sens intime. La pensée selon Maine de Biran est [...] une pensée qui passe par le corps et qui implique le corps. Car, s'il y a lieu de distinguer un moi, il ne faut pas

---

<sup>125</sup> Ces auteurs permettent de pousser plus loin les analyses marxistes du travail (*work*), en affinant la compréhension du fonctionnement corporel et de ses interrelations avec l'organisation du travail, sans laquelle il est difficile d'analyser avec précision ce que signifie « faire corps avec son métier », « habiter sa fonction » ou encore « être habité par sa fonction ».

omettre que le moi n'est jamais rien d'autre que ce par quoi le corps se rend présent à lui-même. Le moi est un moi-corps. Le moi est le corps pensant. » (Dejours, 2009a, p. 69).

L'aperception immédiate par le sens intime des états du corps physiologiques, c'est-à-dire « ce que le sujet éprouve affectivement » (Dejours, 2009c, p. 230),

« résulte de l'opposition de l'effort à un "terme résistant" qui se situe *dans le corps propre*, c'est-à-dire dans le corps organique. [...] Elle] est ce par quoi le corps est approprié par le sujet et devient en quelque sorte un corps proprement subjectif, distinct du corps animal qui lui préexiste (ou encore organique ou biologique) » (Dejours, 2009a, p. 71).

Comme Michel Henry le montre, le concept d'effort est central dans la pensée philosophique de Maine de Biran :

« Le cogito cartésien devait [...] subir une modification radicale de valeur pour se plier aux exigences de la tendance fondamentale de la pensée biranienne. Il lui fallait se dépouiller de cet immobilisme de la substance-pensée pour devenir, au contraire, l'expérience même d'un effort dans son accomplissement, effort avec lequel commence et finit, selon Biran, l'être même du moi. » ([1965] 2006, p. 72).

Cette manière « activiste » d'appréhender la subjectivité revient à se distinguer des traditions « contemplatives », puisque

« l'être de l'ego n'est [...] plus déterminé comme une pure pensée dont l'essence s'épuise dans la connaissance de l'étendue et dans la contemplation des choses, il apparaît maintenant identifié avec l'action par laquelle je modifie incessamment le monde, ne serait-ce que pour y rendre possible la continuation de ma propre existence, avec les mouvements que je dirige vers l'univers pour l'atteindre ou le fuir, il est l'élément même de ces mouvements. L'ego est un pouvoir, le cogito ne signifie pas un "je pense", mais un "je peux". » (*ibid.*, p. 72-73).

Michel Henry précise toutefois que le « je pense » et le « je peux » ne sont pas à comprendre comme des opposés<sup>126</sup> :

« au contraire, toute l'analyse biranienne de l'effort a pour résultat unique et essentiel de déterminer cet effort comme un mode de la subjectivité elle-même. Il peut paraître, à bien des égards, que la pensée qu'a étudiée Descartes est une pensée réflexive, une pensée explicite d'objets, c'est-à-dire une connaissance thématique des déterminations de l'étendue. Même s'il en était ainsi cependant, même si le cogito cartésien était un cogito réflexif, on devrait reconnaître que *l'être de cette réflexion est identique à celui du mouvement*. » (*ibid.*, p. 75).

---

<sup>126</sup> Michel Henry avait des mots assez durs envers la tendance à penser par l'intermédiaire de couples antithétiques : « Les philosophies qui se construisent à partir d'antithèses de ce genre peuvent nous séduire un moment par la beauté de leurs descriptions, le romantisme de leurs formules [...] mais], la naïveté philosophique de ces constructions est précisément de nous présenter telle conception de la nature humaine plutôt que telle autre, de faire que l'homme soit un être qui agit *ou* un être qui pense. » ([1965] 2006, p. 73) Selon lui, la philosophie biranienne échappait à ce travers, car elle « n'est pas une philosophie de l'action par opposition à une philosophie de la contemplation ou de la pensée, elle est une théorie ontologique de l'action et son originalité, sa profondeur ne réside pas dans le fait d'avoir déterminé le cogito comme un "je peux", comme une action et comme un mouvement, elle consiste dans l'affirmation que l'être de ce mouvement, de cette action et de ce pouvoir, est précisément celui d'un cogito. » (*ibid.*, p. 74).

Dejours va reprendre à son compte cette conception du corps comme « sentiment de l'effort » (Henry, [1965] 2006, p. 79) :

« L'effort qui consiste à commander au corps l'activité ou le mouvement qui lui permet de reproduire exactement, intentionnellement, un état affectif qui a d'abord été éprouvé passivement. C'est par ce pouvoir de l'effort que le corps retrouve ce qui a été éprouvé, autant de fois qu'il le souhaite. Ce faisant, l'effort est le moyen par lequel le corps fait connaissance avec soi-même ; c'est le moyen par lequel le sens intime palpe, ausculte et ultérieurement mémorise les états affectifs du corps. » (Dejours, 2009c, p. 230).

Maine de Biran distingue également une aperception médiate, « qui se donne au moi par le truchement d'une résistance à l'effort, opposé par un terme appartenant au monde objectif. » (*ibid.*). En mettant en tension ces deux types d'aperception, le philosophe met en rapport ce qui relève de l'individu et ce qui relève du monde, dans un processus de connaissance de soi et d'autrui. Toutefois, il insiste avant tout sur l'*effort* individuel qu'implique le fait de penser<sup>127</sup>, quand la psychodynamique du travail n'aura de cesse de rappeler que l'intelligence pratique (qui matérialise cet effort à travers les réalisations matérielles et symboliques des travailleur/euses) doit également en passer par la coopération et la coordination avec autrui.

Michel Henry a par ailleurs développé une théorie du travail en s'appuyant sur celle de l'aperception et du sens intime de Maine de Biran. Pour lui, la souffrance renvoie à l'« invisibilité radicale de l'affect » (Duarte, 2017, p. 101), et « c'est dans la souffrance, dans le s'éprouver soi-même quand le monde se heurte au sujet, que s'origine la vie subjective. » (*ibid.*). À première vue, cette manière de caractériser la souffrance peut sembler de nouveau a-sociale<sup>128</sup>, puisque ses limites strictes se trouvent confinées en l'intériorité de chaque sujet. S'il faut s'accorder avec les psychologues sur le fait que l'éprouvé constitue une expérience intime, singulière, non interchangeable avec celle d'autrui, en revanche les anthropologues et les sociologues permettent de comprendre *comment* et *en quoi* un individu a été préparé à ressentir. Quant aux psychanalystes, ils ont documenté de longue date les « ratés » d'une telle socialisation<sup>129</sup> : pour un enfant en bas âge, manquer les rencontres avec des autrui significatifs

---

<sup>127</sup> « la conceptualisation de Maine de Biran reste fondamentalement solipsiste et n'envisage le développement de la capacité de penser qu'à partir des pouvoirs du corps, indépendamment du rapport à l'autre. » (Dejours, 2009a, p. 84). Par ailleurs, la subjectivité chez le philosophe est une et indéfectible, ce qui empêche la prise en compte des accidents dans la formation du corps érotique : « Tout sujet, tout moi, est toujours un corps subjectif supposément complet. » (Dejours, 2009c, p. 230). C'est alors tout l'enjeu de la théorie dejourienne de rendre compte de la généalogie du corps érotique, « en tenant compte du primat de l'affect comme mode de révélation du corps à soi-même » (*ibid.*). Pour Dejours, l'affectivité est essentiellement d'ordre érotique.

<sup>128</sup> À ceci près que l'aperception médiate découle bien d'une rencontre entre un individu spécifique avec tout ce qui constitue la configuration sociohistorique en laquelle il évolue.

<sup>129</sup> Je serai parfois amené à utiliser le terme socialisation, mais en gardant en tête les limites qu'y voyait Elias : « Quoique ce concept ne s'applique habituellement qu'aux enfants et aux jeunes gens, il ne serait pas déplacé d'en

(parents, pairs, etc.) n'est pas sans conséquences négatives sur le développement de son corps, ni dans sa manière de l'habiter.

Pourtant, l'usage du terme souffrance par Dejours a été critiqué par de nombreux/euses sociologues, qui ont pris pour habitude d'en restreindre le sens à sa seule dimension doloriste négative (en postulant parfois une proximité avec la tradition chrétienne – idée facilitée par certains travaux de Michel Henry)<sup>130</sup>. Cette critique du « misérabilisme individualisant » dejourien (Durand, Baszanger et Dejours, 2000) a conduit à un malentendu durable entre la sociologie et la clinique du travail<sup>131</sup>. En effet, pour Dejours, la souffrance ne se définit pas surtout comme une douleur (physique ou morale) qui abîmerait, diminuerait à coup sûr l'individu, mais d'abord et avant tout comme ce qui se fait connaître initialement à soi sur le mode plus ou moins désagréable de l'*éprouvé corporel passif*, et qui pousse à le supporter, voire à le dépasser.

« La souffrance affective, absolument passive, de la rencontre avec le réel, en tant qu'elle marque une rupture de l'action, n'est pas que le point d'aboutissement ou le terme du processus qui lie la subjectivité au travail. La souffrance est aussi un point de départ. [...] Elle] est en même temps protention de la subjectivité vers le monde, à la recherche de moyens d'agir sur le monde, pour transformer cette souffrance en trouvant la voie pour surmonter la résistance du réel. » (2009b, p. 22).

Si, étymologiquement, le terme souffrance renvoie effectivement à la dimension doloriste et à l'idée d'endurance et de dépassement, Dejours ne s'en satisfait donc pas, puisque la souffrance implique l'idée d'ouverture au monde, à l'avenir. Contrairement à ce qu'il faisait avec la notion de violence, il procède à un usage extensif de la définition, qui oblige le/la lecteur/trice à faire preuve d'attention vis-à-vis de la nature dialectique des liens souffrance/plaisir. De ce fait, la souffrance n'est en rien une « malédiction » individuelle, une fatalité ; elle est un état du corps habituel lié à la résistance permanente qu'oppose le monde à la subjectivité et à la tentative de maîtrise dont les individus s'efforcent de faire preuve – particulièrement lorsqu'il s'agit de

---

étendre l'usage. Les expériences de l'enfance et de la jeunesse ont indubitablement une influence plus profonde sur le développement de la structure de la personnalité que les expériences faites plus tard dans la vie. Mais cela ne signifie pas que les expériences ultérieures n'aient aucune influence sur le développement de la personnalité. [...] Au fur et à mesure que l'être humain passe d'un groupe à un autre, il subit des changements dans son individualité. En ce sens, le processus de socialisation – si on peut l'appeler ainsi – ne cesse jamais ; il dure aussi longtemps que l'individu est en vie » ([1969-1972] 2010, p. 76). Par ailleurs, pour contrer l'impression liée au terme socialisation selon laquelle « une combinaison d'individus, sous le nom de code "société", est la force qui façonnerait activement les êtres humains singuliers, comme des statues de glaise » (*ibid.*), Elias rappelle la nécessité de mobiliser un autre aspect du processus, ce qu'il nomme « l'individualisation des phénomènes sociaux » (*ibid.*, p. 77). En effet, que l'on pense au langage ou aux « normes sociales communes de comportement », ces manifestations sociales « n'existent qu'en devenant la propriété de leurs membres individuels, qu'en faisant partie d'eux-mêmes, coulés dans des moules plus ou moins individualisés » (*ibid.*).

<sup>130</sup> Pour une discussion des critiques adressées à l'ouvrage *Souffrance en France*, et en particulier aux notions de servitude volontaire et de souffrance éthique, lire Rolo (2013, p. 38-57).

<sup>131</sup> Même si le revirement de certains sociologues (par exemple Jean-Pierre Durand) a été spectaculaire.

(dé)montrer leurs capacités dans leurs activités. Toute personne qui a fait l'expérience d'un crash de disque dur au moment de boucler un document important (une thèse, par exemple...) sait de quoi il retourne. La vague appréhension liée à l'idée d'avoir terminé un écrit satisfaisant au regard des efforts fournis, mais néanmoins perfectible<sup>132</sup>, se transforme en peur panique : « *et si j'avais tout perdu*<sup>133</sup> ?! »

« Travailler c'est toujours faire l'expérience du doute, de la peur, de la douleur, de la fatigue ou de l'échec. C'est parce que quelque chose m'empêche de faire ce que je dois ou ce que je veux faire qu'il m'impose de faire des efforts pour le surmonter. C'est donc à cause de cette première expérience désagréable que je me mets au travail. Le travail est un rapport au réel qui ne se fait connaître au sujet que par l'expérience désagréable qu'il lui impose. La souffrance entendue à la fois comme épreuve et moteur de l'effort est donc intrinsèque au travail qui a alors pour fonction de lutter contre cette souffrance initiale. » (Debout, 2014, p. 12).

La souffrance peut donc emprunter de multiples formes affectives – peur, déception, découragement, irritation, etc. – qu'il convient de remettre en perspective avec l'organisation du travail et le type d'activités réalisées, pour pouvoir saisir leur destin individuel et collectif. En effet, comme le précise Frédérique Debout, la souffrance peut connaître trois destins différents : d'abord, plaisir (état affectif agréable, durable, procuré par l'accomplissement d'une activité gratifiante ou la satisfaction d'un désir<sup>134</sup>) et gain subjectif lorsque les conditions de sa subversion sont réunies :

« Le plaisir lorsqu'il est éprouvé dans le travail est obtenu par une transformation de la souffrance. Le plaisir est un destin possible de la souffrance. Non par une transformation directe (érotisation de la souffrance, c'est-à-dire par une perversion masochique) mais par une transformation passant par le travail lui-même, d'une part, par l'autre du travail d'autre part. Plaisir de l'accroissement de la subjectivité par la réappropriation des contraintes aliénantes dans les nouveaux compromis issus de l'expérience du travail d'une part ; plaisir obtenu par le truchement de la reconnaissance par l'autre de la contribution apportée par le sujet à l'organisation du travail, d'autre part (psychodynamique de la reconnaissance). » (Christophe Dejours *in* Durand, Baszanger et Dejours, 2000, p. 330).

Cette manière d'envisager les liens entre souffrance et plaisir renvoie directement à la théorie freudienne, dans laquelle

---

<sup>132</sup> Un écrit n'est-il pas toujours perfectible ? Question qu'il me faudrait poser un jour à un-e secrétaire de rédaction...

<sup>133</sup> Il ne faut pas croire que ce sentiment et les sueurs froides qui le baignent parfois concernent uniquement les débutant-es. Un sociologue aussi expérimenté qu'Everett C. Hughes évoquait son appréhension à l'idée de s'engager sur un nouveau terrain.

<sup>134</sup> Si le plaisir est également un état du corps – et donc subjectivement ressenti –, il ne faut pas oublier les liens d'interdépendance qu'il entretient avec toute configuration sociale. Norbert Elias et Éric Dunning ([1969] 1994) ont bien analysé ses rapports avec l'excitation (entendue comme l'état d'activité anormalement intense des fonctions psychiques), dont il constitue en quelque sorte le « point d'aboutissement ». Or, les conditions de déclenchement et les formes d'expression de cette excitation varient selon les configurations sociohistoriques, ce qui a un effet direct sur les voies qu'emprunte le plaisir – et les manières dont elles se manifesteront. Par ailleurs, ce qui aura procuré un plaisir intense à un-e professionnel-le en début de carrière sera peut-être vécu de manière moins « excitante » à un moment ultérieure de sa trajectoire professionnelle, notamment parce que la maîtrise de l'activité a grandi (c'est ce que signifient les plaintes concernant le manque de « défi » dans le travail quotidien).

« l'évolution des processus psychiques est régie par le principe du plaisir. Autrement dit, nous croyons, en tant que psychanalystes, qu'elle est déclenchée chaque fois par une tension désagréable ou pénible et qu'elle s'effectue de façon à aboutir à une diminution de cette tension, c'est-à-dire à la substitution d'un état agréable à un état pénible. » (Freud, [1920] 2002, p. 7).

Le deuxième destin possible pour la souffrance est un destin pathogène (qui peut emprunter de multiples formes, plus ou moins graves – dépression, TMS, pensées obsédantes négatives, etc.), lorsque se multiplient les contraintes collectives qui empêchent non seulement la subversion de la souffrance en plaisir, mais également son traitement défensif, dernier destin possible.

C'est sur ce dernier point que je vais maintenant m'arrêter, puisqu'il permet de répondre à la question posée plus haut par Antoine Duarte. En effet, les défenses individuelles et collectives occupent une place centrale dans les configurations professionnelles, puisque de leur élaboration concertée entre travailleur/euses<sup>135</sup> (du moins pour les stratégies collectives) va dépendre la plus ou moins bonne réalisation des activités. Les premières stratégies identifiées le furent dans des métiers dits masculins (Dejours, [1980] 1993), et reposaient sur des pratiques paradoxalement dangereuses, destinées à neutraliser la peur

« en opposant un déni de perception de la réalité par le truchement de la référence au système symbolique de la virilité [...]. Toutefois, ces conduites se révèlent extrêmement efficaces, au regard de la santé psychique des travailleurs, du fait de la conjuration collective du risque qu'elles véhiculent et entretiennent. » (Gernet et Le Lay, 2011, p. 260).

D'autres stratégies collectives viriles furent par la suite identifiées, comme celle dite du cynisme viril, mise en place par de nombreux cadres confrontés au travail de « restructuration » des organisations du travail.

« Ici, la virilité est caractérisée par l'apprentissage de conduites qui permettent à un travailleur d'infliger, sans mot dire, la souffrance ou la douleur à autrui pour ne pas être exclu de la communauté des hommes, ne pas être méprisé sexuellement et *in fine* pour ne pas être qualifié de lâche ou de pleutre. Par conséquent, si certains apportent leur concours à des actes que pourtant ils jugent répréhensibles sur le plan éthique, c'est par peur de perdre la virilité et échapper à la menace de castration symbolique. » (Duarte, 2017, p. 55).

Les variations qui peuvent être saisies dans le rapport à la « virilité défensive » (Molinier, 2000) parmi les travailleurs des classes populaires et ceux appartenant aux groupes cadres

---

<sup>135</sup> « En dépit de la singularité de chaque sujet et de chaque souffrance, plusieurs sujets sont capables de coopérer pour constituer des défenses communes contre la souffrance. Ce sont les "stratégies collectives de défense". Il s'agit bien là d'un mode d'agrégation ou de coopération, qui passe par la construction de règles communes de conduite. Et ces conduites, fermement contrôlées par les travailleurs eux-mêmes, ont une forte cohérence qui contribue à structurer un collectif (en l'occurrence un collectif de défense). Ces conduites ne sont pas des conduites inventées par des individus isolément. [...] La coopération produit quelque chose de nouveau dans l'ordre des comportements. » (Christophe Dejours *in* Durand, Baszanger et Dejours, 2000, p. 338).

demanderaient à être examinées avec précision, ce que je ne peux pas faire ici<sup>136</sup>. Toutefois, on peut signaler que la notion de virilité doit être entendue comme un idéal normatif, qui peut être défini autour d'un

« double sens : 1) Les attributs sociaux associés aux hommes, et au masculin : la force, le courage, la capacité à se battre, le “droit” à la violence et aux privilèges associés à la domination de celles, et ceux, qui ne sont pas, et ne peuvent pas être, virils : femmes, enfants... 2) La forme érectile et pénétrante de la sexualité masculine. [...] La virilité est l'expression collective et individualisée de la domination masculine. » (Molinier et Welzer-Lang, 2000, p. 71).

Pour contrer toute tentation de naturaliser les notions de domination masculine et de virilité, rappelons que la virilité défensive à l'œuvre dans les collectifs de travail se présente comme un « idéal d'excellence » (Vigarello, 2013) dont l'existence véhiculée par certaines pratiques et attitudes est destinée à protéger les travailleurs contre des dangers spécifiques. Ce « modèle pur » est réapproprié plus ou moins consciemment par chacun au gré de sa trajectoire individuelle au sein de configurations sociohistoriques structurées par les équilibres originaux des rapports sociaux (Arambourou et Paoletti, 2013 ; Connell, 2013 ; Rasera et Renahy, 2013). En ce sens, l'« incorporation virile différentielle » rend compte du travail de traduction du réel opéré, par une grande majorité d'hommes, durant le processus d'individuation (qu'est-ce qu'être un homme viril ? comment le devenir et le [dé]montrer ? etc.). Dans le travail, cette traduction incorporée sera mise en tension avec les conditions de travail et les règles de métier en vigueur : dans un métier comme celui d'éboueur – mais c'est vrai pour de nombreux métiers –, cela passe par exemple par la démonstration de sa résistance aux épreuves de type « bizutage » ou de délégation du « sale boulot » réservées aux nouveaux.

L'existence de variations subtiles dans l'appropriation de la virilité défensive se trouve généralement dissimulée en raison même des dynamiques propres aux stratégies collectives de défense : elles ne fonctionnent jamais aussi bien que lorsqu'elles subsument les « petites différences » et emportent l'adhésion générale. Ceci apparaît le plus nettement lorsqu'une stratégie défensive se trouve déstabilisée, par exemple lorsqu'un métier jusqu'ici composé

---

<sup>136</sup> L'ouvrage collectif *Histoire de la virilité*, dirigé par Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello (2011), donne une bonne idée de ces variations à travers les époques, principalement dans l'espace occidental, dans un cadre qui dépasse celui du travail. Par ailleurs, il faut insister sur le fait que virilité et masculinité ne forment pas des synonymes théoriques, non plus que des équivalents cliniques ou empiriques. Des femmes peuvent tout à fait avoir incorporé des attributs relevant de l'idéal viril, et les utiliser dans leur travail. À l'inverse des hommes peuvent en être éloignés. De ce fait, masculinité et féminité gagnent à être abordées comme relativement plurielles, en raison de l'interdépendance des rapports sociaux qui influe sur l'incorporation de l'idéal viril (qui, dans sa forme défensive, exalte l'endurance à la douleur, la revendication du recours à la force, au courage, et le primat de la rationalité instrumentale ou la recherche de l'efficacité), et de ce que l'on peut nommer, après Dejours (1996), l'idéal de muliérité, « défense mobilisée par les femmes pour *supporter*, au deux sens du terme, la virilité » (Molinier, 2000, p. 40), et qui valorise la disponibilité à l'égard de l'autre, le don de soi et le renoncement.

d'hommes commence à se féminiser, ce qui implique des transformations dans le collectif défensif : tel collègue « macho » va se crispier sur une posture viriliste, quand un autre, plus « ouvert », sera plus enclin à mettre en discussion certains éléments jusqu'ici impossibles à aborder. Ce que l'on qualifie alors d'ouverture d'esprit ou de machisme gagne à être étudié sous l'angle de la trajectoire socioprofessionnelle et des socialisations : qu'est-ce qui permet d'expliquer ces variations ? Ceci est d'autant plus important que les femmes, de leur côté, se trouvent également confrontées à la virilité défensive, et en incorporent (ou pas) certains éléments constitutifs (Gernet et Le Lay, 2011). Il n'est donc pas tant question de « personnalité » que de processus sociaux venant bousculer des équilibres psychiques et sociaux relatifs à l'habitus (entendu comme cristallisation individuée de dispositions incorporées au gré des dynamiques propres à l'interpénétration des rapports sociaux).

Pour que la psychodynamique du travail finisse par prendre à bras-le-corps la question des rapports sociaux de sexe<sup>137</sup> (Hirata et Kergoat, 1988) dans la théorisation des stratégies collectives de défense, il aura fallu attendre plusieurs années suite aux travaux liminaires de Dejours. Pascale Molinier (1994 ; 2004) a ainsi montré, dans ses travaux sur les collectifs infirmiers féminins, que les modalités collectives de défense contre la souffrance ne se structurent pas autour du déni de la réalité, mais prennent au contraire leur source dans la reconnaissance de cette dernière – en l'occurrence la vulnérabilité d'autrui et de soi-même. Ces défenses fonctionnent sur le mode de l'élaboration du réel et visent à construire une communauté de sensibilité où la faiblesse a le droit de cité :

« les conduites défensives élaborées par des collectifs féminins (infirmières, assistantes sociales, auxiliaires maternelles, par exemple) pour faire face au réel du travail [consistent] à “encercler” ce réel. Les défenses mises en place dans les collectifs féminins, comme les infirmières par exemple, visent la “domestication” de la souffrance et non son élimination des représentations mobilisables. La dramaturgie et l'autodérision pratiquées dans les moments de pause en particulier représentent une manière de lutter contre la souffrance engendrée par le travail, en tentant de l'appriivoiser. » (Gernet et Le Lay, 2011, p. 261).

---

<sup>137</sup> Une conduite défensive est « une conduite intentionnelle, dont les aspects concrets sont conscients, mais dont le sens est méconnu des agents. *Ce n'est pourtant pas la société ni les rapports sociaux, ni les rapports de production qui ont produit ces règles, à travers les travailleurs et à leur insu. Ces règles défensives ne sont jamais prescrites par le haut. Ce sont au contraire les travailleurs eux-mêmes, qui mettent en place ces conduites collectives, afin de ne pas penser ce qui les fait souffrir. Ils organisent, en quelque sorte, des conduites sophistiquées, de façon à s'occulter intentionnellement la perception de la réalité qui, dans le travail, les fait souffrir : le danger, l'absence de protection, etc., soit un déni de perception collectivement organisé. L'inverse en somme d'un déterminisme social des conduites.* » (Christophe Dejours in Durand, Baszanger et Dejours, 2000, p. 338, je souligne). Ici, il me semble que Dejours sous-estime la force de l'habitus instituant. Si les stratégies collectives féminines et masculines sont différentes, ce n'est certes pas parce que les rapports sociaux de sexes les ont produites, mais bien parce qu'ils ont limité le champ des possibles pratiques et symboliques au moment de leur production. C'est aussi ce qui explique que ces stratégies puissent évoluer avec le temps ou selon les configurations sociales (comme nous avons essayé de le montrer, dans le cas des aménagements défensifs des éboueurs, avec Isabelle Gernet).

L'influence des rapports sociaux sur la façon de structurer et de déployer les stratégies collectives de défense ne saurait donc se comprendre sans référence aux formes de division du travail au sein desquelles les collectifs de travailleur/euses agissent. Mais elle doit également être remise en perspective avec un autre élément majeur : le corps.

## 2/ Premiers éléments pour une approche dispositionnaliste du corps<sup>138</sup>

L'observation attentive des transformations intervenues depuis plusieurs années dans divers champs professionnels amène à poser sans relâche la question de la place du corps dans l'organisation du travail, après une période de relatif désintérêt de la part des recherches en sociologie (Wolkowitz, 2006 ; Jacquot et Volery, 2019). Le corps est un enjeu de pouvoir, de domination, on le sait depuis longtemps : il est ce sans quoi aucun travail ne saurait être engagé, aucune production réalisée, aucun capital – économique, culturel, social – accumulé, pour soi ou par autrui. Des chercheur/euses n'hésitent d'ailleurs pas à parler de « capital corporel » (Wacquant, 2015). Même si cette objectivation du corps peut heurter, ce dernier est indéniablement « instrumentalisé » *via* les dynamiques inhérentes aux rapports sociaux. Mais il est également « outillé » par nos dispositions sociales, travaillé par notre subjectivité. Autant de processus engageant le corps dans un travail physique et psychique intense, où les « incitations » pratiques et éthiques portées par les institutions et leurs représentant-es à l'adresse des individus sont saisies dans un mouvement en acte de traduction, façonnant peu à peu mouvements et postures corporels les plus généraux (comme la manière de marcher ou de se tenir debout), mais également nos gestes les plus précis (comme les gestes de métier)<sup>139</sup>.

Certes, la notion de corps est polysémique et difficile à mobiliser<sup>140</sup>, requérant une discussion entre diverses disciplines de sciences humaines et sociales (sociologie, anthropologie,

---

<sup>138</sup> Cette sous-partie reprend et développe des éléments exposés lors d'une communication (Le Lay, 2015b), dont j'ai bâti l'argumentation à partir de nombreuses discussions avec Frédérique Debout (2016), lorsqu'elle terminait la rédaction de sa thèse. Je lui suis en particulier redevable de tous les éléments développés à propos de Jean Laplanche.

<sup>139</sup> Pour un exemple dans la danse, voir Faure (2000).

<sup>140</sup> Jean-Michel Berthelot le soulignait déjà il y a près de quarante ans : « une sociologie du corps est-elle une telle nouveauté ? Tout le monde n'a-t-il pas en mémoire, et pêle-mêle, Freud, Reich, Mauss, Röheim, Merleau-Ponty, et plus récemment, Baudrillard, Foucault, Bourdieu, Elias, Hall, Balandier... Peut-être n'est-il pas inutile, ici, de dissiper certaines illusions et d'avancer l'affirmation suivante : une sociologie du corps, en tant qu'approche du corps dans sa réalité sociale, c'est-à-dire à la fois dans sa multidimensionnalité, sa polysémie, son polymorphisme et son insertion, son immersion dans un système sociopolitique, socioéconomique, socio-symbolique déterminé en est encore à la phase du balbutiement où, à côté de quelques percées fulgurantes, de quelques points d'ancrage, dominant les zones d'ombres. » (1983, p. 121). Les choses ne sont pas plus simples du côté de la psychanalyse, si l'on en croit Dejours, car « Freud était rétif à toute théorie du corps et à toute théorie psychosomatique. [...] Une longue discussion épistémologique mais aussi philosophique serait nécessaire pour montrer que la méfiance de Freud à l'égard du corps est indissociable d'un privilège massif accordé à la **représentation** sur l'**affect**. La forme la plus extrême de ce parti pris est donnée par Lacan, pour qui le corps est exclusivement donné sous la forme d'une

psychodynamique du travail et histoire, en particulier), de manière à éviter les risques de réductionnisme – biologique notamment – et les parachronismes sur lesquels Berthelot (1983) avait attiré l'attention (le corps a fait l'objet d'un intérêt particulier – comme objet de connaissance et comme support pratique et éthique – dans de nombreuses civilisations). Plusieurs auteur-es m'ont permis de mesurer toute l'importance d'une prise en compte théorisée du corps dans l'analyse des questions de travail. Parmi eux, Norbert Elias occupe une place pivot non seulement en raison des apports propres à son œuvre, mais également pour les ouvertures que cette dernière offre en matière de mise en discussion de la sociologie bourdieusienne et de la psychodynamique du travail, discussion qui n'est pas une mince affaire. En particulier, le sociologue allemand a montré qu'il était possible de mobiliser certaines connaissances cliniques issues de la psychanalyse pour mieux comprendre des phénomènes sociologiques et historiques (Joly, 2010 ; Le Lay, 2012), croisement disciplinaire crucial pour les deux branches du savoir, mais imparfaitement mené (Pulman, 2012)<sup>141</sup>. Parmi ces phénomènes sociohistoriques, on trouve notamment tout ce qui concerne le modelage du corps individuel en rapport avec des attentes collectives spécifiques (Elias, [1939] 1973 ; [1939] 1975). Avec un sens aigu de l'observation porté sur des phénomènes apparemment banals, le sociologue allemand a tenté de mettre en relation quatre dimensions du corps : biologique, affective, sociale et érotique. En repartant de ces prémices, mon but est de participer aux travaux œuvrant à l'élaboration d'une théorie du corps qui échappe, au moins en partie, à la critique de la prolifération éclectique et incontrôlée de concepts et de matériaux empiriques (Berthelot, 1983).

## 2.1/ *Le corps biologique*

---

“**image**” autour du stade du miroir, cependant que l'affect est quasiment congédié de la théorie. » (2009c, p. 229, en gras dans le texte).

<sup>141</sup> Bertrand Pulman montre l'écart irréductible entre les positions du sociologue finnois Edward Westermarck et d'Émile Durkheim d'une part, et celles de Sigmund Freud d'autre part, à propos des explications à apporter à l'existence de rapports sexuels incestueux en dépit de l'aversion qu'ils génèrent. Tandis que les deux sociologues présument que la prohibition de l'inceste s'étaye sur une absence de désir (liée à la répulsion instinctive pour les rapports sexuels entre individus élevés ensemble pour le premier, et à la terreur sacrée inspirée par les écoulements menstruels pour le second), le psychanalyste viennois insiste au contraire, grâce aux données cliniques, sur la présence d'un désir inconscient refoulé chez ses patient-es. En particulier, l'argumentation de Westermarck est fondée sur la catégorie d'instinct, dont il pensait les individus pourvus en raison de leur proximité avec les primates supérieurs. Or, « cette argumentation laisse entièrement de côté le problème de la signification spécifiquement culturelle et humaine de la prohibition de l'inceste [...]. En revanche, tout en ne constituant pas le cœur de la problématique de Freud, l'aspect culturel de cette question ne saurait lui échapper. En effet, à ses yeux, la prohibition de l'inceste instaure une sociabilité spécifiquement humaine. [...] choisir *pulsion* plutôt qu'*instinct* vise à souligner que la vie sexuelle des humains repose sur une dynamique endogène qui met en mouvement, mais partiellement indéfinie quant à son but et son objet. La frontière entre l'animal et l'humain se trouve bien engagée. » (2012, p. 639-640).

La première dimension corporelle, peut-être la plus « évidente » à première vue<sup>142</sup>, possède, pour les sciences sociales, un statut malaisé à manipuler, notamment en raison de certains fourvoiements historiques auxquels des scientifiques ont été conduits au nom d'une vision biologisante de l'existence humaine<sup>143</sup>. Et même en demeurant dans un champ de confrontation scientifique « bordé » d'un point de vue éthique, les choses sont loin d'être simples pour ce qui concerne l'articulation entre dimension biologique et dimension sociale du corps, par exemple. En effet, certains auteurs peuvent avoir la tentation de passer directement de l'une à l'autre, comme c'est le cas dans l'approche biologique du stress développée par le physiologiste canadien Hans Selye durant les années 1930, où le stress est défini comme une réponse de l'organisme aux exigences de l'environnement : dans un tel modèle causaliste, l'individu (et ses capacités d'adaptation) d'un côté, l'environnement stressant de l'autre sont nettement séparés, sans que l'on puisse comprendre ce qui se joue entre les deux.

Attirer l'attention sur cette limite ne signifie pas pour autant écarter toute réalité biologique du schéma corporel d'ensemble ; en effet, comme le fait remarquer Elias, cela reviendrait notamment à considérer la révolution darwinienne comme inutile à la compréhension des sociétés humaines<sup>144</sup>. Selon Marc Joly, c'est justement l'une des critiques formulées par Elias à l'encontre du travail de Freud, dont l'erreur fondamentale aurait été

« de ne pas avoir inscrit sa théorie psychanalytique dans la théorie biologique de l'évolution, d'avoir négligé le long processus évolutif dont sont issus les êtres humains [...]. Car, en définitive, c'est parce que les êtres humains, du fait de l'évolution naturelle, ne sont pas dépendants d'un mécanisme de régulation du comportement, mais disposent de la capacité biologique d'acquiescer un schéma donné d'autocontrôle pulsionnel et de direction de la conduite vis-à-vis d'autrui que les processus de civilisation ou ce que l'on pourrait appeler les processus d'adultat-socialisation individuels – dont Freud aurait proposé, selon Elias, la première théorisation réellement scientifique – divergent selon les types de société et peuvent se transformer à travers le temps » (2010, p. 24-25).

Pourtant, si l'on en croit Dejours, cette

---

<sup>142</sup> Ne serait-ce qu'en raison de notre longue familiarité pratique avec des phénomènes physiologiques quotidiens (respirer, se nourrir, etc.) qui participent de l'« aperception immédiate » dont parle Maine de Biran.

<sup>143</sup> La justification « scientifique » des inégalités sexuées et raciales par le recours à des techniques fondées sur un usage détourné des sciences biologiques constitue un exemple bien connu, malheureusement récurrent dans l'histoire contemporaine (Gould, 1997 ; Vidal et Benoit-Browaeys, 2005).

<sup>144</sup> Pour Elias, « ce sont [...] des attributs biologiques propres à l'espèce humaine qui sont à l'origine de l'avènement, dans l'ordre naturel, d'un ordre de réalité *sui generis* – le *social-historique*. Tout ce qui existe repose sur quelque chose qui préexiste sans le reproduire à l'identique – ce qui est valable aussi bien pour le processus de sélection naturelle que pour le déroulement de la vie humaine par ordre de succession de générations. Pour un être humain, exister, c'est s'inscrire dans l'évolution biologique et c'est apprendre de ceux qui étaient là avant lui à devenir un adulte apte à vivre en société. » (Joly, 2012, p. 137). Plus exactement, il faudrait dire que c'est la *subversion* des fonctions biologiques humaines au profit de l'ordre érotique qui sont à l'origine de cet avènement. Je reviendrai sur ce point plus loin.

« critique de l’anhistorisme freudien pour caractériser la constitution et l’état des relations entre instances psychiques est une erreur d’Elias : selon Freud, en effet, les instances sont certes transhistoriques, mais elles sont actualisées dans des sociétés données. Par exemple, les questions morales, les tensions psychiques s’exprimaient différemment sous l’Antiquité et le Moyen Âge » (*in* Le Lay, 2012, p. 151-152).

Quoi qu’il en soit, la dimension biologique du corps n’est pas un à-côté sans importance : après tout, comme le rappelle Richard Sennett ([2008] 2010, p. 206-243), la main que nous utilisons tou-te-s, qui pour écrire, couper du bois ou jouer du piano, est le fruit d’un long processus évolutionniste de la structure articulaire et musculaire, notamment du pouce et de l’index<sup>145</sup>. Certes, depuis quelques millénaires, les changements intervenus au niveau de notre constitution musculo-squelettique ne sont pas en mesure d’expliquer les différences sociales dans les usages du corps : les analyses de Marcel Mauss ([1934] 2008) relatives aux manières de marcher ou de nager le montraient déjà, quand celles consacrées par Georges Vigarello (2004) aux changements sociohistoriques dans les efforts de mise en valeur esthétique des différentes parties du corps insistaient sur l’emprise croissante des techniques vestimentaires et cosmétiques en matière de maintien corporel, en particulier féminin<sup>146</sup>.

En dépit de ces remarques, si l’on se place dans le cadre du travail, une atteinte corporelle sévère telle que, par exemple, un nerf cubital nécrosé, a des effets négatifs directs sur la manière de se saisir d’un stylo, d’une souris d’ordinateur ou même d’utiliser un clavier : selon le degré de gravité de la pathologie, l’annulaire et l’auriculaire ne peuvent plus être mobilisés pour frapper les touches, ce qui modifie la rythmique, le rapport à la spatialité et la sensibilité sur les touches (ce qui peut donc entraîner des frappes « à vide » ou des « fautes de frappe »). De la même

---

<sup>145</sup> Il est étonnant que, dans ses analyses, Sennett ([2008] 2010, p. 231-233) expédie le travail d’Elias sur les évolutions des seuils de gêne avec des remarques lapidaires où il semble ignorer que ces évolutions ne relèvent pas uniquement de tensions « internes », mais doivent être replacées dans la dynamique des rapports de domination propres à une configuration sociohistorique donnée. Par ailleurs, son tropisme biologisant l’amène parfois à glisser vers une vision cognitiviste du travail : ainsi la concentration dans l’activité précéderait-elle le désir de faire – ce qu’il nomme l’implication émotionnelle ou intellectuelle (*ibid.*, p. 236). Il semble oublier que la concentration implique un intense travail d’autocontrainte pulsionnelle que le seul recours à la discipline extérieure ne permet pas d’obtenir. Sans désir de s’engager dans la lutte contre le réel du travail, il est vain de s’attendre à des efforts de concentration permettant de subvertir cette résistance du monde et les échecs qu’elle implique.

<sup>146</sup> Le XVII<sup>e</sup> siècle constitue à cet égard une période charnière, puisque Dieu, jusqu’alors juge suprême en matière de jugement de beauté, se trouve en partie concurrencé par des jugements proprement humains, où s’imposera le « “Je ne sais quoi”, ce mystère intime qui “nous charme et sans lequel la beauté même n’aurait ni grâce ni beauté” » (Vigarello, 2004, p.68), le désir humain gagnant en force explicative autonome de l’attirance et du jugement esthétique, tandis que s’impose parallèlement l’idée que l’esthétique ne peut plus être indépendante de l’expression du corps et du visage : dorénavant, l’idéal de beauté ne passe plus par un modèle révélé (*ibid.*, p. 74-75), mais par un modèle travaillé, parfois dans la violence faite aux corps (ce qui indique que l’autocontrainte pulsionnelle a une face sombre qu’il ne faut pas trop vite écartée au profit d’une vision « pacifiée » du rapport à la beauté). Ces changements ont ouvert la voie à un usage toujours plus intense des outils et techniques cosmétiques, dont le recours (facilité par la progression du commerce et des moyens de production) ne cessera de s’affirmer à mesure de l’approfondissement de l’attention accordée à soi par les individus, et ce jusqu’à nos jours. Fait étonnant : l’historien, qui connaît pourtant bien les travaux d’Elias, a « oublié » de les mobiliser dans ses analyses, pourtant proches de celle du sociologue allemand relatives aux transformations de l’économie psychique sous l’influence des processus de curialisation/urbanisation/objectivation-subjectivation.

manière, le fonctionnement du corps se trouve entravé par de nombreux agents pathogènes, par exemple lorsque l'on est confronté à des substances chimiques ou bactériologiques, aux intempéries, etc., comme c'est le cas pour les éboueur-es, par exemple (Bourdouxhe, Guertin et Cloutier, 1992). Certains de ces agents ont des répercussions telles que les fonctions psychomotrices finissent par être atteintes, comme c'est le cas avec la « maladie des soudeurs », résultant d'une exposition longue et répétée à la fumée de manganèse dégagée dans le soudage à l'arc (qui peut aboutir à la maladie de Parkinson). Outre leurs aspects « mécaniques », ces atteintes biologiques entretiennent des liens interdépendants avec la deuxième dimension du corps, affective celle-là.

## *2.2/ Le corps affectif*

Lorsqu'une de vos mains ne fonctionne plus comme vous aviez l'habitude qu'elle le fit parce que votre nerf cubital est atteint, l'inconfort ne demeure pas au stade biologique. En fait, c'est votre rapport intime au monde qui s'en trouve modifié. Il faut réapprendre à « habiter » son corps, à ruser avec lui, avec autrui et avec les choses : un geste aussi simple et banal que saisir une clé et l'utiliser pour ouvrir une porte devient un véritable défi. Il faut donc réapprendre la préhension pour compenser la maladresse consécutive à la perte de sensibilité et de puissance des doigts, par exemple en saisissant la clé entre les os métacarpiens du pouce et de l'index plutôt qu'entre les phalanges distales. Ce travail de modification de l'hexis est lent, difficile et douloureux (quiconque a déjà expérimenté ce que l'on appelle la « crampe de l'écrivain » peut en avoir une très vague idée).

Ici, la frustration, la peur s'invitent sans ménagement, tout comme elles le font dans tout travail. Par exemple, les activités de service sont bien connues pour obliger les salariés à travailler à la neutralisation des expressions affectives les moins compatibles avec les attentes du public ou de la clientèle, notamment pour éviter tout risque de mésinterprétation d'ordre sexuel (Soares, 2000). Or, ceci implique un intense travail psychosomatique, qui n'est souvent pas reconnu par l'institution, au nom de la « naturalité » rattachée aux « compétences » du « devoir-être », en particulier des employées (Gardey, 2001). Dans d'autres configurations, le déni d'une prégnance affective dans le travail répond aux dispositions virilistes du monde ouvrier longtemps prévalentes dans de nombreux champs professionnels, y compris parmi les forces syndicales, pour combattre la « sensiblerie » incompatible avec les exigences des métiers difficiles (« serrer les dents en attendant que ça passe »). Dans les deux cas, les analyses développées par Elias sur le travail d'autocontrainte pulsionnelle offrent un cadre théorique utile pour réfléchir aux liens

entre les dimensions affectives et les dimensions sociales (et politiques) affectant le « gouvernement des corps<sup>147</sup> ».

### 2.3/ *Le corps social*

Le corps possède en effet également une dimension sociale, comme Mauss l'avait très bien décrit et analysé dans ses « techniques du corps » ([1934] 2008), avant que Bourdieu ne le systématisé dans ses travaux *via* les concepts d'*habitus* et de dispositions. Comme le résume bien Pierre-Emmanuel Sorignet, « le concept d'*habitus* renvoie à l'incorporation sociale de l'action, à l'histoire socialisatrice, à l'empreinte durable et à l'orientation stratégique qui résultent de la place et du statut de l'agent dans l'espace social. » (2014, p. 123). Cette empreinte durable, dont parlait déjà Elias, doit se comprendre comme le point de rencontre des normes et pratiques collectives avec le corps singulier. Pour qui a eu l'occasion de faire son service national – sans avoir aucune connaissance préalable de l'institution militaire –, cette force du social sur le corps ne relève pas d'une quelconque « vue de l'esprit ». En particulier durant la période dite des classes, les appelés réapprennent à marcher, s'habiller, et même parler de manière à (tenter de) satisfaire aux attentes pratiques et éthiques des sous-officiers et officiers les prenant en charge. Ainsi, lors de mes classes en tant que « rase-moquette » (seconde classe), il était attendu de notre part un habillement strictement identique. Nous étions alors en plein hiver, dans l'Est de la France. Si, notamment au cours d'exercices fort matinaux, l'un d'entre nous oubliait ses gants (parce que le temps de déshabillage/rhabillage avait été fixé par exemple à cinq minutes), tout le monde devait retirer ses gants, au nom d'un principe d'uniformité, d'obéissance et de solidarité, bref d'*esprit de corps* pratique et éthique.

Dans son analyse du travail des boxeurs du sud de Chicago, Loïc Wacquant, suivant Maurice Merleau-Ponty, insiste également sur l'ancrage corporel de la morale :

« L'organisme socialisé doit être compris comme le lieu et le siège d'une éthique pratique en actes – par opposition à la morale discursive, faite de principes, qui intéresse philosophes et théoriciens de la morale – naissant d'une "conversion dans laquelle tout le corps se rassemble" et qui opère par "transposition tacite" à un niveau "plus bas que la 'volonté'." Ce qui explique pourquoi il est si difficile d'inculquer, de modifier et de répudier des croyances morales, et pourquoi des individus qui ont totalement (ré)adapté leur corps, c'est-à-dire leur être incarné, à un univers moral spécifique – comme le font tous les agents sociaux évoluant dans des mondes exigeant un "haut niveau d'engagement" comme l'art, la science ou la religion – éprouvent les plus grandes difficultés à s'en

---

<sup>147</sup> Pour Freud, l'affect constitue la « traduction subjective de la quantité d'énergie pulsionnelle » (Laplanche et Pontalis, [1967] 1997, p. 12). Partant de cette conception, Elias n'a cessé de s'attacher à analyser les liens entre affect, conscience de soi et configuration sociohistorique (le travail de subversion pulsionnelle différant d'une société à une autre). Plus récemment, la théorie dejourienne a entrepris de consolider les apports freudiens en remettant l'affect au cœur des réflexions théoriques sur le corps.

extraire, au point qu'ils préféreraient souvent périr dans cet univers plutôt que de le quitter. » (2015, p. 50).

Dans les deux exemples précédents, on retrouve les trois niveaux d'action sur le corps dont parlait Berthelot (1983, p. 127-129) : mode de production (système des pratiques du corps-outil – que l'on peut rapprocher du corps-machine décrit par Marx), mode de ritualisation (dressage et marquage – vestimentaire, postural, gestuel – du corps-spectacle) et mode de perpétuation (pratiques d'entretien – nourriture, soins du corps, exercices physiques – du corps-outil, du corps-spectacle et du corps ludique et érotique). Bien évidemment, l'empreinte corporelle que laissera une courte période de confrontation avec une configuration « clôturée » comme l'est l'institution militaire ne sera pas de même profondeur pour un « simple » appelé que pour un aspirant-officier (qui à l'époque passait par des épreuves corporelles d'un type plus intense que les appelés « de base »), et *a fortiori* pour un élève officier passé par des classes préparatoires et désirant faire carrière au sein de la « grande muette », à l'image de ce dont Christel Coton a rendu compte dans ses travaux. Un article récent où elle relate son expérience ethnographique (Coton, 2018) est intéressant à cet égard, car on peut y saisir à quel point est puissant le contrôle collectif des corps singuliers dans cet univers « clôturé ». Entre autres exemples, on mentionnera simplement le fait que les (futur-es) officiers doivent « tenir » l'alcool lors des « virées nocturnes », pratiquer le sport de manière engagée ou tout simplement participer aux discussions autour d'un café. Bref, autant d'éléments qui contribuent à modeler socialement les pratiques corporelles ou, pour le dire autrement, à rendre docile un corps qui – au départ – n'en demande pas tant.

Parler de docilité pourra peut-être sembler exagéré, voire inapproprié à certain-es. Je pense donc utile de lever deux ambiguïtés concernant mon usage du terme. D'abord, contrairement à la définition usuelle, je ne présume pas une « tendance naturelle à obéir ». À l'inverse, je me range du côté de Norbert Elias – qui suivait la psychanalyse freudienne sur ce point – pour souligner les tendances corporelles humaines à suivre leur propre agenda avant qu'elles ne se trouvent confrontées aux limites opposées par les pratiques et les valeurs sociales (la vitesse, l'intensité et le périmètre de cette confrontation, dans l'histoire individuelle du nourrisson, dépendent des configurations sociohistoriques en lesquelles cette dernière intervient). Les longs développements du sociologue allemand relatifs aux « besoins naturels » sont à cet égard lumineux. Ensuite, parler de docilité du corps – même si cela conduit effectivement à accepter l'idée d'une obéissance et d'une soumission – revient surtout à envisager un rapport *pratique* au corps avant que de l'envisager à travers le filtre d'un jugement de valeur (celui-ci pourra éventuellement intervenir dans un second temps – en fonction des buts de cette docilité et de la

manière dont elle a été acquise<sup>148</sup>). Pour illustrer cette idée, l'exemple de la position assise me semble tout indiqué. Même si nous ne nous en rendons plus nécessairement compte, être assis-e sur une chaise et prendre des notes lors d'une soutenance d'HDR nécessite une telle disposition à la docilité<sup>149</sup>. Cette « docilité académique » est socialement située<sup>150</sup> et inscrite durablement dans le corps car, comme le rappellent les anthropologues Gunther Gebauer et Christoph Wulf,

« être assis exige des efforts, amoindrit la respiration, solidifie la musculature du squelette et modifie les rapports des sens entre eux. Cette posture diminue la capacité de mouvement du corps et freine sa capacité d'agression physique. Elle limite l'immédiateté de l'expression des émotions et des affects. » ([1998] 2004, p. 83).

Sans cette docilité, une soutenance pourrait difficilement avoir lieu sous cette forme d'exercice propre au champ scientifique. Si nous sommes disposé-es à y participer, c'est donc parce que notre corps a été préparé à le faire, *via* l'expérience prolongée et répétée des différents moments rituels rythmant la vie de l'espace scolaire (puis universitaire), et incitant tout élève à rester attentif/ve, produire un travail intellectuel en restant assis-e et tranquille, et à s'adapter à de nouvelles exigences. Et ce, même si nous avons oublié une partie importante des efforts passés engagés pour faire nôtres ces comportements ritualisés, et les incorporer en une « seconde nature ».

En fait, ces efforts importants peuvent « remonter à la surface », à l'occasion d'un « choc des dispositions ». L'exemple donné plus haut du service militaire peut en être une première illustration. Pour un appelé ayant été disposé à exercer sa docilité corporelle dans des configurations sociales plus souples que l'armée, devoir apprendre à marcher au pas ou à attendre immobile pendant de longues minutes, toujours en rang (« je ne veux voir qu'une tête »), ne va pas du tout de soi, et entraîne un important travail de « reprise posturale » qui ne se

---

<sup>148</sup> Foucault a analysé la manière dont les « corps dociles » des dominé-es ont pu être obtenus au cours de l'âge classique, sous l'action parfois violente des dominant-es pour en tirer le meilleur parti. « Est docile un corps qui peut être soumis, qui peut être utilisé, qui peut être transformé et perfectionné. » (1975, p. 160). À propos du corps laborieux docile, Foucault précisait : « La discipline fabrique [...] des corps soumis et exercés, des corps "dociles". La discipline majore les forces du corps (en termes économiques d'utilité) et diminue ces mêmes forces (en termes politiques d'obéissance). » (*ibid.*, p. 162). Les analyses de Foucault ont l'intérêt de rappeler que l'apprentissage de la docilité passe aussi par des contraintes par corps parfois violentes, et pas uniquement par le biais de la familiarité « douce » de l'allant-de-soi. Le XX<sup>e</sup> siècle fut aussi concerné, par exemple lorsqu'il s'est agi d'interdire l'usage du Breton à l'école : l'oubli de la langue et l'arrêt de sa transmission familiale passèrent aussi par la brutalité des coups.

<sup>149</sup> Chronologiquement, cette docilité s'avère nécessaire pour accumuler les capitaux culturels (savoir lire et écrire) et économiques (avoir accès à un lieu spécifique outillé pour l'occasion) suffisants pour assister à un tel événement professionnel.

<sup>150</sup> D'autant que, dans les sociétés occidentales, la chaise a été utilisée par la bourgeoisie pour se discipliner – ce que nous parvenons nous-mêmes à faire lorsque nous restons poliment immobiles et attentifs aux propos de nos interlocuteur/trices. En outre, l'usage de la chaise renvoie à une dimension politique, puisque les mêmes bourgeois-es ont utilisé la chaise comme outil de modification des cérémoniaux issus de la royauté. À cet égard, si le terme politique peut toujours être utilisé pour ce qui concerne notre rapport au cérémonial académique, plus simplement on pourra souligner sa dimension éthique, puisque nous nous sentons parfois tenus de « garder la chaise », quand bien même nous serions tentés de « vider les lieux ».

comprend qu'en référence aux dispositions sociales militaires<sup>151</sup>. Dans le cadre de configurations professionnelles plus habituelles, l'hexis se trouve également questionnée par les conditions de travail et les rapports avec les membres du collectif de travail, particulièrement lors des premières confrontations avec un métier, où tout l'enjeu est de parvenir à remodeler progressivement ses dispositions pour satisfaire aux attentes spécifiques locales (Godeau, 2007 ; Corteel et Le Lay, 2011).

#### 2.4/ *Le corps érotique*

Comment lier les trois dimensions du corps abordées jusqu'à présent, de manière à rendre compte de la constitution et de l'évolution du rapport au corps entretenu par l'individu ? Une des solutions envisageables nécessite de recourir à une quatrième dimension, habituellement objet d'investissement de la psychanalyse : la sexualité. Plus particulièrement, il s'agit de développer une analyse fondée sur la prise en compte des pulsions (sexuelles, ici). Habituellement, les pulsions sont définies comme un

« processus dynamique consistant dans une *poussée* (charge énergétique, facteur de motricité) qui fait tendre l'organisme vers un but. Selon Freud, une pulsion a sa source dans une excitation corporelle (état de tension) ; son *but* est de supprimer l'état de tension qui règne à la source pulsionnelle ; c'est dans l'*objet* ou grâce à lui que la pulsion peut atteindre son but. » (Laplanche et Pontalis, [1967] 1997, p. 359-360).

Toutefois, Dejours rappelle que Freud avait adopté des positions contradictoires en la matière, qui en rendaient l'analyse difficile. D'abord, parce qu'il n'est pas facile de connaître le « bénéficiaire » de la satisfaction pulsionnelle : « Est-ce l'objet auquel [la pulsion] devrait apporter un cadeau ou est-ce le sujet qu'il s'agirait de soulager de la tension ? » (2009a, p. 56). Ensuite, parce que l'idée même de suppression de l'état de tension paraît incompatible avec les données cliniques :

« Le moi en effet n'éprouve pas de satisfaction à ne sentir, en soi, aucune excitation ou aucun stimulus. Les pulsions orientent bien davantage vers la recherche d'une augmentation de l'excitation sexuelle que vers son extinction. [...] les pulsions se font surtout connaître par leur pouvoir d'augmenter l'excitation (ou les stimuli) et de générer simultanément le plaisir, tout en produisant, de ce fait, du désordre dans l'appareil animique, voire dans le moi, bientôt menacé par la pulsion elle-même de vacillation, voire de déstabilisation. » (*ibid.*, p. 57-58).

C'est ce désordre potentiel qui exige en retour un travail permanent effectué par le moi (*l'Arbeit* – l'élaboration de l'excitation) sur les pulsions. Selon Dejours, ce travail à partir et sur la pulsion

---

<sup>151</sup> Un geste social aussi répandu qu'un salut respecte également une codification posturale spécifique qui diffère selon les nationalités, mais qui varie également en fonction des lieux et des moments (par exemple, en France, on ne salue pas un-e officier entrant tête nue dans une pièce).

s'effectue en deux temps : « jouissance d'abord, remaniement ensuite ; plaisir de la déstabilisation d'abord, plaisir du progrès ou du développement (accroissement du moi) ensuite. » (*ibid.*, p. 59-60).

« Dans cette conception, la pulsion serait, en son principe, une exigence de travail, un pouvoir d'élaboration en puissance, dont les destins pourraient certes être contrariés, sans jamais toutefois que puisse lui être ôtée cette qualité principale de se manifester comme travail. » (*ibid.*, p. 60).

Or, l'*Arbeit* intervient directement dans le travail *poiesis*. En effet, l'échec rencontré par le/la travailleur/euse dans ses activités

« se mute aussitôt en énigme et en source d'excitation qui exige une traduction. [...] ladite traduction de l'épreuve du réel du travail se heurte en cours de route à une nouvelle résistance. Cette seconde résistance ne vient pas de l'extérieur (de la résistance du monde), mais de l'intérieur. L'invention de la solution permettant au sujet de surmonter l'obstacle que le monde oppose à sa maîtrise, se mute en exigence de travail, entendue cette fois comme exigence d'un travail psychique interne de "développement", de "progrès" dit Freud, de remaniement de l'architecture psychique et corporelle. C'est au prix de ce travail (*Arbeit*) que naissent les habiletés professionnelles, et elles ne peuvent naître sans cette transformation de soi dont l'*endurance* face à l'échec est à proprement parler le génie. » (*ibid.*, p. 61-62).

Comment dès lors, aborder la question des pulsions (et de leur mise en travail) dans un cadre dispositionnaliste ? De fait, la chose n'est guère aisée<sup>152</sup>, en raison de l'ambivalence de Pierre Bourdieu vis-à-vis de ce qu'il qualifiait de « nouvelle science » (2004, p. 29). Le sociologue a notamment mobilisé la psychanalyse comme discipline repoussoir dans plusieurs de ses analyses, par exemple lorsqu'il s'est agi de la positionner par rapport à la sociologie. Ainsi, selon lui, en France, la psychanalyse des années 1970 se trouvait

« du côté des activités intellectuelles les plus nobles, les plus pures, bref aux antipodes de la sociologie. Science plébéienne et vulgairement matérialiste des choses populaires, celle-ci est communément perçue [...] comme attachée à des analyses grossières des dimensions les plus vulgaires, communes, collectives de l'existence humaine » (*ibid.*, p. 30).

Cette comparaison n'est évidemment pas fortuite ; dans le jeu de placement inhérent au champ intellectuel, elle tend à valoriser la sociologie en la plaçant du côté des dominé-es, tandis que la

---

<sup>152</sup> D'autant moins aisée que la notion de pulsion est également considérée comme désuète de la part de certain-es psychanalystes. C'est le cas des théoricien-nes anglais-es de l'attachement (John Bowlby en tête), pour qui existeraient une « tendance originelle et permanente à rechercher la relation à autrui », le sexuel – notamment infantile – perdant alors son « caractère central dans la construction subjective et intersubjective » (Debout, 2016, p. 53). Mais c'est également le cas des représentant-es de l'orientation relationnelle américaine, qui privilégient également l'intersubjectivité à la perspective intrapsychique (l'attention donnée aux affects l'emportant sur la question pulsionnelle endogène). Ce désintérêt s'explique notamment par le tropisme biologisant de Freud et de certain-es de ses continuateur/trices, dont le solipsisme « s'est heurté aux tendances environmentalistes qui ont très tôt caractérisé la psychanalyse américaine » (Tessier, 2007, p. 131), et dont les fondements mytho-symboliques ayant « façonné la conception classique de l'inconscient sexuel y ont suscité les contestations, d'abord du courant culturaliste » (*ibid.*). Toutefois, la question du conflit intrapsychique continuant de se poser – y compris pour les intersubjectivistes –, ils/elles n'ont pas pu renoncer à certains éléments liés à la théorie pulsionnelle freudienne originelle (complexe d'Œdipe, stades psychosexuels).

psychanalyse est renvoyée au versant dominant des propriétés culturelles et sociales<sup>153</sup>. Toutefois, le souci de distinction académique énoncé par Bourdieu vient également signifier des divergences plus profondes en matière théorique.

« La théorie de l'habitus pose [...] l'existence d'une dialectique entre des structures objectives indépendantes de la conscience (des histoires faites choses) et les constructions subjectives des individus (des histoires faites corps), représentations et dispositions au principe desquelles les premières se trouvent et que les secondes tendent à reproduire [...]. Bourdieu rompt lui aussi, à sa façon, avec l'opposition entre l'objectivisme et le subjectivisme, la structure et le sujet, la théorie et la pratique, pour proposer une théorie de la pratique rendant compte, pour parler comme Marx dans sa première thèse sur Feuerbach, de "l'activité humaine concrète", et dans les termes du sociologue, de "l'activité cognitive de construction de la réalité sociale" au principe de laquelle on ne trouve pas "une conscience calculante et raisonnante", mais un "agent dans sa vérité d'opérateur pratique de constructions du réel" : "À la vision dualiste qui ne veut connaître que l'acte de conscience transparent à lui-même ou la chose déterminée en extériorité, il faut donc opposer la logique réelle de l'action qui met en présence deux objectivations de l'histoire". » (Granjon, 2016, p. 9).

Bourdieu, en souhaitant ainsi « échapper [...] à la philosophie du sujet » (1980, p. 88) qui instaure ce dernier comme principe de l'action dans un affrontement « au monde comme à un objet dans un rapport de pure connaissance » ([1997] 2003, p. 217), ne pouvait qu'heurter les tenants d'une psychanalyse vouée à l'analyse intrasubjective ou tournée vers une analyse intersubjective dénuée de toute consistance sociale. Pourtant, cela ne l'a pas empêché de qualifier plusieurs fois la sociologie de « psychanalyse sociale », lorsqu'il revendiquait le rôle critique du sociologue dans son décryptage des dynamiques contribuant à structurer les rapports sociaux.

« Il est peu de cas où la sociologie ressemble autant à une psychanalyse sociale que lorsqu'elle s'affronte à un objet comme le goût, un des enjeux les plus vitaux des luttes dont le champ de la classe dominante et le champ de production culturelle sont le lieu. [...] La sociologie est là sur le terrain par excellence de la dénégation du social. » (1979, p. 9).

Toutefois, le plus important réside surtout dans son usage scientifique de la psychanalyse. Comme d'autres sociologues à son époque<sup>154</sup>, il n'a pas hésité à mobiliser de nombreux éléments du vocabulaire analytique pour les inclure dans son propre corpus théorique, soit après les avoir retravaillés (comme par exemple pour le terme incorporation<sup>155</sup>), soit plus directement. C'est

---

<sup>153</sup> Michel Foucault adopta une position approchante, reconnaissant certains apports de Freud en matière de compréhension des processus psychiques humains ([1967] 2001), tout en dénonçant dans un même mouvement le « regard surplombant du psychanalyste » (*ibid.*), ou le fait que le complexe d'Édipe constitue, non une structure fondamentale de l'existence humaine, mais « un certain type de *contrainte*, une certaine relation de pouvoir que la société, la famille, le pouvoir politique, etc., établissent sur les individus » ([1974] 2001, p. 1494). Par ailleurs, il n'accordait aucun crédit à l'idée, avancée par certains psychanalystes, selon laquelle la psychanalyse puisse être un processus de destruction des relations de pouvoir (*ibid.*, p. 1507-1509).

<sup>154</sup> Pour un panorama rapide sur ce point, lire Gaïti (1995, p. 186-191).

<sup>155</sup> L'incorporation freudienne renvoie au « stade oral » et se définit à partir de trois significations : « se donner du plaisir en faisant pénétrer un objet en soi ; détruire cet objet ; s'assimiler les qualités de cet objet en le conservant au-dedans de soi » (Laplanche et Pontalis, [1967] 1997, p. 200). Le concept bourdieusien renvoie plus généralement au fait de faire siennes, *via* le corps, des dispositions sociales (manière de parler, de se déplacer, de percevoir le monde,

particulièrement visible avec les concepts de libido, d'investissement – au sens précis de *cathexis*<sup>156</sup> –, de sublimation, de névrose, ou encore de formation de compromis<sup>157</sup>. Un développement tiré des *Méditations pascaliennes* constitue un exemple particulièrement clair de cet usage théorique freudien.

« On peut dire indifféremment que les agents tirent parti des possibilités offertes par un champ pour exprimer et assouvir leurs pulsions et leurs désirs, éventuellement leur névrose, ou que les champs utilisent les pulsions des agents en les contraignant à se soumettre ou à se sublimer pour se plier à leurs structures et aux fins qui leur sont immanentes. En fait, les deux effets s'observent en chaque cas, sans doute dans des proportions inégales, selon les champs et les agents et, de ce point de vue, on pourrait décrire chaque forme singulière d'un habitus spécifique (d'artiste, d'écrivain ou de savant par exemple) comme une "formation de compromis" (au sens de Freud). » (Bourdieu, [1997] 2003, p. 238).

Ici, Bourdieu considère les dispositions incorporées des individus comme la marque réalisée de la rencontre interdépendante plus ou moins conflictuelle des attentes sociales propres à un champ et des tendances subjectives (pulsions et désirs) des agents de ce champ. À travers ce qu'il nomme « l'approche en termes vocationnels », Sorignet donne un exemple particulièrement violent de cette « dialectique incessante entre la pulsion et l'institution de légitimation » (2014, p. 126)<sup>158</sup>, lorsqu'il décrit la manière dont de jeunes danseurs se blessent au cours d'une audition pour tenter de faire la démonstration de leur investissement dans le projet de la chorégraphe qui les met pourtant physiquement et psychologiquement en danger. Ce « sens du sacrifice »

« peut être vécu par le danseur de manière double : comme une opportunité de réaliser son propre projet personnel, à savoir travailler dans une grande compagnie réputée qui lui assure de vivre "la vie d'artiste" marquée par de longues périodes de création et des tournées dans des grands théâtres, mais aussi comme une sujétion volontairement et momentanément acceptée. » (*ibid.*, p. 125).

L'attention de Bourdieu aux tensions dynamiques affectant les champs et les agents y opérant visait à rendre compte des processus de naturalisation dont l'efficacité propre est de donner l'apparence d'immuabilité à une organisation donnée, quand bien même une analyse historique permet de montrer que la stabilité acquise repose sur des transformations plus ou moins lentes, plus ou moins profondes, en fonction de l'échelle temporelle adoptée par l'observateur/trice. En faisant du corps l'opérateur par excellence de cette connaissance des variations subtiles du

---

etc.). On peut donc au mieux le rapprocher de la troisième signification freudienne. J'essayerai toutefois de montrer que le rapprochement de l'incorporation bourdieusienne et de la corpspropriation henryenne s'avère plus féconde.

<sup>156</sup> « Fait qu'une certaine énergie psychique se trouve attachée à une représentation ou un groupe de représentations, une partie du corps, etc. » (Laplanche et Pontalis, [1976] 1997, p. 211). Cette définition n'est pas sans évoquer le rapport que des agents entretiennent avec une *illusio* donnée, lorsqu'ils s'engagent « corps et âme » dans le jeu social propre à un champ donné.

<sup>157</sup> « Forme qu'emprunte le refoulé pour être admis dans le conscient en faisant retour dans le symptôme, le rêve, plus généralement toute production de l'inconscient : les représentations refoulées y sont déformées par la défense jusqu'à en être méconnaissables. Dans la même formation peuvent ainsi se satisfaire – en un même compromis – à la fois le désir inconscient et les exigences défensives. » (Laplanche et Pontalis, [1976] 1997, p. 167).

<sup>158</sup> Sorignet n'utilise toutefois pas l'expression « formation de compromis ».

monde, Bourdieu faisait un pas vers la psychanalyse telle que les psychodynamicien-nes du travail la mobilisent, Marx constituant un autre référent commun en la matière. Certes, même lorsqu'il évoque l'hexis et l'habitus dans leur acception aristotélicienne (2009b, p. 14-15) ou encore l'intériorisation pour en critiquer l'usage sociologique « mécanique » ([2003] 2016, p. 229-230), Dejours évite soigneusement la discussion avec la théorie bourdieusienne – alors qu'il réfère pourtant à Marcel Mauss (*ibid.*, p. 26) –, sans doute en raison de la défiance de Bourdieu vis-à-vis des risques subjectivistes inscrits dans l'approche psychanalytique, et de son tropisme biologisant en matière d'approche du corps (Bourdieu, [1997] 2003, p. 225-226).

Pourtant, pour l'un et l'autre, suivant Marx, toute connaissance est une *connaissance par corps*. Pour Bourdieu<sup>159</sup>, elle est médiée par ce que Gunter Gebauer (2006, §24) nomme le « parcours dual » entre, d'une part, comprise du corps dans le monde, où le sujet est matériellement inclus dans le monde et saisi par lui dans des positions et des rapports spatiaux définis, et, d'autre part, compréhension du monde par le corps, *via* l'incorporation de dispositions durables permettant au sujet de développer un sens pratique du monde, notamment grâce au travail cognitif lié au jeu de langage – l'usage des mots en fixant des significations particulières<sup>160</sup>.

« On peut résumer comme suit le jeu d'interaction entre le monde et les hommes, que Bourdieu a conçu dans le prolongement de la pensée de Wittgenstein : je suis pris dans le monde ; je fais partie de lui. Je prolonge le monde par mes réactions, mais à ma manière. J'intériorise la situation donnée et la fait mienne par mon action. Cette métamorphose d'un monde objectif et donné en un monde subjectif se réalise dans le jeu de langage, dans une structure préalable dans laquelle d'autres sujets m'ont introduit. » (*ibid.*, §30).

---

<sup>159</sup> « Le principe de la compréhension pratique n'est pas une conscience connaissante (une conscience transcendantale, comme chez Husserl, ou même un *Dasein* existentiel, comme chez Heidegger) mais le sens pratique de l'habitus habité par le monde qu'il habite, *pré-occupé* par le monde où il intervient activement, dans une relation immédiate d'engagement, de tension et d'attention, qui construit le monde et lui donne sens. » (Bourdieu, [1997] 2003, p. 205-206). Comme l'illustre Gebauer, « il est impossible de conceptualiser sur le seul plan intellectuel ce que sont les directions : il faut se trouver physiquement dans l'espace et se mouvoir autour des axes corporels. » (2006, §39).

<sup>160</sup> Il faudrait procéder à une analyse précise des différences et convergences en matière de théorie du langage chez Bourdieu et Dejours. Ce travail dépasse le cadre du présent travail, mais il me semble qu'un point commun important réside dans l'idée que la pensée et la connaissance dépassent de loin la seule dimension langagière. En psychodynamique du travail, l'action vise à (re)donner une capacité de perlaboration aux sujets, en dépassant les obstacles liés aux stratégies de défense, aux limitations du langage inscrites dans la domination symbolique et au fait que la pensée est inscrite dans le corps, ce qui implique de la faire émerger à la conscience langagière. Cela ne signifie pas que les activités langagières sont anodines. En effet, Dejours précise que la *praxis* « nécessite pour être attestée et discutée une médiation supplémentaire [par rapport à la *poïésis*] ; à savoir un récit ou un commentaire » (Dejours [1980] 1993, p. 243), ce qui est justement le rôle des activités déontiques (délibérations autour des règles de travail – pratiques et éthiques) permettant à chacun-e de s'assurer d'une certaine conformité individuelle aux attentes collectives en matière de « bon travail » : aussi le travail vivant ne se comprend-il pas sans ce passage par l'activité langagière (orale et écrite) qui offre la possibilité à chacun-e de rapatrier, au niveau de sa subjectivité, le sens de ses efforts, de ses échecs et réussites, en réassurant collectivement (par le biais de la délibération) dans le même mouvement les fondements axiologiques de ses manières de faire. Du côté de Bourdieu, l'importance du langage peut être relevée quand le sociologue rappelle que les dominé-es sont désavantagé-es dans leur lutte contre la domination du fait de partager, sans toujours le savoir, les instruments langagiers (et les catégories de pensée) des dominant-es.

Pour Wittgenstein, le langage serait ce que Gebauer nomme « un raffinement » venant complexifier des réflexions existant d'abord sous forme sensorielle, prélinguistique, expression sensorielle que Wittgenstein rapproche d'un comportement instinctif, sans le considérer comme une propriété biologique de l'être humain, mais comme « une compréhension immédiate liée à une action directe [...] la faculté, acquise, à trouver ses marques dans le monde et à venir à bout de tâches pratiques. » (*ibid.*, §32). Ces remarques ne sont pas sans résonance avec Maine de Biran ou, surtout, avec ce qu'Elias ([1969-1972] 2010) écrivait à propos du langage comme phénomène social : pour en comprendre le déploiement spécifique, il faut prendre en considération le potentiel naturel, biologique donnant aux êtres humains la capacité d'apprendre et d'utiliser le langage, mais surtout le processus d'apprentissage effectif activant, mobilisant ce potentiel naturel. Or, si le groupe social d'appartenance et la position occupée dans l'espace social ont leur importance pour saisir ce qui se joue dans la mobilisation du potentiel naturel pour développer un langage spécifique, en revanche d'autres éléments doivent être pris en compte pour pleinement comprendre les enjeux autour des efforts subjectifs consentis pour activer le processus d'apprentissage, notamment en matière de travail de traduction des signes prélinguistiques, puis linguistiques qui émaillent le processus d'apprentissage.

Mais en raison d'une adéquation entre structures objectives, structures incorporées et structures produites par l'agent, les facultés à comprendre le monde et à y (ré)agir ne se fondent pas, pour Wittgenstein et Bourdieu, dans la pensée (au sens cognitif du terme). Existe avant tout une intelligence du corps permettant l'action, y compris sous forme d'anticipation, le sens pratique permettant de saisir « ce qui est, mais aussi une totalité dynamique » (Gebauer, 2006, §35) pas encore totalement advenue. Comme le note Gebauer, « Bourdieu passe un peu trop rapidement sur le travail de construction accompli par le sujet » (*ibid.*, §37), sur l'effort qu'implique de vivre une expérience pour en tirer une connaissance par corps faisant sens, c'est-à-dire donnant au sujet la possibilité de déployer la puissance d'action de ses dispositions incorporées dans le « sens du jeu ». Cet effort se caractérise par une tension entre l'incorporation de dispositions ajustées au jeu et le renoncement à d'autres potentialités en raison de leur inadéquation sociale ou culturelle avec les usages du sens pratique des autres « joueur/euses ».

À ce niveau, la psychodynamique du travail est utile, puisqu'elle permet d'explorer finement la manière dont la connaissance par corps est avant tout médiée par le « deuxième corps, le corps qu'on habite, le corps qui s'éprouve affectivement, le corps qui est engagé aussi dans la relation à l'autre » (Dejours, 2009b, p. 25), processus nommé « corpspropration du monde » par Michel Henry :

« Devenir habile dans son travail, acquérir de l'expérience, peuvent se caractériser sur le plan métapsychologique, à partir de la référence à la sublimation<sup>161</sup>. L'expérience de la résistance du réel dans laquelle s'originent la créativité et l'ingéniosité suppose l'établissement d'un rapport intime avec la matière à travailler (que celle-ci soit inerte ou vivante, comme le corps des patients par exemple). Cette intimité repose sur une familiarité acquise entre le corps et le réel, ce que le philosophe M. Henry a désigné par le terme de corpspropiation, qui est le nom donné au processus de conquête de la matière par la vie subjective. C'est ainsi que les soignants en psychiatrie sentent, intuitionnent et réussissent à palper l'angoisse d'un patient sur le point de passer à l'acte par exemple. » (Gernet, 2017, p. 77).

La corpspropiation, mode d'engagement du corps dans le monde, implique donc un déchiffrement du réel *via* l'intelligence pratique, rusée et prudente, la *mêtis*, décrite et analysée dans le contexte de la Grèce antique par Marcel Détiene et Jean-Pierre Vernant (1974)<sup>162</sup> avant d'être rapatriée en psychodynamique du travail (Dejours, 2004), et qu'ont également récemment mise en évidence des chercheurs bourdieusiens travaillant sur les questions du corps en essayant de dépasser l'aporie biologique de Bourdieu<sup>163</sup>.

### **3/ La « sociologie charnelle » à l'aune de la psychodynamique du travail**

#### *3.1/ Les efforts récents de la sociologie bourdieusienne*

Certains sociologues, dans la lignée de Bourdieu, développent, depuis quelques années, une « sociologie charnelle » (Sorignet, 2010 ; Wacquant, 2010). Loïc Wacquant, dans son travail au long cours sur les boxeurs des quartiers Sud de Chicago, a développé une réflexion soucieuse de

---

<sup>161</sup> La dimension érotique engagée dans le travail *via* le deuxième corps se doit d'être sublimée ; à défaut, le sujet a de grandes chances de perdre de vue l'objectif du travail et de laisser l'excitation pulsionnelle le gagner, au détriment de celles et ceux qui l'entourent.

<sup>162</sup> Les deux historiens revenaient sur la déconsidération qui a frappé, dans la tradition philosophique antique (puis moderne), cette forme d'intelligence pourtant répandue. La récurrence historique du rejet dont souffrent les savoirs dits non intellectuels est frappante. Est-ce en raison de leur irréductibilité à la formalisation scholastique ? Est-ce lié à leur proximité au « sale boulot », voire aux « boulots sales » ?

<sup>163</sup> Cette tentative ne va pas toujours au bout. Ainsi, dans sa description minutieuse de la sélection d'élèves par une grande école britannique d'art dramatique, Adrien Thibault montre-t-il que les recruteur/euses mobilisent des éléments de jugement relevant de la tripartition corporelle pugilistique de Wacquant (2015) : corps-instrument (instrumentalité, qui renvoie à la maîtrise technique acquise, la virtuosité), corps-objet (esthétique, qui pour Thibault renvoie principalement à l'hexis) et corps-esprit (moralité, qui renvoie pour l'auteur au « corps fait âme », aux dimensions « viscérale » et éthique du travail [2016, p. 88-89]). Selon lui, les recruteur/euses focalisent leur attention sur le corps-esprit (le « feu » intérieur – que Thibault réduit aux « entrailles » des candidat-es, sans insister sur le travail de mise en visibilité que cela implique de leur part), et non pas sur le corps-instrument (les techniques de jeu déjà incorporées). Si la technique exprime la marque de la répression pulsionnelle déjà consentie par le/la candidat-e dans une autre configuration formative, le « feu » renvoie lui à l'énergie pulsionnelle potentiellement « modelable » pendant la présence dans l'école de théâtre. Les recruteur/euses cherchent des individus capables de laisser apparaître leurs pulsions et affects, pour finalement « dire la vérité avec de la technique » (recruteur cité dans Thibault, 2016, p. 85). Les candidat-es sont donc conduits à un travail de traduction d'un éprouvé pulsionnel en une performance affective destinée à donner la possibilité aux recruteur/euses d'évaluer la qualité de ce travail, et donc de susciter en eux/elles du désir, comme Potiron (2018) l'a montré dans le cas des comédiens avec leur metteur en scène. Parler d'« entrailles » s'avère donc insuffisant pour comprendre ce qui se joue ici.

comprendre les conditions et propriétés présidant aux trajectoires pugilistes, ce qui implique notamment de rompre avec les présupposés du sens commun :

« en suivant au plus près les trajectoires des boxeurs à travers les voies et les niveaux hiérarchisés du champ pugilistique, on remarque que la plupart de ceux qui durent et réussissent dans le métier ne proviennent pas des fractions les plus précarisées de la classe ouvrière. Les entraîneurs expérimentés en conviennent : les apprentis élevés dans des familles brisées, dont la vie est dépourvue du strict minimum de sécurité et de régularité, ont peu de chances de s'adapter aux rigueurs de l'entraînement au quotidien, qui exige un socle de stabilité personnelle, de frugalité et de discipline. Le mythe indigène du boxeur "qui a faim" [*hungry fighter*], selon lequel les teignes en provenance des bas-fonds [*the gutter*] ont plus de chances de réussir, n'est bel et bien qu'un mythe. » (2015, p. 23).

Par ailleurs, à partir de ses données empiriques statistiques et ethnographiques, le sociologue français est parvenu à la certitude que les seuls déterminants « extérieurs » sont incapables de rendre compte de la pratique pugiliste : il pointe notamment la faiblesse et l'irrégularité des rémunérations réelles, qui ne sauraient constituer le motif principal de l'engagement dans la boxe (*ibid.*, p. 25). Dans un autre champ, celui de la danse contemporaine, Sorignet (2014, p. 124) aboutit au même constat : les revenus touchés par les danseur/euses sont non seulement globalement limités, mais dans le travail collectif de création ces dernier/ères se trouvent également éclipsés par la figure du/de la chorégraphe, bénéficiant donc d'une reconnaissance sociale individuelle potentiellement moins importante que les boxeurs. Ces éléments amènent Sorignet à prendre ses distances avec les analyses de la tradition néoclassique, largement reprises par Pierre-Michel Menger dans son examen du « travail » artistique (le terme emploi conviendrait mieux, tant le sociologue du Collège de France se situe éloigné d'une analyse du travail des artistes, aussi bien du fait de ses choix méthodologiques que de ses présupposés normatifs<sup>164</sup>).

Wacquant a donc entrepris de suivre une piste différente de celle des « experts-comptables du travail », en « sond[ant] l'univers intérieur du pugiliste au quotidien » (2015, p. 25). Cela passe notamment par la reconnaissance du boxeur comme

---

<sup>164</sup> On ne peut qu'être d'accord avec son point de départ, banal : le travail de l'artiste est modelé par l'incertitude, comme on pourrait le dire de nombreuses autres professions. Pourtant, rapidement les choses se gâtent. Qu'est-ce qui peut ainsi le pousser à opposer routine et incertitude (2009, p. 9) ? La routine renvoie à la répétition et à la banalité, ce qui n'est en rien contradictoire avec l'incertitude, sauf à les doter d'un statut normatif antinomique. Ensuite, on peut se demander sur quoi Menger s'appuie pour affirmer que le travail créateur n'est pas routinier : un pianiste ne passe-t-il pas des heures à « faire ses gammes » (on peut d'ailleurs dire la même chose d'un joueur de squash ou d'un boxeur) ? Réaliser des entretiens ou des observations participantes aurait peut-être permis au Collégien de France d'éviter ce type de confusion : un pianiste (ou un joueur de squash) peut faire des gammes tous les jours (répétition), jouer en public toutes les semaines (répétition) et pourtant se trouver confronté *dans cette routine même* à l'incertitude de l'activité et/ou de son résultat, tandis que, sans cette banalité du travail, ne se poserait même pas la question de l'incertitude : rien n'est possible sans le travail routinier, sauf à exploiter le travail des autres pour tirer profit de ses résultats, ou à offrir un visage pétri de certitudes en arrêtant de travailler (et donc de s'affronter à l'incertain) et en reproduisant les résultats de son travail précédent (bonjour la routine...).

« un être de chair et d'os, un animal sensuel, passionné, animé de pulsions et de désirs, qui se trouve poussé à consacrer son énergie à une profession susceptible de lui offrir non pas tant une chance d'élévation économique que la promesse de la *différenciation, voire de la transcendance sociale*. Le métier de la cognac fait entrer ceux qui s'y engagent dans un univers de sens et les dote de l'occasion de prendre en main leur propre destinée, de se modeler comme être social digne du nom, tout en risquant de dilapider le seul véritable atout qu'ils possèdent et cultivent : leur corps viril, martial et pugnace. » (*ibid.*, p. 25-26).

Pour mener à bien son projet, Wacquant distingue trois facettes du corps du boxeur : instrumentalité, esthétique et morale. En premier lieu, leur corps est présenté par les boxeurs comme une machine à entretenir (en filant souvent la métaphore automobile), comparaison que Wacquant rattache notamment à la tradition cartésienne. Autre forme d'analogie instrumentale : le corps comme arme (offensive et défensive) mobilisable dans la « guerre » que représente le combat sur le ring. Dernier rapprochement machinal : l'assimilation du corps avec un outil de travail. « À l'instar de la machine ou de l'arme, le corps-objet doit être entretenu et utilisé convenablement pour ne pas perdre de sa précision et devenir inefficace, voire inutile » (*ibid.*, p. 32). Wacquant souligne que cette conception instrumentale du corps partage des affinités avec celle valorisée dans les quartiers défavorisés, où les pratiques viriles sont omniprésentes, car utiles pour se procurer des ressources matérielles ou simplement pour se protéger de la violence. On peut élargir ce constat aux travailleurs/euses de façon plus générale : après tout, combien d'entre nous commencent leur journée par un café, pour « lancer la machine » ?

La deuxième facette corporelle renvoie à l'esthétique. Bien que subordonnées aux considérations techniques (efficacité du corps), les considérations esthétiques sont présentes dans les prises de position des boxeurs. Le corps se doit d'être beau, ferme, affûté, exprimant en cela le résultat visible du travail consenti pour entretenir le corps-instrument – et échappant ainsi au risque de stigmatisation lié aux soins du corps féminins :

« Le fait d'apparaître bien préparé physiquement est en pratique considéré comme un indicateur empirique fiable de l'engagement moral et de la solidité mentale du boxeur. Cela montre qu'il a « fait son boulot » dans le *gym* et qu'il a fait honneur au code éthique de la corporation. » (*ibid.*, p. 35).

Ces pratiques relèvent, pour Wacquant, de ce que Berthelot a nommé le mode de perpétuation. J'ai pu observer des pratiques similaires chez les éboueurs, au moment du retour de tournée (Le Lay, 2014b). Selon moi, elles relèvent également pour partie du mode de ritualisation, car elles se déroulent tous les jours, suivant des séquences relativement fixes, réglées, et engagent une dimension symbolique liée au métier qui participe de la mise sous contrôle de la peur de la pollution/contamination ordurières et de la dégradation physique accompagnant la trajectoire professionnelle. Wacquant évoque rapidement cette dimension pour le cas des boxeurs : il

privilégie la vision durkheimienne selon laquelle le corps (du boxeur) est une entité sacrée distincte du monde profane et « objet d'un "système solidaire" de croyances collectives et de pratiques rituelles "qui unissent en une même communauté morale", la confrérie de la cogne, "tous ceux qui y adhèrent". » (2015, p. 39-40). Cette manière de poser le problème, si elle permet d'attraper la dimension collective du symbolique, coupe en revanche la possibilité de l'arrimer à la question des stratégies défensives propres au métier de boxeur. En outre, cette dimension esthétique de la préparation physique demanderait également à être analysée plus précisément à l'aune du jugement de beauté : les boxeurs reconnaissent-ils une « belle boxe » à l'aune de la préparation du « corps instrument » (à la manière d'un Mohammed Ali, souvent jugé beau, gracieux et efficace ?).

Enfin, la troisième facette du corps distinguée par Wacquant renvoie à la morale professionnelle, figurée

« dans la notion indigène de "sacrifice" [qui] désigne un ensemble de règles conçues d'abord pour restructurer et régulariser les conduites dans le but d'optimiser le capital corporel du boxeur et ensuite pour le libérer des attaches de la vie quotidienne de façon qu'il se consacre le plus complètement possible au cosmos pugilistique. » (*ibid.*, p. 40).

Le sacrifice consenti par l'immense majorité des boxeurs sur tous les aspects existentiels extérieurs à leur pratique (alimentation, vie sociale et familiale, relations sexuelles) fonctionne, pour les entraîneurs, comme un signal, une « précondition indispensable pour être membre *de plein droit* de la profession » (*ibid.*, p. 41). Du côté des boxeurs, ce sacrifice relève d'une forme d'auto-disciplinarisation et participe de l'efficacité de l'*illusio* pugiliste.

« En adhérant par un acte de la volonté aux préceptes de l'éthique du sacrifice, les boxeurs s'arrachent au monde quotidien pour créer un univers moral et sensuel *sui generis* qui "élèv[e] l'individu au-dessus de lui-même" et le fait "vivre d'une vie très différente, plus haute et plus intense" que celle à laquelle leur cadre de vie ordinaire les confinerait – selon la définition que donne Émile Durkheim de la religion. En adhérant au culte de la cogne, les pugilistes se muent en autant d'incarnations vivantes de la morale professionnelle. » (*ibid.*, p. 49).

Ce sacrifice se décline, selon Wacquant, autour de ce qu'il nomme les trois commandements du catéchisme pugilistique. Le premier a trait à la nourriture.

« Au-delà de leur évidente visée matérielle – perdre des kilos en trop pour s'insérer dans la catégorie de poids contractuellement prévue – les observances alimentaires servent à la fois à arracher le boxeur à son quotidien et à le dissocier de ses congénères profanes (qui eux mangent et boivent comme bon leur semble), et à l'immerger dans l'univers pugilistique pour l'associer à ses membres, qui eux vivent selon ces règles partagées. Cette ascèse contribue par ailleurs à développer chez ceux qui la pratiquent un sentiment de contrôle de soi et d'élévation dont les effets se font sentir jusque sur le ring le soir du combat. » (*ibid.*, p. 43).

Le deuxième « commandement » concerne la vie sociale et familiale. En la restreignant au maximum, il s'agit de « restructurer l'économie d'énergie physique, mentale et émotionnelle. Selon la formule consacrée dans le milieu, pour espérer réussir dans le métier, il faut “boire, manger, rêver, suer et chier de la boxe” [...] au quotidien. » (*ibid.*). Expression imagée à propos de laquelle des clinicien-nes du travail auraient sans nul doute beaucoup de choses à dire.

« Dans la mesure où on peut considérer la nourriture comme un “objet de désir sexuel” qui peut être “source de délectation et de soulagement sensuel”, l'abstinence alimentaire est une forme d'ascèse ou de refoulement érotique – l'objet du troisième commandement du catéchisme pugilistique » (*ibid.*).

Et de fait, ce dernier « commandement » constitue, selon les boxeurs, le plus difficile à respecter, du fait notamment de la durée de cette abstinence (entre 15 jours et plusieurs mois, selon la durée du combat préparé)<sup>165</sup>. Comme c'est le cas dans d'autres sports, les rapports sexuels masculins sont considérés – à tort<sup>166</sup> – comme un facteur d'affaiblissement physique et mental, et de perte de concentration et d'agressivité. Toutefois, l'enjeu se situe à un autre niveau :

« À l'instar des pratiques disciplinaires qui constituent l'ordre monastique médiéval, visant à transformer le désir sensuel profane pour un autre être humain en un “désir de Dieu” mystique, le rituel pugilistique de l'abstinence sert à réorienter le désir sexuel du boxeur en le faisant passer de la chambre au ring et de la femme à l'homme. Sa *libido sexualis* (hétérosexuelle) est détournée de son traditionnel objet de prédilection pour être reconvertie en *libido pugilistica* (homoérotique), en un désir urgent de se livrer à un violent *corps-à-corps* avec un autre homme. [...] Au lieu de désirer sa compagne, le boxeur doit convoiter son adversaire masculin et rêver du moment orgasmique de leur étreinte sur le ring. » (*ibid.*, p. 48).

Si la correspondance entre hétérosexualité et homoérotisme dans le mécanisme de conversion de la *libido sexualis* en *libido pugilistica* demeure ici relativement obscure (par exemple, il est impossible de comprendre, en l'état, comment un boxeur homosexuel parviendrait à détourner la première vers la seconde, ni de savoir ce qui pousse des pratiquants de sports sans contact direct à adopter la même attitude ascétique), les réflexions de Wacquant ont toutefois l'avantage d'essayer de tenir compte de la dimension érotique du travail, aussi bien dans ses aspects matériels que fantasmatiques. De même, elles tentent d'articuler cette dernière à la question de la construction du genre, même si l'on peut se demander si le sacrifice pugilistique relève bien

---

<sup>165</sup> « La très grande majorité des boxeurs prétend (ou s'efforce de) pratiquer cette abstinence ponctuelle exigée d'eux, ne serait-ce que parce que leur entourage leur rappelle sans cesse l'incompatibilité fondamentale entre activité érotique et réussite professionnelle. [...] Dans la salle de boxe, des injonctions subtiles et moins subtiles sont là pour signifier au boxeur qu'il doit garder en tête cet impératif absolu et pour l'avertir des conséquences terribles qu'il risquerait de subir s'il ne s'y soumettait pas. » (*ibid.*, p. 46).

<sup>166</sup> « Les conclusions concordantes des nombreuses études médicales quant à l'absence d'effets détectables de la continence sexuelle sur la performance athlétique importent peu, pas plus que le fait que peu de boxeurs respectent ce commandement professionnel de manière aussi stricte qu'ils sont censés le faire ou qu'ils prétendent le faire. Ce qui importe, c'est que les boxeurs *croient* qu'ils *doivent* pratiquer l'abstinence, et que se priver des délices du commerce érotique augmente leurs chances de triomphe sur le ring. » (*ibid.*, p.47).

d'« un *acte de communion masculine* » (*ibid.*, p. 49), et pas d'un ensemble défensif viril<sup>167</sup>. Cette dernière question est importante, car elle signale un léger flottement que l'on retrouve dans certaines formulations de Wacquant. Ainsi quand il écrit que « les boxeurs doivent être en permanence attentifs au bien-être de ce véritable alter ego que constitue leur corps. » (*ibid.*, p. 36). Cette manière de distinguer le corps (alter ego) de celui qui l'incarne (le boxeur) est étrange, et doit peut-être se lire comme une image pour accentuer l'idée d'un corps instrumentalisé. Malgré tout, cela n'est pas sans résonance avec la critique que Berthelot avançait à propos de l'approche du corps défendue par Bourdieu, comme

« lieu d'incarnation et de naturalisation de l'arbitraire culturel [...] dans cette dernière modalité, si le corps est effectivement présent en personne, ce n'est pas comme réalité sociale globale qu'il est objet d'analyse ; c'est sa capacité à signifier le social qui est ainsi isolée. » (1983, p. 125).

Autre point en lien avec la tension virilité/masculinité, la manière dont Wacquant traite de l'agressivité physique.

« Un autre paradoxe de cette profession, qui repose sur le dressage à l'agressivité physique, tient au fait qu'elle provoque chez ceux qui la pratiquent une conscience permanente du corps comme attribut précieux, beau et motif de fierté. » (2015, p. 37).

Il n'est pas certain que l'on trouve ici un paradoxe, puisque c'est justement l'entretien de cette « machine bien huilée » (comme les boxeurs le disent) qui assure la possibilité d'obtenir le « beau combat » (efficace et victorieux) et la longévité sur le ring. En outre, on peut se demander si la profession « repose sur le dressage à l'agressivité physique » ou le « dressage de l'agressivité physique ». Il me semble que Wacquant fait ici un contre-sens d'autant plus étonnant que les boxeurs présentés se définissent justement *contre* les délinquants de rue ne maîtrisant pas une technique pugiliste qui nécessite une parfaite maîtrise pulsionnelle et affective pour ne pas virer au pugilat<sup>168</sup> : *a contrario*, on se rappelle du combat de Mike Tyson, le 28 juin 1997, où ce dernier, blessé par Evander Holyfield à l'arcade sourcilière suite à un contact « tête à tête », laissa libre cours à sa rage jusqu'à arracher un morceau de l'oreille droite de son

---

<sup>167</sup> Wacquant ne semble pas distinguer, dans leur emploi, les notions de virilité et de masculinité. Or, on ne saurait les confondre, comme je l'ai rappelé plus haut.

<sup>168</sup> C'est d'ailleurs ce que montre, dans le sillage des travaux de Wacquant, Akim Oualhaci dans son étude comparative de boxeurs américains (boxe anglaise) et français (boxe thaïlandaise) issus de quartiers populaires. Rappelant la proximité – en termes de dispositions sociales et culturelles notamment – des entraîneurs et des boxeurs, et ce qu'elle peut faciliter du point de vue de l'incorporation de dispositions pugilistiques chez les jeunes boxeurs, le sociologue insiste sur le fait que « l'usage non maîtrisé de la force physique est proscrit et rendu illégitime. Les entraîneurs ne cessent de répéter que la boxe, ça n'est pas de la bagarre (de rue). » (2019, p. 59-62). En revanche, l'usage maîtrisé de la force et de la violence est, lui, encouragé et légitimé (surtout aux États-Unis) : « Progressivement, la boxe n'est plus de la bagarre mais un ensemble de techniques offensives et défensives. » (*ibid.*, p. 68).

adversaire, avant de recommencer quelques minutes après, à l'oreille gauche cette fois<sup>169</sup>. Pour comprendre ce contre-sens, et les flottements relevés précédemment, on peut avancer l'hypothèse d'une insuffisante théorisation autour de ce que pourtant il souhaite incarner dans sa sociologie : « pulsions et désirs ».

### *3.2/ Les apports de la psychodynamique du travail*

La psychodynamique du travail propose une voie stimulante pour travailler à l'unification des quatre dimensions du corps. La conception dejourienne du corps érotique prend appui « sur la lecture que Laplanche propose de la théorie sexuelle parce qu'elle accorde précisément un intérêt spécifique à l'activité de penser qui accompagne le développement sexuel » (Dejours, 2009a, p. 85-86). En effet, Jean Laplanche, dans sa théorie de la séduction généralisée, montre ce que le pouvoir d'émancipation du moi par rapport à l'ordre biologique doit à la sexualité, entendue comme

« les activités et le plaisir qui dépendent du fonctionnement de l'appareil génital, mais [aussi comme] toute une série d'excitations et d'activités, présentes dès l'enfance, qui procurent un plaisir irréductible à l'assouvissement d'un besoin physiologique fondamental (respiration, faim, fonction d'excrétion, etc.), et qui se retrouvent à titre de composantes dans la forme dite normale de l'amour sexuel. » (Laplanche et Pontalis, [1967] 1997, p. 443)<sup>170</sup>.

Or, l'organisation du corps érotique passe par une opération nommée par Freud « étayage de la pulsion sur la fonction physiologique<sup>171</sup> ». Dejours avance que le processus « de dérivation de l'énergie développée par une fonction organique pour servir à un destin substitutif » constitue

« une véritable procédure de “subversion” de l'ordre biologique au profit de l'ordre érotique [...]. Les fonctions du corps biologique font ainsi successivement les frais de l'étayage-subversion au fur et à mesure de leur arrivée à maturation. La bouche n'est plus seulement l'instrument de la fonction de nutrition. Grâce à l'étayage elle est subvertie au profit [...] des petits jeux de la sexualité buccale. » ([1987] 2016, p. 57).

La constitution de ce corps érotique à partir d'un dédoublement dans l'usage des organes physiques<sup>172</sup> – et où les jeux de l'enfant et des adultes avec l'enfant occupent une place

---

<sup>169</sup> Cette situation de combat où Tyson n'a pas pu contenir l'excitation pulsionnelle durant le combat illustre parfaitement où peut mener une impasse sublimatoire dans le travail. Ce double arrachage d'oreille montre que la corpspropriation du monde s'arrête lorsque la pulsion en vient à le dévorer (puisque Tyson perd alors le sens pratique et donc la connaissance nécessaire à la parfaite maîtrise de son art).

<sup>170</sup> « La sexualité humaine est une sexualité infantile, y compris chez l'adulte. Non seulement elle débute avant la maturité des glandes endocrines. Mais elle commence à se manifester avant l'acquisition du langage. » (Dejours, 2009a, p. 88).

<sup>171</sup> « Grâce à l'étayage, le registre du désir instaure son primat sur celui du besoin, la pulsion (c'est-à-dire le sexuel) se dégage partiellement de l'instinct (c'est-à-dire l'autoconservation). » (Dejours, 2009c, p. 231).

importante, en ce qu'ils sont ce par quoi l'enfant commence à s'éprouver et se connaître – est le résultat d'une lente construction commencée dès l'enfance, puis réaffirmée durant l'adolescence. Cependant, pour Dejours, elle n'est jamais réellement achevée, stable et aboutie, pouvant être menacée ou au contraire relancée selon les épreuves que le sujet affronte durant son existence, tout particulièrement dans le cadre du travail.

Dans l'initiation de ce processus subversif, les adultes, parents en tête – « dont le rôle est initié par les manipulations du corps de l'enfant [...] dans un commerce fortement connoté par [leur] sexualité » (*ibid.*), elle-même travaillée par les rapports sociaux –, interviennent de manière fondamentale. C'est un point sur lequel Laplanche a particulièrement insisté. Car si, pour Freud, l'identification à l'autre est ce qui structure en premier lieu les liens sociaux, il a bien fallu, pour cela, le convoquer sur la scène sociale et l'y rendre existant. Pour Laplanche, ce temps d'« identification à » est nécessairement précédé du temps de l'« identification par », c'est-à-dire l'assignation<sup>173</sup>. Celle-ci est une action menée par des êtres incarnés et singuliers, les adultes qui composent et font vivre ladite société. Or, l'une des dimensions majeures des rapports enfant/adulte à ce moment de l'existence enfantine renvoie à leur nature asymétrique, dont les caractéristiques varient en fonction des périodes historiques.

« Dans les sociétés qui nous ont précédés, les parents ont souvent mis aveuglément des enfants au monde, sans désir, ni besoin d'en avoir un – ou un de plus. Ils avaient des enfants qui n'avaient aucune fonction pour eux. Ces enfants, par conséquent, disposaient de chances de pouvoir très faibles dans leurs relations avec leurs parents ; tout le pouvoir était du côté de ces derniers. [...] Ce que l'on perçoit comme l'atrocité et l'inhumanité des anciennes relations parents/enfants n'excluait pas la présence de formes parentales d'amour et d'affection. Mais, de nos jours, une légende s'est établie, qui laisse croire que l'amour et l'affection des parents sont quelque chose de naturel, comme si de tels sentiments étaient invariables, permanents, constants tout au long de la vie. » (Elias, [1980] 2010, p. 89).

Certes, la formulation de Norbert Elias est un peu « radicale ». Même si, comme le montre Paul Veyne dans le cas de l'Antiquité romaine (1978), l'abandon d'enfant est une pratique qui a pu notamment alimenter le commerce de l'esclavage (indiquant par-là que les efforts d'amour et d'affection ne sont effectivement pas permanents), maintenir un enfant en vie implique de la part

---

<sup>172</sup> « Tour à tour, différentes parties du corps vont s'offrir à l'épreuve de l'effort sensible et servir de zones érogènes (à vrai dire, essentiellement les parties du corps qui limitent l'intérieur de l'extérieur : organe des sens, sphincters, peau et, à un bien moindre degré, viscères internes). Ces zones vont être arrachées progressivement à leurs maîtres naturels et primitifs que sont les fonctions physiologiques, pour être peu à peu subverties au profit de la construction de ce que l'on appelle le corps subjectif ou corps érotique. Grâce à cette édification de la sexualité psychique et du corps érotique, le sujet parvient à s'affranchir partiellement de ses fonctions physiologiques, de ses instincts, de ses comportements automatiques et réflexes, voire de ses rythmes biologiques. C'est ainsi que la sexualité humaine parvient à se jouer, dans une certaine mesure, des rythmes endocrino-métaboliques. » (Dejours, 2009c, p. 231).

<sup>173</sup> « L'assignation est un ensemble complexe d'actes qui se prolonge dans le langage et dans les comportements significatifs de l'entourage. On pourrait parler d'une assignation continue ou d'une véritable prescription. Prescription dans le sens où l'on parle des messages dits "prescriptifs", de l'ordre donc du message, voire du bombardement de messages » (Laplanche, 2003, p. 81).

des parents un travail de soin important. Celui-ci nécessite un engagement affectif intense, comme y ont insisté les recherches sur l'attachement, menées notamment par les psychiatres John Bowlby – dans le sillage des observations cliniques de Donald D. Winnicott (Debout, 2016, p. 50-51) –, et René Spitz d'une part, et, influencées par les travaux des précédents, par les médecins spécialisées dans les troubles infantiles Jenny Aubry-Roudinesco, Marcelle Geber ou Myriam David, d'autre part<sup>174</sup>. Ces recherches, menées à une époque où l'intérêt pour la vie psychique chez le bébé était quasi nul, ont permis de montrer que, à défaut d'un engagement affectif en direction des enfants, on peut observer des comportements inquiétants :

« Marcelle Geber [...] rapporte sa première impression, étrange, quand elle n'entendait pas un bruit, pas un cri, mais seulement le battement sourd des têtes se balançant contre les berceaux. En effet, les enfants grognent, gémissent, se balancent. Les regards sont vides, aveugles. Les plus jeunes restent couchés ; parfois, ils sont attachés. Certains sont immobiles, allongés, d'autres sucent le rebord de leur lit. Les plus grands font quelques pas, tombent à plat ventre ou demeurent assis. Les enfants, une fois levés, "déambulent sans but, gauches, atones, plutôt silencieux". » (Dugravier et Guédeney, 2006, p. 420).

Par ailleurs, les travaux ultérieurs de Marcelle Geber en Ouganda permettront de mettre en évidence que la carence précoce des soins « maternels » « démotive l'enfant pour tout apprentissage, [...] le rend indifférent à son entourage, [...] inhibe son développement, bloque son élan vital » (*ibid.*, p. 430).

La cathexis parentale, impossible à écarter d'un revers de la main pour comprendre les phénomènes de transmission sociale, implique toutefois ce que Laplanche, reprenant la voie ouverte par Freud, nomme la « situation anthropologique fondamentale » ([1987] 2008) : tout ce qui arrive à l'enfant en provenance du monde social passe d'abord par des messages adressés par un-e adulte – parents, membres de la famille élargie, membres du corps médical, etc. – à l'occasion des soins prodigués. Dans les premiers moments des relations, l'attachement<sup>175</sup> de l'enfant s'oriente vers autrui de manière asexuelle et présociale, les besoins organiques jouant un rôle fondamental. En revanche, l'adulte s'engage dans la relation en tant qu'individu sexué, sexualisé et socialisé qui a été lui-même cet enfant bénéficiaire de soins et émetteur de cette

---

<sup>174</sup> Pour une présentation synthétique des recherches portant sur « la carence de soins maternels » (ou d'un substitut maternel) développées à partir de la fin de la Deuxième Guerre mondiale, et de la situation institutionnelle (calamiteuse) française en la matière, voir Dugravier et Guédeney (2006). « On désigne sous le nom de "carence de soins maternels" une situation dans laquelle un enfant très jeune (moins de 3 ans) ne jouit pas du lien affectif à sa mère (biologique ou de substitution). C'est un processus morbide qui risque d'apparaître lorsque l'enfant a subi une rupture de ses premiers investissements avec les personnes significatives de son entourage sans que cette rupture ait pu être réparée. » (*ibid.*, p. 410). Les deux auteurs rappellent que l'accueil des très jeunes enfants séparés de leur mère dans certaines institutions se caractérisait par des « pratiques, courantes alors [comme] d'appeler les enfants par leur numéro, inscrit sur des colliers et sur leur oreiller, de les changer de lit sans cesse par commodité, de les calmer en fermant les volets et en frappant dessus, en menaçant de la venue du loup. » (*ibid.*, p. 420).

<sup>175</sup> Comportements d'agrippement, de recherche de chaleur, de fousissement, etc.

demande initialement asexuelle. L'adulte maternant appréhende donc l'enfant à travers sa sexualité, ses propriétés socioculturelles et sa propre assignation façonnée par les rapports sociaux. Les sentiments et les représentations qui irriguent la communication avec l'enfant changent au fur et à mesure de sa croissance, de la survenue ou non d'autres enfants, des modifications affectives au sein de sa famille et de leurs trajectoires sociales respectives. Cela explique qu'aucune relation parent-enfant ne soit identique à une autre, y compris au sein d'une même fratrie.

« La sexualité vient à l'enfant par l'intermédiaire de la séduction exercée sur ce dernier par l'adulte. Si Freud renonce en 1897 à la théorie de la séduction, c'est parce qu'il rangeait sous ce terme exclusivement les actes que l'on qualifierait juridiquement d'outrages et d'attentats à la pudeur. Il existe pourtant d'innombrables autres manières d'exciter un enfant. Ne serait-ce que par les gestes les plus banals qu'impliquent les soins donnés au corps des enfants. » (Dejours, 2009a, p. 88-89).

Aussi les soins du corps ne relèvent-ils pas exclusivement du registre instrumental et hygiénico-diététique. Le soin passe toujours par un « corps-à-corps » entre l'adulte et l'enfant, qu'il s'agisse de lui donner le sein (ou le biberon), de le porter dans ses bras, de le laver, de l'habiller, etc. Dans ce corps-à-corps, les usages du corps de l'adulte sont contaminés par des fantasmes et des affects sexuels provenant de son propre inconscient sexuel, singulier. C'est par l'intermédiaire des corps adulte et enfantin que l'implantation du sexuel pourra se réaliser, à travers l'*inconscient sexuel adulte en acte*.

« Laplanche ressaisit plus synthétiquement cet insu de l'adulte qui excite l'enfant sous le concept générique de "message" : message contaminé de sexuel, donc, message compromis par le sexuel inconscient de l'adulte, qui a inévitablement sur l'enfant un pouvoir excitant, un pouvoir de capture, c'est-à-dire un pouvoir de séduction. [...] L'adulte] entraîne l'enfant, toujours séduit, à entrer à son tour dans la sexualité humaine, c'est-à-dire dans la dimension *fantasmatique* de la sexualité, ce qui lui confère sa dimension proprement *érotique*, cependant que l'implication du *corps* de l'enfant lui apporte sa dimension *sensuelle*. » (*ibid.*, p. 89-90).

À travers le corps-à-corps de l'enfant et de l'adulte, qui prend la forme d'une dynamique *attachement/retrieval*<sup>176</sup>, une communication préverbale et fondamentalement motrice se met en place (puis se développera également une communication proprement verbale à laquelle l'enfant aura accès peu à peu), dont l'enfant doit traduire les messages (sexuellement compromis), ou plus précisément les effets de ces messages sur son propre corps<sup>177</sup>.

---

<sup>176</sup> Comportements de soins.

<sup>177</sup> « Le message serait relayé en quelque sorte par le corps de l'enfant et la pensée de l'enfant s'appliquerait à traduire l'état de son corps en tant qu'il est affecté par l'intervention érotisante de l'adulte (autant d'ailleurs que par son abstention, voire son refus qui font aussi message). » (Dejours, 2009a, p. 93). Ce point est très important pour comprendre la position dejourienne sur la question de la pensée. « Lorsque C. Dejours fait référence à la pensée, il ne l'assimile pas au fonctionnement psychocognitif de l'être humain, conception que l'on retrouve dans une grande partie des travaux en sciences cognitives [...]. Il ne considère pas non plus la pensée comme relevant du "fonctionnement ordonné du cerveau" comme dans les neurosciences. De la même façon, il ne conçoit pas la pensée

« Quels que soient les efforts de l'enfant pour maîtriser l'excitation que véhiculent ces messages, il ne peut que produire des traductions imparfaites ou incomplètes. Les résidus non traduits ne manquent pas d'insister et de faire retour, de susciter aussi de nouvelles tentatives et ainsi de suite [...] objet-source de la pulsion, c'est ainsi que [ces résidus] sont qualifiés par Laplanche, pour rappeler qu'avant de devenir source, à l'origine, ils ont été apportés de l'extérieur, par l'adulte. L'inconscient sexuel de l'adulte, par lequel le message est compromis, donne naissance à des sources pulsionnelles qui participent à la formation de l'inconscient de l'enfant : les résidus incompressibles et irréductibles de la traduction vont progressivement conduire à la formation de l'inconscient sexuel de l'enfant. Ce mouvement qui se déroule dans l'ombre de la traduction constitue le refoulement originaire. Ainsi, la théorie de la séduction est-elle indissociablement une théorie traductive de la formation de l'inconscient. » (*ibid.*, p. 91-92).

On retrouve donc dans cette conception du sujet trois implications importantes mises en évidence par la psychanalyse : d'abord, la position originaire d'asymétrie entre adulte et enfant, la place du sexuel dans le corps pensant ensuite, et la position dominée de la conscience dans le fonctionnement psychique, enfin. Sans ces trois éléments, il est impossible de comprendre la « double centralité » du sexuel et du travail en psychodynamique du travail : le corps engagé dans le travail vivant est bien le « deuxième corps », le corps subjectif, lui-même résultat du travail psychique (l'*Arbeit* freudien) brièvement décrit ci-dessus, et qui sera remanié au cours des épreuves professionnelles, aussi bien positives (accroissement de la subjectivité consécutive aux jugements de beauté, en particulier<sup>178</sup>) que négatives (impasses subjectives liées à l'incapacité de penser, par exemple<sup>179</sup>). N'oublions pas en effet que l'intelligence pratique qui se déploie dans le travailler

« passe par une relation prolongée et opiniâtre du corps [érogène] avec la tâche. C'est par le temps passé à essayer qu'on apprend à travailler. Ce temps n'est jamais prescriptible et prédéterminé. Il faut alors en passer par toute une série de procédures subtiles de familiarisation avec les outils et les objets techniques, voire de personnification et de subjectivation. [...] C'est aussi pour cette raison que certaines personnes peuvent donner des petits noms à leurs outils par exemple. Il faut faire corps avec l'outil et pour cela, il faut du temps passé en son contact pour non seulement apprendre à le manipuler mais aussi le préserver dans l'usage. Le processus de subjectivation repose sur une construction fantasmatique particulière, un fantasme vitaliste consistant à prêter vie aux machines et à la matière et repose sur la mobilisation prolongée et opiniâtre du corps en situation de travail. » (Debout, 2014, p. 17).

---

comme issue d'un développement psychologique décomposé en périodes et en stades permettant à l'individu, par le développement d'opérations et de schèmes mentaux, de s'adapter *in fine* à son environnement, comme chez Jean Piaget par exemple. Sa conception de la pensée est psychanalytique au sens strict du terme, c'est-à-dire dont les fondements se situent dans la sexualité. Plus précisément, il s'inscrit dans l'idée que la pensée est générée par des états du corps et que toute pensée exprime une expérience du corps. » (Duarte, 2017, p. 37). Ceci s'applique aussi bien à l'enfant travaillant à la traduction des messages énigmatiques qu'à l'adulte travaillant à la subversion du réel dans ses activités professionnelles.

<sup>178</sup> « C'est par l'engagement du corps érotique dans le travail que les solutions inédites, les ficelles, les astuces se font jour au sujet d'abord sous la forme d'intuitions c'est-à-dire en avance sur leur perlaboration et leur verbalisation (des savoir-faire décrits comme naturels, habituels) et sous couvert du secret. » (Debout, 2014, p. 17-18).

<sup>179</sup> « Ce deuxième corps, qui se détache progressivement du premier, peut être considéré comme érogène en tant qu'il est coloré par la sexualité. Ainsi est-ce ce corps qui sent, qui touche, qui éprouve, qui constitue le moteur de l'activité de pensée. Notons que de ces travaux, il est possible d'inférer qu'à l'inverse, la pensée est en mesure d'avoir des répercussions sur les fonctions physiologiques – ainsi par exemple de la crise d'angoisse. » (Duarte, 2017, p. 37).

La sexualité et le travail (entendu ici dans son sens de travail vivant – impliquant *poïesis* et *Arbeit*) occupent donc une place centrale dans les analyses en psychodynamique du travail pour rendre compte de l'engagement des individus dans le monde. Je propose de compléter ce diptyque par un troisième élément : le jouer.

## **Partie 2 : La lente déqualification d'une modalité de l'action potentiellement subversive. Le jouer au risque des jeux**

« L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » (Schiller, [1795-1796] 2015, p. 153)

Dans la partie précédente, j'ai pris le soin d'exposer le plus clairement possible la manière dont je me saisissais théoriquement de la question du travail pour décrire et analyser les terrains empiriques sur lesquels je suis amené à enquêter. Il convient maintenant de procéder de la même façon en ce qui concerne la question du jeu et du jouer. Les deux premiers chapitres de la deuxième partie (chapitres 4 et 5) reviendront, dans une perspective historique, sur les dynamiques politiques et intellectuelles ayant conduit à « dissoudre » le jouer dans le(s) jeu(x) et à en rendre difficile son appréhension scientifique. Dans le prolongement, le chapitre 6 sera l'occasion de présenter un certain nombre de discussions théoriques menées depuis environ soixante-dix ans par des chercheur/euses s'étant penché-es minutieusement sur ces notions malaisées à stabiliser conceptuellement.

Même si cela peut paraître étrange aux yeux d'un-e spectateur/trice contemporain-e – sociologue ou non –, les pratiques ludiques ont, dans la zone d'influence occidentale, été frappées pendant longtemps du sceau du soupçon, pour ne pas dire de l'infamie. Les premières condamnations remontent à l'époque antique, sous la plume de philosophes influents comme Platon, Aristote ou Cicéron, et prennent pour cible privilégiée le théâtre, incompatible avec la recherche de l'« esprit de sérieux » inhérent à la vie bonne. À partir de ces critiques, les premiers théologiens chrétiens développèrent une argumentation de plus en plus systématique de manière à évacuer les pratiques ludiques considérées comme incompatibles avec le dogme religieux alors en cours d'élaboration. Même si cela prit plusieurs siècles, les institutions catholiques finirent par éliminer l'esprit de jeu ayant eu longtemps cours dans certains rituels (le chant et la danse durant l'office, par exemple) : l'un des enjeux était de respecter la souffrance du Christ, tout en « centralisant » les éléments rituels dans la seule figure du prêtre (seul individu actif durant la liturgie face à un ensemble de fidèles « passifs ») et en normalisant leur ordonnancement spatiotemporel – stabilité et cohérence à l'exact opposé du désordre ludique. Par cette mise en cohérence de ce que Max Weber appelait la « rationalité éthique substantielle<sup>180</sup> » (qui renvoie à

---

<sup>180</sup> Pour une présentation et une analyse précises des types de rationalité et de rationalisation distingués par Max Weber, on pourra se reporter à Kalberg (2010, chapitre 3). Sur l'intérêt heuristique à rapprocher les analyses marxistes des analyses wébériennes (en particulier à propos du capitalisme et de son caractère en partie « irrationnel »), malgré leurs divergences politiques et méthodologiques, lire Löwy (2013).

toutes les valeurs et les pratiques liées destinées à affirmer une cohérence doctrinale), le jouer connut donc un premier processus de rationalisation, en se voyant dévalorisé au nom de sa futilité et de son caractère infantile.

Toutefois, cette première forme de rationalisation ne fut pas la dernière. Avec la montée en puissance des centres de pouvoir temporel, et leur consolidation progressive sous forme étatique centralisée concentrant les moyens d'exercice de la puissance monétaire et de la violence physique légitimes, le jouer se trouva de nouveau dans le « collimateur disciplinaire », séculier cette fois. Ici, les réflexions de Michel Foucault – qui ne cite pas Max Weber, mais s'en inspire pourtant dans sa manière d'aborder la question – sont précieuses lorsqu'il enjoint à « ne pas traiter de la rationalisation de la société ou de la culture comme un tout, mais d'analyser ce processus en plusieurs domaines » ([1981] 2001, p. 954), et de ne pas se contenter de partir de la période des Lumières. Pour ce qui concerne le jouer, sa confrontation à la rationalisation du pouvoir d'État fut constante, à travers les textes officiels émanant des autorités royales, puis à travers ce que Foucault nomme la « théorie de la police<sup>181</sup> ».

Depuis le Moyen Âge, des législations récurrentes ont essayé d'éradiquer toutes sortes de jeux, dans le but de canaliser les pulsions psychiques et les manifestations sociales de formes ludiques difficilement contrôlables. En effet, celles-ci étaient perçues comme incompatibles avec les principes pratiques et éthiques prônés par les centres de pouvoir (souvent explicitement au nom de la raison humaine) ; ces derniers tentaient de conserver le monopole de définition légitime du « bon jouer », en privilégiant les pratiques réglées, méthodiques au détriment des autres<sup>182</sup>. La consolidation, puis la perpétuation, d'une forme étatique solide en passait nécessairement par un tel contrôle : l'accroissement de sa puissance – *via* l'exercice de la raison d'État et l'affirmation d'une théorie de la police – ne pouvait pas laisser se déployer des formes de jouer subversives (et potentiellement violentes), au risque de voir ses fondements disputés en divers points de l'espace social et politique. Pour reprendre les catégories wébériennes, on peut donc dire que l'« action rationnelle par rapport aux moyens » des représentants des pouvoirs centraux s'est heurtée à l'« action affectuelle » des joueur/euses. C'est donc un lent travail de hiérarchisation/séparation/spécialisation des pratiques ludiques qui fit exploser la catégorie

---

<sup>181</sup> Pour Foucault, la doctrine de la police « définit la nature des objets de l'activité rationnelle de l'État ; elle définit la nature des objectifs qu'il poursuit, la forme générale des instruments qu'il emploie. » ([1981] 2001, p. 969). Cet aspect de la rationalisation de l'État – et ses effets sur la rationalisation du jouer – sera examiné particulièrement dans le chapitre 5.

<sup>182</sup> Roberte Hamayon (2012) montre que ces processus ont également été observés chez les Bouriates et les Mongols, notamment sous l'influence bouddhiste, puis chinoise et enfin soviétique.

unifiée de jouer, au profit de multiples jeux distincts et distinctifs plus ou moins acceptables (et acceptés).

La rationalisation séculière du jouer ne signifie pas que les formes éruptives du jouer aient disparu, comme le soulignait déjà Roger Caillois ([1958] 1967, p. 253-276) ; cela reviendrait à postuler l’extinction du débordement pulsionnel et du désir, épuisements théoriquement difficiles à assumer et empiriquement impossibles à documenter, comme on le verra. Cela reviendrait aussi à présupposer la disparition d’une forme particulière d’ingéniosité à propos de laquelle Walter Benjamin ([1928b] 2011) a rédigé de très belles pages, et que j’appelle, en référence à la catachrèse professionnelle décrite par Pierre Rabardel (1995), l’« ingéniosité catachrétique » du jeu d’enfant. Comme chacun-e a pu en être témoin, celle-ci consiste à détourner de leur usage habituel – et donc pris dans les rapports sociaux du « monde des adultes » – des matières, matériaux, objets et autres jouets pour leur accorder un statut pratique et symbolique propre aux nécessités imaginatives du moment – et l’on voit bien dans le geste catachrétique ce qui peut gêner, voire inquiéter, les tenants de la stabilité matérielle et symbolique de l’« ordre des choses ». Le philosophe allemand a bien restitué la tension entre l’usage détourné, parfois sauvage, des jouets par les enfants et leur ancrage dans l’imaginaire et la matérialité des adultes. C’est donc une sorte de rapport de force symbolique qui se donne à voir dans le geste de transmission d’un jouet :

« Le jouet, y compris quand il n’est pas imité des outils de l’adulte, est confrontation, et ce, moins de l’enfant avec les adultes que des adultes avec l’enfant. Qui donc, initialement, livre à l’enfant son jouet, sinon eux ? Et même s’il reste à celui-là une certaine liberté de choix, celle d’accepter les choses ou de les rejeter, il existe beaucoup de jouets fort anciens (balle, cerceau, roue à ressort, cerf-volant) qui lui auront été imposés dans une certaine mesure comme instruments de culte devenus jouets alors, et en droit de le devenir aussi grâce à leur force imaginative. » (Benjamin, [1928a] 2011, p. 92-93).

La double rationalisation du jouer – et sa réification dans des jouets aux significations apparemment fixées d’avance – participe donc du « désenchantement du monde » analysé par Max Weber<sup>183</sup>, la « magie du jeu » – liée au plaisir de s’engager dans des activités décalées du monde ordinaire et à l’imprévisibilité du résultat – étant supplantée par son contrôle réglé en vue d’une efficacité précisément circonscrite, potentiellement hors de la configuration ludique (comme lorsque le jeu est utilisé à des fins pédagogiques). De surcroît, cette double

---

<sup>183</sup> Inversement, pour Benjamin, « le jeu enfantin est [...] une réponse à la problématique francfortoise (d’origine wébérienne) de la rationalisation et du désenchantement du monde. En dialectisant la norme et la liberté, le rapport à la matière et l’ouverture à l’imagination, le jeu pose un défi à la rationalisation et à son contenu dominateur. Fidèle à la tradition romantique de Schiller et Schelling, Benjamin fait du jeu l’avatar d’une liberté toujours recouvrable par l’homme social. » (Tarragoni, 2015, p. 139-140). Je reviendrai en détail sur la place de Schiller dans la philosophie du jeu.

rationalisation permet de comprendre comment l'importance sociale du jouer a peu à peu laissé place à des discours religieux, moraux et politiques dénonçant sa futilité, et cherchant à le cantonner aux mondes enfantins sous la forme de jeux dévalorisés. Enfin, elle trouvera un prolongement dans l'action éducative menée « sous couvert de jouer », tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, lorsque le processus de « ludification pédagogique » se renforcera au point de rencontre des théories pédagogiques et des offres du marché.

## Chapitre 4 : Genèse d'une rationalisation continue

### 1/ Les pratiques ludiques, enjeu de contrôle social

Pour bien saisir les enjeux de la tension caractérisée par ce que Caillois a nommé la disciplinarisation de la *paidia* par le *ludus* ([1958] 1967, p. 73) –, il me semble important de procéder à un « détour » historique, en insistant notamment sur le Moyen Âge, période considérée comme particulièrement joueuse par les historiens. « Période de fixation des règles du jeu, le Moyen Âge demeure aujourd'hui important dans l'imaginaire ludique : jeux de rôle, de société, en réseaux sont souvent très inspirés par cette période. » (Mussou et Tabard, 2010, §36). Balisé par des travaux récents, un tel regard rétrospectif offre l'avantage d'éviter tout parachronisme, qui conduirait à ne pas bien distinguer ce qui relève d'une spécificité contemporaine en matière de rationalisation du jouer, du fait d'une mauvaise interprétation des évolutions contradictoires intervenues à certaines époques passées. Pour ne prendre qu'un exemple rapide directement lié à la question des rapports entre jouer et travailler, on se gardera ainsi de croire que la mobilisation du premier dans le second est une « invention » récente :

« le jeu est [...] le lieu privilégié d'une prise de conscience des règles [...]. Héritiers d'une pratique, d'une poétique, [les joueurs] se l'approprient en la détournant. Les divertissements des clercs du parlement de Paris, dits clercs de la Basoche, qui débattent de "causes grasses" les jours de mardi gras, sont des jeux à la limite du sérieux : le clerc joue un procès pour rire, mais fait montre de son talent et de son habileté aussi bien que dans un procès sérieux, devant le public des maîtres. Le jeu [...] est l'un des moyens par lesquels les jeunes apprentis intériorisent les règles de la justice et apprennent leur métier. » (Mussou et Tabard, 2010, §35).

J'aurai l'occasion de revenir en détail sur ces questions au gré des chapitres suivants. Avant cela, voyons quels enseignements on peut tirer des connaissances historiques en matière de jeu(x) et de jouer.

#### 1.1/ Les « passions ludiques » : une condamnation sans appel ?

Alors que des philosophes présocratiques comme Héraclite et Parménide considéraient le jeu avec un œil bienveillant, les choses changèrent radicalement à partir du moment où

« le discours platonicien instaur[a] avant tout un *esprit de sérieux* cherchant à liquider l'influence jugée délétère de toutes les formes de *mimesis* : et, à tort ou à raison, les activités ludiques sont comprises comme en étant dérivées. Elles ne sont donc pas à même de fonder quoi que ce soit devant gouverner l'existence des citoyens. » (Domeracki, 2015, p. 171).

Ainsi débuta une longue période de ce que Stéphane Domeracki nomme la « misoludie », et qui se caractériserait notamment par un rejet du théâtre, du chant et de la danse.

### 1.1.1/ La philosophie antique et le christianisme primitif

« Platon, premier grand pourfendeur de la poésie tragique : sa réprobation était motivée d'abord par le fait que les représentations théâtrales, tant par leur contenu que par la mise en scène, essentiellement vouées au regard extérieur et intérieur, détournent ce dernier de la partie raisonnable de l'âme » (Goetschel, 2007, p. 396).

Selon Guillaume Navaud (2019), la critique platonicienne se déployait effectivement selon trois lignes argumentatives : psychologique (l'interprète se trouve contaminé par les émotions néfastes qu'il emprunte aux personnages et contamine ensuite les spectateurs), politique (le théâtre comme modèle d'une démocratie dégénérée – la théâto-cratie) et morale (le théâtre comme école du vice).

À cette triple condamnation au nom de la raison et de la sagesse, vinrent s'ajouter celles d'Aristote et de Cicéron, dont les arguments moraux connaîtront une longue filiation (Hamayon, 2012, p. 51-52). Aristote affirmait ainsi que le jeu ne pouvait constituer la fin de l'être humain, c'est-à-dire le bonheur ou *eudaimonia*, acte qui « se définit par la complétude et par l'autosuffisance » (Duflo, 1997, p. 5-12, §12), deux caractéristiques pourtant propres au jeu<sup>184</sup>. Mais à la différence de l'action vertueuse désirable en elle-même, le jeu souffre d'un problème de taille :

« Si le tyran, comme l'enfant, donne au jeu (assez vite assimilé aux “plaisirs corporels”) la plus grande valeur, c'est qu'il ne sait pas s'élever au plaisir pur de l'âme. C'est à l'homme vertueux de juger du jeu, c'est à l'espèce d'âme la plus excellente de dire quelle est l'activité qui doit définir le bonheur, la fin suprême, et ce sera donc une activité conforme à la vertu, et non un divertissement. De plus, chacun reconnaît que les activités sérieuses valent mieux et émanent d'une meilleure partie de l'âme que les activités ludiques. C'est du côté de l'enfance que doit se situer le jeu. » (*ibid.*, §16).

Finalement, pour Aristote, le jeu est considéré au mieux, quand il est pratiqué avec modération, comme un ensemble de plaisirs puérils et du corps procurant du repos à l'esprit sérieux, « tout en entretenant l'*eutrapalia*, c'est-à-dire l'urbanité ou la bonne humeur, indispensables en société. » (Belmas, 2006, p. 26). Les fondements de la dévalorisation du jeu étaient solidement posés. La

---

<sup>184</sup> Duflo explique bien qu'Aristote, après avoir accordé au jeu une dimension d'activité praxique, « fait accomplir à l'argumentation un surprenant retournement. Le jeu, va-t-il montrer, n'est ni une fin, ni même une activité au plein sens du terme. “Le jeu est, en effet, une sorte de délassement, du fait que nous sommes incapables de travailler d'une façon ininterrompue et que nous avons besoin de relâche. Le délassement n'est donc pas une fin car il n'a lieu qu'en vue de l'activité.” Paradoxal concept que le jeu : activité recherchée pour elle-même en apparence, il s'avère qu'il n'est ni fin ni acte, mais repos de l'activité. » (1997, p. 5-12, §17).

profonde ambiguïté caractérisant le rapport antique au jouer subsista à mesure que l'Église chrétienne accrut sa puissance<sup>185</sup>, comme le montre l'exemple du traitement réservé aux acteurs :

« les acteurs ne recevront plus les sacrements sans renoncer d'abord à leur profession que, par ailleurs, les autorités civiles ne les autorisaient pas à abandonner. À la différence de ces dernières, les théologiens chrétiens avaient, en outre, le projet de ruiner le paganisme ambiant et se préoccupaient davantage du salut des âmes. Si le gouvernement civil romain condamnait moins les spectacles que les acteurs, l'Église, en revanche, blâmait les uns et les autres, car, prétendait-elle, les spectacles devenaient de plus en plus obscènes et les comédiens s'exhibaient de plus en plus lascivement. » (Goetschel, 2007, p. 395-396).

Cette condamnation dogmatique, qui visait l'installation durable de nouvelles manières de voir et de faire incompatibles avec les habitudes « païennes », mettait au centre de l'attention la question du corps, en particulier féminin, siège et enjeu de la séduction et de la dépravation sexuelle et morale sous l'influence diabolique :

« les Pères de l'Église ont grandi dans une civilisation gréco-romaine, dont les idées sont issues du platonisme d'une part, du stoïcisme de l'autre. [...] les Pères ont hérité de ces traditions philosophico-religieuses une conception de la femme selon laquelle il existe non seulement une inégalité entre les sexes, mais surtout une primauté du masculin sur le féminin. Cette primauté marquera, et pour longtemps, la condition de la femme en Occident. Ainsi déterminée dans une relation de dépendance, de subordination, voire de soumission, qui ne pouvait avoir sa source que dans une infériorité naturelle, la femme était faite pour être dominée. » (*ibid.*, p. 399-400).

Hamayon (2012, p. 53-59) rappelle que Tertullien, Berbère de Carthage converti au christianisme à la fin du II<sup>e</sup> siècle, fut le premier auteur chrétien à rédiger un ouvrage (*Traité sur les spectacles*) cherchant à bâtir cette entreprise moralisatrice en condamnant les Jeux du Cirque et le théâtre au nom de leur soumission aux désirs de Satan<sup>186</sup>.

« Quelles sont les raisons essentielles qui légitiment l'interdit de la représentation théâtrale et des spectacles publics en général ? C'est, d'abord, l'idolâtrie sur laquelle ils reposent : seule la foi permet d'y renoncer [...]. Ensuite, les spectacles sont incompatibles avec la sensibilité chrétienne et sont contraires à la discipline [...]. Enfin les spectacles sont contraires et s'opposent à la vérité de Dieu : étant l'œuvre du diable et de son mensonge, ils exposent les fidèles à la tentation et au sacrilège afin de les perdre ; s'y aventurer c'est risquer d'y perdre, sinon sa vie du moins son âme. » (Goetschel, 2007, p. 404).

Tertullien prend pour cible le cadre général où se déroulent les jeux, l'acte même de jouer, les attitudes et les affects qui l'accompagnent, et finalement « l'intention qui y préside » (Hamayon,

---

<sup>185</sup> « S'il fallait suivre la filiation des textes et des invectives formulés contre les spectacles en général par les hauts dignitaires de l'Église, on verrait s'étaler sous nos yeux des centaines de pages. » (Goetschel, 2007, p. 407).

<sup>186</sup> Cette offrande à Satan passe dans le premier cas par l'écoulement du sang des gladiateurs concédé au nom du sacrifice dû aux Dieux et aux morts pour le renouvellement des énergies vitales, et dans le second par la tromperie inhérente à la représentation elle-même : « au moment où il [le comédien] incarne un personnage différent de ce qu'il est, où il agit sous les traits de ce personnage, non seulement il masque l'identité personnelle que Dieu lui a donnée (c'est-à-dire son âme), mais, en prenant par simulation l'identité d'un autre, il dénature et pervertit la sienne. » (Goetschel, 2007, p. 397).

2012, p. 59). Cette dénonciation systématique servira de fondement à toutes les critiques ultérieures, dont celles de Jean Chrysostome (IV<sup>e</sup> siècle), qui inlassablement

« dénonce le goût du luxe, l'exaltation des plaisirs, au point que non seulement le plaisir en tant que tel, mais le fait de parler du plaisir ou plus encore la simple pensée du plaisir corrompt et dissout l'âme humaine. [...] Dès lors, le théâtre qui suscite le plaisir des spectateurs, pourra difficilement provoquer autre chose que l'exécration. » (Goetschel, 2007, p. 407-408).

Ce dégoût du plaisir s'accompagne chez ce penseur d'un mépris pour les mouvements du corps mis en œuvre dans le saut, la danse ou le rire. Comme le précise Hamayon, il est à l'origine de l'idée selon laquelle Jésus-Christ n'a jamais ri, « façon la plus horrible de rompre le silence » (2012, p. 62).

À la même époque, Augustin d'Hippone développa également un préjugé antithéâtral, mais contrairement à Tertullien et Jean Chrysostome, il le fit au nom de « raisons morales et individuelles », en raison d'« une altération du vrai. Le jeu de l'acteur, tout autant que les représentations théâtrales nous éloignent de la vie vraie, authentique. » (Goetschel, 2007, p. 412-413)<sup>187</sup>. En effet,

« les représentations théâtrales ne permettent pas de modifier réellement la vie intérieure des hommes : simples spectateurs, ils sont agis, transportés fictivement par les fortes émotions jouées par des acteurs, ils ont eu du plaisir à les regarder. La représentation théâtrale, mimétique de part en part, ne touche le spectateur que superficiellement » (*ibid.*, p. 408-410).

La critique de la dimension mimétique n'est pas accessoire. En effet, de nouveau elle renvoie à la question du corps. Ce n'est pas d'inconvenance ou de dépravation sexuelle qu'il s'agit, mais du lien établi entre les mouvements et les expressions corporels du comédien (ou du danseur) et leurs origines animales :

« Si les danses sont jugées obscènes et sauvages, c'est qu'elles sont inspirées de manières d'animaux [...] Il ne peut être question d'imiter l'animal puisque l'homme est fait à l'image de Dieu. [...] Pour exclure toute ambiguïté, l'imaginaire chrétien médiéval diabolise l'animal et animalise le diable [...]. Ainsi se confirment deux distinctions essentielles : entre l'âme et le corps d'une part, entre l'homme et l'animal d'autre part. » (Hamayon, 2012, p. 64).

---

<sup>187</sup> « Si l'acteur n'existe qu'à jouer ce qu'il n'est pas, Augustin en tire les conséquences. Tout en reconnaissant au théâtre une valeur raisonnable et à l'acteur une certaine consistance, il ne peut les accepter comme des modèles, car le faux c'est l'inauthentique et l'insincérité : les représentations théâtrales éloignent l'âme de sa quête de la vérité que nous désirons "comme un si grand bien". [...] ni l'acteur, ni la peinture, ni l'image dans le miroir ne peuvent servir de modèle à une vie chrétienne authentique » (Goetschel, 2007, p. 412). Certains auteurs insisteront eux sur le fait que l'incarnation d'un « autrui » par un acteur ne peut que renvoyer à la possession démoniaque.

À travers la condamnation des modes de déploiement du jouer se trouve donc exposée une conception normative de ce que doit être l'être humain pour les penseurs chrétiens, qui sera reprise et adaptée tout au long du Moyen Âge et au début de la période moderne.

### 1.1.2/ L'oscillation entre interdits de principe et tolérance effective

Simon Gabay montre dans ses travaux que la condamnation du théâtre s'est poursuivie durant le Moyen Âge, mais qu'il convient de prendre des précautions en la matière, en raison de l'existence de tensions internes au sein du champ religieux, du fait de l'existence de divergences dans l'interprétation des textes juridiques (conciles, par exemple) ou normatifs (sermons, pamphlets), eux-mêmes issus de différentes positions sociales dans l'institution ecclésiastique.

« Les rapports du théâtre et de l'Église sont complexes, et les réduire à des condamnations aussi violentes qu'éternelles est autant erroné que de se contenter de constater une schizophrénie ecclésiastique. Il existe des points précis qui délimitent la pratique théâtrale, qui varient selon les lieux (une église ou une rue), les hommes (clercs, ayant ou non une charge sacerdotale, ou laïcs), le temps (jour de semaine ou jour de fête) : ce sont ces frontières qu'il faut chercher à mettre en évidence et à comprendre pour trouver une réponse plus fiable. » (Gabay, 2010, §19).

À partir de l'exemple du statut juridique de l'histrion (mime), l'historien interroge les ambiguïtés des autorités religieuses en matière de capacités économiques (droit de recevoir ou de pratiquer des dons, notamment). Alors que l'un des textes de référence des penseurs médiévaux, le *Décret* de Gratien (milieu du XII<sup>e</sup> siècle), s'appuie sur Augustin pour interdire toute rétribution dans le cadre de l'exercice de son métier d'histrion, *La Glose ordinaire* du *Siracide* (XII<sup>e</sup> siècle) considère que l'aumône est licite, car il s'agit de venir en aide à tout chrétien dans le besoin. À partir de ces textes, les commentateurs vont prendre position : une lecture rigoriste considère que toute rétribution de l'histrion est interdite (comme celle des jongleurs) et que l'aumône n'est réservée qu'aux cas de nécessité absolue (Gabay, 2012, §10).

« En face, d'autres canonistes sont plus souples, tolérant le don tant qu'il est à l'homme et non au praticien d'un métier infamant, comme Sicard de Crémone (c. 1180). C'est cette deuxième solution qui va s'imposer avec sa reprise par Huguccio (c. 1190) (lui-même repris dans la glose ordinaire au *Décret* de Jean le Teutonique) » (*ibid.*, §11).

En revanche, l'histrion ne se voit pas accordé le droit d'effectuer le don d'aumône, ni de donner la dîme personnelle<sup>188</sup>. En fait, il faudra attendre la fin du XIII<sup>e</sup> siècle – notamment par l'intermédiaire de Thomas d'Aquin – pour que l'histrion soit réhabilité : « pour peu que chacun

---

<sup>188</sup> Certains penseurs de l'époque considéraient que l'histrion devait donner la dîme personnelle, mais que l'Église ne devait pas l'accepter, pour ne pas donner l'impression qu'elle approuvait la « souillure du crime » commis par l'histrion.

fasse preuve de mesure, sa pratique est acceptée, et sa capacité économique est, semble-t-il, alors complète : la réception de l'aumône comme une rétribution, mais aussi le don de l'aumône et de la dîme. » (*ibid.*, §20).

Pourtant, les choses ne sont pas si simples. Gabay rappelle en effet que la « perfection formelle » de textes comme le *Décret* ou le *Siracide* aimante la pensée médiévale, et produit des effets – néfastes pour l'histrion – jusqu'à la Renaissance. De nouveau, les figures diabolique et démoniaque sont mobilisées pour justifier cette condamnation d'un métier, dont les membres sont perçus comme les voleurs « de l'argent dû aux vrais pauvres » (*ibid.*, §27). Les membres du clergé sont particulièrement concernés par cette nécessité de ne pas donner d'argent à l'histrion : tout contrevenant devient également un voleur, et engage l'Église dans son geste, point que les franciscains mettent un point d'honneur à dénoncer avec vigueur tout au long des XIII<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècle, quand bien même les positions officielles s'étaient faites moins dures envers les histrions. Si l'on suit Gabay, les prises de position franciscaines illustraient les tensions existant entre différents secteurs de l'Église, tensions qui ont conduit à des évolutions contradictoires se réclamant toutes de l'héritage antique et de la parole des Pères de l'Église.

« Tous les réformateurs (du Moyen Âge, mais aussi de la période suivante), contre-réformateurs et autres personnes tentées par un retour aux sources du christianisme finissent par (re)condamner les histrions. [...] derrière des innovations non négligeables, l'ambition profonde d'une Église toujours tentée par sa version ascétique n'évolue pas, et se réaffirme constamment. » (*ibid.*, §36).

Face à ce corpus théologique contradictoire, il n'est pas aisé « de savoir quelles conclusions sont retenues dans la pratique, surtout dans le cas de l'histrion dont la réalité quotidienne est encore extrêmement mal connue » (*ibid.*, §39), même si des éléments épars permettent de penser qu'il existait une certaine liberté pratique en la matière. Ici, l'analyse des pratiques théâtrales et de la place de l'acteur<sup>189</sup> médiéval permet de préciser les choses.

En premier lieu, il n'est pas inutile de rappeler un point important soulevé par Duby :

« au XIV<sup>e</sup> siècle, dans les villes au moins, par l'action de propagande des ordres mendiants, le christianisme a commencé de devenir une religion populaire, ce qu'il avait cessé d'être depuis des siècles, et que par le sermon en langue vulgaire, par le théâtre, par les *sacre rappresentazioni*, par le chant des laudes, se sont peu à peu révélés au peuple laïc un certain nombre de préceptes évangéliques et un aspect du visage du Christ qui lui étaient jusqu'alors inaccessibles. » ([1979] 2002, p. 1197-1198).

---

<sup>189</sup> Comme le précise Marie Bouhaïk-Gironès (2010, note 20), le terme acteur désignait généralement un auteur durant la période médiévale, alors que le mot « joueur » désignait le comédien. Toutefois, j'utiliserai le terme acteur au sens contemporain.

En dépit de l'antithéâtralisme dogmatique donc, la pratique théâtrale – sous sa forme du « mystère » – servit aux autorités chrétiennes pour « toucher » un public plus large que les doctes et les membres des classes supérieures de l'époque. Bouhaïk-Gironès montre de son côté que les pratiques professionnelles des acteurs ne se cantonnaient pas au seul style des Passions. Grâce à des études archivistiques originales (fonds notariés, documents comptables municipaux, fonds judiciaires), l'historienne décrit un ensemble d'activités variées (occasionnelles ou non, parlées, chantées ou simplement figurées, liées à un sujet religieux ou laïc), menées dès le XIII<sup>e</sup> siècle<sup>190</sup>, et parfois encadrées contractuellement par des règles individuelles et collectives précises et rigoureuses (obligation de jouer dans une seule compagnie, obligation de jouer en cas de marché obtenu, paiement en cas de maladie, etc.).

Si les éléments biographiques concernant ces acteurs sont rares et parfois lapidaires, les données lui permettent d'affirmer qu'existait une « grande diversité de situations et de pratiques » (*ibid.*, §9), prises en charge par les autorités politiques et religieuses :

« Mises en scène du grand mythe fondateur de la chrétienté, les représentations théâtrales du mystère de la Passion dans la capitale du royaume sont prises en charge depuis la fin du XIV<sup>e</sup> siècle par la célèbre confrérie de la Passion et Résurrection de Notre Seigneur Jésus-Christ, association de bourgeois de conditions sociales diverses, entièrement dévouée à la cause dramatique, reconnue par Charles VI en 1402 par lettres patentes qui consacrent la confrérie, et lui octroient le monopole des représentations de la Passion dans Paris. » (*ibid.*, §11-12).

Cette diversité ne doit pas surprendre : Matthieu Bonicel et Katell Lavéant (2010) rappellent l'omniprésence du théâtre dans l'espace public du Moyen Âge, et Bouhaïk-Gironès insiste sur sa forte valorisation, notamment en raison de sa position particulière dans le rapport à l'apprentissage corporel (voix, gestes, mémoire), mais surtout rhétorique – jusque dans les collèges jésuites de l'époque (Bouhaïk-Gironès, 2011).

« La transmission et l'apprentissage par le théâtre sont choses courantes, des petites écoles à l'université, jusqu'aux institutions didactiques que sont les basoches, les puy et les confréries joyeuses. Formés et exercés aux techniques théâtrales de façon fréquente et précoce pour développer leur savoir-faire rhétorique, les individus sont aptes à la performance. Ainsi, il y a moins lieu d'être surpris de la capacité de la société médiévale à jouer sans cesse ses valeurs, les histoires saintes et les mythes chrétiens, tant elle a le goût et l'expérience du théâtre. » (Bouhaïk-Gironès, 2010, §15).

---

<sup>190</sup> Elles devaient être approuvées par les autorités ecclésiastiques. Sur ce point, pour la période du XV<sup>e</sup> siècle, lire Gabay (2010).

On voit bien la différence fondamentale séparant l'acteur et l'histrion : le théâtre constitue ici un « jeu de parole [notamment en français<sup>191</sup>] plus que de geste et de corps » (*ibid.*, §15). Un jeu de parole ouvert sur le public :

« le théâtre médiéval reste un divertissement ouvert, même lorsqu'il se veut édifiant. La représentation théâtrale n'est alors pas totalement distincte du jeu de société [...]. Selon les catégories modernes, on se situe ici au seuil du théâtre, mais non au cœur de l'art dramatique, dans la mesure où le public n'est pas fondamentalement distinct des acteurs, ce qui ménage au sein de toute représentation une part d'improvisation ou de jeu avec le public. » (Mussou et Tabard, 2010, §28).

C'est sans doute ce qui explique que les positions antithéâtrales aboutiront à concerner tous les pratiquants, acteurs, jongleurs et histrions : non seulement le corps finirait par reprendre de l'importance dans la performance, mais la parole, circulant parmi les acteurs et le public<sup>192</sup>, se ferait plus critique à l'égard des autorités spirituelles et temporelles, les pièces devenant de fait, en particulier à partir de la fin du Moyen Âge, puis durant la Renaissance, un espace de discussions politiques et religieuses souvent protestataires, y compris chez les étudiants, dont certains n'hésitent pas à remettre en cause publiquement la puissance royale à travers des farces (Bouhaïk-Gironès, 2011).

« Des témoignages issus des villes du sud des Pays-Bas soulignent ainsi une attitude particulièrement critique d'un public qui utilise l'occasion de se réunir fournie par la représentation comme un espace pour débattre des idées de la Réforme à un moment où les autorités catholiques répriment sévèrement ce type de discussions sur la voie publique. » (Bonicelet et Lavéant, 2010, §25).

Selon l'hypothèse défendue par les deux historiens (qui, selon eux, demanderait toutefois à être approfondie), le jouer constituait un facteur de résistance (religieuse et politique), de desserrement des contraintes autoritaires, une caisse de résonance aux tensions politiques et religieuses<sup>193</sup>. Son ancrage dans la sociabilité quotidienne, et notamment ses liens avec les rituels

---

<sup>191</sup> La maîtrise du français était un enjeu du système scolaire au moins depuis le milieu du XV<sup>e</sup> siècle (Bouhaïk-Gironès, 2011).

<sup>192</sup> « on peut bien parler d'un mouvement de communication réciproque entre la scène et la salle. En effet, la parole théâtrale libère celle du public, qui s'exprime et débat des affaires du temps avant, pendant et après la représentation, profitant de l'occasion fournie par cette dernière pour s'assembler (alors que les rassemblements publics sont étroitement surveillés par les autorités). La mise en scène de questions théologiques couvertes par le jeu des allégories permet ainsi la discussion ouvertement critique au sein du public, et elle témoigne parallèlement du désir de ce public de porter le débat sur la place publique (au sens figuré et au sens propre, grâce au dispositif scénique construit sur la place du village ou improvisé à l'intérieur de l'auberge, autre lieu de sociabilité par excellence). » (Bonicelet et Lavéant, 2010, §27).

<sup>193</sup> Au moment où je terminais la rédaction de mon HDR, un dossier consacré à la « haine du théâtre » est paru dans la revue *Littératures classiques*. Dans l'introduction, François Lecercle et Clothilde Thouret reviennent sur différentes polémiques théâtrales, indiquant que derrière la dimension stéréotypée des critiques se lisent des modifications discrètes liées « au contexte du débat et aux affiliations des adversaires [...] on comprend à quel point le théâtre a servi de caisse de résonance, au point de servir parfois d'exutoire : ces controverses sont souvent l'expression déplacée de crises et de tensions d'une tout autre nature, qui parfois n'ont rien à voir avec le spectacle. (2019, p. 7-8). Par exemple, « pour les polémistes protestants de la fin du XVI<sup>e</sup> et du début du XVII<sup>e</sup> siècle, le

religieux ou certains grands événements politiques et sociaux, montrait par ailleurs qu'il n'était pas simple divertissement plaisant, mais partie intégrante de l'organisation de la vie sociale. C'est cette unicité qui finirait par disparaître sous les attaques répétées de l'Église et de l'État, dont de nombreux représentants percevaient le caractère subversif peu compatible avec les tentatives de consolidation de pouvoirs centraux. Comme le souligne Thierry Wendling, la proximité entre jeu et rituel, qui caractérise le jouer, n'était pas sans poser de problèmes aux représentants de l'Église :

« il convient de revenir à la condamnation initiale des jeux. Celle-ci découle, me semble-t-il, de la volonté de monopoliser le contrôle des actions rituelles par le clergé, en lien avec son rapport privilégié à Dieu ; de là résulte l'interdit sur les actions à effet symbolique, comme le jeu et la "magie", qui peuvent être réalisées sans intervention divine (ou de ses agents sur terre) et qui contredisent donc le discours théologique. » (2017, §14).

### 1.2/ De la difficulté à canaliser les « passions ludiques »

La mise à l'index du jeu et du jouer ne s'arrêtait bien évidemment pas au théâtre et concernait toutes les pratiques pouvant s'y rattacher. Selon Élisabeth Belmas, il convient de distinguer deux périodes en matière de législation du jeu.

« Les textes du XVI<sup>e</sup> siècle restent longtemps décalqués des ordonnances médiévales. Charles IV le Bel en 1319, puis Charles V en 1369 avaient défendu de jouer "aux Dez, aux tables ou trictrac, au palet, aux quilles, à la boule et à d'autres jeux semblables" – auxquels le prévôt de Paris ajoutait en 1397 la paume et les cartes –, tous jeux que les textes du XVI<sup>e</sup> siècle continuent à proscrire jusqu'en 1560. Ce mélange de jeux de hasard et de jeux d'adresse [...] disparaît par la suite. À partir de 1586, la loi s'en tient désormais aux jeux de hasard et d'argent ainsi qu'aux brelans, réduits et académies où ils se réfugient. » (2006, p. 87).

Si les jeux de hasard ont constitué la cible privilégiée des interdits légaux jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, c'est notamment parce que « le jeu est considéré comme une invention diabolique<sup>194</sup> par les moralistes depuis le haut Moyen Âge, comme peuvent l'illustrer les joueurs de dés qui jouent les vêtements du Christ. » (Mussou et Tabard, 2010, §21). Et les deux historiennes de préciser : « À ces préjugés religieux et moraux s'ajoutent des préjugés politiques : le joueur de dés ne se muscle pas et donc ne se prépare pas à la guerre ! » (*ibid.*) Cet argument sera abandonné à l'époque moderne, mais remplacé par un d'une nature proche, qui m'intéresse au premier chef : au XVIII<sup>e</sup> siècle, le législateur craint en effet que le jeu pousse les hommes « à négliger le travail les jours ouvriers, à oublier les devoirs religieux les jours fériés. » (Belmas, 2006, p. 96). Je reviendrai plus loin sur ce point.

---

réquisitoire contre le théâtre est un moyen de disqualifier l'Église de Rome, accusée de théâtraliser la religion en faisant de la messe une cérémonie aussi théâtrale qu'idolâtre. » (*ibid.*, p. 8).

<sup>194</sup> En anglais, le jeu de dés est parfois appelé *devil stones*, les pierres du diable.

Jean-Michel Mehl décrit précisément le périmètre de cette condamnation : offense à Dieu du fait des blasphèmes qui ne manquent pas de s'exprimer en multiples occasions et de l'idolâtrie dont le jeu fait l'objet, celui-ci

« pousse au mépris de Dieu [...] Ce mépris devient aussi mépris de soi-même, car le jeu a partie liée avec de nombreux péchés capitaux, comme l'avarice, l'envie ou la colère, qui sont le lot commun de tous les joueurs. De plus, le jeu est gaspillage du don divin le plus précieux, le temps, qu'en raison des enjeux le joueur ne se contente pas de gaspiller, puisqu'il vend même ce temps qui n'appartient qu'à Dieu, œuvrant donc de la même façon que l'usurier. Enfin, le jeu est aussi une forme de mépris du prochain, mépris contraire aux règles de la morale chrétienne et à celles qui permettent la vie en société. » (Mehl, 2009).

À tout ceci, s'ajoute le péché de convoitise attisé par les jeux de hasard, en contradiction avec le IX<sup>e</sup> commandement (Belmas, 2006, p. 21).

Mais comme ce fut le cas pour le théâtre, la condamnation de la pratique du jeu de dés eut des effets pour le moins contrastés<sup>195</sup>, y compris parmi les membres cléricaux<sup>196</sup> :

« le discours des théologiens, des canonistes et des prédicateurs ne permet pas de rendre compte à lui seul de la perception du jeu dans la société médiévale : tous, clercs ou laïcs, ne partageaient pas une attitude totalement négative. On peut ainsi parler d'un jeu toléré, même si une ferme distinction demeure entre les jeux de hasard, condamnés, et les autres. » (Mussou et Tabard, 2010, §21).

Ainsi faut-il de nouveau noter que Thomas d'Aquin se distinguait parmi les théologiens, et attribuait au jeu la « double positivité » déjà dégagée par Aristote.

« D'une part, le jeu appartient au domaine du repos nécessaire à l'esprit fini, qui ne peut s'appliquer continuellement à des tâches intellectuelles sans ressentir une fatigue proportionnée à la difficulté de la tâche et à son éloignement des choses sensibles. [...] D'autre part, il est une vertu qui a les jeux pour objet et que les jeux développent, c'est l'*eutrapelia*, l'urbanité ou la bonne humeur, et cette vertu est nécessaire en société. À tel point que Thomas d'Aquin admet parfaitement qu'il puisse même y avoir péché à ne pas jouer » (Duflo, 1997, p. 13-54, §11-12).

Mais Thomas d'Aquin assujettissait cette double positivité à une nécessaire retenue dans la pratique<sup>197</sup>.

---

<sup>195</sup> « Les relations entre les autorités et le jeu sont d'une manière générale tumultueuses. Souvent, l'acte répressif constitue la première trace tangible de l'existence du jeu. Le pouvoir royal peut intervenir, mais l'action n'est pas très fréquente à ce niveau : on recense une douzaine d'ordonnances royales sur le jeu entre 1254 et 1537. Des condamnations au niveau municipal sont plus nombreuses ; un arsenal de mesures émane également de l'autorité spirituelle et est destiné aux clercs, tout en ne négligeant pas les laïcs. [...] En dépit de ces contraintes judiciaires, les jeux de hasard ont toujours été pratiqués : si l'on ne dispose d'aucun moyen précis pour évaluer l'efficacité de ces lois, tout suggère qu'elles n'avaient qu'un impact limité. » (Mussou et Tabard, 2010, §26).

<sup>196</sup> « Toute une documentation législative, réglementaire ou répressive, comme une législation ecclésiastique formelle interdisant aux prêtres, moines et évêques de jouer, permet également de faire du jeu un objet d'histoire. Le caractère répétitif de cette législation montre que les ecclésiastiques respectaient peu cette interdiction » (Mussou et Tabard, 2010, §14).

De fait, les jeux étaient pratiqués de manière extrêmement courante au Moyen Âge. Michel Rouche souligne par exemple que les Francs du haut Moyen Âge jouaient aux dés et aux échecs, les secondes en raison de leur aptitude à l'apprentissage de la stratégie militaire. Ce second point est essentiel dans la compréhension du rapport au jeu d'une partie de la population de l'époque. Rouche détaille ainsi la manière dont des peuples comme les Francs habitaient les jeunes garçons à la pratique d'exercices sportifs (l'équitation en particulier) et à la chasse<sup>198</sup>, de façon à les « entraîner à la guerre, à l'art de tuer » (1985, p. 469). Cette pratique était fort prisée, y compris parmi les membres du clergé, en dépit des « condamnations répétées par tous les conciles mérovingiens et carolingiens contre les membres du clergé qui portent les armes et chassent avec chiens et faucons » (*ibid.*, p. 472)<sup>199</sup>. Ces formes agressives, violentes du jouer renseignent sur le rapport au monde qu'entretenaient les Francs, et on voit bien encore une fois qu'elles dépassaient le cadre du simple divertissement.

Plus généralement, la valorisation de la force physique – et la nécessité de son développement et de son entretien – fut une constante durant toute la période médiévale, particulièrement parmi les guerriers. À tel point que la force ostentatoire devint une valeur masculine centrale dans les groupes de chevaliers – qui gagnèrent en puissance sociale entre la fin du X<sup>e</sup> et le XIII<sup>e</sup> siècle<sup>200</sup> –, en tant qu'expression corporelle de la virilité réalisée<sup>201</sup> (Thomasset, 2011). Et ceci en dépit des restrictions successives imposées par le pouvoir religieux au champ martial (interdiction de piller les Églises, de s'attaquer aux paysans, de faire la guerre les jours saints – dont le dimanche), jusqu'à le confiner aux périodes de Croisade (Duby, [1979] 2002, p. 1097-1098).

---

<sup>197</sup> Duflo souligne le point commun de Thomas d'Aquin avec saint François de Sales (XVI<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> siècle) : « Mesuré, il doit demeurer une activité mineure dont la véritable signification est toute négative : c'est le moment indispensable de non-travail. Il n'a de l'activité que l'apparence puisqu'il ne saurait se concevoir sainement que comme repos de l'activité. » (1997, p. 13-54, §18).

<sup>198</sup> Celle-ci constituait « le moment privilégié pour assimiler les lois de la survie [...] l'unique loi, celle du plus fort. » (Rouche, 1985, p. 499).

<sup>199</sup> L'abandon effectif du port des armes dans le clergé semble dater du XI<sup>e</sup> siècle (Duby, [1979] 2002, p. 1095).

<sup>200</sup> Par exemple, c'est au XIII<sup>e</sup> siècle que, à Namur, les chevaliers gagnèrent la liberté personnelle alors principalement réservée aux nobles (dont la légitimité sociale et politique reposait sur le lignage, de transmission essentiellement masculine à partir d'une période courant entre la fin du XI<sup>e</sup> et le XII<sup>e</sup> siècle). « Ce fut seulement dans les dernières années du XIV<sup>e</sup> siècle que les alliances matrimoniales et l'extension à tous les chevaliers du titre de "noble homme" confondirent enfin les deux groupes. » (Duby, [1979] 2002, p. 1053). Duby précise toutefois que, dans les régions françaises, les chevaliers au service de l'Église s'affirmèrent comme groupe social privilégié du point de vue temporel et spirituel, dès le XI<sup>e</sup> siècle (*ibid.*, p. 1065), parallèlement à l'effondrement du pouvoir royal. C'est de cette période que date la spécialisation militaire des chevaliers, dont le modèle idéal (*le miles Christi*) sera imposé par l'Église, y compris à la haute noblesse (*ibid.*, p. 1195).

<sup>201</sup> Et pas seulement en puissance, comme c'est le cas lorsque les chevaliers font preuve de forfanterie, vantant leurs exploits guerriers et sexuels jusqu'à l'affabulation.

Comme Georges Duby le rappelle, l'État médiéval en construction – à travers la figure des Princes régionaux et du Roi – joua un rôle dans la diffusion de l'idéal guerrier à une plus large échelle que la noblesse *stricto sensu*. En effet, en adoubant et en armant pour service rendu des « vilains », « aventuriers vigoureux » de basse classe, le pouvoir séculier déplaça la frontière entre les groupes sociaux, et contribua à perpétuer la société chevaleresque et ses valeurs martiales, renforcées au cours de la « jeunesse<sup>202</sup> », ce « temps de l'impatience, de la turbulence et de l'instabilité », en quête « de la gloire et du “prix”, par le moyen de la guerre, et plus encore du tournoi » (*ibid.*, p. 1148) :

« La joie règne dans ces bandes. Le chef dépense sans compter, aime le luxe, le jeu, les mimes, les chevaux, les chiens. Les mœurs y sont fort libres. La grande affaire est cependant de combattre, “en tournoiement et en guerres”. [...] Les compagnies de jeunes forment par conséquent l'élément de pointe de l'agressivité féodale. » (*ibid.*, p. 1150).

De la même manière que Roberte Hamayon l'a montré dans le cas des Bouriates, Duby établit un lien explicite entre le jouer des chevaliers – « briller au combat » et « parader dans les réunions sportives » (*ibid.*, p. 1155) – et le désir de trouver une compagne avec qui se marier. De nouveau, on voit donc bien que les enjeux – la perpétuation du lignage glorieux en faisant étalage de sa virilité, quitte à risquer la mort – de cette modalité de l'action ne s'épuisent pas dans l'idée de simple divertissement plaisant.

Il ne faudrait pas laisser penser que seuls les membres des couches dominantes de la société médiévales se prêtaient aux jeux, qu'ils soient de force ou d'adresse (subdivisés eux-mêmes en jeux d'exercice et en jeux d'industrie – comme les échecs). Les rois de France Charles IV et Charles V notamment encouragèrent, durant le XIV<sup>e</sup> siècle, leurs sujets à se perfectionner aux jeux de l'arc et de l'arbalète, « utiles à la défense du pays, au lieu de perdre leur temps et leur argent aux dés, tables, trictrac » (Belmas, 2011, p. 448), Charles V promulguant même une ordonnance prétendant interdire la pratique de tous ces jeux divertissants (Mehl, 2009).

Comme Jean-Dominique Delle Luche y insiste pour le cas des villes du Saint-Empire<sup>203</sup>, les jeux de tir pratiqués durant la fin du Moyen Âge et l'époque moderne (arc, arbalète et plus rarement arquebuse) étaient des compétitions régulières et prisées, menées en temps de paix sur des périodes relativement longues (généralement d'avril à octobre) :

---

<sup>202</sup> Période de l'existence du chevalier courant de l'adoubement à la paternité durant laquelle il mène une vie d'aventure, accompagné d'un mentor et d'un groupe de pairs.

<sup>203</sup> Delle Luche précise que la France et l'Angleterre ont connu de telles pratiques dès le XIV<sup>e</sup> siècle.

« la cible est immobile, le tireur dispose de temps pour effectuer son coup en toute commodité. Le tir est ainsi à la lisière entre l'entraînement militaire proprement dit et les activités ludiques et festives "inutiles" ; on peut parler d'un phénomène martial ou sportif. Le tir se manifeste sous deux formes, celle de la *société de tir*, c'est-à-dire d'une association urbaine d'entraînement régulier des bourgeois au sein de la communauté, ou celle du *concours* incluant des localités parfois assez lointaines. » (2015, §2).

Les jours de compétition étaient fixés en fonction des rythmes saisonniers, des interdictions religieuses, des exigences municipales et des attentes propres aux sociétés de tir et à leurs membres (ainsi, organiser un concours plus prestigieux que celui d'une municipalité concurrente nécessitaient de prévoir une date pratique pour les tireurs – qui devaient se déplacer).

Au même moment, l'Europe connaissait une « invasion ludique », pour reprendre l'image de Mehl, les dés, avec leurs dizaines de variantes repérables, constituant l'archétype du jeu de hasard tant dénoncé par les autorités cléricales et politiques. Selon l'historien, leur succès tient notamment à la simplicité du matériel utilisé pour les fabriquer<sup>204</sup>, mais également à l'enjeu proprement ludique auxquels ils renvoyaient : les dés permettaient que s'expriment chez les joueurs des pulsions puissantes au point de rencontre entre l'*alea*, l'*ilinx* et l'*agôn*, pour reprendre les catégories bien connues de Caillois. En outre, les dimensions financières engagées dans certaines parties pouvaient atteindre des « sommes fantastiques », selon l'expression de Mehl. La diffusion, à la même époque, des jeux de cartes, facilitée par les nouvelles techniques de l'imprimerie, ajouta du « piquant » à ces pratiques : la tactique et la réflexion, nécessaires dans le jeu d'échecs<sup>205</sup>, furent en effet de plus en plus importantes, ce qui modifia pour partie la place de l'*alea* dans la manière d'appréhender la pratique (aussi bien pour les joueurs que pour les observateurs).

Ce point est important pour comprendre les évolutions en matière de jugement concernant les dispositifs ludiques. Alors que les jeux d'adresse et de force avaient pour vocation à préparer les individus en cas d'attaques ennemies ou de guerres, un jeu comme les échecs était toujours perçu au Moyen Âge comme il l'était par les Francs :

« Le jeu a la faveur de l'aristocratie au point que sa maîtrise est partie intégrante de toute bonne éducation noble. En même temps, il est de plus en plus répandu dans les milieux de la bourgeoisie, comme en témoigne sa mention très fréquente dans les inventaires après décès. Les inventaires

---

<sup>204</sup> Cette facilité explique d'ailleurs en partie les tentatives d'éradication à l'encontre de ce jeu. « La réglementation des jeux par les autorités touche tout d'abord leur fabrication. Ainsi était interdite la confection de dés *longnés*, c'est-à-dire "frottés à la pierre d'aimant", *mepoints*, c'est-à-dire "pipés", et plombés, reconnaissance implicite de larges pratiques frauduleuses. Avec ce type de réglementation, s'affirme une tentative d'encadrement du jeu, d'autant plus diabolique qu'il s'en remet au hasard et qu'il suscite la tromperie. » (Mussou et Tabard, 2010, §25).

<sup>205</sup> Dont les règles ont connu de profondes évolutions entre leur introduction en Europe (en provenance d'Asie *via* l'Inde puis les royaumes orientaux) et la Renaissance. L'une de ces évolutions concerne la manière de bouger les différentes pièces, et la subtilité qu'y gagne le jeu, auparavant pratiqué comme un « jeu de massacre ».

nobiliaires, quant à eux, ont consigné le souvenir de multiples échiquiers luxueux, faits de bois rares, combinant parfois le jaspé, l'ivoire ou le cristal et serti d'une grande variété de pierres précieuses. » (Mehl, 2009).

Enjeu d'éducation, marque de richesse, le jeu d'échecs figurait donc dans l'arsenal des pratiques sociales valorisées, en raison à la fois de leur rôle de médiateur dans l'incorporation de certaines dispositions pratiques et de marqueur symbolique (aussi bien du point de vue des règles du jeu – le roi est la pièce centrale des échecs et des jeux de cartes – que de celui de la propriété des capitaux économiques – les échiquiers luxueux disaient quelque chose de leur propriétaire).

De manière générale, la fin du Moyen Âge se caractérise donc par un paradoxe : l'arsenal répressif mis en place pour soutenir le discours de condamnation du jeu n'a pas eu les effets escomptés. Loin d'avoir disparu, les jeux se sont multipliés, complexifiés et répandus dans toutes les catégories sociales. En revanche, comme le précise Mehl,

« la notion de jeu a complètement éclaté [...]. Et les pouvoirs finissent par accepter la distinction pourtant déjà établie par la scolastique entre jeux interdits, jeux reconnus – voire exaltés, comme les jeux à base d'exercices physiques – et jeux tolérés. De fait, seule demeure la répression des jeux de hasard » (*ibid.*).

Mais devant l'impossibilité de faire respecter cet interdit, les pouvoirs civils finirent par mettre en place des dispositifs de contrôle permettant de tirer partie de ces pratiques : en créant des maisons de jeux strictement contrôlées, les autorités alimentaient ainsi les recettes fiscales.

### *1.3/ Le jouer, vecteur et victime du procès de civilisation ?*

« L'attitude ludique est condamnée si elle donne lieu à des excès. [...] C'est ainsi que l'on peut analyser, avec Daniel Poirion, le passage au XIV<sup>e</sup> siècle, des tournois, véritables batailles où il en va de la vie même des participants, aux joutes où le théâtre l'emporte sur le sport. On se sert alors de la joute pour paraître plutôt que pour affirmer sa prouesse : c'est la métamorphose de l'*agôn* en *mimesis*, de la compétition au simulacre, de la chevalerie de fait à la chevalerie factice. Cette spectacularisation peut également être entendue comme une canalisation de la violence par le jeu, ce dont témoigne une volontaire mainmise des autorités sur les pratiques ludiques. » (Mussou et Tabard, 2010, §24).

Ces changements ne sont pas anodins, car ils témoignent d'une évolution dans les sensibilités des sociétés royales à l'égard de pratiques centrales dans l'organisation sociale, et d'une transformation dans la perception que les individus avaient d'eux-mêmes et des autres (Elias, [1939] 1973 ; [1939] 1975). L'encadrement politique du jouer et des jeux connaît donc dès la fin du Moyen Âge une transformation qui commence à rompre avec la *doxa* religieuse et philosophique :

« Certes le jeu reste illicite, mais les autorités sont de plus en plus conscientes de leurs limites dans cette répression. On passe finalement de la répression du jeu à la répression des jeux. Les grands vainqueurs de cette évolution sont les jeux sportifs, comme “recreacion” physique. S’établit ainsi une hiérarchie : jeux sportifs et intellectuels sont non seulement tolérés et valorisés, mais encore replacés à l’intérieur d’un discours pédagogique. Ce sera surtout le cas à la Renaissance. » (Mussou et Tabard, 2010, §26).

Ce triple mouvement de hiérarchisation/séparation/spécialisation a parachevé l’éclatement du jouer unifié<sup>206</sup>, conduisant à une évolution contrastée des différentes formes de jeux (les jeux réglés l’emportant peu à peu sur les formes de jeu plus spontanées), et des perceptions qui allaient de pair :

« On ne jugera pas semblablement du phénomène ludique selon qu’il fait intervenir le corps ou l’esprit, selon qu’il se prête plus facilement à l’excès ou à la mesure, selon qu’il engage ou non de l’argent, mais aussi selon qu’il s’agit d’un jeu de nobles ou de vilains, d’hommes ou d’enfants. » (Duflo, 1997, p. 13-54, §22).

Belmas rappelle d’ailleurs que les discours, notamment religieux, trouveraient une certaine homogénéité à partir du XVI<sup>e</sup> siècle, en cherchant à « déterminer des règles de conduite en la matière » (2006, p. 21). En particulier, les attaques persistantes contre les jeux de hasard, au moins jusqu’au début du XVIII<sup>e</sup> siècle, ont également contribué à dévaloriser la « compréhension courante du “jouer” » comme l’écrit Hamayon. Les pratiques ludiques se doivent d’être canalisées pour ne pas déranger l’ordonnancement social et religieux, le procès de civilisation jouant en quelque sorte contre le jouer qui l’accompagne pourtant.

Parallèlement, Thierry Depaulis estime que le rapport au jeu a connu de profonds changements entre les XV<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, aussi bien dans les pratiques elles-mêmes (diversification des jeux, complexification des règles, modification des mœurs des joueurs) que dans la lente édification d’une « économie ludique<sup>207</sup> », contribuant tout à la fois à l’élaboration progressive

---

<sup>206</sup> « c’est en dissociant les jeux les uns des autres – et, plus précisément, en séparant les jeux de combat des autres types de jeux – que ces pouvoirs sont parvenus à dévaloriser la compréhension courante du “jouer”. C’est ainsi que “jouer” s’est trouvé peu à peu réduit à quelque chose de frivole et futile, insignifiant, donc pour les enfants. Dans le même temps, les jeux de combat se sont développés séparément sous d’autres noms, art militaire, sport... » (Hamayon, 2012, p. 16-17).

<sup>207</sup> « La qualité et l’abondance de son papier, la situation géographique centrale de la France, sa démographie en pleine croissance, expliquent l’essor spectaculaire de la production de cartes à jouer dans ce pays. Mais il faut y ajouter les innovations graphiques qui ont permis de limiter l’emploi de bois gravés aux seules figures [...]. Cette simplification des tâches, entraînant une notable réduction des coûts, permit aux cartiers français d’imposer leurs productions à l’ensemble de l’Europe. Ce fut essentiellement l’œuvre des deux principales cités marchandes du royaume, Rouen et Lyon. Aux XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, la France devint ainsi le “grenier à cartes de l’Europe”. » (Depaulis, 2009c). Pour plus de détails sur les évolutions de l’économie du jeu de cartes entre les XV<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, lire Belmas (2006, p. 243-286).

d'un marché spécifique, et à la politique fiscale<sup>208</sup> de l'État français en pleine consolidation intérieure et extérieure :

« Beaucoup de ces apports nous viennent d'Italie. Alors que les pratiques se complexifient, avec l'édiction de règles et la publication de manuels, des comportements nouveaux apparaissent dans la rue comme dans des lieux clandestins. En même temps, on assiste aux débuts d'une professionnalisation de l'économie, avec une "commercialisation" des jeux : nouveaux métiers tels les cartiers ou les tabliers, éditions de manuels, exploitation des jeux d'argent dans des maisons de jeux, premiers impôts sur les jeux. » (Depaulis, 2009a).

Toutes ces évolutions sont loin d'être anecdotiques, et leurs impacts dépassent largement le cadre du divertissement, puisqu'ils renseignent sur l'évolution des rapports de pouvoir au sein de la société moderne, tout en participant à leur concrétisation. Ainsi, pour ne prendre qu'un exemple intéressant la sociologie des professions, l'apparition et la consolidation du corps de métier des cartiers illustrent à la fois le renforcement social des producteurs de jeux et le desserrement simultané que les pratiques ludiques connurent à l'époque, en comparaison de la situation de leurs prédécesseurs décieurs.

« Au Moyen Âge, la production de dés et de pions, de tabliers de trictrac et d'échiquiers était, pour l'essentiel, confiée aux tabletiers et aux ivoiriers, qui réalisaient d'autres objets. Et si les dés pouvaient trouver en la personne des décieurs des professionnels spécialisés dont le métier était réglementé à Paris dès 1260 et à Toulouse en 1297, il ne semble pas que cet artisanat ait occupé un rang important. [...] L'émergence et la professionnalisation des cartiers sont en revanche plus nettes et plus durables. Les premiers artisans qui se disent tels apparaissent, timidement, autour de 1400 [...]. En 1455, les cartiers (naypers) de Barcelone sont admis à faire partie d'une confrérie ; en 1466, les "naypiers" de Toulouse forment une communauté. Désormais solidement encadrés, les cartiers constituent un corps de métier particulier, car les cartes à jouer nécessitent un savoir-faire qui ne s'improvise plus » (Depaulis, 2009c).

Si les cartiers ont ainsi pu bénéficier d'un accroissement de prestige social, c'est que le jeu dont ils contribuaient à la diffusion avait gagné en importance dans de nombreuses pratiques sociales.

Plus généralement, Belmas montre bien que la place du jeu dans la société moderne allait s'affirmer et ne jamais se démentir, en dépit des quelques tentatives de contrôle direct mises en œuvre par l'État royal (particulièrement sous Louis XIII et au cours de la période de Réforme/Contre-Réforme) :

---

<sup>208</sup> « Dès le XIII<sup>e</sup> siècle s'était esquissée la tentation de tirer des jeux une ressource fiscale. Il est vrai que cette approche était restée étrangère au royaume de France et que le souci principal des communes italiennes et du roi de Castille était plus le maintien de l'ordre social et l'endiguement des joueurs qu'une véritable exigence fiscale [...]. La vraie fiscalisation du jeu ne s'affirme pas avant la deuxième moitié du XVI<sup>e</sup> siècle. Elle frappe alors les cartes à jouer, que les souverains se savent incapables d'éradiquer tant ce commerce est devenu important, mais sur lesquelles on peut lever un impôt sans trop de scrupules. » (Depaulis, 2009c). L'historien indique cependant que les dispositions fiscales furent combattues par les gens de métier puis les parlements locaux, en limitant l'efficacité monétaire effective. Belmas revient en détail sur les différentes étapes nécessaires à l'État monarchique pour « asseoir la légitimité de cette taxe [sur les jeux] et en normaliser la perception dans une société qui acceptait mal l'impôt permanent, qu'il soit direct ou indirect. » (2006, p. 287-306).

« La société moderne affectionne toujours les jeux médiévaux de l'arc et de l'arbalète, qu'encourageait Charles V en 1369 et qui revêtaient alors une double finalité d'entraînement militaire et de divertissement. C'est l'aspect récréatif et compétitif qui l'emporte petit à petit sur l'apprentissage d'une technique militaire, encore perceptible au XVI<sup>e</sup> siècle. Dans les cités des XVI<sup>e</sup>, XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, ces jeux d'armes s'exercent dans le cadre des confréries d'archers et d'arbalétriers, dont les souverains confirment périodiquement les statuts. » (Belmas, 2006, p. 109).

Parallèlement, se pratiquent et se développent de nombreux jeux extérieurs (soule, paume, boules, quilles, mail – qui « exige un parfait contrôle de l'attitude corporelle » [*ibid.*, p. 149] et qui permet de jouer, discuter et se promener tout à la fois), dont certains sont transportés en intérieur (billard). Cette multiplication des moments, des lieux et des types de jeux pratiqués a été accompagnée – parfois précédée – par un changement dans la façon de penser le(s) jeu(x).

## **2/ Le desserrement des Temps modernes : l'influence des moralistes et des philosophes en matière de jeu(x)**

« Longtemps, le jeu fut considéré principalement comme une activité infantile, en elle-même de peu de valeur [...]. Jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle, les textes philosophiques ne s'en préoccupent souvent qu'en passant et sans s'y arrêter vraiment. [...] le jeu était mis du côté du divertissement et assimilé par là même aux choses qui n'ont pas véritablement d'importance » (Duflo, 1997, p. 5-12, §5-8).

De son côté, Belmas (2006, p. 21) rappelle que Vivès<sup>209</sup>, Érasme ou Rabelais ont traité la question du jeu et du jouer sans trop s'y attarder et principalement sous l'angle pédagogique. Cette question ne constituait pas pour eux une thématique à part entière, contrairement à ce qui commencerait à apparaître à la même époque sous la plume d'auteurs comme Stéphane de Costa ou Olivier Gouyn, qui s'interrogeraient sur la nature des jeux, leurs effets pervers, etc. Pourtant, il me semble difficile de ne pas se pencher, même rapidement, sur les réflexions de plusieurs de ces penseurs de l'époque moderne, tant l'œuvre de certains d'entre eux a été marquante sur les manières de penser et d'agir de leurs contemporains. À commencer par Érasme.

### *2.1/ Érasme : un observateur de son temps*

Comment les jeux de cartes ont-ils pu acquérir leurs « lettres de noblesse » ? Certes, la nouveauté dont ils étaient porteurs a stimulé la curiosité des joueurs de l'époque<sup>210</sup>. Toutefois,

---

<sup>209</sup> Ainsi, selon Belmas, pour Vivès la paume « est un merveilleux outil pour enseigner les principes naissants de la civilisation des mœurs » (2006, p. 131).

<sup>210</sup> « L'arrivée des cartes à jouer [attestée dès 1370, en Toscane et en Catalogne sous le nom de cartes et de *naïbis* (ancêtre du tarot)] constitue une petite révolution, puisqu'il s'agit du premier jeu "à information incomplète" de l'histoire. Non seulement le jeu de cartes est un jeu "de hasard", comme les dés, familiers depuis l'Antiquité, mais il apporte une incertitude complémentaire : les cartes des autres joueurs étant invisibles, on ne dispose que d'une partie de l'information. Le caractère novateur du jeu de cartes ne s'arrête pas là puisque, en attribuant à chaque pièce deux

par-delà la seule innovation technique, il faut insister sur les transformations sociales et psychiques que leur usage accompagnait, tout en les rendant effectives.

« Ce jeu, complètement nouveau, va de surcroît entraîner de nouveaux gestes, un nouvel environnement sonore – plus feutré, moins bruyant que celui des jeux de dés ou de pions –, une nouvelle civilité, marquée en outre par la possibilité, inédite elle aussi, d’alliances entre joueurs partenaires. » (Depaulis, 2009b).

À tel point que, dès le début du XV<sup>e</sup> siècle, « l’Europe occidentale est conquise, du haut en bas de la société, du prince au laboureur ». Et, parallèlement, sous l’influence des traditions humanistes, se sont diffusés des manuels de règles de jeux, qui sont devenus des supports de jeu (livres de jeux divinatoires), puis des livres à visées proprement pédagogiques, dont les jeux de cartes vont se rapprocher.

« La tradition humaniste contourne le jeu afin de le rendre productif. Le premier d’entre eux à utiliser le jeu comme support éducatif est le strasbourgeois Thomas Murner, qui imagine, en 1507, un jeu de cinquante-et-une cartes à jouer servant à enseigner la logique à ses étudiants tout en les détournant de la distraction des jeux de hasard. [...] Murner s’inspire néanmoins d’une idée énoncée quelques décennies auparavant par Vittorino da Feltre, humaniste qui dirigeait la célèbre école de Mantoue, qui conseillait à ses élèves d’apprendre l’alphabet grâce à un jeu de cartes créé spécialement à cet effet. » (Sanchez, 2014, p. 24).

Comme le soulignent Thierry Depaulis et Michel Manson (2009), l’intégration du jeu dans les pratiques pédagogiques, connue dès l’Antiquité, signe une banalisation perceptible « dans le nombre et la variété des jeux » qui s’offrent au regard de l’historien dans la documentation historique à partir du XVI<sup>e</sup> siècle. Si Rabelais est souvent cité parmi les auteurs illustrant la tendance qui s’installe à apprendre en amusant – et comme dernier représentant du « jouer à l’ancienne » (Hamayon, 2012, p. 69) –, je vais m’arrêter sur l’un de ses contemporains, connu pour ses écrits consacrés à la civilité, Érasme. Les écrits de l’humaniste hollandais donnent en effet la possibilité d’analyser avec précision ce qui se joue derrière la « dédiabolisation » du jeu (Depaulis et Manson, 2009) au moment de la Renaissance, quand la question de la civilité gagne en importance dans les sociétés européennes<sup>211</sup>.

---

paramètres – couleur et valeur (roi de trèfle, huit de carreau) – il offre de nombreuses combinaisons inconnues des dés. » (Depaulis, 2009b). Le jeu de tarot – et son grand succès – accentuera l’effet de « récréation mathématique » offert par les jeux de cartes (Merlin, 1859, p. 291).

<sup>211</sup> « Le traité ne tire pas son importance de son existence en tant que phénomène isolé ou ouvrage individuel mais du fait qu’il marque un changement, qu’il constitue la concrétisation de certains processus sociaux ; ce qui frappe surtout l’observateur c’est l’écho suscité par le livre ; c’est la carrière foudroyante du terme de “civilité” tiré de son titre : celle-ci servira bientôt de notion centrale de l’autodéfinition de la société européenne. » (Elias, [1939] 1973, p. 79). Sur l’importance d’Érasme et de son livre pour comprendre la transformation des sensibilités et des pratiques entre les XVI<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, lire aussi Revel (1986, p. 171-175).

Si l'ouvrage d'Érasme, *La Civilité puérile* ([1530] 1877), « s'inscrit à beaucoup d'égards dans la ligne de la tradition médiévale [...] il annonce des temps nouveaux » (Elias, [1939] 1973, p. 101-102). C'est aussi vrai du point de vue des mœurs que des rapports sociaux, et pas seulement parmi les groupes dominants. En effet, la *Civilité* était adressée à tous les enfants et avait vocation à fonder une « sociabilité généralisée » (Revel, 1986, p. 173), d'où son insistance sur l'effacement des manifestations corporelles qui risqueraient « de rendre la société opaque à elle-même en entravant la libre circulation des signes entre les hommes » (*ibid.*, p. 174)<sup>212</sup>.

« Si le corps dit tout sur l'homme profond, il doit être possible d'en former ou d'en réformer les dispositions intimes en réglant correctement les manifestations du corps. C'est la raison d'être d'une littérature qui prescrit les comportements licites et, plus encore, proscrit ceux qui sont réputés irréguliers ou mauvais. [...] l'intimité n'est prise en compte que pour être manipulée et conformée à un modèle qui est celui du juste milieu, du refus de tout excès. » (*ibid.*, p. 172).

Dans ce cadre, la lutte contre tout ce qui pouvait rappeler l'animalité ou révéler les « passions individuelles » se trouvait en première ligne – deux éléments justement mis en avant dans la condamnation du jeu au Moyen Âge. Cette recherche d'inculcation d'une attitude sociable devait passer en particulier par un mouvement d'observation de soi et des autres : « les hommes se modèlent eux-mêmes et modèlent les autres d'une manière plus consciente qu'au Moyen Âge. » (Elias, [1939] 1973, p. 114).

La recommandation de l'usage du jeu pour l'éducation des enfants doit donc être envisagée dans ce contexte précis de réflexivité accrue (mais toujours en prise avec la question de la foi [Margolin, 1966]) : Érasme le perçoit comme facilitant les apprentissages des normes comportementales et affectives inhérentes à la configuration sociale en cours, comme un outil éducatif favorable à l'incorporation des attentes en matière de civilité, même s'il se contente de donner quelques conseils rapides, eu égard à la taille de son ouvrage<sup>213</sup>.

#### Encadré 1

##### Chapitre VI

##### Du jeu

« Dans les jeux honnêtes, montre de la bonne humeur, non cette pétulance qui amène des querelles ; jamais de tricheries ni de mensonges. Car si l'on commence par ces petites infamies, on commettra plus tard de plus graves injustices. *Celui qui cède de bon gré triomphe mieux que celui qui a le*

<sup>212</sup> Les ouvrages de civilité « proclament, et Érasme avec eux, que les manifestations du corps – gestes, mimiques, attitudes – sont autant d'expressions lisibles de l'homme intérieur, qu'elles donnent à voir au-dehors les dispositions de l'âme. » (Revel, 1986, p. 172).

<sup>213</sup> Notons qu'il avait déjà consacré des développements à cet aspect de la pédagogie dans un texte de 1529, *Declamatio de pueris statim ac liberaliter instituendis*. « L'éducation réussie est celle qui fait passer insensiblement du *lusus* (amusement), qui convient aux petits enfants, au *ludus literarius* (l'école), en passant par le *ludus* (jeu) » (Colas, 1997, p. 71-90, §4).

*dernier mot dans une querelle.* Ne proteste jamais contre la décision d'un tiers appelé comme arbitre, Si tu joues avec de moins habiles que toi et que tu puisses toujours être le plus fort, laisse-toi gagner quelquefois, pour rendre la partie plus amusante ; en jouant avec des inférieurs, ignore toi-même que tu es d'un rang plus élevé. C'est pour le plaisir qu'il faut jouer, non pour le gain. On dit que le caractère des enfants ne se découvre nulle part aussi bien qu'au jeu. Celui qui est enclin à tricher, à mentir, à se battre, qui est porté à la violence, à la colère, à l'orgueil, y manifeste clairement ces vices de sa nature. En résumé, un enfant doit avoir la même retenue au jeu qu'à table. » (Érasme, [1530] 1877, p. 113-115).

Dans la *Civilité*, Érasme renvoie aux manières de table pour traiter des « manières de jeu » (ce qui peut expliquer qu'Elias ait délaissé ce dernier point dans ses analyses), et l'on voit donc que jouer participe au mouvement général d'autocontrôle pulsionnel ayant accompagné la hausse du seuil de sensibilité affective – tout particulièrement la gêne provoquée lors de l'inobservation de certains comportements. Car subsiste dans les développements spécifiques d'Érasme (Encadré 1) la condamnation classique des excès liés aux jeux, position que l'auteur hollandais avait déjà rappelée dans ses *Colloques*<sup>214</sup>, à l'exemple de « L'opulence sordide » où Érasme critique aussi bien le père avare que les fils dilapidateurs ([1522-1533] 1876, p. 231-232).

Ces préventions classiques n'empêchent pas Érasme de mettre en avant les vertus potentielles du jeu<sup>215</sup>. C'est le cas pour les adultes, au titre de divertissement<sup>216</sup>, dans « Le repas poétique » : « Parthénus : De même que la beauté des jardins ne détourne point l'esprit de l'étude, mais l'y invite plutôt, nous devons chercher les jeux et les amusements qui ne sont point opposés aux lettres. » ([1522-1533] 1875a, p. 304). Mais c'est également vrai pour les enfants, en matière d'éducation : « il est très-important d'inculquer de bonne heure aux jeunes esprits le goût des meilleures choses. Je ne sais s'il est des leçons plus fructueuses que celles qui sont prises en jouant. » ([1527] 1875, p. 2).

De ce point de vue, on peut donc dire que les positions d'Érasme viennent légitimer après-coup l'usage du jeu qui existait déjà dans l'apprentissage de métier, comme on l'a vu avec l'exemple des juristes du Moyen Âge, en élargissant son périmètre d'action – directement avec les enfants. Dans le contexte de forte condamnation théologique et politique du jeu, cette légitimation n'est pas sans importance, ni sans effets sociaux. Certes, Érasme n'a pas toujours eu « bonne presse » :

<sup>214</sup> Ainsi, dans « La femme qui se plaint de son mari ou le mariage » ([1522-1533] 1875a, p. 203) ou encore « Le soldat et le chartreux » ([1522-1533] 1875a, p. 232-233), Érasme exprime une égale désapprobation envers les individus – généralement des hommes – qui s'adonnent aux jeux et à la boisson sans mesure, sans contrôle.

<sup>215</sup> « De même que Socrate a tiré la philosophie du ciel sur la terre, de même ai-je introduit la philosophie dans le jeu et dans les banquets. » Cette citation est attribuée à Érasme (et tirée de « Sur l'utilité des Colloques ») par Elias ([1939] 1973, p. 251), mais je ne l'ai pas retrouvée dans le texte édité sur Gallica ([1527] 1875).

<sup>216</sup> Cette position fait écho à celle de « Daniel Martin, auteur de savoureux dialogues français-allemands (*Parlement nouveau ou Centurie interlinéaire de devis facétieusement sérieux et sérieusement facétieux*, Strasbourg, héritiers de feu Lazarus Zetzner, 1637), [qui] plaide pour un jeu modéré, insistant sur le plaisir de la réflexion. C'est là un fait nouveau. » (Depaulis, 2009b).

ses *Colloques* ont été violemment attaqués par les autorités religieuses (notamment les docteurs de la Sorbonne), en raison de leur ton parfois anticlérical (Elias, [1939] 1973, p. 249)<sup>217</sup>. Pourtant, la *Civilité* connaîtra une longue existence dans la communauté chrétienne, étant utilisée par de nombreux auteurs, soit directement (comme pour Mathurin Cordier, théologien français du XVI<sup>e</sup> siècle), soit indirectement (Jean-Baptiste de La Salle, influent ecclésiastique français du XVII<sup>e</sup> siècle, s'inspira de l'ouvrage de Cordier) :

« Ce qui dut séduire le clergé, qui de bonne heure adopta son livre, sans en nommer ni en remercier l'auteur, c'est qu'il s'y montre dévot, un peu bigot même ; aux genuflexions qu'il exige quand passe un Religieux, on a peine à reconnaître le satirique hardi du *Repas maigre* et de tant de bonnes plaisanteries sur les Franciscains. » (Bonneau, 1877, p. IX)<sup>218</sup>.

En outre, l'ouvrage d'Érasme a également été imité (actuellement, nous dirions plagié) par de nombreux auteurs laïques au cours des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, à l'image de Fleury Bourriquant (1648), qui « traduit presque littéralement » (Bonneau, 1877, p. XXXVI) le chapitre *Du jeu*. À cet égard, on peut donc considérer *La Civilité puérile* comme un « bien commun » d'une grande influence, particulièrement « dans les zones où la Réforme s'est implantée et dans celles qu'elle a ébranlées en profondeur » (Revel, 1986, p. 175).

« Dans la plupart des lieux où la Réforme l'a emporté, les règlements, les programmes, l'emploi du temps des écoles font ainsi l'objet d'un minutieux contrôle de la part des autorités ecclésiastiques et laïques. [...] la civilité joue un rôle essentiel, dans la mesure où [elle] permet tout à la fois de discipliner les âmes à travers les contraintes exercées sur les corps et d'imposer à la collectivité des enfants une même norme de comportement sociable. » (*ibid.*, p. 176).

Si l'on en croit Jean-Luc Le Cam (2009), ces éléments n'ont pas été spécifiques aux structures éducatives réformées. À partir de l'exemple allemand, l'historien souligne en effet que la religion chrétienne en général a joué un rôle central (bien que fluctuant selon les périodes) dans l'éducation pendant les époques médiévale et moderne, en particulier celles des enfants et des femmes. Par ailleurs, selon l'historien, les études disponibles montrent que, entre le XVI<sup>e</sup> et le XVIII<sup>e</sup> siècle, les pratiques éducatives dans le milieu scolaire allemand (notamment dans le cadre de l'enseignement élémentaire) variaient très peu selon les confessions (catholique, luthérienne ou calviniste). L'influence d'Érasme a donc été considérable jusques dans les institutions qu'il ne cherchait pourtant pas à atteindre (il était plutôt, comme ce sera le cas de John Locke, favorable à l'éducation domestique), à l'époque même où l'Église catholique réussissait enfin à

---

<sup>217</sup> De même, dans « Caron » ([1522-1533] 1876, p. 47-55), Érasme fustige les ecclésiastiques va-t-en-guerres. Ces attaques le poussèrent à rédiger une préface ([1527] 1875) où il justifia ses prises de position, en rappelant son attachement à de nombreux préceptes et pratiques chrétiens.

<sup>218</sup> Bonneau n'a pas su percevoir l'intérêt à étudier les variations historiques entre les différentes versions de la *Civilité* qu'il recense dans sa « Notice ». Emporté par un ton souvent moqueur, il se contente de pointer les différences en matière de convenances ou de goûts, sans s'interroger sur ce qu'elles peuvent signifier socialement.

faire respecter l'interdit du jeu profane dans les édifices religieux et à installer pour longtemps, dans les pratiques, les dichotomies jeu païen/prière chrétienne frivolité enfantine/sérieux adulte (Hamayon, 2012, p. 69).

Alors qu'Elias insiste peu sur ces points précis dans son travail sur la civilisation des mœurs<sup>219</sup>, renforçant la critique que l'on peut adresser à son cadre théorique de négliger la place de l'Église dans les transformations de l'économie psychique des individus (Mosse, 1978), on voit que le « destin » du jouer est de nature à affiner son approche théorique. Hamayon estime en effet que le « mépris pour le jouer, qui se révèle partagé par la plupart des pouvoirs centralisateurs, laisse deviner la portée potentielle de cette notion » (2012, p. 17). Au mépris, il me semble qu'il faille ajouter la peur des débordements individuels et collectifs. Car la « portée du jouer » recèle une dimension *subversive*, tant il est porteur de « dérangement », de « désordre » en puissance. Hamayon rappelle d'ailleurs que la nature égalitaire de la relation de jeu « contrevient à la structuration hiérarchique du pouvoir central coiffant la société » (*ibid.*), tandis que la latitude nécessaire à la réalisation ludique entraîne une incompatibilité « avec le caractère normatif d'un système centralisateur qui, pour se maintenir, doit exclure tout imprévu de ses manifestations collectives » (*ibid.*).

Or, tandis que l'unicité du jouer disparaît, et que se développent des pratiques spécialisées strictement encadrées visant l'apprentissage corporel, moral et intellectuel des enfants, que devient la charge subversive du jeu ? Question importante apparaissant dès le Moyen Âge, mais dont la diffusion des pratiques éducatives fondées sur des jeux allait renforcer la pertinence.

## 2.2/ La généralisation des jeux éducatifs au XVII<sup>e</sup> siècle

Érasme ne fut pas le seul auteur à voir ses idées se répandre avec succès. Plusieurs pédagogues européens du XVII<sup>e</sup> siècle s'employèrent en effet à réfléchir aux meilleures méthodes pour éduquer et instruire les enfants. Parmi eux, Comenius ou Locke me semblent intéressants à aborder, en raison de leur position intermédiaire entre l'humaniste hollandais du XVI<sup>e</sup> siècle et deux philosophes du XVII<sup>e</sup> qui annoncèrent le basculement représenté par Schiller en matière d'analyses concernant le jeu, à savoir Pascal et Leibniz.

---

<sup>219</sup> Il écrit toutefois, à propos de l'influence ecclésiastique en matière de vulgarisation des usages de cour : « L'Église se fait – comme si souvent – un des agents les plus efficaces de l'implantation de “modèles” dans les couches inférieures. » ([1939] 1973, p. 147).

Jean Amos Komensky (Comenius, en forme latinisée) est né le 28 mars 1592 à Nivnitz, en Moravie (partie orientale de l'actuelle République tchèque). Malgré une enfance difficile (il devint orphelin à 12 ans), il réussit à mener, à partir de 1612, des études supérieures à l'Université de Herborn (duché de Nassau), où il fut influencé par l'enseignement d'un professeur empreint d'un profond mysticisme, ce qui ne l'empêcha pas de s'intéresser au « mouvement qui se dessinait alors dans les Universités allemandes en faveur d'une réforme des études. » (Vernier, 1898b, p. XVIII)<sup>220</sup>. Après avoir continué ses études à l'Université d'Heidelberg, puis voyagé en Europe, il retourna en Moravie vers 1614, et prit la direction d'une école, où il enseigna le latin. Ordonné prêtre en 1616, il fut nommé pasteur de l'Église de Fulneck, « avec mission d'inspecter et de diriger les écoles de ce centre [morave] important. » (*ibid.*, p. XIX). Il entreprit de réformer les écoles, mais la guerre de Trente ans interrompit ses activités lorsque la ville de Fulneck fut mise à sac par les Impériaux de Ferdinand II, en 1621 : « Comenius se vit enlever tout ce qu'il avait, assista impuissant à l'incendie de sa bibliothèque et de ses manuscrits. » (*ibid.*, p. XIX-XX).

Débuta alors une période de fuite, jusqu'à son arrivée en Pologne en 1627, suite au bannissement des Moraves de leur région d'origine. Durant toute cette période, son mysticisme grandit, tout comme sa foi en l'efficacité morale de l'instruction. Grâce au soutien d'un comte du duché de Posen (actuellement Poznań), Comenius passa plusieurs années à enseigner, et rédigea

« ses deux grands ouvrages de pédagogie : la *Grande didactique* et la *Porte d'Or*, le premier dont il avait toujours porté l'idée dans sa tête et qui reste son crédo pédagogique, le second que l'on regarde avec raison comme la plus expressive application de sa méthode. » (*ibid.*, p. XXII)<sup>221</sup>.

Toutefois, Comenius ne part pas de rien : « Il s'appuie sur ses prédécesseurs immédiats et se renseigne auprès de ses contemporains : comme eux il veut gagner du temps [dans l'apprentissage du latin], et le gain réalisé de ce côté doit être mis au compte de la moralité et de la religion » (*ibid.*, p. XXV). Selon Comenius, la vie scolaire se découpe en quatre âges : la première enfance, l'enfance – qui « se passe à des jeux » (*ibid.*, p. XLII), à jouer avec « des poupées et des jouets » (Comenius, [1634] 1898, p. 57) –, l'adolescence et la jeunesse (Vernier, 1898b, p. XXVII). À chaque âge son école : les « genoux de la mère » pour le premier, l'école

---

<sup>220</sup> C. Vernier, officier de l'Instruction publique et professeur de rhétorique, a traduit l'ouvrage latin de Comenius et rédigé un commentaire pour en éclairer certains aspects, de manière à fournir aux instituteurs « une foule de mots et de choses pour des exercices oraux ou écrits de langue française » (1898a, p. XI).

<sup>221</sup> « le lecteur verra ici, comme enfermés sous une seule couverture, mais savamment ordonnés et liés, de substantiels traités sur l'histoire naturelle, l'agriculture, l'hygiène, les sciences, la psychologie, la morale, l'éducation civique et les arts de la main. C'est à proprement parler, une *Somme* des choses enseignées durant les XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles dans les nombreuses écoles qui, en France et en Europe, suivirent la méthode de Comenius. » (Vernier, 1898a, p. IX).

élémentaire pour le deuxième, le gymnase pour le suivant et l'Université et les voyages pour le dernier (*ibid.*). À chaque école sa fonction : en particulier les deux dernières proposent une éducation complète pour « ceux qui visent plus haut que l'atelier, tandis que l'Université prépare des maîtres pour l'avenir et des hommes d'études soit pour l'Église, soit pour l'Enseignement, soit pour la Politique. » (*ibid.*).

Pour Comenius, comme « les enfants aiment la boutade et l'humour, détestent le pédantisme et la sévérité, l'instruction leur serait donnée avec enjouement » (*ibid.*, p. XXXII). Ces arguments, que l'on retrouvera également chez John Locke, poussent le pédagogue morave à mobiliser les jeux à plusieurs moments du processus éducatif, et à en décrire les mécanismes dans son chapitre XCVI, intitulé « Des jeux » (Comenius, [1634] 1898, p. 196-198).

« 939. – Pour que vos forces, qui sont faibles, ne tombent, ne languissent, ne faillissent et ne s'épuisent, il faut quelquefois vous reposer de vos occupations sérieuses, et, avec ceux de votre âge (ceux qui ne sont pas du même âge ne vont pas bien ensemble), vous relâcher de vos fatigues (vous recréer et vous remettre) en vous divertissant.

940. – Les jeux publics amusent (charment) ; le mouvement ranime et chasse la torpeur.

941. – C'est chose intelligente de lutter de traits d'esprit, de bons mots et d'énigmes ; saine de jouer à la paume avec une raquette dans un jeu de paume ; convenable aux enfants de jouer à la boule et aux quilles [...] c'est tout un travail de jouer aux échecs. » (*ibid.*, p. 196).

Alliés du relâchement corporel et psychique, les jeux offrent également la possibilité aux enfants de développer leurs capacités cognitives et motrices. À la différence d'Érasme, les arguments mobilisés ici ne ressortissent pas au domaine de la civilité, de la sensibilité. Ils se concentrent davantage sur les aspects liés à l'apprentissage de contenus<sup>222</sup>, signant la pénétration dans les esprits de l'intérêt pratique à utiliser des ressorts ludiques dans l'éducation, et ce à travers l'Europe entière. La dynamique de « ludification pédagogique » (expression que l'on peut employer si l'on ne craint pas les anachronismes<sup>223</sup>) était lancée.

« Le XVII<sup>e</sup> siècle est sans conteste l'âge d'or des jeux éducatifs. Les ouvrages ayant le plus de succès sont, d'une part, les livres portant sur le sujet de l'histoire et de disciplines annexes. En 1644 paraît

---

<sup>222</sup> « Il faudra [...] dans les programmes de l'éducation latine faire une place à la philosophie naturelle, à la physique, aux mathématiques, à l'histoire naturelle et à la philosophie. Comenius, on le voit, est un précurseur du XIX<sup>e</sup> siècle. Sa pédagogie est une pédagogie de progrès. » (Vernier, 1898b, p. XL). Cette vision « progressiste » a toutefois été relativisée par Le Cam en raison de la visée « métaphysique et théologique clairement revendiquée » (2009, §14) de l'œuvre du pédagogue morave. Cette dernière a certes fait l'objet de critiques et de remises en cause, notamment lors de mouvements de sécularisation touchant l'organisation scolaire et visant à restaurer l'humanisme dans la pédagogie, à l'époque moderne. Pourtant, *La Porte d'Or* a été « pendant plus de cent cinquante ans, dans les pays du Nord et du Centre de l'Europe, le livre fondamental pour l'instruction des enfants. » (Vernier, 1898a, p. X).

<sup>223</sup> Récemment, Élisabeth Belmas (2018) n'a pas hésité à pratiquer cet anachronisme. Aussi lui emboîterai-je le pas, en suivant également Nicole Loraux quand elle avançait que « l'audace d'être historien » doit conduire « à assumer le risque de l'anachronisme [...] à condition que ce soit en tout état de cause et en choisissant les modalités de l'opération » ([1992] 2004, p. 125).

Cet exemple de jeux de cartes illustre avec précision l'influence des ressorts ludiques dans l'apprentissage d'un « métier » comme celui de roi – on se rappellera que Thomas Murner avait déjà utilisé des cartes pour la formation de juristes. Philippe Robichaud (2016) a décrit la genèse de ces quatre jeux de cartes pédagogiques, commandés par Richelieu à Jean Desmarets de Saint-Sorlin, poète et premier chancelier de l'Académie française, qui s'adjoignit les services du Florentin Stefano della Bella pour illustrer les jeux offerts en 1644 au jeune Louis XIV, tout juste couronné. Le poète a créé quatre jeux de cartes (trois de 52 cartes – jeu des fables, jeu de la géographie, jeu des reines – et un de 40 cartes – jeu des rois), variation ludique du « miroir des Princes<sup>225</sup> ». Ces cartes furent parmi les premiers jeux de cartes pédagogiques conçus en France (il subsiste des doutes sur leur utilisation réelle par Louis XIV car Desmarets de Saint-Sorlin a été renvoyé de la cour peu après avoir livré le fruit de son travail). « Plus précisément, elles sont le premier miroir des princes déguisé en forme de jeux et destiné à l'éducation d'un souverain français. » (*ibid.*, p. 6). Dans son jeu, Desmarets mêle fiction (notamment à travers les figures mythologiques) et réalité (figures et faits historiques) :

« Par-delà un souci de rectitude morale se réclamant d'une quelconque vérité factuelle, l'impératif esthétique d'une "belle imagination" et d'un accord merveilleux l'emporte, fut-il réalisé au prix d'une certaine *illusion* momentanée. À même ses jeux, c'est ce mot d'*illusion* – qui pourrait sans difficulté être le maître-mot du goût de cette époque – que Desmarets réalise avec sa pédagogie qui immerge son sujet idéal dans une pratique désintéressée du jeu. » (*ibid.*, p. 7-8).

Ce que vise le poète, c'est offrir au jeune monarque des modèles auxquels se confronter (en positif et en négatif)<sup>226</sup>, et l'inscrire dans une longue lignée légitimée par la volonté divine, dans une période historique marquée par des conflits importants avec l'Espagne et le Saint-Empire : « Sous couvert d'une plaisante fiction, les préoccupations politiques de la couronne se retrouvent intimement liées aux jeux conçus pour ses enfants. » (*ibid.*, p. 10). Si l'on suit Robichaud, Desmarets considère le jeu à la manière d'Érasme : savoir-jouer et savoir-vivre vont de pair, à une époque où « s'assembler pour jouer aux cartes est un comportement inhérent à l'*habitus* des

---

<sup>224</sup> « D'autre part, un autre genre à succès qui apparaît au XVII<sup>e</sup> siècle est le livre de jeu scientifique. Transmis oralement depuis plusieurs siècles, ce type de jeu se fixe par écrit durant l'Ancien Régime, et les livres qui en découlent sont de véritables jeux en eux-mêmes. » (Sanchez, 2014, p. 25).

<sup>225</sup> C'est un « genre littéraire pédagogique jouissant d'une riche tradition au sein de la monarchie française [...]. Pour la plupart, ces miroirs prennent la forme de manuels composés de conseils et de préceptes moraux destinés à montrer au souverain la voie à suivre pour régner selon une présumée volonté de Dieu. Or, celui-ci se présente sous la forme de jeux de cartes. » (Robichaud, 2016, p. 2).

<sup>226</sup> Par exemple, « la carte de Henri IV ne reconnaît aucun défaut à ce monarque bourbonien pourtant méprisé par une immense proportion de ses sujets suite à la révocation de l'édit de Nantes. L'espace minuscule qu'offre chaque carte suppose un choix précis dans les faits à représenter ou à taire ; Desmarets s'acquitte de ce choix aussi consciemment que consciencieusement. » (Robichaud, 2016, p. 9).

classes dominantes » (*ibid.*, p. 11). À travers son jeu, le poète bâtit un espace social au sein duquel le jeune roi peut se reconnaître et incorporer les dispositions attendues par la cour. Éléments de fiction et de réalité participent donc de l'*illusio* de cour.

« Dans une telle perspective, les rapports historiques et hiérarchiques établis par les jeux pédagogiques de Desmarets familiarisent leur sujet avec une forme d'abécédaire royal par le biais d'une pratique ludique et désintéressée, pratique d'autant plus efficace que sa répétition est peu laborieuse. [...] lorsqu'on joue aux cartes, l'*artefact* remplit une double fonction : d'une part il permet d'apprendre ses propres règles (brelan, hoc, etc.), puis d'autre part, il enseigne à l'acteur royal sa position et son rôle social en les lui faisant répéter autant de fois qu'il s'adonne au jeu. » (*ibid.*, p. 13-14).

Certes, Desmarets avait des détracteurs, qui s'insurgeaient contre ce « mélange des genres » ne pouvant qu'aboutir à la confusion des esprits. Pourtant, ces critiques semblèrent de peu de poids face à l'accélération de la diffusion de jeux du même type durant tout le XVII<sup>e</sup> siècle, et ce dans toute l'Europe (Depaulis et Manson, 2009). C'est que, parallèlement, des penseurs et des philosophes commençaient à repenser la place du jeu dans le fonctionnement du social.

### 2.3/ De Pascal à Leibniz : un intérêt contrasté pour le jeu

Il n'est pas inutile de rappeler un avertissement de Belmas concernant les prises de position officielles à propos du jeu (notamment sous forme de textes de loi), et notamment à propos de

« l'apparente similitude des lois qui cache leur diversité et leur évolution. Le jeu en lui-même n'est jamais interdit, ce sont des jeux – pas toujours les mêmes – qui font l'objet de prohibitions successives. Le caractère répétitif des mesures laisse croire à leur inefficacité, en partie indéniable, mais il témoigne aussi de la mobilité des pratiques ludiques et des problèmes qu'elles soulèvent dans l'instant. Le législateur doit constamment s'adapter à l'objet qu'il entend contrôler ou réprimer » (Belmas, 2006, p. 86).

En fait, la législation a évolué au gré des discussions théologiques et savantes, elles-mêmes aux prises avec les transformations successives des pratiques de jeu (en particulier ceux de hasard) et avec les désordres psychiques et sociaux alors observables. Mais la législation a dû également faire face aux pressions sociales exercées par les joueurs (dont de nombreux représentants appartenaient aux couches dominantes de la monarchie), et par les métiers et corporations produisant les supports de jeu (dés, cartes, etc.) et dirigeant les lieux de pratique (maîtres paumiers, en particulier, qui pouvaient tenir les académies de jeu officielles en plus des salles de jeu de paume).

Selon l'historienne, à partir du XVII<sup>e</sup> siècle, on observe une systématisation de la réflexion des théologiens, des juristes et des moralistes concernant la licéité des jeux d'argent (qu'ils soient de

hasard ou d'adresse), « les péchés qui s'y peuvent commettre et les cas où il faut restituer les gains. Cependant, si le jeu les préoccupe, il les inquiète moins que la luxure ou le vol. » (*ibid.*, p. 22). Ces réflexions prennent source notamment dans les positions de théologie morale dominantes depuis le Concile de Trente (1545-1563), qui avait renouvelé la prohibition des jeux de hasard et l'interdiction de la danse aux ecclésiastiques. Certes, les discussions menées durant les XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècle par les théologiens, les magistrats et les moralistes vont finalement prendre leur distance avec l'idée médiévale d'une origine diabolique du jeu. Pourtant, son ancrage dans la réalité des activités humaines va conserver une connotation négative, puisque « jeu et déchéance humaine, jeu et malheur semblent indissociablement liés dans leur esprit. » (*ibid.*, p. 29). Ce qui persiste, c'est l'idée qu'aucun jeu n'est vraiment innocent, ce qui explique les nombreux débats autour des frontières à établir entre jeux permis et jeux interdits, dans une période d'explosion de l'offre ludique.

Si la distinction était relativement simple pour les jeux de parole (interdits lorsqu'ils s'attaquaient à la religion ou à l'honneur), les choses se compliquaient pour les jeux d'action. On a vu plus haut que le Moyen Âge distinguait les jeux d'adresse (exercice et industrie) et les jeux de hasard, ces derniers étant interdits. Au cours des XVI<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> siècle, apparaissent les jeux mixtes (mélange des deux précédents – les cartes, par exemple), qui deviendront jeux de commerce au XVIII<sup>e</sup> siècle. En fonction du degré d'*alea* dans le jeu, son interdiction pourra alors être prononcée ou non. Belmas (*ibid.*, p. 32-39) montre bien, pour la période fin XVII<sup>e</sup>-début du XVIII<sup>e</sup> siècle, que les discussions se focalisent sur les jeux de hasard et d'argent, très répandus chez les particuliers et dans l'appareil d'État (avec l'instauration des loteries, dont la Loterie royale de France), durant la période de consolidation curiale opérée sous Louis XIV, et ce en dépit des textes d'interdiction issus de la prohibition menée par Louis XIII au moment de la Contre-Réforme.

L'ambivalence du pouvoir central n'a pas empêché certains penseurs de mener un travail de réflexion à propos du jeu. Blaise Pascal (1623-1662) fut l'un des intellectuels de cette époque à s'y pencher avec attention pour plusieurs motifs. Le premier fut d'ordre scientifique. Approfondissant les réflexions mathématiques consacrées au hasard (probabilités), Pascal a vu dans les jeux de hasard un champ d'investigation particulièrement propice pour mener ses travaux<sup>227</sup>.

---

<sup>227</sup> Et Duflo de préciser, notamment à propos de Leibniz : « se dégage ici une nouvelle vision du jeu, conçu comme un phénomène émanant de l'ingéniosité humaine et méritant en retour l'attention du savant. [...] Indirectement, on peut dire que les recherches mathématiques, en un siècle où elles offrent un modèle pour le savoir, provoquent une

« L'arrivée de jeux plus savants, tel l'homme, venu d'Espagne, avec ses enchères novatrices et son jeu alambiqué, est un phénomène marquant de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle. On n'aura garde d'oublier que, vers le milieu du XVII<sup>e</sup> siècle, Pascal et Fermat ont résolu le "problème des partis" et ainsi ouvert la voie au calcul des probabilités et à la maîtrise du hasard [...] et, en 1679, grâce aux travaux de l'abbé Joseph Sauveur, on sait que le banquier de la bassette est toujours assuré de gagner un peu sur les pontes (ou parieurs). Le comportement des joueurs va s'en trouver durablement modifié. » (Depaulis, 2009b).

Mais, comme le précise Colas Duflo, Pascal s'intéresse aussi au jeu et à ceux qui le pratiquent « en tant qu'observateur de la condition humaine. » (1997, p. 13-54, §49). Pour le philosophe, le jeu et le divertissement constituent une forme de ruse destinée à s'empêcher de penser à l'ignorance et à la mort, autant dire une stratégie défensive destinée à éviter l'angoisse, à anesthésier le travail de pensée. Je reviendrai plus longuement dans le chapitre 7 sur ce qui constitue une analyse particulièrement pertinente du jouer – même si elle n'en épuise pas le sens. Ici, il me faut juste ajouter que la pensée pascalienne en matière de jeu n'a pas eu de « véritable héritage » (*ibid.*, §75), en dépit de son intérêt évident :

« Il ne s'agit pas d'abord pour lui de poser un jugement de valeur sur le jeu, mais de comprendre son fonctionnement, c'est-à-dire d'essayer en premier lieu de savoir pourquoi nous jouons, et quel sens a pour nous l'activité ludique (ce qui permet du coup de comprendre d'autres activités sur ce modèle). » (*ibid.*, §47).

Ces questionnements seront repris, quelques décennies plus tard, de l'autre côté de la Manche, par John Locke (1632-1704). Sa pensée en matière de jeu éducatif constitue un intérêt en raison de l'importance de l'auteur, en particulier sur les questions politiques, sujet sérieux s'il en est<sup>228</sup>. Mais ses réflexions sur la pédagogie eurent également une profonde influence sur les membres de la bourgeoisie dès le XVIII<sup>e</sup> siècle, et pas seulement en Grande-Bretagne<sup>229</sup>. En effet, ses conceptions éducatives (pragmatiques de manière à répondre aux intérêts et à l'amour de soi de

---

véritable réévaluation intellectuelle du jeu et lui donnent ainsi une dignité anthropologique dont les siècles suivants tireront parti. » (1997, p. 13-54, §28).

<sup>228</sup> Bird T. Baldwin (1913) a montré que les vues éducatives de Locke – profondément anti-scholastiques – avaient été fortement influencées par sa trajectoire familiale et scolaire, dans une configuration politique marquée par les affrontements entre les troupes de Charles I<sup>er</sup> et celles du Parlement (1642-1645), qui débouchèrent notamment sur la période du *Commonwealth* (période républicaine instaurée par Oliver Cromwell). Il fut notamment renvoyé d'Oxford, sur ordre du roi Charles II, en 1684, pour « comportement factieux et déloyal ».

<sup>229</sup> Cette influence dépasse le cadre de la seule pédagogie lockéenne (qui a été négligée chez beaucoup de pédagogues jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle, selon Baldwin [1913, p. 187]). Ainsi, Jean Barbeyrac, auteur d'un fameux *Traité du jeu*, sur lequel j'aurai l'occasion de revenir plus en détail, mobilisa à plusieurs reprises les travaux de John Locke pour développer sa propre pensée critique vis-à-vis des condamnations à sens unique du jeu. En particulier, Barbeyrac s'est appuyé sur les réflexions du penseur anglais pour définir les limites à apporter à l'usage des jeux en ce qui concerne l'âge des joueurs (1709b, p. 391-407). Comme Locke, le juriste français pense que les meilleurs jeux pour la jeunesse sont « ceux qui demandent de la vigueur et qui peuvent servir à exercer le Corps » (*ibid.*, p. 398).

l'enfant<sup>230</sup>), fortement empreintes d'utilitarisme (Morère, 2005), avaient de quoi rencontrer des échos parmi les acteurs du capitalisme naissant.

Inscrivant ses pas dans ceux de ses prédécesseurs<sup>231</sup>, Locke a accordé une place très importante, en tant que pédagogue, à la politesse (Compayré, 1904, p. XXX), à l'image des longs développements de la section XXIII sur la nécessaire acquisition des « bonnes manières » (Locke, [1693] 1904, p. 223-236). Parallèlement, il pointait l'importance des jeux de l'enfance, de l'équitation et de la danse, pour développer force du corps et grâce des mouvements, de la chasse pour se divertir et du jeu pour apprendre à lire.

« Locke met de la sorte en avant deux notions qui seront amplement développées par les théories éducatives du XX<sup>e</sup> siècle : l'activité ludique et les activités d'éveil. Alors que l'éducation de son époque reléguait le jeu au rang de divertissement gratuit simplement destiné à laisser l'enfant se reposer entre ses séances de travail, Locke découvre sa valeur positive. Il ne peut être que plus productif de conduire l'élève à aimer son travail et de le ramener ainsi au plaisir qu'il éprouve en jouant. » (Morère, 2005, p. 77).

Cette affirmation doit être précisée, car les positions de Locke en matière de jouer sont plus ambiguës que ne le laisse entendre Pierre Morère. D'abord, sa vision du jeu en général, notamment chez l'adulte, ne se distingue guère des positions courantes chez les penseurs de son époque : « Le jeu, auquel les personnes de qualité et notamment les dames, perdent une si grande partie de leur temps, est pour moi la preuve évidente que les hommes ne peuvent pas rester sans rien faire. Il faut toujours qu'ils s'occupent à quelque chose. » (Locke, [1693] 1904, p. 330). Et à propos des jeux de hasard (cartes et dés), que Locke pensait devoir ne pas être appris par tout honnête homme (*ibid.*, p. 332) :

« C'est la vanité seule, c'est l'orgueil de la grandeur et de la richesse qui a répandu et mis à la mode ces vains et dangereux passe-temps [...]. C'est ce qui a donné aux cartes, aux dés, aux parties de plaisir, un si grand crédit dans le monde. Beaucoup de gens y emploient leurs heures de loisir, plutôt sous l'influence de la mode et parce qu'ils ne connaissent pas d'occupation meilleure pour remplir le vide de leur temps inoccupé, que parce qu'ils y trouvent un réel plaisir. » (*ibid.*, p. 331).

---

<sup>230</sup> « La théorie empirique pose l'homme comme un être de passions, c'est-à-dire qu'il subit les sensations qui lui parviennent du monde extérieur sans qu'il puisse en être immédiatement maître. En revanche, il demeure toujours possible d'apprendre à l'enfant à réguler les impressions que son esprit reçoit des sensations. » (Morère, 2005, p. 74), même si Locke demeurerait persuadé qu'existent chez l'individu des tendances psychologiques *naturelles* impossibles à modifier (Baldwin, 1913, p. 180-181). L'opposition de Locke à Descartes (et à ses positions innéistes) que pointe Pierre Morère est donc plus ambiguë qu'il y paraît.

<sup>231</sup> Si Comenius était inconnu de Locke (Baldwin, 1913, p. 179), en revanche ses vues en la matière rejoignent celles d'Érasme : « La civilité et les bonnes manières ne sont ni artifice ni affectation, mais un instrument facilitant les relations entre personnes [...]. La mauvaise éducation est moins anti-morale qu'anti-sociale. Le mensonge est répréhensible, non pas parce qu'il révèle une noirceur de l'âme, mais parce qu'il est lourd de conséquences dans la vie en société » (Morère, 2005, p. 82).

Aristote n'est pas loin... Pourtant, Locke ouvre ses *Quelques pensées sur l'éducation* par le vers de Juvénal « Un esprit sain dans un corps sain<sup>232</sup> » (*ibid.*, p. 1), et la première section de son traité s'intitule « L'éducation physique ». S'y mêlent conseils d'endurcissement montrant que le seuil de sensibilité à la souffrance des enfants était encore relativement bas<sup>233</sup> et incitations à la pratique physique<sup>234</sup> comme la natation (*ibid.*, p. 11-12) ou le jeu en plein air, apte à « confier l'enfant à lui-même », pour qu'il soit progressivement en mesure d'exercer sur lui-même une surveillance de tous les instants (*ibid.*, p. 13-14), ce que l'on peut rapprocher d'un travail d'autocontrainte pulsionnelle.

Le lien entre « jeux d'exercice » et virilité, bien mis en évidence par Élisabeth Belmas (2011) pour la période du XVI<sup>e</sup> siècle (avec notamment la pratique de la paume<sup>235</sup>), semble donc toujours d'actualité pour Locke, qui insiste sur la nécessité de lutter contre le manque de courage des enfants – d'abord en leur évitant les contacts précoces avec tout ce qui pourrait être effrayant, puis en les accoutumant à souffrir –, pour que leur force d'âme soit « prête à braver tous les dangers de quelque espèce qu'ils soient » ([1693] 1904, p. 177) : « Le courage est comme le gardien, le tuteur de toutes les autres vertus. Sans courage, c'est à peine si l'homme peut rester fermement attaché à son devoir et tenir l'emploi d'un véritable honnête homme. » (*ibid.*, p. 175).

Toutefois, Locke se montre circonspect concernant l'apprentissage de l'escrime (*ibid.*, p. 323-325), en raison des risques de conflit avec d'autres bretteurs que la maîtrise, même imparfaite, de cette pratique entraîne. C'est une différence avec les pratiques curiales, notamment en France : « Les exercices qui servent à cultiver une [gracieuse] apparence se concentrent autour de trois “arts”, l'épée, l'équitation savante et la danse, censés apprendre la noblesse du port et l'aisance

---

<sup>232</sup> *Orandum est ut sit mens sana in corpore sano*. « La philosophie empirique de Locke fonde la psychologie dans l'esprit humain considéré comme un corps physique et non pas comme une entité spirituelle. On comprend bien dès lors que soit reprise la maxime antique du “*mens sana in corpore sano*” Le principe de la *tabula rasa* projette un éclairage nouveau sur la nature malléable de l'esprit de l'enfant qu'il s'agit donc de former convenablement afin qu'il soit capable d'affronter au mieux les problèmes de la vie. » (Morère, 2005, p. 73).

<sup>233</sup> Entre autres exemples : pas de vêtements trop chauds ni de bonnet en hiver, chaussures suffisamment fines pour laisser passer l'eau en cas de contact ([1693] 1904, p. 6-7), pain sec ou avec du beurre ou du fromage comme déjeuner privilégié (*ibid.*, p. 18). Notons que cette relative dureté constituait déjà, si l'on en croit Baldwin (1913, p. 185-186), un écart avec l'éducation disciplinaire commune au XVII<sup>e</sup> siècle.

<sup>234</sup> On peut noter qu'au collège de Westminster, où Locke fit des études comme « écolier du roi » (boursier) de 1646 à 1652 (il avait alors 20 ans), la pratique des jeux athlétiques (jeu de paume, course, cricket, etc.) avait alors une place prépondérante dans les temps d'enseignement (Compayré, 1904, p. IV).

<sup>235</sup> « Jeu d'exercice qui exige une indéniable résistance physique, la paume se révèle parfaitement adaptée à l'entraînement militaire de la noblesse. Les différents auteurs des traités de jeu célèbrent ses bienfaits organiques et moraux [...]. Elle entre dans l'éducation des souverains et des gentilshommes [...]. La paume structure la sociabilité noble au XVI<sup>e</sup> siècle : les salles de paume offrent autant de lieux de rencontres et d'occasions de discussions politiques. » (Belmas, 2006, p. 129-131).

des gestes que l'on attend d'un courtisan. » (Belmas, 2011, p. 456). Selon Belmas, l'escrime avait en partie supplanté la paume :

« Parce qu'elle ne répond plus à l'«habitus» de la société de cour, la courte paume décline progressivement dès le milieu du XVII<sup>e</sup> siècle. Les premiers signes annonciateurs de cette désaffection sont perceptibles sous le règne de Henri III. [...] Le changement s'accélère durant la première moitié du XVII<sup>e</sup> siècle dans les académies qui forment les jeunes gentilshommes [...]. L'escrime des XVI<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> siècles est d'abord un art de modération et de maîtrise de soi. Les traités d'escrime et d'équitation parlent le même langage que les traités de danse, cet autre grand art de cour du XVII<sup>e</sup> siècle. » (2006, p. 165-166).

De son côté, Locke s'adressait davantage aux bourgeois qu'aux nobles. C'est sans doute pour cette raison que la pratique de l'escrime n'était pas sa priorité, à l'inverse de la danse<sup>236</sup>. On voit dans le principe de prudence recommandé par Locke s'exprimer une sensibilité différente de celle du Moyen Âge en matière de « jeux d'exercice », et se perçoit de nouveau l'influence des éléments de sensibilité décrits par Érasme un siècle plus tôt, dont la curialisation des États européens accélérât l'incorporation chez ses membres.

Locke associe à ces « jeux d'exercice » ce qu'il appelle les jeux de « récréation » et de divertissement de l'enfant, notamment « dans l'intervalle de ses heures de travail » ([1693] 1904, p. 197). Toutefois, sa posture renvoie un étrange mélange de plaisir et de dégoût :

« comme il n'y a pas de récréation sans plaisir, et que le plaisir dépend plus souvent de la fantaisie que de la raison, vous devez permettre aux enfants, non seulement de se divertir, mais encore de se divertir comme ils l'entendent, pourvu que ce soit innocemment et sans dommage pour la santé. [...] Dans le cas où ils ne seraient pas arrivés à ce degré de perfection qu'on puisse leur faire d'un travail nouveau un sujet de divertissement, laissez-les s'abandonner librement aux jeux enfantins qu'ils inventent ; cherchez seulement à les en dégoûter par la satiété. » (*ibid.*, p. 161).

Le jeu « inventé » par l'enfant, c'est-à-dire créatif, est certes toléré, voire encouragé par Locke – notamment parce qu'il permet à l'éducateur d'observer l'enfant et d'étudier son tempérament (*ibid.*, p. 162) –, mais simplement comme pis-aller entre deux moments de travail « utile », et dont il faut faire ce qu'il faut (ne pas l'interrompre) pour qu'il finisse par « dégoûter » l'enfant – qui ne manquera pas, selon Locke, de rechercher le travail à la place. On voit ici la différence entre un jeu réglé comme la danse de cour, avec ses figures imposées, et le jeu inventif. L'un est

---

<sup>236</sup> Voici ce qu'écrit Locke à propos de la danse (section VI), cet « art d'agrément » présenté comme ce qui permet d'acquérir des « qualités nécessaires à un gentleman » ([1693] 1904, p. 320) : « Comme la danse me paraît le meilleur moyen de donner aux enfants une honnête assurance, une bonne tenue, et de les encourager à rechercher la société des personnes au-dessus de leur âge, je crois qu'il faut leur apprendre à danser dès qu'on le peut. Bien que la danse en effet ne consiste que dans la grâce extérieure des mouvements, elle donne à l'enfant, je ne sais comment, les pensées et la démarche d'un homme, mieux que ne le ferait toute autre chose. » (*ibid.*, p. 78-79). Ce point de vue concernant le jouer-danse comme support de formation des dispositions sociales résonne avec les analyses d'Hamayon à propos des danses bouriates (2012, p. 93-96).

bon et nécessaire pour la formation des dispositions sociales, l'autre est un moment transitoire qui doit être peu à peu délaissé au profit de divertissements « réellement » utiles pour faire « progresser » l'enfant. Pour cela, il peut être utile de recourir à des jouets (*ibid.*, p. 206-209)<sup>237</sup>. Mais si les enfants doivent en avoir « de diverses sortes » (*ibid.*, p. 206), il faut se garder de leur en donner plusieurs à la fois, pour ne pas développer en eux des attitudes capricieuses et négligentes, tout comme il faut éviter de leur acheter et inciter les enfants à essayer de les fabriquer eux-mêmes<sup>238</sup>.

« Cependant vous pouvez leur donner certains jouets qu'ils n'ont pas le talent de fabriquer eux-mêmes, tels que les toupies, les sabots, les raquettes, et autres semblables, avec lesquels on ne peut jouer sans prendre quelque peine. Ces jouets-là, il convient qu'ils les possèdent, non pour varier leurs amusements, mais pour qu'ils soient forcés de prendre de l'exercice » (*ibid.*, p. 208-209).

De nouveau, la question de l'utilité point derrière celle du divertissement. C'est que, de façon plus générale, pour le penseur anglais,

« tous les jeux, tous les divertissements des enfants doivent tendre à former de bonnes, d'utiles habitudes, sans quoi ils leur en donneront de mauvaises. Tout ce que fait l'enfant laisse une impression dans sa tendre nature, et par là il contracte une disposition pour le bien ou le mal ; rien de ce qui a une telle influence ne doit être négligé. » (*ibid.*, p. 209).

C'est cette influence précoce que le jeu peut avoir sur l'enfant qui pousse Locke à élargir son approche à la lecture :

« On peut employer des dés ou autres jouets, sur lesquels seront gravées les lettres, pour apprendre l'alphabet aux enfants tout en jouant [...]. C'est ainsi qu'on peut, sans qu'ils s'en doutent, faire connaître les lettres aux enfants, leur apprendre à lire sans qu'ils y voient autre chose qu'un jeu [...]. J'ai donc pensé que si les jouets, au lieu de ne tendre à rien comme maintenant, tendaient à ce but d'instruction, on pourrait trouver des expédients pour apprendre à lire aux enfants sans qu'ils crussent faire autre chose que jouer. » (*ibid.*, p. 241).

---

<sup>237</sup> À cet égard, Compayré rappelle que, dans ses *Essais*, Montaigne, l'une des influences de Locke, avançait qu'il fallait prendre les jeux des enfants comme « leurs plus sérieuses actions » (*ibid.*, note 1, p. 206).

<sup>238</sup> Trois siècles plus tard, Pierre Desproges ne manquerait pas de féroce prolonger l'argument : « Pourquoi ne célébrons-nous pas chaque année la fête des enfants ? C'est la tendre pensée qui me montait au cœur, l'autre soir, tandis que j'ouvrais machinalement le tiroir aux trésors où la mère de mes enfants et moi-même engrangeons jalousement les charmants cadeaux qu'année après année les petits anges confectionnent de leurs petites mains potelées, sous la tendre férule de la maîtresse d'école. Il y avait là, pêle-mêle, sous mes yeux éblouis d'émotion paternelle, six colliers de nouilles, trois bracelets de haricots, huit vide-poches en pots de yaourt [...]. Pourquoi ne célébrons-nous pas la fête des enfants ? Pourquoi nous, et pas eux ? Pourquoi les papas et les mamans de France, à leur tour, ne paieraient-ils pas de leur personne et n'exécuteraient-ils pas, de leurs propres mains, quelques présents, modestes et sans prétention bien sûr, mais qui s'avèreraient tellement plus précieux, au cœur de nos chers petits, que ces poupées toutes faites ou ces trains électriques sophistiqués et glacés que notre sécheresse de cœur nous pousse à leur jeter négligemment dans les bras après un baiser furtif ? » (« La merveille », Théâtre Grévin, octobre 1986).

Associées à ses positions concernant l'« individualisme possessif » (Macpherson, [1962] 1971), les idées éducatives utilitaristes de Locke seront amenées à connaître une longue postérité, notamment en raison de leur compatibilité avec l'« esprit du capitalisme » :

« Les qualités qu'énumère Locke dans ses propos sur l'éducation constituent un résumé des valeurs héritières du protestantisme puritain qui vont faire la force de la bourgeoisie whig et qui reposent en premier lieu sur le principe de réalité. [...] L'idéologie whig considère en effet que le corps social ne repose pas sur des droits et des privilèges figés dans une tradition séculaire, mais qu'il est au contraire en perpétuel mouvement pour le meilleur et pour le pire. L'excellente connaissance du monde extérieur que Locke recommande d'apprendre à l'enfant est donc indispensable pour lui permettre d'agir. » (Morère, 2005, p. 90).

Dans ce cadre général toutefois, le jouer restera cantonné à un ensemble d'activités surtout tolérées parce qu'elles soutiennent, d'une manière ou d'une autre, les efforts de l'enfant au travail.

Il faudra attendre Gottfried Leibniz (1646-1716), dans la dernière partie du XVII<sup>e</sup> siècle, pour que le regard s'affine, et se décale des jeux éducatifs enfantins au potentiel créatif du jeu en général, et de son influence sur le travail de pensée :

« De manière générale, le jeu est une école, parce qu'il suppose et entraîne à l'attention, qualité essentielle de l'esprit inventif qui ne l'est que parce qu'il est d'abord esprit attentif. Or le risque, qui fait une bonne partie du plaisir ludique, oblige précisément à la présence d'esprit, et à développer dans le moment l'art des combinaisons. Bref, en imposant un travail de la pensée, le jeu apprend à penser » (Duflo, 1997, p. 13-54, §33).

Il est intéressant de noter que les penseurs de l'époque accusaient un certain retard par rapport aux pédagogues. En un sens, leurs réflexions ont justifié *a posteriori* les pratiques ayant déjà cours, notamment dans l'éducation des membres des classes supérieures de la société curiale, en généralisant le propos :

« c'est ici que s'opère, grâce à l'intérêt des mathématiques pour le jeu, un retournement dans la conception traditionnelle du phénomène ludique, le jeu n'est pas à considérer comme une activité mineure et pour les mineurs qui ne mériterait pas l'attention de l'homme de bon sens. Au contraire, le jeu doit être étudié parce qu'il offre un espace privilégié où s'exerce l'intelligence humaine, pour deux raisons différentes et complémentaires. D'une part, il y a le plaisir, qui est un formidable aiguillon [...]. D'autre part et surtout, dans le jeu, l'esprit s'exerce librement, sans la contrainte du besoin ou du réel, il offre des conditions pures d'exercice de l'ingéniosité » (*ibid.*, §31).

Mais encore faut-il relativiser la portée de cette attention chez Leibniz, principalement tournée vers un principe cognitif extérieur aux jeux.

« S'il y a bien revalorisation du jeu, elle reste chez Leibniz, comme chez ceux qui le suivront immédiatement, très conditionnelle. Leibniz le répète à plusieurs reprises, ce n'est pas pour eux-

mêmes que les jeux sont dignes d'intérêt pour le mathématicien [...] mais pour l'art d'inventer. »  
(*ibid.*, §41)<sup>239</sup>.

---

<sup>239</sup> « Si le jeu se prête à tout cela, c'est d'abord parce qu'il réussit à intéresser le joueur. Le plaisir ludique pousse l'individu qui s'y laisse prendre à des calculs qu'il n'aurait pas faits pour eux-mêmes. » (Duflo, 1997, p. 13-54, §34).

## **Chapitre 5 : De la monarchie absolue au court XX<sup>e</sup> siècle : une inflation ludique sans précédent**

Les jeux de hasard n'ont pas suscité d'intérêt uniquement chez les mathématiciens du XVII<sup>e</sup> et du XVIII<sup>e</sup> siècle, loin s'en faut. Les sources historiques documentent en effet une véritable « fureur du jeu » (Barbeyrac, 1709) à travers tout le pays, et ce à tous les étages de la société monarchique. À tel point qu'un ancien joueur repent, Jean Dusaulx, alertera sur les nombreux dangers pour la santé physique et mentale d'une telle pratique « enfantine » et « frénétique » (1779, p. 25) : mouvements de folie (tentative d'avaler une bille de billard, mordre à toutes forces une table en bois, etc.), suicides et même meurtres. En dépit de ces débordements affectifs impressionnants, il convient de souligner que les jeux de hasard et les jeux de cartes ont peu à peu contraint les joueur/euses à se comporter autrement que dans d'autres jeux. Le passage d'une pratique de jeux d'exercice en plein air à des jeux de société en salon s'est accompagnée d'une lente transformation de l'économie psychique : dorénavant, était attendue une retenue de la part des joueur/euses (surtout à la cour) et tout « débordement » se voyait sanctionné – quand dans les jeux d'exercice cette retenue n'était pas poussée aussi loin<sup>240</sup>. Parallèlement, se virent critiqués les effets sociaux, affectifs et moraux de l'excès de jeu, qui firent l'objet des tentatives – peu efficaces – de canalisation par l'État royal (puis révolutionnaire et impérial).

### **1/ La « fureur du jeu » de la monarchie absolue à la fin de l'Ancien Régime**

Les réflexions de Pascal ou Leibniz ne seront pas isolées, du fait de l'engouement croissant pour les jeux de hasard dans toutes les catégories sociales européennes. Fin XVII<sup>e</sup>-début XVIII<sup>e</sup> siècle, des voix vont en effet commencer à se faire entendre pour entamer un travail de déculpabilisation des pratiques ludiques. D'abord, on doit rappeler que la multiplication des jeux de toutes sortes s'est accompagnée de la diffusion parallèle de traités de jeux (en premier lieu dans les couches dominantes de la société), pour notamment en expliquer les règles.

« Les traités de jeux énoncent un modèle culturel, celui des jeux de société, à savoir les jeux qu'il faut maîtriser dans la société de cour ; ils construisent et véhiculent des modèles de jeux au même titre que les traités de civilité définissent le comportement de l'honnête homme. À ce titre, ils privilégient les jeux dits de commerce, cartes, tables, parcours et billard – tous jeux acceptés par l'Église et la loi –,

---

<sup>240</sup> Même si un jeu comme la paume a pleinement participé au processus de civilisation des mœurs : « L'observation de l'autre, l'analyse de sa stratégie, la définition d'une tactique en retour sont également nécessaires à la guerre comme à la cour. Les contraintes liées à la paume viennent renforcer les contraintes liées aux manières de table ; les unes et les autres travaillent à l'élaboration d'un "habitus" nouveau [...]. L'un des traits essentiels de cet "habitus" en gestation au XVI<sup>e</sup> siècle est l'autocontrainte, la maîtrise de soi, ce que M. Mauss appelle "la résistance à l'émoi envahissant", à savoir l'apprentissage d'une inhibition fondamentale dans la vie sociale et mentale. La logique interne des jeux sportifs est donc inhérente aux valeurs portées par le contexte social » (Belmas, 2006, p. 164-165).

tandis qu'ils minorent ou occultent plusieurs catégories, dont d'autres sources révèlent l'immense succès ; c'est précisément le cas des jeux de hasard » (Belmas, 2006, p. 169).

Cette diffusion des traités de jeu a accéléré, selon l'historienne, la rapidité des transferts ludiques vers des groupes sociaux plus variés (la cour étant un modèle, ses pratiques étaient reprises, ce qui amenait ses membres à en changer régulièrement, quitte à récupérer des jeux populaires en prenant soin de les adapter aux normes curiales en vigueur, dans un souci de distinction). En outre, les traités de jeux ont facilité l'uniformisation des pratiques en Europe durant le XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>241</sup>.

Les échanges entre groupes sociaux étaient plus complexes dans le cas d'autres jeux (billard, courte boule, etc.), qui étaient certes pratiqués à Paris, mais également dans de nombreuses villes de province, comme le montre René Favier. Pour l'historien, si la cour donna l'exemple et fut imitée en de nombreuses reprises, « cette diffusion des jeux ne faisait le plus souvent que prolonger des traditions anciennes. » (2000, p. 66). Frédérique Pitou, dans son analyse centrée sur la ville de Laval, confirme ces échanges « trans-sociaux » et ces dynamiques imitation/distinction :

« L'analyse des "loisirs" de la population lavalloise [...] montre d'importantes similitudes entre les pratiques des uns et des autres, volonté d'imitation, volonté d'acculturation voulue par la monarchie, le clergé, les élites, mais on observe également le souci de se démarquer, le désir de la bourgeoisie de se retrouver entre soi mais aussi celui du peuple qui, s'il se conforme souvent à ce que l'on attend de lui, tient à ses propres usages. » (2000, p. 87-88).

Quant à Antoine Lilti, il a montré que les salons parisiens – contrairement aux maisons de jeu – n'étaient pas des lieux de brassage social parmi les différents groupes sociaux dominants (l'aristocratie – particulièrement celle de cour – cherchait à maintenir intacte une certaine distance sociale et spatiale avec les financiers et plus encore avec les gens de robe) : il existait donc une tension entre distinction et imitation dans des lieux de sociabilité conçus comme un « art du divertissement dont le but est [...] de combattre l'ennui » (2001, p. 102), par le biais de la conversation (où la place de la rumeur et du « ridicule » dans le contrôle social des membres était centrale), de la lecture (en conviant notamment des hommes de lettres comme d'Alembert) et du jeu. Cette relative étanchéité s'accompagnait d'une « fiction d'égalité » :

« Que la conversation permette un échange réciproque dans lequel les différences de rangs ne sont pas exhibées n'annule pas la conscience aiguë du fait qu'il s'agit d'une fiction, d'un jeu du "comme si" permis par les aristocrates tant que leur amour-propre n'est pas en jeu. » (*ibid.*, p. 104).

---

<sup>241</sup> Finalement, la situation a peu évolué depuis : si beaucoup de jeux appréciés en France à l'époque venaient d'Italie ou d'Espagne, actuellement, c'est l'Allemagne qui fournit de nombreux jeux de société.

Parallèlement, des livres de jeux pédagogiques connaissaient un grand succès public :

« en 1711, Pierre Violier publie une *Introduction à la géographie universelle*, ouvrage où il avoue considérer cette discipline “plutôt [comme] un Jeu qu’une Étude”. Les jeux pédagogiques tendent à redorer l’image du jeu, qui n’est plus forcément pratiqué dans les tripots mais qui sert une cause noble : l’éducation des enfants. De ce fait, en 1718 paraît l’*Académie des jeux historiques* de Louis Liger. [...] Une fois encore c’est un gros succès » (Sanchez, 2014, p. 25).

Ensuite, du côté des penseurs tenants du droit naturel, un travail de réflexion systématique a été engagé. C’est le cas de Jean Barbeyrac, juriste qui publia en 1709 un *Traité du jeu* (qui, selon Belmas, a fait autorité jusqu’à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle), dans lequel il mena une critique en règle de nombreux auteurs – en particulier catholiques – ayant voué le jeu aux gémonies en raisonnant « comme si l’on avait à faire à des Anges, et non pas à des Hommes » (Barbeyrac, 1709a, p. XIX). Au contraire, le juriste s’est lui-même attaché à montrer que « le Jeu, considéré en lui-même, n’a rien d’illicite, ni par le Droit naturel, ni par les Lois de la Religion » (*ibid.*, p. XXII) et qu’il importe, avant d’en juger le sens moral, d’examiner avec attention les « circonstances externes » (*ibid.*, p. 174-370 ; 1709b, p. 373-550) entourant les pratiques ludiques, sur lesquelles je reviens *infra*.

Le point de départ du juriste est intéressant pour mon propos, puisqu’il mentionne le travail pour justifier son raisonnement. En effet, Barbeyrac, s’appuyant notamment sur des penseurs antiques (en particulier Platon, Aristote et Cicéron), part de l’idée que la plupart des êtres humains doivent « pourvoir à leurs besoins », et donc travailler pour y parvenir. Ce point est compatible avec l’idée chrétienne de la Chute originelle. Cette obligation s’accompagne toutefois du fait que « si le Créateur Tout-sage et Tout-bon nous a faits pour travailler, il ne nous a pas faits pour travailler incessamment et sans relâche [...]. Nous devons nous reposer quelquefois. » (1709a, p. 5)<sup>242</sup>. Adoptant une maxime d’Aristote, il considère judicieux de « se divertir à dessein de vaquer ensuite à quelque chose de sérieux » (*ibid.*, p. 6)<sup>243</sup>. Par ailleurs, selon Barbeyrac, les grands textes religieux prévoient des moments de relâchement et de divertissements, « ordonnent d’en prendre un d’honnête et de convenable, lorsque cela est nécessaire pour réparer nos forces épuisées par le travail. » (*ibid.*, p. 8).

Barbeyrac dénonce ensuite les contempteurs du « plaisir en général » (*ibid.*, p. 11) qui se réfugient derrière l’argument de l’excès possible pour disqualifier *a priori* tout divertissement. Il

---

<sup>242</sup> Barbeyrac reprend donc à son compte l’opposition classique entre travail et jeu.

<sup>243</sup> Ce sera également le cas de Dusaulx, autre penseur du jeu influent au XVIII<sup>e</sup> siècle sur lequel je reviendrai à plusieurs reprises : « Jeunes ou vieux, riches ou pauvres, le Philosophe et l’Artisan, tous ont besoin d’amusements. Soit qu’on exerce son esprit ou ses bras, on ne saurait se passer les uns de récréations, les autres de réjouissances. » (1779, p. 127).

montre que rien, dans les grands textes religieux, ne permet de poser une condamnation morale définitive de la pratique des jeux (*ibid.*, p. 31-100). En outre, selon lui, rien n'empêche, par nature, une pratique ludique, quelle qu'elle soit (billard, paume, cartes, dés, etc.), d'avoir une dimension de plaisir au même titre que d'autres pratiques de divertissement (chasse, musique, dessin, etc.), du moment qu'elle soit pratiquée dans la modération. De même, surtout pour ce qui concerne les jeux d'argent, tant que les joueur/euses sont consentant-es pour participer au contrat du jeu sans contrainte et sans chercher à tromper leur partenaire (*ibid.*, p. 104-155), et qu'ils/elles reconnaissent la dimension conventionnelle et intéressée de leur engagement égalitaire réciproque (*ibid.*, p. 103-139), la pratique ne va pas à l'encontre du droit naturel (*ibid.*, p. 14). Par ailleurs, Barbeyrac va jusqu'à affirmer qu'il convient de payer les dettes de jeu (*ibid.*, p. 152-155), alors que Louis XIII avait édicté une ordonnance rendant toute dette de jeu nulle et non avenue – l'honneur des joueur/euses les conduisant toutefois à ne pas respecter la loi.

En fait, pour Barbeyrac, ce sont les circonstances externes qui déterminent si un jeu est moral ou pas. Par cette expression, il entend plusieurs choses, soit liées au jeu, soit liées aux individus le pratiquant. Tout d'abord, le but recherché dans le jeu doit être pris en compte. Selon lui, en cohérence avec la position aristotélicienne, rien n'empêche le/la joueur/euse de s'adonner à un simple divertissement pour se reposer des affaires sérieuses. Dans ce cadre, certains types de jeu sont à privilégier (1709b, p. 481-516) : Barbeyrac ne condamne aucun jeu par principe, pas même les jeux de hasard. Il envisage seulement leur usage en fonction des autres « circonstances externes ». Par exemple, parmi les jeux d'adresse, il déconseille les échecs en raison de la trop forte implication que leur apprentissage et leur pratique requièrent de la part du/de la joueur/euse, mais vante les mérites de jeux comme le billard ou la courte boule, du fait de leur facilité pratique.

En fait, le juriste privilégie tous les jeux demandant un niveau d'engagement superficiel, de manière à en rester à un divertissement plaisant, sans effort et qui ne risque pas de trop absorber mentalement ou physiquement le/la joueur/euse, comme pourraient le faire les « choses sérieuses ». En cohérence avec ce point, Barbeyrac avance qu'il faut éviter les lieux de débauche (identifiés notamment comme les brelans et les académies de jeu) et que le temps passé au jeu doit être limité pour éviter l'oisiveté, et circonscrit à des moments « convenables », c'est-à-dire non consacrés à la religion ou au travail. Pour limiter les abus liés aux jeux, Barbeyrac avance même que

« le moyen le plus efficace, quoiqu'indirect, ce serait [...] de prendre de bonnes mesures pour inspirer aux Citoyens l'amour du Travail. On couperait ainsi le mal par la racine, et le Jeu tomberait de lui-

même avec le temps, sans qu'il y eût d'ailleurs aucune Loi là-dessus. Or il y a deux grands moyens pour porter les Hommes au Travail : l'un est de veiller soigneusement à l'Éducation de la Jeunesse ; l'autre, d'encourager par des récompenses ceux qui se distinguent dans les Arts, dans les Sciences, en un mot dans toutes les Occupations honnêtes et d'où il peut revenir quelque utilité. » (*ibid.*, p. 541-542)<sup>244</sup>.

S'exprime de nouveau l'opposition radicale entre jeu et travail, le second étant toutefois ici perçu comme un moyen pour limiter les effets néfastes du premier, notamment chez les individus ayant « assez amassé de biens<sup>245</sup> ». Car Barbeyrac considère également qu'il convient de fixer un niveau d'enjeux pas trop élevé, pour éviter le développement de l'avidité : selon lui, jouer gros jeu est illicite selon les lois religieuses et naturelles (*ibid.*, p. 467) et il préconise une limitation légale des sommes engagées pour limiter le « vice » (*ibid.*, p. 518-519).

Par ailleurs, il faut pouvoir juger des dispositions d'esprit du/de la joueur/euse (qui doivent selon le juriste se caractériser par la gaité, la tempérance, le sang-froid et le détachement) et l'esprit même du jeu : celui-ci doit être innocent, c'est-à-dire ne nuire en rien à quiconque. À cet égard, suivant en cela les Pères de l'Église, Barbeyrac critique certains jeux de la Thrace, de la Grèce et de la Rome antiques, en raison de leur violence physique assumée comme divertissante (1709a, p. 264-267). Pour les mêmes motifs, il critique également les combats de coqs, de taureaux ou d'ours (*ibid.*, p. 272-274), ainsi que les jeux chevaleresques médiévaux, « qui étaient encore au XVI<sup>e</sup> siècle en si grande estime » (*ibid.*, p. 267). En cela, il donne à voir le mouvement général de pacification des mœurs, qui s'accélérait à son époque, y compris dans les jeux d'exercice populaires, expulsés

« de la voie publique dans les villes de l'époque moderne, où ils provoquent perturbation et scandale, bris de vitres et blessures aux passants. Désormais les enfants, les garçons de boutique, les artisans et les gens de livrée ne peuvent plus jouer "au bâtonnet dans les rues, ni à aucuns jeux qui puissent incommoder les passants ou casser les lanternes publiques". » (Belmas, 2006, p. 94).

D'ailleurs, Barbeyrac se montre attentif à tout ce qui pourrait développer la cruauté chez l'enfant mis en position d'incorporer des dispositions à faire souffrir animaux ou être humains de conditions sociales inférieures (1709a, p. 275-277) : c'est la raison pour laquelle il se déclare opposé à la participation des enfants à la chasse.

---

<sup>244</sup> Dusaulx proposera la même chose pour lutter contre la mauvaise habitude du jeu (1779, p. 142), et il se plaindra de ce que : « L'éducation d'un jeune homme ne parut achevée, que lorsqu'il fut en état de jouer tous les jeux de convention. On y attachait tant d'importance, que des Pères et des Mères avant de produire leurs enfants dans le monde, eurent recours à des Maîtres » (*ibid.*, p. 52-53). Pour contrer ce phénomène, Dusaulx préconisera de suivre l'avis de Locke, à savoir d'instruire les élèves sur les dangers des jeux de hasard et de leur interdire les cartes et les dés (*ibid.*, p. 281).

<sup>245</sup> Critique qui trouvera un regain de force avec le développement du capitalisme, le jeu de hasard étant contraire à l'épargne (Hamayon, 2012, p. 77) et finalement à l'investissement productif.

Toujours au chapitre de l'innocence nécessaire du jeu, le juriste reprend à son compte le risque que fait courir la passion du jeu (notamment aux moments de « malchance ») en matière de comportements blasphématoires et superstitieux (*ibid.*, p. 302-311). De même, il alerte sur le danger à se laisser aller à la tromperie (*ibid.*, p. 311-322), comportement fort répandu à l'époque moderne (1709b, p. 553-568 ; Dusaulx, 1779, p. 169-198 ; Grussi, 1985 ; Belmas, 2015).

Enfin, Barbeyrac avance qu'il faut prendre en compte plusieurs propriétés sociales du/de la joueur/euse, au premier rang desquelles son sexe. Si le juriste admet qu'il n'y a aucune raison d'interdire par principe les jeux (quels qu'ils soient) aux femmes ou aux filles (1709b, p. 374), il reprend à son compte la maxime de saint Paul, « tout m'est permis, mais tout ne m'est pas avantageux » (*ibid.*, p. 376)<sup>246</sup>, pour préciser immédiatement qu'elles doivent « jouer moins que les Hommes, et avec plus de réserve, puisque, comme nous l'avons fait voir, le Jeu est une occasion à mille désordres » (*ibid.*, p. 380), alors même que les femmes sont davantage prédisposées « à en abuser de quelque manière » (*ibid.*, p. 382). Cette façon de présenter les choses est confirmée par les écrits littéraires de l'époque examinés par Isabelle Journeaux :

« Non seulement toutes les catégories sociales jouent, mais cette distraction est partagée par les deux sexes. Au dire des romanciers, les femmes seraient, plus encore que les hommes, touchées par cette passion. Dans le roman, les plus acharnées au jeu sont les femmes, comme cette marquise, qui entre autres défauts, adore jouer » (1993, p. 52).

La question de la préservation de la réputation et de la vertu (*via* l'autocontrôle pulsionnel et la maîtrise de son comportement) est ici centrale. Barbeyrac estime les hommes moins susceptibles de « débordements pulsionnels » durant le jeu. Le juriste avance l'explication selon laquelle les femmes doivent ordinairement davantage se contrôler, le jeu devenant ainsi une sorte d'exutoire où « peu de chose suffit quelquefois pour rompre la digue » (Barbeyrac, 1709b, p. 387). Or, on sait pourtant que les débordements masculins n'étaient pas rares et parfois violents lorsqu'ils étaient en proie à la « fureur du jeu » (Grussi, 1985). Barbeyrac mobilise un autre argument pour limiter le jeu aux femmes et filles : étant « ordinairement très peu occupées », elles ont moins besoin de « relâche » qu'un « Père de famille » (1709b, p. 381-382). Il lie donc directement cet attrait du jeu à l'oisiveté des femmes (sans analyser les causes sociales de cette « oisiveté » genrée) et à la nature féminine, davantage portée sur l'avidité du gain et la superstition que la nature masculine (*ibid.*, p. 385-386). 70 ans plus tard, Dusaulx (1779, p. 69-74) dressera une description particulièrement dure de certaines joueuses (manipulatrices, avorteuses, mendiante,

---

<sup>246</sup> Notamment, il dresse une liste des quelques jeux « inconvenants » pour les femmes (certains jeux de cartes, les jeux de paume et de ballon, etc.).

etc.), qui contrastera avec l'image idéalisée qu'il donne des femmes non joueuses (sans doute influencé par le fait que sa femme le sauva de la « fureur du jeu »).

Enfin, outre l'âge du joueur, il faut surtout prendre en compte sa condition sociale : « Quiconque a dans la Société *un rang ou un caractère* qui le met un peu au-dessus du commun, est aussi obligé, par cette seule raison, soit qu'il soit vieux ou jeune, à prendre bien garde de quelle manière il joue » (Barbeyrac, 1709b, p. 407), car « plus on est élevé au-dessus des autres, et plus on doit avoir de modération et de retenue » (*ibid.*, p. 411). Le juriste insiste sur le danger que le jeu introduit en matière de distance sociale. De par la nature égalitaire qu'induit l'entrée en relation ludique, celle-ci produit mécaniquement une réduction des écarts sociaux qui n'est pas problématique en soi, sauf si un comportement déplacé de la part d'un individu « de rang » vient l'accentuer aux yeux du « commun des mortels », au point de nuire à la dignité du premier : un tel individu, pour satisfaire sa passion du jeu, conviera tous les « faquins » et « souffrira patiemment toutes leurs impertinences, et prostituera ainsi son rang en même temps qu'il oubliera toute sa fierté » (*ibid.*, p. 419). Barbeyrac recommande en fait aux « puissants » (nobles, magistrats et encore plus ecclésiastiques) d'adopter un comportement irréprochable (se montrer par « le beau côté ») lorsqu'ils sont en présence du « commun des hommes » (*ibid.*, p. 420)<sup>247</sup>. Plusieurs décennies plus tard, Dusaulx dénoncera ce « mélange des genres » :

« les joueurs [de toutes conditions] ne se rassemblent que pour trafiquer de leurs vices. Il ne résulte de ce mélange, qu'une corruption réciproque, qu'une peste générale. Les travers de la Noblesse et les voluptés de l'opulence, se combinant avec les goûts crapuleux d'un tas d'aventuriers, il en sort des monstres dont il n'était pas possible de présager l'existence » (1779, p. 33).

Selon Élisabeth Belmas, la controverse menée par Barbeyrac

« amorce la destruction de la morale d'ordre divin. De façon plus immédiate et concrète, elle aboutit d'une part à la désacralisation du sort qui décide de la perte ou du gain d'un joueur, devenu innocent "per se", et d'autre part à l'assimilation de la convention ludique à un contrat, dont il s'agit de bien définir les conditions de validité. » (2006, p. 38).

De nouveau, derrière des discussions consacrées aux pratiques ludiques, apparaissent des enjeux vertigineux : ici, rien de moins que la place du divin et du droit dans l'organisation sociale et la vie humaine, ce qui fournit un indice supplémentaire du potentiel subversif du jeu, et donne

---

<sup>247</sup> Olivier Grussi (1985) a bien montré que cette recommandation est souvent restée lettre morte chez les personnages puissants les plus joueurs de l'Ancien Régime. C'est également vrai pour les villes de province, en dépit du fait que l'on ait pu trouver « chez quelques magistrats de violentes diatribes contre les jeux d'argent qui connaîtraient un engouement tel que des jeunes gens "des meilleures familles" y engloutissent des sommes considérables. Cette passion du jeu, que les autorités traquent, ne se dément pas sur tout le siècle » (Pitou, 2000, p. 98).

raison *a posteriori* aux penseurs ecclésiastiques et laïques qui s'en méfiaient justement pour ce motif<sup>248</sup>.

Pour autant, le jeu en général et les jeux qui en sont la déclinaison continuent d'être perçus de manière relativement négative, c'est-à-dire à travers le prisme des dérèglements individuels (débordement d'affects négatifs, maladies<sup>249</sup>, etc.) et collectifs (développement d'espaces sociaux interlopes, ruine des familles, dévalorisation de l'argent, etc.), dont Olivier Grussi (1985) a très bien rendu compte dans ses descriptions des mondes des joueurs parisiens à la fin de l'Ancien Régime.

« Lorsque théologiens et moralistes tentent d'expliquer ce qui fait la force de la passion ludique, ils s'aperçoivent qu'elle constitue en réalité un amalgame complexe de passions diverses, souvent jugées négatives – l'avarice, le désir, le chagrin, la joie, le dépit, le regret, la colère, la haine [...]. Le jeu, pensent-ils, est toujours susceptible de dégénérer : contrairement aux autres activités humaines, il met le joueur dans un état second, qui le pousse à commettre d'incroyables stupidités et malhonnêtetés. » (Belmas, 2006, p. 41).

Finalement, aussi bien chez Barbeyrac que chez Dusaulx, le jeu n'est tolérable que dans la mesure où il conserve une place subordonnée dans l'espace social : il doit garder une dimension de simple adjuvant pour instiller un peu de légèreté à la pesanteur du sérieux quotidien, c'est-à-dire après le travail productif ou en marge des activités liées à la condition noble. Toute autre manière de l'appréhender est considérée comme inappropriée. Ainsi doit-on comprendre les critiques de Barbeyrac concernant la professionnalisation des joueur/euses (1709a, p. 183-198). Le juriste est opposé à l'instauration d'une profession reconnue de joueur/euse, notamment aux noms d'Aristote et de l'Évangile. Il partage l'idée selon laquelle la recherche délibérée et permanente de gains au jeu, au détriment de son/sa prochain-e, n'est pas moralement légitime, et fait courir au/à la joueur/euse le risque de glisser vers la friponnerie : « Le métier de joueur est donc, de quelque manière qu'on l'envisage, absolument incompatible avec le caractère d'une personne sage et raisonnable, et à plus forte raison avec celui d'un Chrétien. » (*ibid.*, p. 195). Dusaulx partagera cette idée : les joueurs professionnels « ne peuvent être que des sots, des furieux ou des fourbes » (1779, p. 76).

---

<sup>248</sup> Par ailleurs, les membres de certaines sociétés des dernières décennies du XVIII<sup>e</sup> siècle pratiquaient certains divertissements (promenades, jeux de boules) lorsqu'ils se retrouvaient « pour s'y entretenir des belles-lettres, des nouvelles publiques, lire les gazettes, les journaux, les mercures et cultiver l'esprit par des conversations sérieuses et agréables » (Pitrou, 2000, p. 93). Activités politiques et divertissements n'étaient donc pas sans lien.

<sup>249</sup> Barbeyrac considérait ainsi la « passion du jeu » comme nuisible pour la santé (1709a, p. 285-291), du fait de l'obsession exclusive qu'elle faisait naître chez le/la joueur/euse – avec ce que cela implique en termes de variation des états affectifs. De son côté, Dusaulx affirmait que les joueurs les plus acharnés sont « plus tôt usés que ces malheureux condamnés à vieillir dans *les Mines*, ils dépérissent avant l'âge : la plupart, à quarante ans, sont déjà décrépits. » (1779, p. 27).

En fait, le jeu et le/la joueur/euse doivent se contrôler, ou à défaut *être* contrôlé-es, en accord avec les normes de comportement attendues. Chez les deux auteurs (en particulier chez Dusaulx), cette nécessité passe par une critique forte de la cupidité et de l'avarice en tant qu'elles transforment le jouer et sa valeur d'usage (le plaisir ludique) en simple jeu vecteur de recherche d'une valeur d'échange (le gain – principalement monétaire, mais également symbolique dans le cas d'une victoire sur l'*alea*). L'épanouissement propre au jouer se trouve alors dégradé en une forme d'aliénation. Ce n'est donc pas un hasard si l'expression « fureur du jeu » est sans cesse mobilisée par les contempteurs des jeux de société : elle vient signifier l'élan subjectif incontrôlable (et les agitations corporelles et comportementales qu'il suscite) qui accompagne cette dégradation du plaisir en aliénation. Pour expliquer les excès liés au jeu, les deux auteurs mettent en avant le caractère ou le tempérament des joueur/euses, leurs inclinations, leurs goûts (en un mot leurs mœurs), insistant particulièrement sur l'incapacité de nombreux individus à agir dans le sens de leur propre intérêt<sup>250</sup>. Comment comprendre ce phénomène d'akrasie, cette absence de volonté dont semblent souffrir de nombreux/euses joueur/euses de l'époque ?

Pris-e, dans la « fureur du jeu », le/la joueur/euse semble incapable de « sortir d'un jeu » d'autant plus vertigineux qu'il a potentiellement (même si c'est peu probable) la capacité de bouleverser les positions sociales dans le monde réel :

« Comme le mécanisme du rire, celui du plaisir lié au jeu de hasard tient à l'existence d'une voie courte, d'une économie de moyens entre le désir et sa réalisation ; l'idée qu'il suffise de miser un jeton sur une case, de jeter les dés pour que la destinée bascule, procure vertige et plaisir. C'est d'ailleurs parce qu'ils opposent la voie courte du hasard aux voies longues de l'effort et du travail que les moralistes des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles condamnent les jeux de hasard » (Belmas, 2006, p. 182).

Le jeu n'est plus son propre but, mais est utilisé pour atteindre un autre possible<sup>251</sup>, extérieur au monde ludique. Et plus l'on joue, plus on a de chances (statistiques) de voir l'*alea* transformer le destin. L'incontinence alimente donc des pratiques au cours desquelles le/la joueur/euse se met en danger (matériellement et symboliquement) en raison des enjeux (battre le hasard, battre son adversaire, faire fortune) et de l'imprévisibilité de son issue, pour « tester son immortalité » (Belmas, 2006, p. 186). Cette hypothèse ordalique est intéressante, car elle permet de relier l'akrasie à l'espace social au sein duquel elle se déploie – en échappant ainsi à l'explication uniquement psychopathologique de la « fureur du jeu », précaution nécessaire que rappelait Elias

---

<sup>250</sup> Dusaulx compare ainsi les joueur/euses à des « machines qui se remontent d'elles-mêmes, et dont le mouvement ne cesse que lorsqu'elles se détraquent. » (1779, p. 26).

<sup>251</sup> René Favier rappelle d'ailleurs que « le Système de Law répandit le goût de la spéculation et il n'est pas vain de relever que les hauts lieux de l'agiotage devinrent dans les années 1720-1740 des Académies de jeu fréquentées par les joueurs les plus téméraires, ni que le terme d'"actionnaires" fut dès lors utilisé pour désigner les parieurs de la loterie. » (2000, p. 65).

pour analyser le « système des dépenses » de la société de cour ([1933] 1985, p. 47-61). Et, de fait, Barbeyrac et Dusaulx soulignaient également l'influence de certaines dimensions sociales – organisation des groupes sociaux, phénomènes mimétiques liés à l'influence de la cour, éducation des parents, insuffisance des contrôles et de la répression étatiques<sup>252</sup>.

De fait, dans la société curiale, « jouer gros jeu », voire « perdre gros jeu » étaient des signes d'une (recherche<sup>253</sup> d') appartenance au groupe social dominant, puisque l'ethos aristocratique se caractérisait par la place accordée aux dépenses de prestige pour maintenir son rang social (Elias, [1933] 1985, p. 47-50). C'était surtout vrai pour les hommes, comme l'a montré Manfred Zollinger ([1999] 2002), en insistant sur les effets contradictoires que les rapports sociaux curiaux et bourgeois ont eus en matière d'intégration des femmes aux pratiques de jeu. Car si l'élite aristocratique féminine a progressivement eu accès aux cercles de jeux (accompagnant le processus de pacification des mœurs curiales et ludiques), cet accès était limité à certaines formes de jeu : les jeux de hasard, considérés comme les « vrais » jeux, car risqués d'un point de vue financier, sont demeurés plus longtemps l'apanage masculin, en raison de l'idéal viril qui était associé aux jeux d'argent. L'incontinence dans le jeu avait donc partie liée avec la défense aristocratique de l'honneur, principalement masculin<sup>254</sup>, puisque la prise de risque se voyait explicitement encouragée par les rois, particulièrement Louis XIV<sup>255</sup>.

D'ailleurs, Belmas rappelle que le jeu était venu en quelque sorte se substituer aux duels d'honneur, interdits à de multiples reprises depuis Henri II (et même passibles de la peine de mort sous Richelieu), en raison de la véritable hécatombe que leur pratique avait occasionnée dans les rangs de la noblesse tout au long de l'époque moderne.

« Dans ces populations nobles et militaires, jouer avec passion ramène à tout un passé oublié de compétition. [...] la distribution de richesses qui contribue à amoindrir ses propres biens, en attestant

---

<sup>252</sup> Tous les historiens s'étant intéressés au(x) jeu(x) ont insisté sur l'incapacité pratique du pouvoir étatique à juguler la « passion du jeu », en raison de sa diffusion dans toutes les catégories sociales – puisque « pour beaucoup de travailleurs, le jeu était d'abord le prolongement ludique du temps de travail » (Favier, 2000, p. 81) – et des multiples complicités ayant permis aux tenancier-es de maisons de jeux d'échapper aux poursuites ou aux condamnations les plus lourdes. Pour plus de détails, Grussi (1985).

<sup>253</sup> Point que Dusaulx critiquera d'ailleurs : « Joueurs ou non, fréquentez vos égaux : n'ayez plus la sottise de vous ruiner par faiblesse, par air, ou par des complaisances ambitieuses. » (1779, p. 158).

<sup>254</sup> Si Antoine Lilti considère qu'Elias est critiquable pour avoir négligé la différence entre étiquette et politesse – « l'étiquette (codification du protocole) marque spatialement et rituellement les hiérarchies alors que la politesse est une fiction égalitaire » (2001, p. 105) –, il rappelle toutefois que l'analyse du sociologue allemand demeure précieuse pour étudier celles et ceux qui se définissaient comme étant la « bonne société » : « Pour Elias, celle-ci est une forme historique d'élite qui se fonde sur le critère de l'honneur. L'ethos aristocratique, à la différence de la rationalité économique, consiste à prendre comme fin en soi le fait d'"appartenir à l'élite et être auréolé de prestige". La sociabilité mondaine, qui repose à la fois sur une ouverture et un accès réservé, fait circuler ce prestige. » (*ibid.*).

<sup>255</sup> Comme le dit Favier, « l'importance de l'activité de jeu était telle qu'elle en devenait un critère de la réussite de la saison mondaine. » (2000, p. 71).

ainsi leur superfluité s’y accompagne toujours “d’un rituel dramatique et de défis altiers”. Ces échanges d’un genre particulier n’appartiennent pas à l’univers quotidien, mais à la sphère de l’honneur et de l’ostentation ; ils tendent à renforcer le prestige du groupe, la noblesse du rang, la supériorité sur les autres. » (Belmas, 2006, p. 183).

La passion du gros jeu ne correspondait donc pas seulement à un signe pathologique lié à l’akrasie, même si, à en croire les écrits de Barbeyrac et Dusaulx, les gros joueurs n’étaient pas toujours flegmatiques au moment de la perte de leurs gains, *a fortiori* de leurs biens. C’est pourquoi Dusaulx insistera sur l’importance, pour lutter contre la « fureur du jeu » de pouvoir s’insérer dans des réseaux sociaux extérieurs au monde du jeu, et de pouvoir compter sur l’amitié d’une ou plusieurs personnes (1779, p. 143-149). Mais il en appellera également à une « réformation des mœurs », qui doit partir des « Princes joueurs » eux-mêmes (*ibid.*, p. 260-272), la répression étatique contre les lieux de jeux et les loteries devant accompagner ce mouvement (*ibid.*, p. 273-277).

Il est intéressant de noter que le théâtre et le roman du XVIII<sup>e</sup> siècle ont été une sorte de caisse de résonance à ces critiques moralistes. Ainsi,

« le jeu est un “divertissement”, au sens pascalien du terme, c’est-à-dire un remède à l’ennui qui règne en société. Plusieurs romanciers, tant français qu’anglais, expliquent en effet que les propos échangés dans les salons sont d’une telle platitude, que le jeu permet de les éviter. [...] Les romanciers avancent une seconde raison majeure à cette assiduité au jeu. La haute société joue, parce que la mode le commande. Or, cette dernière exerce un pouvoir tyrannique sur l’élite sociale urbaine » (Journeaux, 1993, p. 67)<sup>256</sup>.

Par ailleurs, les motivations à jouer étaient dépeintes différemment selon l’appartenance sociale : âpreté du gain pour les gens du peuple, signe d’intégration et de reconnaissance sociales pour l’élite urbaine fortunée et/ou noble<sup>257</sup>, distraction familiale pour la petite et moyenne bourgeoisie (*ibid.*, p. 64-65). Finalement,

« philosophes, moralistes, dramaturges et scientifiques se rejoignent sur l’argumentation sociale qui, à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, débouche sur la critique politique : si le jeu menace ainsi l’individu, la famille et la société, la faute en incombe à la monarchie, d’un côté incapable d’appliquer les lois qu’elle édicte, de l’autre bénéficiaire des honteux profits de la Loterie royale de France. On ne pourra réformer l’un sans toucher l’autre. » (Belmas, 2006, p. 57).

## 2/ Le « moment Schiller »

---

<sup>256</sup> On se trouve ici au point de passage du jeu comme récréation au jeu comme occupation (Belmas, 2006, p. 393-394).

<sup>257</sup> « Le temps consacré par les groupes sociaux laborieux aux loisirs, – dont le jeu –, est beaucoup plus limité et se borne au dimanche ou à l’après-travail. Toutefois, en privilégiant la mise en scène, non pas des catégories sociales urbaines les plus modestes, mais de la noblesse et de la très riche bourgeoisie, le genre romanesque insiste par là-même sur le poids du jeu dans les loisirs urbains. » (Journeaux, 1993, p. 58).

La relative négativité touchant le jeu (particulièrement ceux de hasard) demeura active tout au long du XVIII<sup>e</sup> siècle chez de nombreux hommes de pouvoir et penseurs, mais les réflexions philosophiques se firent pourtant plus attentives à mesure que l'on s'approchait de la fin de l'Ancien Régime. Ainsi, selon Duflo, les articles de l'*Encyclopédie* portant sur le jeu (« Jeu », « Jouer », « Dé », « Cartes », etc.) forment une synthèse plutôt fiable des débats de l'époque, que le philosophe propose de développer en six points (1997, p. 13-54, §78-88). D'abord, les définitions du jeu sont fondées soit dans une anthropologie juridique inspirée de Barbeyrac (le jeu comme convention), soit dans une analyse des passions (la frivolité du jeu entraînant le plaisir ou les pertes d'honneur ou d'argent), soit dans l'idée d'un risque financier, puisque l'argent est misé sur un événement futur (à l'issue incertaine). Deuxième point : les classifications du jeu mobilisent principalement le critère de l'*alea*, et les jeux sont perçus à l'aune d'un principe d'incertitude qui alimente le plaisir même de jouer. Le troisième point renvoie au lien étroit entre émotion et jeu, la première étant recherchée *via* le second. Quatrième point : la science du calcul des probabilités est mise au centre des analyses du jouer, à partir de l'exemple des jeux de hasard<sup>258</sup>. Cinquième point : l'éloge leibnizien du jeu est repris, les capacités créatrices de l'esprit pouvant se déployer dans le jeu, tout comme les habiletés cognitives fondées sur la pratique (en particulier des échecs). Enfin, le dernier point affirme que le jeu (de hasard) n'est plus condamné par nature, mais seulement en raison des excès qu'il peut provoquer chez certain-es joueur/euses – qui doivent donc être protégé-es par l'action des gouvernements.

Parallèlement à ces idées communes, plusieurs penseurs vont s'engager dans des voies un peu différentes, qui vont reprendre tout ou partie des idées développées par Érasme, Comenius ou Locke pour les systématiser. Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) figure au rang de ces penseurs attentifs au jeu<sup>259</sup>. Selon Duflo, si le jeu occupe une place ambiguë dans les perspectives éducatives du philosophe suisse, notamment parce qu'il le condamne chez l'adulte, il convient de relever que son usage enfantin est considéré comme nécessaire tant qu'il revêt une fonction précise, *dissimulée* aux yeux de l'enfant : la fonction du jeu n'est *qu'*éducative. Gilbert Py est cependant moins catégorique : pour lui, Rousseau valorise les pratiques ludiques en tant que telles jusqu'à un certain âge (vers 12-13 ans), car les enfants « à l'âge de la gaieté » ont « droit

---

<sup>258</sup> « Au milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle, les Philosophes des Lumières réalisent la synthèse de ces divers courants [savants (Bernouilli, Leibniz, Buffon, etc.)] dans les nombreux articles de l'*Encyclopédie* qu'ils consacrent aux activités ludiques. L'attention se focalise désormais sur les jeux de hasard et d'argent, au point que s'opère un glissement sémantique : le *jeu* au XVIII<sup>e</sup> siècle, c'est le *gambling* anglais » (Belmas, 2006, p. 56-57).

<sup>259</sup> « En Angleterre, en Allemagne, la pédagogie de l'*Émile* renforce les effets de Bacon, de Comenius, de Locke, qui dénoncent l'enseignement traditionnel et préconisent une formation de l'esprit par l'observation directe des choses, par l'expérimentation rationnellement dirigée et par la méthode inductive que se forment les sciences de la nature. » (Py, 1992, p. 41).

au bonheur ». Ce n'est donc que vers la préadolescence que l'amusement deviendra uniquement le délasserment du travail scolaire (1992, p. 50). Si ambiguïté il y a, pour Py, il faut d'abord la chercher du côté des usages faits par les réformateurs de l'œuvre du philosophe suisse. Quoiqu'il en soit, le regain d'intérêt pour les pratiques ludiques pare le jeu d'une nouvelle valeur philosophique et pratique<sup>260</sup>, en lui attribuant une place propre dans le champ des activités, et non plus seulement comme un moment « par défaut » entre deux périodes d'activité, à la condition toutefois qu'il soit directement utile. Le jeu endosse grâce à Rousseau une valence positive dans la mesure où il est apte à faciliter l'apprentissage de la liberté. Autrement dit, pour le philosophe suisse, le jeu participe activement au processus d'individuation<sup>261</sup>.

Pourtant, Duflo avance que le véritable « inventeur<sup>262</sup> » du thème du jeu en philosophie est Emmanuel Kant (1724-1804), bien que ses vues fussent moins larges que celles de Rousseau. En effet, dans les *Réflexions sur l'éducation*, Kant s'oppose sur plusieurs points au philosophe suisse et à ses disciples, en particulier sur la place du jeu et du travail dans l'éducation.

« Si le jeu est “une activité en elle-même agréable”, le travail est, par opposition, “une activité, qui est en elle-même désagréable (pénible) et qui n'est attirante que par son effet (par exemple le salaire) et qui par conséquent peut être imposée de manière contraignante” » (Duflo, 1997, p. 71-90, §11).

De nouveau, se trouve donc exprimée avec force le caractère antithétique du jeu et du travail, même si Kant critique par ailleurs les formes éducatives que Foucault (1975) qualifiera deux siècles plus tard de disciplinaires. En fait, pour justifier sa position, le philosophe allemand reprend l'argument rousseauiste de liberté humaine, en la retournant :

« c'est parce que l'homme est libre qu'il est cet animal laborieux et c'est pour apprendre à l'être qu'il doit aussi apprendre la contrainte comme telle. C'est pourquoi il faut que l'éducation passe par un apprentissage du travail, qui ne peut se faire par le jeu [...], car il y a là deux choses qui s'opposent, d'un côté une activité par elle-même agréable et recherchée pour elle-même, de l'autre une médiation nécessaire. Ce qui manquera toujours à une éducation n'ayant que le plaisir de l'enfant en vue, c'est l'assimilation de la structure coercitive du réel » (Duflo, 1997, p. 71-90, §12).

En outre, si Kant considère que la confusion entre jeu et travail conduit à perdre de vue leurs fins réciproques, cela ne revient pas à condamner le premier par nature. En particulier, les jeux

---

<sup>260</sup> « Les jouets, dans toute l'Europe gagnée à l'empirisme, deviennent un outil pédagogique essentiel ; ils doivent servir à la culture des sens et au développement du jugement ; ils dépendent de l'âge des enfants, des fonctions qu'on attend d'eux. » (Py, 1992, p. 51).

<sup>261</sup> Les adeptes de Rousseau préconisent aussi l'usage de jouets (ou d'objets usuels utilisés comme tels) différents selon les âges, comme pourra le faire Friedrich Fröbel quelques décennies plus tard. Py précise que la plupart des plans d'instruction publique révolutionnaires suivront une tendance favorable à la substitution du jeu à l'étude.

<sup>262</sup> « Il en saisit la fonction pour l'humain d'une façon telle que, lorsque ce thème surgit dans un sens métaphorique, dans la *Critique de la faculté de juger*, il a acquis un sens nouveau qui orientera définitivement Schiller, et tout le monde après lui. » (Duflo, 1997, p. 71-90, §9).

d'enfant possèdent une utilité propre, car ils sont le lieu « d'un apprentissage de soi par soi<sup>263</sup> » et permettent à l'être humain de se développer sous une forme achevée, assurant la réunion du corps et de l'âme. Mais ici, Kant met en avant la puissance immersive du jeu, qui pousse l'enfant à s'investir dans une activité durable apte à développer ses forces et sa connaissance de lui-même. Cette propriété du jeu sera souvent reprise dans les analyses postérieures, jusqu'à aujourd'hui.

Pour appuyer sa démonstration, Kant va développer, dans l'*Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, « une véritable métaphysique de l'ennui [...] douleur négative qu'éprouve celui qu'aucune douleur positive ne pousse à agir » (*ibid.*, §18). Pour le philosophe allemand, sans que le/la joueur/euse ne s'en rende compte, le jeu endosse un véritable rôle de dérivation cognitive bénéfique pour la santé de l'âme et du corps, en donnant

« à l'esprit le mouvement même de la vie et le changement des sensations. [...] Le divertissement ainsi compris aura pour but l'oubli du temps qui passe, car cet oubli est compris comme le plaisir même. Mais comment cela se fait-il ? [...] Par le mouvement, par le jeu varié des sensations, des émotions et des passions, par le passage permanent de la crainte à l'espoir » (*ibid.*, §18-19).

Finalement, l'influence kantienne la plus durable passe par son effort de lier la question du jeu (jeu des sensations et jeu des facultés – imagination, raison) à celle du plaisir du beau pour retrouver l'unité de l'individu (potentiellement divisée entre sensations et raison)<sup>264</sup>. En effet, l'écrivain et théoricien de l'esthétique Friedrich von Schiller (1759-1805) va entrer en dialogue direct avec ces idées dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* (1794-1795).

« Le caractère initiateur de la pensée de Schiller [en matière de jeu] se repère dans deux de ses conséquences les plus immédiates. D'une part, elle marque un tournant après lequel une pensée du jeu sera possible et légitime – étant démontrée l'importance philosophique de ses enjeux. D'autre part, tout discours sur le jeu devra durant longtemps se situer par rapport à ce coup d'envoi et bien souvent même dans les cadres théoriques posés par ce commencement. D'une certaine façon, nous vivons encore dans l'héritage de Schiller. » (Duflo, 1997, p. 91-114, §1).

Comment comprendre cette influence si forte et durable ? Schiller part de la question de la double nature humaine (sensible et raisonnable) et des conséquences que cette dualité entraîne. Pour cela, il recourt à une analyse en trois temps. Le premier explore ce qu'il nomme l'anthropologie pragmatique, par laquelle le philosophe allemand pose l'homme comme être de

---

<sup>263</sup> « Cette culture libre, où l'enfant apprend à se connaître dans son propre corps comme dans son intelligence (un jeu de ballon exerce l'habileté tout autant que le jugement) a une place essentielle dans le développement de l'enfant. » (Duflo, 2001, p. 116-117).

<sup>264</sup> « De même que le jeu des sensations, en signifiant l'union harmonieuse du corps et de l'esprit donnait ce plaisir qu'est le sentiment de la santé, de même le jeu des facultés, en affirmant l'union finale des facultés de l'âme, et sa liberté, est fondamentalement plaisir de l'accord à soi. » (Duflo, 1997, p. 71-90, §31-32).

nature, état premier « de la nécessité, du cycle des besoins et de leur satisfaction » (*ibid.*, §17). Mais cet assujettissement ne suffit pas à définir l'homme, qui doit être également saisi comme être moral à réaliser, dont la liberté, l'autonomie entre en butte avec l'égoïsme et la violence de l'être de nature. Ce conflit dynamique intérieur n'est pas sans évoquer les vues développées un siècle plus tard par la psychanalyse freudienne, y compris sur la manière de le desserrer – à défaut de le résoudre. Selon Duflo, Schiller ne pense pas que l'action politique ou la philosophie soient aptes à dissoudre cet antagonisme pour faire advenir un « homme total ». Seul l'art disposerait de la puissance nécessaire (point que Freud abordera avec la notion de sublimation). Pour le montrer, le philosophe allemand développe le deuxième point de son analyse, l'anthropologie pure. Armé d'un certain nombre de doutes développés par Rousseau quant aux projets des Lumières, Schiller s'appuie sur le concept de beauté pour affirmer que la division anthropologique n'est pas une fatalité, puisque l'histoire a montré que l'« homme total » avait déjà existé dans la Grèce antique. Mais dans le même mouvement, il considère que la division anthropologique est fatale, car inscrite dans la nature humaine. Les deux affirmations contradictoires de ce premier paradoxe sont rendues conciliables par le recours à la notion de tendance (*Trieb*). Duflo précise un second paradoxe posé par Schiller :

« Il prétend chercher un terme qui permettrait de trouver une unité et pour cela remonter au concept pur de l'humanité. Mais cette remontée ne fait d'abord qu'accentuer la division en l'ancrant dans l'être même de l'homme. Comment sortir de cette division ? Précisément, là encore, en l'exprimant en termes de tendances (*Triebe*). » (*ibid.*, §27).

En effet, selon Schiller l'être humain se caractérise par l'existence de deux tendances contradictoires ayant chacune leur domaine spécifique : formelle et sensible. La première

« invite à nous déprendre des déterminations naturelles, de ce qui nous gouverne sans activité volontaire. [Elle] renvoie à la raison, qui fait de nous des êtres aptes à se détacher des contraintes et des déterminants de la nature – et de contrôler nos actes par l'activité de l'esprit. » (Voirol, 2017, p. 12).

La tendance sensible, elle,

« pousse à agir de manière incontrôlée, non réflexive [...] pousse à déployer les potentiels qui sont en nous, à éveiller des virtualités et à les encourager au-delà de “ce qui est”. L'exigence de l'instinct sensible est de remplir l'humain de sensations *ici et maintenant*, non soumises à la loi générale, abstraite et atemporelle. [Sans elle], nous serions, certes, des êtres de raison et libres de nos choix, mais nous serions froids, sans attaches concrètes, enserrés dans la rationalité formelle ; crispés dans des normes et des règles abstraites “déjà-là”, bref, des êtres “sans cœur”. » (*ibid.*, p. 13).

Comment Schiller envisage-t-il la coexistence de ces deux tendances ? D'abord, en rappelant la stricte délimitation de leur influence :

« s'il y a ici des mouvements internes opposés, ils ne se heurtent pas nécessairement parce qu'ils n'exercent pas leur action sur le même plan. Ce n'est que lorsqu'une tendance outrepassa son domaine légitime qu'il y a réellement conflit, lorsque par exemple la tendance sensible veut du changement jusque dans le domaine intemporel des principes. Il faut une limitation de chaque tendance dans son domaine, et celle-ci doit être assurée par la culture » (Duflo, 1997, p. 91-114, §36)<sup>265</sup>.

Ce travail « limitatif » (que Schiller conçoit en fait comme une extension de l'humanité) est assurée par une troisième tendance, fruit de l'action interdépendante des deux précédentes, et capable d'instaurer entre elles un rapport de réciprocité : « Cette troisième tendance, Schiller va l'appeler *Spieltrieb*, tendance au jeu » (*ibid.*, §38). Comme le souligne Olivier Voirol,

« le jeu implique forcément l'intervention d'une rationalité formelle qui précède et encadre l'activité ludique de ses règles et de ses contraintes formelles. C'est en quelque sorte la loi qui encadre l'activité. À l'inverse toutefois, le jeu n'est pas possible sans un engagement sensible et "passionné" des joueurs dans l'activité du jeu : ils sont là avec leur corps, leurs émotions, leur présence entièrement prise dans le cours du jeu. [...] Le jeu est donc l'activité de réconciliation de la raison et de la sensibilité, de l'abstrait et du concret, de l'esprit et du corps. » (2017, p. 14).

De ce fait, le troisième et dernier temps de l'analyse de Schiller consiste à approfondir sa réflexion consacrée au problème anthropologique et à sa solution à partir du thème du jeu, auquel il donne une surface théorique inégalée jusqu'à lui<sup>266</sup>. Duflo insiste sur le fait que la tendance au jeu dégagée par Schiller repose sur un travail de déduction logique exprimée sous la forme « s'il doit y avoir une réponse au problème de la division de l'homme, alors elle doit avoir telles et telles caractéristiques, qui nous la feront nommer "tendance au jeu". » (1997, p. 91-114, §42). L'objet de cette tendance au jeu n'est rien d'autre que la beauté, et pour comprendre pourquoi Schiller fait intervenir la notion de jeu pour caractériser la tendance au beau apte à équilibrer les contradictions des autres tendances humaines, Duflo montre qu'il faut en revenir à ce que le philosophe allemand entend par jeu, et qui ne sera pas sans rappeler des éléments déjà abordés par d'autres penseurs ou pédagogues.

« D'une part le jeu est considéré comme vecteur d'harmonie, donc de beauté et d'équilibre, tant pour le physique que pour le spirituel en l'homme [...] la notion de jeu sert à faire intervenir l'idée d'une action équilibrée des forces les unes avec les autres, cet "avec" n'étant ici possible que parce que l'homme qui joue est alors uniquement conçu comme totalité, et non comme addition d'éléments

---

<sup>265</sup> Et Duflo de préciser : « Si la tendance sensible domine la tendance formelle, on obtient l'homme sauvage, passionnel et barbare, plus animal que véritablement humain. Si, comme cela serait peut-être à ce niveau le plus souhaitable, la tendance formelle domine la tendance sensible, on obtient l'homme moral épris de vérité et de justice, mais qui, niant une part tout aussi importante de lui-même, vivra toujours en se brimant, dans une uniformité formelle bien éloignée d'une plénitude harmonieuse. Si, enfin, une séparation correcte des domaines était opérée, l'homme n'en serait pas moins, quant à sa conscience proprement humaine, scindé en deux tendances non convergentes. » (1997, p. 91-114, §37).

<sup>266</sup> « comment parler de "simple" jeu, quand nous savons que c'est précisément le jeu et le jeu seul qui, entre tous les états dont l'homme est capable, le rend complet et le fait déployer ses deux natures à la fois ? Ce que selon votre représentation vous appelez limitation, je l'appelle selon la mienne – et je l'ai justifiée – extension. » (Schiller, [1794-1795] 2015, p. 152).

séparés à soumettre chacun à une discipline spécifique. L'exercice, le travail, est disciplinaire et analytique (on "fait des abdominaux"). Le jeu est synthèse libre. » (*ibid.*, p. 91-114, §54).

L'accent mis sur le caractère synthétique du jeu est inhabituel à cette époque, et constitue sans doute le principal point de rupture avec les idées développées jusqu'à lors dans la philosophie. Schiller le complète par une deuxième caractéristique du jeu – déjà perçue par les pédagogues, mais dont il tire des conséquences plus radicales en matière théorique –, qu'il pose comme

« ce qui permet de faire passer, telle cette ruse bénéfique qu'est le sucre autour de la pilule, la sécheresse des principes dans la sensibilité [...]. Ainsi le jeu n'est-il pas seulement principe d'unité, mais témoigne empiriquement de capacités propres à instaurer une légalité dans le sensible et le passionnel qui ne soit pas ressentie comme un poids étranger brimant la vie, mais comme un choix libre l'exaltant. Si bien [...] que le jeu est point de croisement d'une double série d'oppositions qui ne se recouvrent pas entièrement [...]. D'un côté, il y a la série que l'on regroupera sous l'opposition générique sensibilité/raison, et de l'autre celle que l'on nommera légalité/liberté. » (*ibid.*, §55-56).

Autre point de rupture avec la vision dominante du jeu : Schiller le lie toujours à la beauté, même s'il admet des gradations possibles entre le jeu animal (trop-plein de vie exprimée par la mobilisation joyeuse d'une énergie inutilisée à des besoins vitaux) et le jeu humain, voire même un saut qualitatif entre la tendance générale au jeu et la tendance au jeu esthétique, où c'est « la capacité législatrice de l'esprit qui intervient » (*ibid.*, §64).

« Dès lors, on saisit bien pourquoi, même si l'on peut parler d'un jeu de la nature ou des animaux, la tendance au jeu entendue en un sens plus restreint reste malgré tout signe de l'humanité en l'homme. Ce qui, chez les peuples sauvages, témoigne d'abord de leur humanité, c'est précisément "le goût de la toilette et du jeu", qui sont purs plaisirs de l'apparence prise pour elle-même, apparence esthétique » (*ibid.*, §65).

De ce fait, on peut suivre Voirol quand il affirme que, pour Schiller,

« le jeu est le lieu pratique par excellence de la *culture*. Le rôle de la culture est [...] d'assurer une relation – une "harmonie" – entre raison et sensibilité. [...] Dès lors, un "être cultivé" est un être qui parvient à associer sensibilité et raison : il est en contact avec le monde sensible, il ne le réprime pas mais le "cultive". L'être cultivé est celui "qui associera, dit Schiller, à une plénitude d'existence qui varie au contact du monde, une liberté de la personnalité qui impose l'unité de sa raison à l'infini des phénomènes de l'univers" » (2017, p. 15).

Certes, il est difficile de faire porter à la seule tendance au jeu le poids de la responsabilité d'une conjugaison des deux autres tendances humaines<sup>267</sup> ; on pourrait introduire ici la question du travail vivant, que Schiller n'articule pas avec le jeu. Par ailleurs, il ne croyait plus, à ce moment-

---

<sup>267</sup> Cette voie a cependant été reprise par un philosophe contemporain, Mehdi Belhaj Kacem, qui considère que le jeu, fondé sur une relative égalité des chances et sur une euphémisation de la violence physique, est à même de transfigurer, dans un cadre collectif réglé, la violence égoïste de l'individualisme (ce qu'il nomme la dimension pléonectique de l'être humain : sa tendance à se comporter comme un être d'appropriation violente). Pour plus de détails, voir Domeracki (2015, p. 177-179).

là, que la politique pût tenir ce rôle précis, ses espoirs ayant sans doute été « refroidis » par la Terreur révolutionnaire (Domeracki, 2015, p. 175).

Tous ces éléments permettent de comprendre pourquoi Duflo affirme que le « moment Schiller » constitue une rupture dans la manière de penser le jeu, en ce qu'il contribue à renouveler la compréhension propre à la zone d'influence du jeu en matière psychique *et* sociale. Alors que pour les moralistes ou les penseurs médiévaux et modernes les pratiques ludiques devaient être utilisées pour former les enfants ou les adultes à tenir une place sociale bien déterminée en polissant les pulsions et passions négatives pouvant provoquer la gêne, Schiller rompt avec la dichotomie raison/passion et avec la péjoration de la seconde : le jeu comme expérience esthétique permet d'équilibrer les forces pulsionnelles et rationnelles antagoniques présentes en chaque individu, et se faire ainsi positivement fondement de culture, au sens de *Bildung* – qui implique un travail de « polissage » des rugosités, de dépassement, et que l'on peut traduire par « formation » ou par le néologisme « cultivation » (Voirol, 2013, p. 290)<sup>268</sup>. En énonçant cette conclusion, le philosophe allemand a non seulement conféré une dignité philosophique au jeu, mais il obligera dorénavant à le considérer comme catégorie de pensée sérieuse. En outre, se conclusion incitera à envisager différemment les liens entre jeu et travail – travail auquel s'attellera par exemple Herbert Marcuse dans la lignée des travaux de l'École de Francfort (Voirol, 2017) –, autre lieu de culture potentiel. En particulier, les réflexions de Schiller seront utiles pour analyser les processus d'instrumentalisation du jouer dans le travail : que signifie, du double point de vue sociologique et anthropologique, le fait que le jeu soit pensé, construit et déployé dans de nombreux espaces sociaux en s'écartant de la recherche d'équilibre entre sensibilité et raison, en ne visant que la performance compétitive et l'accumulation ? Que se passe-t-il pour le jeu et le travail lorsque le premier cherche dans le second à satisfaire avant tout un jugement d'utilité au détriment de tout jugement de beauté ?

### **3/ Jeux et éducation (pré)scolaire du XIX<sup>e</sup> siècle au début du XX<sup>e</sup> siècle : quelles transformations pédagogiques ?**

---

<sup>268</sup> Schiller va donc plus loin que les philosophes anglais (Addison, Shaftesbury) et écossais (Hume, Ferguson) qui s'étaient efforcés « de reformuler les définitions classiques de la vertu en y introduisant le raffinement des manières et le souci de la sociabilité » (Lilti, 2001, p. 107), suivis en cela par « des encyclopédistes comme Toussaint, d'Holbach ou Morellet [qui firent] de la politesse une vertu sociale et de la conversation mondaine un modèle pédagogique et un paradigme politique, celui d'une société auto-instituée et harmonieuse. » (*ibid.*). N'oublions pas que le prestige de l'aristocratie de cour était lié à la figure de l'« honnête homme », capable, grâce à ses qualités sociales et morales, de maîtriser les différents codes comportementaux attendus des membres de la société « civile et polie », en particulier lorsqu'il jouait « gros jeu ». La conception du jeu développée par Schiller est donc plus extensive et « positive » que la vision strictement fonctionnaliste du jeu.

Le « moment Schiller » a contribué à accélérer l'attention portée à toutes les formes de jeux, y compris celles *a priori* les moins réglées (celles que Caillois plaçait du côté de la *paidia*), en matière éducative au sein de l'institution scolaire ou d'organisations d'encadrement de la jeunesse : soit comme appui à la socialisation/individuation des jeunes enfants, soit comme vecteur d'incorporation de dispositions physiques et morales encouragées par le pouvoir politique étatique, soit comme support d'apprentissage de savoirs scolaires proprement dits. Or, ce changement important dans la manière de concevoir les jeux, en les rapatriant de la « frivolité divertissante » à l'utilitarisme (pré)scolaire (renouant d'ailleurs avec une idée déjà présente dans la pensée socratique [Domeracki, 2015, p. 171]), modifierait profondément et pour longtemps la signification du jouer.

### *3.1/ L'influence des pédagogues romantiques : l'exemple de Friedrich Fröbel*

Comme le souligne Gilles Brougère, « ce n'est pas le jeu qui est éducatif, c'est le regard qui analyse différemment l'activité de l'enfant, avec de nouvelles notions, de nouvelles valeurs. » (2002, p. 6). Pour prendre la mesure de ce déplacement du regard, il convient d'examiner, même rapidement, un certain nombre de travaux menés à la suite des Lumières. Car leur influence ne se fera pas seulement sentir sur le plan de l'histoire des idées pédagogiques : elle sera également perceptible dans les transformations que connaîtront les institutions scolaires de plusieurs pays européens.

« L'association moderne qui voit dans le jeu un potentiel développemental et éducatif s'enracine dans la pensée romantique. Il me semble que là, dans les textes de Jean-Paul (Richter), Hoffmann puis Fröbel, se met en place une nouvelle conception, centrée sur l'exaltation de l'enfance, de l'origine, qui rend possible une nouvelle vision du jeu. Cette nouvelle configuration, assemblage conceptuel original, s'enrichit des apports de la biologie d'inspiration romantique puis darwinienne, de la psychologie naissante, de la psychanalyse pour constituer une figure classique de l'éducation nouvelle où les traces de romantisme ne manquent pas. Ainsi se construit le socle d'une pensée qui semble aujourd'hui évidente alors qu'elle rompt avec d'autres configurations mettant plus volontiers en relation jeu et frivolité. » (*ibid.*, p. 6).

Même si la seule référence au romantisme conduit, selon moi, à mésestimer le rôle d'auteurs comme Comenius, Érasme ou Locke, pourtant importants en la matière, Brougère a raison sur un point : des pédagogues comme Fröbel (ou Rousseau) méritent attention pour bien comprendre les enjeux des transformations contemporaines en matière de perception du jouer dans le champ éducatif. Le pédagogue allemand Friedrich Wilhelm August Fröbel occupe en effet une place incontournable en Europe, puisqu'il est le premier praticien à avoir élaboré, de manière systématique, « une véritable pédagogie du jeu dans l'éducation de la prime enfance » (Thouroude, 2010, p. 44), dont l'influence se fera sentir dans plusieurs pays. Fröbel est né le 21

avril 1782 en Thuringe. Il a débuté sa carrière de pédagogue en 1805, dans une école expérimentale de Francfort, fondée sur le travail d'un pédagogue suisse, Johann Heinrich Pestalozzi.

« Fröbel partage avec Pestalozzi le souci d'une formation globale de l'enfant qui englobe "la tête, le cœur et la main" et la conviction du rôle prépondérant de l'éducation maternelle. Le *Livre des mères*, écrit par Pestalozzi en 1805, marquera Fröbel et tout particulièrement sa pédagogie du jeu et du jardin d'enfants qu'il considérera comme une continuation de l'œuvre du pédagogue suisse. » (Schärer, 2003, p. 89).

C'est en 1826 qu'est paru l'ouvrage le plus important de Fröbel, *L'éducation de l'homme*, dans lequel il développe la notion d'« unification de la vie » : « la réalité, bien que contradictoire, tend toujours à l'unité, qui se manifeste en Dieu. [...] L'éducation doit aider à la médiation, à l'intégration du moi et de l'objet, de l'intérieur et de l'extérieur ; cette idée est aussi à la base de sa conception du jeu » (*ibid.*). Michèle Schärer indique que Fröbel va appuyer sa théorie du jeu sur un matériel pédagogique varié qu'il conçoit lui-même (jeux – balles souples, cubes de bois, pâte à modeler, etc. –, guides pour enfants, recueils de comptines), et qui servira également de support pour diffuser ses idées (des articles et des brochures sont fournis avec ce matériel). Pour le pédagogue, le jeu – qu'il distingue entre activité libre, imitation et habitude – n'est en rien un divertissement, un simple passe-temps. Tout au contraire, Fröbel le présente à la fois comme un « miroir de la vie », un élément privilégié dans les rapports établis entre l'enfant et son « environnement » (dont les individus qui jouent avec lui), notamment par la médiation du corps, et un moyen pour les adultes de mieux comprendre l'enfant (en connaissant ce qui capte son attention et en les ramenant à leur propre enfance) ; autant d'éléments qui résonnent avec la conception psychanalytique du jeu.

« Le rôle de l'adulte (la mère, l'éducateur ou l'éducatrice) est central dans le jeu. La plupart des brochures ou articles accompagnant les dons s'adressent directement à eux. L'adulte guide, accompagne, stimule l'enfant et veille à ce que le jeu soit approprié à son degré de développement. Fröbel invite l'adulte à expérimenter lui-même le jeu pour mieux le connaître. S'il insiste beaucoup sur la nécessité de l'activité autonome de l'enfant dans le cadre du jeu, il met tout autant en évidence la nécessité de la présence de l'adulte » (*ibid.*, p. 292).

Développée initialement pour un cadre familial, sa conception éducative va être systématisée au sein du *Kindergarten*, « lieu de démonstration où les mères viennent apprendre à se familiariser avec le matériel de jeu pour l'introduire ensuite dans le cadre familial » (*ibid.*), avant de devenir un jardin d'enfants institutionnalisé accueillant pendant quelques heures, autour de jeux, des enfants de toutes catégories sociales. Schärer précise par ailleurs que le *Kindergarten*

« n'est pas, dans l'esprit de Fröbel, destiné à la transmission de savoirs scolaires de base tels que lire, écrire, calculer. Sa mission consiste à favoriser le développement global du jeune enfant, à travers le jeu, mais aussi le mouvement (rondes p.ex.) et la culture de petits jardins. » (*ibid.*, p. 293).

Par ailleurs, certain-es auteur-es ne manquent pas d'insister sur la préparation au travail que permet la méthode Fröbel, en développant l'habileté manuelle ou la sûreté du coup d'œil. Finalement, « le jardin d'enfants devrait permettre à l'enfant et à ses guides de “reconnaître de bonne heure sa vocation innée pour choisir d'après celle-ci, autant que possible, la position particulière qu'il lui appartient d'occuper dans la société”. » (Marenholtz, 1858, citée par Schärer, 2003, p. 300). Pour autant, selon le pédagogue allemand, l'école et le *Kindergarten* ne sauraient être confondues. Cette prévention de Fröbel n'empêchera pas la reprise de sa théorie dans le cadre de la formation des institutrices d'écoles enfantines de Suisse romande (Genève, canton de Vaud et canton de Neuchâtel), dès le dernier tiers du XIX<sup>e</sup> siècle. Pour Schärer, cette réussite – pour partie postérieure à la mort de Fröbel (1852) – provient du fait que la théorie et la méthodologie fröbeliennes offraient des assises appropriées à des institutions préscolaires en manque d'outils adaptés aux enfants en bas âge. En outre, elles se trouvaient, pratiquement et moralement,

« en phase avec des tendances de la pédagogie et de la politique de l'éducation de l'époque. Les [jeux] fröbeliens apportent un support à l'enseignement intuitif qui est au centre des débats pédagogiques en Suisse romande dans le dernier tiers du 19<sup>e</sup> siècle. L'aspect “travail manuel” et, plus largement, de préparation à la vie professionnelle, s'inscrit parfaitement dans l'optique d'une formation “utile et pratique” à l'école – en particulier pour les élèves des classes populaires » (*ibid.*, p. 301).

Cette influence des idées du pédagogue allemand se fera sentir jusqu'à la première décennie du XX<sup>e</sup> siècle, même s'il ne faut pas la surestimer<sup>269</sup>, en particulier pour le cas français, où avaient dominé, à la même époque, les « salles d'asile », destinées à « dispenser à ses jeunes élèves, en plus des soins physiques indispensables, des rudiments d'histoire sainte, de lecture, d'écriture, de calcul, de dessin linéaire, d'histoire naturelle et de géographie » (Luc, 1993, p. 434), et qui seraient remplacées par les écoles maternelles entre 1881 et 1887, au moment de la réforme républicaine de l'institution scolaire pour les jeunes enfants. Malgré tout, la méthode fröbelienne y a suscité un certain intérêt à partir du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, sous l'influence de Madame de Marenholtz (baronne allemande qui a rédigé plusieurs articles et ouvrages relatifs aux jardins d'enfants), véritable ambassadrice du *Kindergarten* en Europe qui a su capter l'intérêt de personnalités comme Jules Michelet ou de proches d'Auguste Comte. À partir de 1855, les

---

<sup>269</sup> « A l'exception de Genève, la situation est déplorable : les méthodes d'enseignement, le matériel et les locaux sont inadaptés aux jeunes enfants ; Fröbel est peu ou pas connu ; la formation et la rétribution des institutrices sont insuffisantes ; l'acceptation de l'école infantine dans le public laisse à désirer. [...] Par ailleurs, s'appuyant sur les résultats d'une enquête berlinoise, certains émettent des doutes quant à la solidité des résultats obtenus au jardin d'enfants pour ce qui concerne la préparation des enfants à l'école primaire. » (Schärer, 2003, p. 298).

premières expérimentations françaises se déroulent dans le milieu protestant parisien, avant d'être étendues en province (Orléans, Mulhouse). La mise en place des jardins d'enfants s'essouffle au cours des années 1860, mais

« la défaite de 1870 [...] relance l'intérêt pour une pédagogie utilisée par les vainqueurs : puisque l'instituteur prussien, dit-on, a gagné la guerre, il faut adopter ses procédés, et, d'abord, à l'égard des plus jeunes écoliers. L'audience internationale croissante des idées de Fröbel et leur application, déjà ancienne, dans des pays voisins font aussi réfléchir les autorités : la Belgique, où la méthode allemande s'est largement répandue depuis l'ouverture, en 1857, du premier *Kindergarten* à Bruxelles, devient, pour les Français, un lieu d'information et de formation privilégié. » (*ibid.*, p. 438).

Tout au long des années 1870, des salles d'asile vont s'équiper du matériel pédagogique fröbelien (mis en vente par la maison Hachette), mais leur nombre ne dépassera généralement pas la dizaine par académie<sup>270</sup>. Pour Jean-Noël Luc, l'un des éléments à prendre en compte pour comprendre ce faible développement renverrait à la réticence des institutions catholiques envers une théorie sous-tendue par une vision panthéiste et proche des milieux libres-penseurs<sup>271</sup>. Toutefois, l'historien français considère que la dimension pédagogique pèse d'un poids plus important dans cette situation. En effet, contrairement à ce qui se fait dans les jardins d'enfants, le jeu occupe dans le cas des salles d'asile une place faible et ponctuelle dans le projet éducatif global. « La notion fröbelienne de formation et d'épanouissement par le jeu reste étrangère à une pensée pédagogique marquée par le refus – chrétien – de la vertu infantine et du plaisir, la peur du désordre et la volonté de préparer l'enfant (en particulier celui du peuple) à un destin difficile. » (*ibid.*, p. 442).

Dans le cadre des salles d'asile, le jeu est davantage perçu comme un moyen pour l'enfant de retrouver son énergie après le travail scolaire, bref comme un moment de détente – ce qui est un retour en arrière par rapport aux réflexions de Schiller. Cette conception proche de celle de Locke voit donc se juxtaposer deux zones d'activité séparées :

« sous le préau et dans la cour, un espace récréatif où les usagers peuvent se fortifier et se détendre par des jeux, libres ou imposés, individuels ou collectifs ; dans la salle de classe, l'espace scolaire proprement dit, réservé à un enchaînement d'exercices et de mouvements collectifs, conçus pour former le corps, les sens et l'esprit de l'enfant dans la gaieté, mais sans le laisser exprimer ses penchants ludiques, son individualité, sa spontanéité. » (*ibid.*, p. 443).

---

<sup>270</sup> Le coût financier pour mettre en place la pédagogie fröbelienne (matériel, installations architecturales) en a rendu la diffusion plus difficile.

<sup>271</sup> Inversement, les milieux républicains reprochèrent à Fröbel sa « valorisation des formes géométriques au nom d'un symbolisme religieux » puisque selon lui l'âme des tout-petits « ne peut comprendre les lois divines de l'univers qu'à travers des structures élémentaires comme la balle (symbole de l'unité) et le cube (symbole de l'unité dans la diversité). » (Luc, 1993, p. 448). Cela n'empêcha pas les responsables scolaires de « récupérer » la méthode après 1870 au nom du patriotisme français (par exemple, l'inventeur des pièces géométriques de Fröbel serait un marchand parisien nommé Allizeau).

Pourtant, à partir de 1881, l'école maternelle républicaine, lorsqu'il s'agira pour elle de mettre en œuvre une pédagogie attentive à l'épanouissement corporel et au développement sensitif des enfants (*ibid.*, p. 453), ne manquera pas de se réapproprier une petite partie de la méthode de Fröbel (en effaçant toutefois jusqu'au nom de ce dernier dans les textes officiels), notamment par l'intermédiaire de la pédagogue Pauline Kergomard, qui lutta tout au long de cette époque pour que l'école maternelle ne se réduise pas à une « école miniature ». Les principes fröbeliens auront un effet en la matière jusqu'aux années 1920, avant de connaître une longue éclipse jusqu'en 1968, où seuls les jeux éducatifs et dirigés subsisteront « dans un souci de maîtrise du processus éducatif. » (Thouroude, 2010, p. 45).

Une dynamique similaire eut lieu en Angleterre, où les successeurs de Fröbel (y compris ceux ayant pris en compte les critiques adressées aux fröbeliens orthodoxes) virent leur hégémonie professionnelle dans le champ éducatif efficacement contestée dès les années 1920 par des auteurs comme John Dewey, Rudolf Steiner ou Maria Montessori, puis dans les années 1930 par les idées de Sigmund Freud, Anna Freud, Melanie Klein ou Jean Piaget (Nawrotzki, 2006, p. 211-213). Selon Kristen D. Nawrotzki, le système fröbelien fut pour partie rejeté en réaction aux horreurs de la Première Guerre mondiale (et d'un sentiment antiallemand préjudiciable au nom même du mouvement fröbelien – qui se reposerait de la même manière à l'orée de la Seconde Guerre mondiale) : beaucoup d'Anglais-es refusaient désormais d'adhérer aveuglément à un « système rigide, aussi humaniste ou scientifique qu'il puisse paraître » (*ibid.*, p. 212). La méthode de Fröbel, avec son matériel et ses activités strictement définis, céda alors le pas à des activités guidées plus flexibles où le jeu spontané avait sa place, ce qui indique que le destin du jouer dans les institutions pour jeunes enfants fut différent en Angleterre et en France. Alors que le *Kindergarten* continuerait à laisser une place au jouer, sans le dissoudre totalement dans les pratiques pédagogiques, l'école maternelle républicaine mettrait pour longtemps la *paidia* « sous tutelle » scolaire.

### *3.2/ La diffusion de la ludification pédagogique : un vecteur de reproduction des rapports sociaux*

Le rapatriement d'éléments ludiques dans les pratiques pédagogiques ne s'est jamais démenti depuis la mise au point de la méthode de Fröbel, en dépit de périodes de reflux. Toutefois, il ne faut pas se tromper : ce n'est pas le jeu schillérien qui a été ainsi mis à l'honneur.

« il est incontestablement positif qu'on songe à donner une place plus grande au jeu dans les écoles. Mais, à trop insister sur son rôle dans la formation de l'enfant, on risque fort de ne plus le considérer

que comme un outil pour la formation. Le jeu devient alors prétexte, il n'est plus qu'un "support d'apprentissage ludique" (pour parler comme les spécialistes de sciences de l'éducation). Ce qui signifie seulement qu'il y a confusion de la fin du jeu, qui est le plaisir du jeu lui-même et pour lui-même, et des bénéfices secondaires indéniables de certains jeux. Misère du "jeu pédagogique". » (Duflo, 2001, p. 116).

Un sociologue comme Gilles Brougère va plus loin dans ses critiques de l'instrumentalisation du jeu dans les pratiques pédagogiques. Selon lui, en effet, la relation entre jeu et éducation « ne semble pas fondée de façon scientifique et positive (en admettant que les sciences humaines puissent accepter de tels fondements indépendants de toute référence à des pratiques sociales), mais relever d'une affirmation volontariste. » (2002, p. 7). En particulier, il pointe l'absence de preuves probantes concernant le sens du lien entre développement de l'enfant (cognitif ou social) et jeux. Selon lui, l'insistance à mobiliser des pratiques ludiques dans le milieu éducatif dissimulent d'autres enjeux.

« L'usage qu'on fait de ces notions dans divers discours pédagogiques permet de saisir des enjeux complexes de relation entre théorie et pratique. Les références théoriques ne sont pas là pour développer une compréhension, mais pour asseoir une pratique qui renvoie plus à des logiques sociales et culturelles relatives à nos représentations de l'enfant, à sa place dans la société, au statut des structures à même de l'accueillir avant l'enseignement obligatoire. Le jeu permet de résoudre un problème important : comment valoriser une dimension éducative de l'accueil sans recourir à des programmes structurés trop proches du primaire. Il est alors évident que là où l'on ne craint pas ce recours, comme en France, le discours sur les relations entre jeu et éducation n'a pas la même force. » (*ibid.*, p. 8).

La remarque de Brougère permet de ne pas oublier à quel point, dans cette configuration, l'enfant se trouve sous domination adulte.

« Bien des auteurs prétendant analyser l'activité ludique pour en démontrer le potentiel éducatif ou développemental, ne font que prendre en compte des pratiques préscolaires ou parentales qui intègrent une intention éducative orientant ainsi en profondeur l'activité. Cela est d'autant plus vrai que l'enfant est soumis aux choix de l'adulte du fait de son âge ou dans le cadre d'une institution. Quand il dispose d'autonomie, une activité ludique domine, plus orientée vers le divertissement, dont l'intérêt éducatif réel peut être et est effectivement débattu. » (*ibid.*, p. 6-7).

Le travail de John M. Roberts et Brian Sutton-Smith (1962) relatif aux jeux réglés dans 56 sociétés non occidentales bien documentées donne une bonne indication du poids des rapports sociaux dans la manière d'organiser les liens entre ces jeux et l'éducation. En particulier, les auteurs montrent que les dispositions à l'obéissance sont liées à la pratique de jeux stratégiques, en raison des systèmes de sanctions (positive et négative) articulés aux règles, et au contrôle plus strict exercé durant l'apprentissage des enfants. J'ajouterai que l'obéissance, tout comme l'apprentissage des jeux stratégiques, passe par un travail d'autocontrainte pulsionnelle (nécessaire aux efforts pour apprendre les règles et pour les respecter ensuite, quelle que soit

l'issue du jeu), une appropriation de la capacité à calculer (ses coups et ceux de son adversaire)<sup>272</sup>.

En la matière, des différences genrées existent, qui permettent de préciser les éléments déjà développés sur ce point : les garçons font davantage l'objet d'apprentissage en matière de jeux pour lesquels les performances compétitives sont importantes et ce sont l'obéissance et le sens des responsabilités (*i.e.* la subordination de l'autonomie individuelle aux attentes sociales) qui se trouvent au cœur des jeux féminins. Roberts et Sutton-Smith avaient ensuite comparé ces données à une enquête par questionnaire auprès de 1 900 élèves américain-es, dont les résultats allaient dans le même sens.

Plus récemment, Geneviève Cresson a montré, dans son analyse de la division sexuelle du travail en crèche, que les stéréotypes de genre sont très présents dans les jeux et les jouets, à travers les représentations de personnages :

« Les personnages adultes y sont différenciés selon le sexe mais surtout selon le genre, c'est-à-dire par des objets domestiques pour les femmes, et par des attributs professionnels pour les hommes. Que font ces personnages ? L'action la plus fréquente des personnages masculins est de conduire, viennent ensuite les activités professionnelles. Du côté des femmes, ce sont des activités de maternage. Garçons et filles sont représentés dans des activités sportives et scolaires, mais seules les filles sont occupées à des tâches domestiques et de maternage. » (2010, p. 23).

Ces stéréotypes sont véhiculés *via* les pratiques professionnelles des puéricultrices et éducatrices de jeunes enfants, qui encouragent l'usage différencié de jeux/jouets selon le sexe des enfants, tout en relayant un discours d'« asexuation éducative ». À cet égard, Monnot rappelait que cette posture se retrouve chez une grande majorité de parents, puisque « le discours consensuel sur l'égalité entre les sexes vit en parallèle avec les actes et les mots du quotidien, où il faut avant tout être une petite fille ou un petit garçon, avec tous les attributs symboliques et le moins d'ambiguïté possibles. » (2009, p. 74-91, §8). L'anthropologue notait par ailleurs que ces tendances sont relayées par la presse magazine destinée aux adolescentes, qui publie de très nombreuses photographies où le corps des jeunes filles est objectivé de manière sensuelle à destination du regard d'autrui. Et même lorsque des clichés présentent des filles actives,

« la plupart de ces actions physiques se résument généralement à sauter sur place ou à virevolter sur elles-mêmes, et non pas à grimper, bondir ou franchir un obstacle. Ces filles ne sont donc que rarement mises en scène individuellement ou dans des situations de compétition, de risque physique (sport mécanique ou extrême) et de dépassement de soi. Cet ensemble d'attitudes non verbales figées

---

<sup>272</sup> De la même manière, là où sont présents des jeux physiques avec stratégie existent des liens entre performance et le couple récompense/punition.

sur papier glacé enseigne ainsi de manière ludique au jeune lectorat les comportements, activités et apparences physiques attendus par le reste de la société. » (*ibid.*, §12).

### 3.3/ L'importance des jeux autonomes dans l'incorporation des rapports sociaux : l'exemple du genre<sup>273</sup>

Une dizaine d'années après l'enquête de Roberts et Sutton-Smith, en élargissant les réflexions de George Herbert Mead et Jean Piaget consacrées aux jeux d'enfants, Janet Lever (1976) revenait sur la question des différenciations sexuées dans l'organisation des activités ludiques enfantines. Mais cette fois, l'attention était principalement focalisée sur les pratiques culturelles autonomes des enfants. Car il ne faut pas oublier, et des recherches empiriques le renseignent dorénavant précisément, que les processus de socialisation et d'individuation genrés passent notamment par les pratiques culturelles des enfants (Gaussot, 2001 ; Cromer, Dauphin et Naudier, 2010) et que ces derniers possèdent leurs propres jeux autonomes<sup>274</sup>, et sont tout à fait capables de se les enseigner entre eux, par exemple dans l'espace spatiotemporel de la cour de récréation.

« Dès l'école maternelle, les élèves découvrent dans la cour la nécessité, pour se faire des amis, d'être poli, serviable, vaillant, fidèle, prêteur, affectueux... Ils apprennent comment entrer dans une bande, comment se protéger des attaquants ; ils font l'expérience des relations compliquées avec ceux de l'autre sexe, des histoires d'amour. Par rapport à ce qu'ils découvrent au contact des adultes, ces apprentissages ont un caractère tout à fait particulier qui fait leur importance : ils se font dans une égalité de statut, entre enfants, et non dans une relation d'autorité et avec une intention éducative. Ainsi, être poli pour répondre à l'attente de ses parents ou pour se faire accepter d'un groupe de pairs constitue deux enjeux distincts. En quelque sorte, les enfants testent entre eux l'utilité de codes sociaux qu'ils ont appris des adultes. » (Delalande, 2009, §7-8).

---

<sup>273</sup> Pour être complet sur cet aspect de la question, il aurait fallu mener une analyse précise fondée sur des données prenant en compte l'interdépendance des rapports sociaux. Faute de temps, je n'ai pas réussi à trouver ce type de données. J'ai toutefois pris connaissance du travail de Clarice S. Stoll et Michael Inbar, qui s'étaient posé la question de savoir si « les enfants noirs et les enfants blancs jouaient aux mêmes jeux [games] » (1970, p. 374) et quels en étaient les effets socialisateurs. Leurs données empiriques indiquaient que les investissements ludiques variaient fortement selon le groupe racial d'appartenance (en tenant compte de la classe sociale et du genre) : les enfants noirs avaient notamment des pratiques ludiques plus variées. En outre, la perception des effets attendus de ces jeux était également différente : par exemple, parmi les enfants pratiquant le sport, les Noirs considéraient plus souvent que les Blancs que l'enseignant les percevait comme bon élève, et déclaraient également plus souvent qu'il est possible de réussir dans la vie (cette relation statistique étant négative pour les Blancs).

<sup>274</sup> Pour une présentation des débats théoriques relatifs à la prise en compte des enfants en sciences sociales, lire Lignier, Lomba et Renahy (2012). Les auteurs plaident pour une approche privilégiant la différenciation sociale enfantine, soucieuse « d'une *historicisation différentielle de l'enfance* (à rebours de l'idée, sans doute trop générale, que chaque époque a "son" enfance) et d'une *conception variationniste des processus de socialisation enfantine* (c'est-à-dire concevant qu'il ne s'agit pas tant de montrer comment on devient membre d'une société "en général", mais plutôt comment on en vient à y occuper une position distinctive, en termes de classe sociale, de genre, d'orientation sexuelle, etc.). » (*ibid.*, p. 99-100). Cette manière d'aborder la question de l'enfance nécessite de tenir compte des institutions (au sens large) contribuant à « peser » normativement sur la différenciation sociale enfantine (Cromer, Dauphin et Naudier, 2010), des processus découlant des rapports entre (groupes d') enfants, comme les identifications à autrui (notamment celles avec les adultes significatifs – stars, sportifs), et enfin des perceptions enfantines propres concernant ces différenciations (Lignier et Pagis, 2012). Malheureusement, dans leur présentation Lignier, Lomba et Renahy n'abordent pas la question du jeu ou du jouer.

À l'époque, Lever avait mis au point, dans trois écoles accueillant majoritairement les classes moyennes blanches américaines<sup>275</sup>, un important dispositif méthodologique qualitatif et quantitatif (carnet d'activités auto-administré, observations, entretiens semi-directifs, questionnaire<sup>276</sup>) pour suivre, durant un an, la façon dont 181 écolier-es âgé-es de 10 et 11 ans passaient leur temps libre (hors de l'école et pendant les récréations), et quelles activités ils/elles menaient durant les cours d'éducation physique.

Indiquant que les enfants passaient plus de 50% de leur temps libre (hors école) à jouer, Lever dégageait six différences nettes entre filles et garçons (1976, p. 480-483). La première concernait le rapport à l'espace public : les filles jouaient majoritairement en intérieur quand les garçons investissaient davantage les espaces extérieurs plus ou moins éloignés du domicile. Ce positionnement spatial avait certes des implications en termes pratiques (déploiement plus ou moins contraint des pratiques corporelles – gestuelle, voix –, surveillance sociale plus ou moins forte). Mais elle jouait également sur la deuxième différence repérée par Lever : les groupes de pairs étaient plus étoffés chez les garçons. Ici, c'est aussi la nature des jeux qui comptait : sauter à la corde ou jouer à la poupée nécessitait moins de participantes qu'un match de base-ball ou de hockey sur glace. Ce point permet d'expliquer une troisième différence, à savoir l'existence, chez les garçons, de groupes d'âge plus hétérogènes que chez les filles, selon l'adage voulant qu'« il vaut mieux avoir un petit dans l'équipe que personne du tout ». Autre différence, les filles jouaient davantage aux jeux à dominante masculine que l'inverse, et lorsqu'une telle mixité se produisait les premières avaient une pratique sérieuse (quitte à être étiquetées comme « garçon manqué »), tandis que les seconds tournaient le jeu des filles en dérision<sup>277</sup>. La cinquième différence, particulièrement importante pour mon propos, concernait le rapport au jeu compétitif : les garçons pratiquaient presque deux fois plus le *game* que les filles (65% des activités des premiers contre 35% pour les secondes), les sports d'équipe n'expliquant pas à eux

---

<sup>275</sup> Elle justifie ce choix par sa volonté explicite d'écarter de l'analyse l'influence potentielle des rapports sociaux de race, qui auraient complexifié une analyse qu'elle présente comme « exploratoire ».

<sup>276</sup> Lever note à cet égard que l'intensité des différences sexuées relevées en matière de pratiques effectives variait selon le support méthodologique. Ainsi, les observations directes dans un cadre collectif avaient tendance à en augmenter le poids, tandis que les carnets auto-administrés le réduisaient. Pour la chercheuse, c'est le signe que la force d'assignation des stéréotypes sociaux en matière de genre agit plus fortement dans l'espace public.

<sup>277</sup> La question se pose quant à cette plus grande ouverture des filles aux jeux des garçons : est-ce pour sortir de l'« enfermement » domestique ? est-ce pour expérimenter le principe agonale ? est-ce la résultante de dispositions familiales ? est-ce en raison d'une plus grande « valeur sociale » accordée aux jeux masculins ? La question se pose également quant aux différences dans le respect de l'activité déontique (discussion autour des règles du jeu) et de l'activité pratique (la manière de jouer) : est-ce pour éviter de se faire exclure du groupe masculin ? est-ce parce que le principe agonale porte en lui une forme de sérieux incompatible avec la « potacherie » que les garçons développent dans des jeux de filles plus proches de la *mimicry* et de l'*ilinx* (n'oublions pas que le non-respect du cadre fictionnel des jeux réglés leur fait courir le risque d'une « dissolution ») ?

seuls cette prédominance du principe agonale des jeux masculins<sup>278</sup>. Enfin, la dernière différence renvoyait à la durée plus longue des jeux masculins, notamment en raison de la complexité (Lever, 1978) de leur déroulement et du nombre de participants.

En dépit de leur ancienneté, les principales conclusions du travail de Lever ont été confirmées par des travaux plus récents (Gebauer et Wulf, [1998] 2004 ; Pellegrini *et al.*, 2002), notamment en ce qui concerne la place plus importante que les jeux extérieurs de type compétitif occupent chez les garçons<sup>279</sup>. Les variations que la chercheuse dégageait permettent ainsi de comprendre comment les interrelations diffèrent entre groupes de sexe. L'investissement spatial extérieur donne aux garçons la possibilité d'expérimenter plus rapidement une forme d'autonomie collective particulièrement importante pour l'incorporation de certaines dispositions sociales, comme celles liées à la gestion des rapports de coopération et de coordination horizontales. C'est notamment le cas en matière de résolution collective des conflits découlant des incertitudes liées aux situations réglées des jeux – fautes, décisions arbitrales, etc. –, au risque de voir le jeu s'arrêter brutalement. Comme les âges sont plus hétérogènes dans les groupes de garçons, les plus jeunes se trouvent également rapidement confrontés à l'ethos masculin dominant. Chez les filles, Lever pointait les tendances inverses : les plus âgées se mettaient « au niveau » des plus jeunes dans des jeux plus calmes relevant non de l'*agôn* mais de la *mimicry*, dans un cadre intime propice à la mise en œuvre de relations interpersonnelles et au développement de dispositions au *care*.

Certes, Catherine Monnot (2009) a montré depuis que l'influence grandissante de la mode et de la pop culture sur le design des poupées avait modifié les pratiques des préadolescentes : l'attention au *care* qui s'observe chez les petites filles se trouve ensuite supplantée par le « souci de soi esthétique » que représente l'apparence corporelle et vestimentaire de la poupée (les Bratz ayant fait « vieillir » les Barbie, en raison de leur « modernité esthétique »), miroir des désirs de celles qui les possèdent et jouent avec. Pourtant, la *mimicry* conserve sa puissance d'attraction chez les filles :

---

<sup>278</sup> Lever confirmait ainsi les résultats déjà mis en évidence dans d'autres recherches américaines, comme celle de Sutton-Smith, Rosenberg et Morgan (1963).

<sup>279</sup> Catherine Monnot (2009, p. 74-91, §16-17) insiste par ailleurs sur l'importance pour les filles des jeux collectifs d'intérieur (de type danse ou chant) qui les prémunissent de sentiments négatifs comme la honte ou la peur du ridicule potentiellement ressentis lors de performances publiques (spectacles scolaires, par exemple), notamment en raison de commentaires désagréables des garçons. Ces jeux constituent une forme de préparation pour leurs apparitions publiques, mais aussi un « tremplin » pour « explorer précocement l'univers de la féminité » (*ibid.*) en raison de l'attraction exercée par les stars de la chanson ou de la mode.

« la plupart des jouets gravitent autour du thème de la beauté. Elles jouent donc aussi à *Léa, passion mode*, s’amusent à coiffer et à maquiller des têtes mannequins et, grâce à des jeux de loisirs “créatifs” conçus pour elles, dessinent des modèles de robe ou confectionnent des accessoires et des bijoux pour leurs poupées et pour elles-mêmes. Avec les copines, elles chantent et dansent grâce à des karaokés ; elles apprennent à se mettre en scène, à attirer le regard, à plaire à autrui. » (*ibid.*, p.74-91, §5).

Comme le résumant Gunther Gebauer et Christoph Wulf :

« les filles s’intéressent plus aux jeux où l’on arrange, les garçons ceux d’un face-à-face corporel. La manière dont le corps est utilisé et qu’il est fait *médium* d’échange avec les autres est tout autant différent : il représente et met en scène chez les filles, il sert à exprimer des conflits chez les garçons. » ([1998] 2004, p. 188)<sup>280</sup>.

Confinées dans des espaces intérieurs, les filles sont collectivement confrontées à une limitation des possibilités corporelles. À cet égard, Cresson indique que le regard des adultes encourage très tôt dans l’enfance ces différences :

« À l’issue de son séjour en crèche, une observatrice a dressé le portrait des enfants, en récapitulant les commentaires les plus fréquents des professionnelles à leur sujet. Ses notes suggèrent qu’il y a bien, dès le plus jeune âge, des registres sexués de perception, de description et d’observation des enfants. La préoccupation pour la motricité des garçons est tout aussi précoce que l’admiration de la beauté des filles. La manière de regarder un enfant est, involontairement, nourrie des représentations sociales liées au genre (comme aux différences sociales ou culturelles que nous n’aborderons pas ici). Les petits garçons sont décrits en termes plus variés. Une fille et un garçon aux comportements assez voisins sont décrits sur les modes sexués du charme sournois – pour la fillette – et du ‘petit dur’ – pour lui. » (2010, p. 26).

Tandis que les filles jouent plus souvent à des jeux expressifs discrets nécessitant peu de place et de participantes, les garçons peuvent se « défouler<sup>281</sup> » bruyamment dans de grands espaces extérieurs<sup>282</sup>. Par là, les garçons mettent collectivement en scène, en même temps qu’ils les

---

<sup>280</sup> Sans que je puisse m’appesantir sur ce point, le développement de la pratique des jeux vidéo ces dernières années a eu des effets sur la dichotomie jeu intérieur/jeu extérieur. Dorénavant, beaucoup de garçons passent beaucoup de temps à l’intérieur (bien qu’ils soient reliés à l’extérieur – vers d’autres joueurs – *via* l’architecture sociotechnique des jeux). Et si les premiers *gamers* étaient essentiellement des garçons, en raison de la structuration masculine du champ numérique (conception, production, commercialisation et consommation de jeux informatiques et vidéo furent l’apanage d’hommes aux profils techniciens et ingénieurs), la massification de ces pratiques s’accompagna de leur féminisation relative, y compris pour ce qui a trait aux jeux agonistiques. Toutefois, les résultats d’études dont j’ai pris connaissance sont relativement contradictoires en ce qui concerne le « goût genré » pour les jeux agonistiques (Carr, 2005 ; Kinzie et Joseph, 2008).

<sup>281</sup> Emboitant le pas à d’autres chercheurs, Pellegrini *et al.* (2002, p. 1007) affirment que les différences hormonales entre jeunes garçons et filles peuvent être considérées comme l’une des deux causes (avec les causes sociales) de l’engagement physique actif des premiers dans des jeux compétitifs menés à l’extérieur. Je suis incompetent pour juger d’une telle influence biochimique dans les comportements infantiles. Je note toutefois que l’argument biologique a de longue date été utilisé pour « expliquer » les différences sexuées, par exemple en matière de « choix professionnels », avant que d’être déconstruit par les recherches féministes.

<sup>282</sup> Point sur lequel insiste Mona Zegaï, dans son travail sur la place des jouets – et tout le travail de mise en représentation visuelle et discursive mené par les grandes enseignes de distribution – dans la reproduction de telles différences entre les groupes de sexe. L’auteure analyse notamment la façon dont les jouets facilitent chez les enfants le déploiement de pratiques « calquées » sur les mondes du travail des adultes. « Les jouets forment un microcosme dans lequel les protagonistes exercent des activités professionnelles et de loisirs empruntées au monde adulte. Si la frontière entre travail productif et travail reproductif est incertaine chez les filles, les activités sont toutefois présentées comme relevant du domaine domestique plus que du domaine économique » (2010, p. 39-40).

expérimentent et les incorporent progressivement, un certain nombre de valeurs viriles – physiques et morales. Quand les plus jeunes font de leur mieux pour « tenir leur rang » (accepter sans rechigner les coups, les frustrations affectives liées aux difficultés des échanges), les plus vieux « mènent la danse » tactique et coordonnent le travail de coopération entre les différentes positions en place sur le terrain. Comme ces jeux sont plus longs, le temps d'expérimentation et la configuration spatiale facilitent l'accroissement individuel et collectif des différentes habiletés pratiques requises lors de ces confrontations ludiques, tout comme ils obligent les participants à incorporer un certain nombre de dispositions sociales utiles à l'âge adulte, comme la patience, le respect des rôles et des hiérarchies et la persévérance à évoluer dans un cadre strictement réglé. Les jeux féminins, davantage fondés sur une forme de coopération expressive typique de la *mimicry*, où importent le partage de et la participation à la performance collective, sont plus égalitaires que hiérarchiques. Dans ces jeux, ce n'est pas une victoire sur autrui et l'affirmation d'un rapport de domination qui importent, mais les sentiments et les sensations ressentis par une communauté de joueuses (Gebauer et Wulf, [1998] 2004, p. 192).

Tous ces éléments corroborent les analyses de Roberte Hamayon quand elle attribue au jouer une place importante dans l'intériorisation de « catégories cognitives » fondamentales, catégorisations de genre en tête, dépassant de loin la dimension divertissante dont les jeux ont été de longue date affublés. Même si le terme cognitif<sup>283</sup> me semble inadéquat pour décrire ce dont il est question ici (mais on verra que l'anthropologue est loin de réduire la question du jouer à ses dimensions « représentationnelles » et celle du corps à la dimension cognitive), je veux surtout retenir ce sur quoi elle permet d'insister en matière d'incorporation de dispositions sociales : les systèmes éducatifs, en privilégiant une approche plus ou moins ségréguée de l'apprentissage *via* les jeux réglés, contribuent à la reproduction des rapports de domination en place, avec lesquels les enfants doivent trouver les moyens de se débrouiller pour se singulariser lorsqu'ils sont avec les adultes, mais aussi lorsqu'ils sont entre eux.

## **Conclusion : les enjeux politiques du nouvel encadrement ludique**

---

<sup>283</sup> S'opposant aux théories de l'apprentissage social, les théories cognitives du développement du schéma de genre (Le Maner-Idrissi et Renault, 2006) se sont développées pour expliquer l'acquisition des catégories et des stéréotypes sexués ainsi que le développement de préférences et de comportements stéréotypés selon le genre. Ces théories « font l'hypothèse que de telles préférences ont pour origine la tendance à catégoriser en fonction du genre et à former des stéréotypes sexués. Ainsi, les enfants en viendraient à manifester une préférence pour les personnes, les activités et les objets associés à leur propre genre en réponse à un désir de se conformer au comportement typique de leur groupe. » (Poulin-Dubois et Serbin, 2006, p. 284). Le problème, c'est que tout semble se passer « dans la tête », comme si le désir mentionné ici n'était pas partie prenante du fonctionnement corporel dans sa totalité, y compris lorsque l'imitation d'autrui dans la pratique ludique se produit. À mon sens, l'apport le plus intéressant de certaines de ces approches concerne l'âge auquel les jeunes enfants sont confrontés au processus d'identification genrée. Les expérimentations menées montrent en effet l'apparition de comportements stéréotypés vers l'âge de trois ans, âge auquel les filles commencent à être sensibles à l'existence de la domination masculine.

Dans les développements de ces deux chapitres, j'ai essayé d'expliquer pourquoi les réflexions sur le(s) jeu(x) et le jouer ont longtemps été cantonnées en marge des sujets qui « comptent vraiment », en dépit des dimensions sociales et politiques que les pratiques ludiques revêtent dans chaque société. Cette mise à l'index s'est accompagnée d'une domestication, par les pouvoirs religieux puis étatiques, des formes éruptives du jouer, notamment d'origines populaires, jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle.

« Il s'agit d'une manière générale de proscrire tout ce qui n'est pas sérieux... Lorsqu'il est de hasard, le jeu est ravageur ; comme divertissement, il est condamné car prétexte à des scènes bruyantes, violentes, inconvenantes. [...] Les cimetières, les porches des églises, les entrées des couvents semblent des terrains de jeux particulièrement prisés des enfants : en 1707, le procureur fiscal s'indigne de ce que “les enfants y crossent, jouent à la fossette et à d'autres jeux, pendant lesquels ils font des clameurs et des tumultes qui incommode et troublent le service divin”. » (Pitou, 2000, p. 99).

Comme Frédérique Pitou le montre bien, l'expulsion de l'espace public des formes spontanées de divertissement populaire s'applique aussi bien aux adultes qu'aux enfants.

« Mais ce n'étaient pas seulement les débordements qui étaient mis en cause. C'était avant tout le principe même de ces jeux, accusés de détourner les écoliers d'“aller en classe notamment aux heures réglées”, les travailleurs de leurs activités, et d'encourager les uns et les autres à boire. » (Favier, 2000, p. 70).

Au nom de la bienséance et de l'ordre public, le pouvoir étatique a donc réprimé des pratiques populaires ordinaires, au moment même où il échouait largement à le faire avec la « fureur du jeu » aristocratique, mais dont il œuvra alors à l'organisation de l'économie, jeux de cartes et jeux de hasard en tête.

Ces différents mouvements ont contribué à installer durablement l'idée que le(s) jeu(x) et le jouer ne relevaient que du champ du divertissement (pour les enfants et les adultes), et qu'ils n'avaient aucun lien avec le travail, si ce n'est antithétique, comme la philosophie kantienne l'a exprimé avec clarté, nous l'avons vu. Et même si la frontière entre jeu et travail était plus floue pour les groupes guerriers (où les jeux d'exercice étaient valorisés par rapport aux autres manifestations du jouer), cette distinction radicale a contribué au discrédit du jouer tout au long des périodes médiévale et moderne (en dépit d'un desserrement, à partir de la Renaissance, *via* les analyses des ressorts ludiques en matière éducative et pédagogique), tout en accompagnant la fragmentation/spécialisation des formes de jeux.

Enfin, il faudra attendre Schiller pour que le(s) jeu(x) et le jouer regagnent une partie de leurs « lettres de noblesse » dans l'attention des savants. Toutefois, en matière cognitive, c'est à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et durant le siècle suivant qu'un « saut qualitatif » allait avoir lieu, sous l'impulsion de recherches en psychologie et en pédagogie. Peu à peu, les pratiques ludiques allaient être investies de vertus pédagogiques dans de nombreux sous-espaces du champ éducatif. Le problème, c'est que ce regain d'intérêt est passé par un processus de formalisation éducative remodelant le(s) jeu(x) en fonction d'objectifs d'apprentissage précis.

« Si on prend un célèbre objet [...] comme la boîte aux lettres Playskool inspirée des tests d'intelligence, il est évident que l'activité ludique est orientée à partir d'une logique qui renvoie à une représentation de l'apprentissage du jeune enfant. Bien entendu la formalisation reste faible pour autant que l'enfant est libre d'organiser son jeu comme il l'entend et, donc, d'éviter le projet éducatif sous-jacent. Reste que le jeu, à travers le matériel proposé à l'enfant, devient éducatif. Il ne s'agit pas d'une caractéristique intrinsèque, mais d'une production dans un contexte social déterminé, lié au rôle de la culture matérielle, au discours sur le développement de l'enfant, mais aussi aux nouvelles formes de jeu plus solitaires qui mettent en avant la relation avec l'objet. » (Brougère, 2002, p. 16).

Cette formalisation de la dimension éducative indirecte du jeu s'est accentuée à mesure que l'accès au champ scolaire s'est massifié et a gagné en importance pour la reproduction des classes moyennes, puis supérieures<sup>284</sup>. Le processus de ludification pédagogique, d'abord lent et relativement marginal, a donc gagné en importance dans les institutions scolaires et, plus largement, dans de nombreuses organisations encadrant les jeunes en dehors du temps scolaire<sup>285</sup>. Ceci a prolongé, dans le champ éducatif au sens large, le processus de rationalisation du jouer mis en marche initialement *via* la « théorie de la police », et que l'on retrouverait quelques années plus tard sous la forme de la gamification pédagogique.

---

<sup>284</sup> Comme le rappellent Mathias Millet et Daniel Thin, actuellement les parents des classes populaires se montrent relativement distants vis-à-vis des usages ludiques dans le cadre scolaire, qu'ils considèrent comme à l'opposé du travail sérieux. « Les formes les plus ludiques de l'activité pédagogique sont surtout appréhendées comme activité d'apprentissage par des parents fortement scolarisés. » (2012, p. 76).

<sup>285</sup> Faute de temps également, je n'ai pas pu traiter l'usage des jeux au sein de ces organisations (scoutisme, chantiers de jeunesse, colonies de vacances, centres de loisirs, etc.). Ce serait un vaste sujet à développer en soi.

## Chapitre 6 : Vers une théorisation sociologique du jouer

Avant d'explorer les influences réciproques que le travailler et le jouer entretiennent, un certain nombre de précisions théoriques sont nécessaires à établir du côté du second, notamment en ce qui concerne ses rapports avec le(s) jeu(x), notion qui comporte de nombreuses ambiguïtés.

### 1/ De quelques difficultés liées à la notion de jeu

Alors que, dans les années 1980, le philosophe Jacques Henriot comparait la notion de jeu à une « savonnette mouillée » (cité par Mermet, 2015, p. 289), Katie Seborn et Deborah I. Fels, affirmaient encore récemment que les jeux sont « instantanément reconnaissables, mais malgré tout difficiles à définir » (2014, p. 14). Pour approcher cette « énigme anthropologique » (Wendling, 2017, §1), il faut prendre en compte un certain nombre de difficultés d'ordres linguistique et scientifique.

#### 1.1/ Les ambiguïtés sémantiques du champ lexical ludique

Qui veut travailler sur le jeu doit faire avec un problème de taille : une grande polysémie<sup>286</sup> ancrée dans une longue histoire, qui en rend les contours particulièrement difficiles à stabiliser. Ceci est vrai pour le français comme pour l'anglais, bien qu'une différence importante existe entre les deux langues, comme Robert Hamayon le rappelle, en partant d'une analyse développée dès 1957 par Roger Caillois (« Unity of Play : Diversity of Games ») :

« Là où la langue anglaise facilite la distinction en opposant la diversité des *games* à l'unicité du *play*, la langue française réunit en un seul mot le concept et ses manifestations. Cette différence traduit la complexité du phénomène [...]. C'est bien là l'un des enjeux de la recherche, perpétuellement tiraillée entre le respect de différences apparemment insurmontables et le sentiment qu'il y a toujours, malgré tout, quelque chose de commun qui justifie l'emploi de "jouer". » (2012, p. 27).

L'analyse sémantique de « jouer » et « jeu » en français, d'une part, de « play » et « game » en anglais, d'autre part, offre la possibilité d'examiner avec précision ce tiraillement, et sera utile dans la suite de mes développements pour caractériser les différentes formes de distorsions que peuvent connaître le jouer.

---

<sup>286</sup> Polysémie repérables dans la diversification des sens et des expressions figées (« mener le jeu », « jouer le jeu », « jeu de mot », « jeu de voiles », etc.). À tel point que l'entrée « jeu » du site du Centre national de ressources textuelles et lexicales couvre plus de dix pages d'un document *word* en interligne simple (plus de quatorze pour le terme « jouer »), pour distinguer, à partir de quatre grandes classes (« Activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives » ; « Manière de jouer ou de se conduire » ; « Aisance dans le fonctionnement d'une chose ou de plusieurs choses entre elles » ; « Jeux ») une trentaine de sens (dont certains sont subdivisés encore plus finement, à partir notamment de locutions).

On trouve des traces de l'usage du terme français « jeu » (au singulier) vers 1100 pour désigner un « amusement », puis à la fois un « jeu de combat<sup>287</sup> » (1155) et une chose « sans gravité » (vers 1160). Dès la même période, le terme mis au pluriel renvoyait aux concours « sportifs » et artistiques « liés à des fêtes religieuses et organisés par certaines cités à date fixe<sup>288</sup> » dans l'Antiquité grecque. On utilisa cette même désignation, à propos de l'Antiquité romaine, pour qualifier les « spectacles et réjouissances, originellement à caractère religieux, organisés périodiquement par l'État (jeux publics) ou donnés par des particuliers (jeux privés) et fondés sur des compétitions sportives, des combats, des représentations théâtrales<sup>289</sup> ».

On peut donc s'accorder avec Hamayon, quand elle affirme que « la plupart des sens [de “jeu”] sont présents depuis plusieurs siècles » (2012, p. 43), aussi bien au sens littéral qu'au sens figuré. Ainsi, par exemple, « faire un jeu parti à quelqu'un » signifie, au XII<sup>e</sup> siècle, « proposer une alternative à quelqu'un », alors que le jeu comme représentation théâtrale apparaît un siècle plus tard, en même temps que son utilisation dans une expression comme « somme risquée au jeu<sup>290</sup> », association avec l'argent qui ne cessera de se réaffirmer au fil des siècles, comme on l'a vu. De même, c'est dès le XIII<sup>e</sup> siècle que le jeu renvoie à la fois aux objets et aux règles utilisés pour jouer (un siècle supplémentaire sera nécessaire pour intégrer la spatialité – le « lieu de jeu », par exemple dans le cadre du jeu de paume), mais également à la manière dont on joue. À la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, on commencera à parler de jeu, dans le cadre du théâtre et de la musique, en ce qui concerne la façon de jouer un rôle ou d'un instrument, alors que la forme verbale était déjà en usage depuis le XV<sup>e</sup> siècle (« jouer son rôle », « jouer la comédie<sup>291</sup> »).

Étymologiquement, « jeu » vient du latin *jocus* (« plaisanterie, badinage ») dont l'ancrage dans le langage parlé répond au *ludus* (« jeu en acte ») utilisé dès l'Antiquité romaine (Hamayon, 2012, p. 43). « *Jocus* se réfère à un comportement moins défini que *ludus*, mais guidé par l'intention de se divertir. Le jongleur, *joculator*, est celui qui divertit ; il joue de son corps, par les gestes et les postures, et de la parole, dans la diction et le chant. » (Mussou et Tabard, 2010, §8). Si le *jocus* a

---

<sup>287</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jouer>. Notons toutefois que l'usage du terme pour désigner la manière de manier une arme dans le cadre de l'escrime apparaîtra à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, alors que l'usage du terme « jouer » pour désigner l'usage d'armes collectives est attesté dès 1616 (« faire jouer l'artillerie »).

<sup>288</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jeu>. Durant l'époque homérique, des jeux funèbres étaient également organisés à l'occasion des funérailles d'un individu important.

<sup>289</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jeu>. L'expression « jeux Olympiques » date, elle, du début du XVI<sup>e</sup> siècle.

<sup>290</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jeu>.

<sup>291</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jouer>.

supplanté, dans les usages, le *ludus* « en héritant de ses sens<sup>292</sup> », les motifs de cette « fusion lexicale » ne sont pas clairement établis :

« Était-ce la conséquence de l'interdiction des jeux du Cirque, comme si, pour mieux supprimer la chose en même temps que le nom, on avait remplacé ce mot par un équivalent mineur ? Est-il si évident qu'un terme renvoyant à un acte de parole sans importance puisse prendre la succession d'un terme s'appliquant à des gestes valorisés dont, entre autres, les combats de gladiateurs ? [... Quelles que soient les raisons de son essor] la racine *jocus* ne tarde pas à prendre en charge les sens gestuels associés, y compris les sens positivement connotés. Il assume notamment celui de marge de souplesse, de latitude (couvert par un terme signifiant "jeu" dans d'autres langues). » (Hamayon, 2012, p. 44-45).

Parallèlement, le même processus se produira pour la forme verbale :

« jouer » vient « du latin *jocari* "amuser, folâtrer ; plaisanter, badiner" qui, à basse époque, s'est substitué à *ludere* "s'amuser, se divertir ; jouer à un jeu (d'adresse, de hasard) ; se livrer à un exercice physique ; jouer un rôle, contrefaire ; se moquer de, railler ; duper, tromper" dont il a assumé les sens<sup>293</sup>. »

On retrouve la date de 1100, où jouer prend le sens de « se distraire, s'amuser », mais également « jouer aux échecs », la fusion avec « jeu » se faisant encore plus explicite en 1165, avec l'expression « jouer à un jeu » (ou « jouer un jeu » dans le sens « jouer une partie », en 1175) : ce dernier sens s'affirmera dans les usages, et à travers le temps, à mesure que l'attention se focalisera sur les usages enfantins, perçus comme plus futiles que les jeux réservés aux adultes (sport, jeux de hasard, etc.). On peut en mesurer la trace indirecte sur le site du Centre national de ressources textuelles et lexicales, qui organise son analyse lexicale en partie sur la distinction enfant/adulte<sup>294</sup>.

Le sens figuré du verbe se développera à partir de la fin du XIII<sup>e</sup> siècle, avec les sens de « tromper » ou « jouer un mauvais tour à quelqu'un », puis par exemple avec l'idée de contourner les obstacles (« se jouer des difficultés ») au XVII<sup>e</sup> siècle. Quant au rapport au mouvement en général, aux mouvements corporels en particulier, il s'est affirmé très tôt : en

---

<sup>292</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jeu>. Pendant longtemps, seul le terme « illusion » a rappelé l'origine lointaine du terme *ludus*. L'adjectif « ludique » ne fera son apparition qu'en 1910, dans le cadre de la philosophie, où le terme renvoie à ce « qui concerne le jeu en tant que secteur d'activité dont la motivation n'est pas l'action efficace sur la réalité mais la libre expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique ». Puis l'adjectif sera repris en psychologie pour désigner l'« activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel », avant d'être étendu à tout ce qui a les caractéristiques du jeu (Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/ludique>). Par contraste, le terme anglais équivalent, « playful », remonte au début du XIII<sup>e</sup> siècle (Source : <http://www.thesaurus.com/>).

<sup>293</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jouer>.

<sup>294</sup> Ainsi dans le sens I.A.3. *Emploi transitif indirect* est-il écrit : « [Le suj. désigne un enfant] a) S'adonner à un jeu. α) Jouer + compl. prép. spécifiant l'objet nécessaire au jeu. *Jouer au ballon, au cerceau, à la poupée ; jouer avec une balle, une dinette.* [...] β) Jouer + compl. prép. spécifiant le jeu. *Jouer à chat perché, à colin-maillard, aux quatre coins, à la marelle.* »

1225, le terme est repéré à la fois dans « jouer d'un instrument de musique » et dans le sens de « mettre en action, en mouvement, agiter (une partie du corps) », puis « se mouvoir avec aisance » (1265), y compris lorsque l'on parle d'un animal<sup>295</sup>.

La longue histoire et la diversité sémantiques de « jeu » et « jouer » trouvent leur équivalent dans la langue anglaise, à travers les termes *game* et *play*. Si chacun de ces deux mots constitue à la fois un nom et un verbe, il faut noter que la forme *to game* (au sens de « jouer » en vieil anglais – *gamenian*) a progressivement disparu entre le XV<sup>e</sup> et le XVI<sup>e</sup> siècle, remplacée par *to play a game*, avant de réapparaître récemment pour désigner la pratique des jeux vidéo<sup>296</sup>. Le verbe *to play* provient du vieil anglais *plegan*, signifiant « bouger rapidement, occuper quelqu'un, faire de l'exercice », puis prendra le sens de « participer à un jeu » à partir du XIII<sup>e</sup> siècle, avant d'être explicitement opposé au verbe « travailler » (*to work*) à partir du XIV<sup>e</sup> siècle<sup>297</sup>, opposition qui connaîtra une longue postérité. La langue anglaise permet de repérer également une cinquantaine d'usages simples et de locutions, recoupant de nombreuses acceptions françaises<sup>298</sup> (« interpréter un rôle », « jouer à un jeu », « mobiliser un objet dans le cadre d'un jeu », « jouer quelqu'un contre quelqu'un d'autre », etc.).

En ce qui concerne la forme nominale *play*, une vingtaine de sens sont repérables<sup>299</sup>, là aussi proches du français « jeu » : « jeu d'un mécanisme » (XIII<sup>e</sup> siècle), « pièce de théâtre » (XIV<sup>e</sup> siècle), « activité récréative », « plaisanterie », etc. Comme je l'ai déjà indiqué en introduction de l'ouvrage, le nom commun *game* provient du vieil anglais *gamen* (« divertissement, jeu, joie, plaisir ») et signifie notamment depuis le XIII<sup>e</sup> siècle « concours réglé » (désignant des épreuves athlétiques ou des jeux comme les échecs, notamment). On voit donc que les définitions des formes nominales *play* et *game* se recouvrent partiellement, avec une exception notable : le principe agonal semble réservé au *game*. C'est un point que Katie Seborn et Deborah I. Fels mettent en avant dans leur exploration définitoire du *game* notamment chez Avedon et Sutton-Smith<sup>300</sup>, Crawford<sup>301</sup> ou encore Juul<sup>302</sup>. À partir de ces auteurs, elles retiennent un certain

<sup>295</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/jouer>.

<sup>296</sup> Source : [http://www.etymonline.com/index.php?allowed\\_in\\_frame=0&search=game](http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=game).

<sup>297</sup> Source : [http://www.etymonline.com/index.php?search=play&searchmode=&p=0&allowed\\_in\\_frame=0](http://www.etymonline.com/index.php?search=play&searchmode=&p=0&allowed_in_frame=0).

<sup>298</sup> Cette proximité relativise la critique adressée à Huizinga et Caillois par le sémiologue Louis-Jean Calvet, selon laquelle leurs approches de la question du jeu seraient enfermées dans une « illusion sémantique » liée à l'usage du terme français « jouer » (Mussou et Tabard, 2010, §7). C'est d'autant plus vrai pour Huizinga, qui a mobilisé des analyses sémantiques dans plusieurs langues, y compris non européennes ([1938] 1951, p. 57-83).

<sup>299</sup> Source : [http://www.etymonline.com/index.php?search=play&searchmode=&p=0&allowed\\_in\\_frame=0](http://www.etymonline.com/index.php?search=play&searchmode=&p=0&allowed_in_frame=0).

<sup>300</sup> Activité volontaire organisée autour de règles, qui requiert un conflit entre partenaires égaux et aboutit à un résultat inégal.

<sup>301</sup> Représentation de la réalité, organisée autour d'une interaction entre un système et son utilisateur et impliquant du conflit, mais de manière sûre grâce à la simulation.

nombre de points communs : règles, structure, volontariat, résultats incertains, représentation, résolution et conflit. Pour elles, « les jeux émergent d'une variété de combinaisons de ces différents critères, sachant qu'une expérience est un jeu ou ludique [*gameful*] en fonction de la perception du participant » (2014, p. 16).

Prenant acte de l'importance de la notion de lutte dans le *game*, Roberte Hamayon considère qu'

« accomplir un jeu, qu'il soit de type *game* ou de type *play*, repose sur le même processus de mise en acte. Si ces deux types de jeu s'opposent, en aval, comme agonistiques et non agonistiques, ils ne s'opposent pas, en amont, en tant qu'actes de jouer. À ce titre, ils consistent également à poser un cadre où ce qui sera accompli sera à percevoir comme "jeu" ; ils ont donc également fonction de donner les actes qui les constituent en "représentation". » (2015a, p. 78).

Toutefois, selon l'anthropologue, même lorsque le *play* et le *game* étaient encore étroitement mêlés, s'observaient déjà la dévalorisation du *play*, jeu « où l'on ne compte ni ne gagne mais où l'on "montre" quelque chose » (*ibid.*, p. 80), par opposition à l'exaltation du *game*, caractérisé par des formes de jeu agonistique dans lesquelles on trouve par exemple des jetons, des pions ou des boules « dont le décompte détermine la hiérarchie des joueurs et éventuellement leur gain. » (*ibid.*).

De son côté, Emmanuelle Savignac privilégie une définition structurelle où le *game* renvoie d'abord aux éléments<sup>303</sup> et aux mécaniques<sup>304</sup> du jeu, le *play* relevant avant tout pour elle de l'attitude ludique, c'est-à-dire du « jouer » (2017a, p. 14). En réduisant le jouer à l'attitude ludique, elle s'écarte donc de la position défendue par Hamayon, pour qui le jouer, le *playing* (2012, p. 42) relève avant tout d'une modalité de l'action qu'il conviendra de spécifier précisément. On le voit donc : la grande diversité sémantique et les écarts de conception qu'elle induit ne sont pas de nature à faciliter les réflexions à propos du jeu. C'est également le cas en français, puisqu'il peut y être

« envisagé comme une structure c'est-à-dire un jeu, quel qu'il soit, auquel on peut jouer, d'ailleurs, sans y prendre plaisir *versus* l'attitude ludique qui, elle, peut transformer en jeu ce qui ne l'est structurellement ou initialement pas, pour son plaisir ou son intérêt propre. » (Savignac, 2017a, p. 21).

---

<sup>302</sup> Il avance six caractéristiques principales : règles, variabilité, résultats quantifiables, résultats chargés de valeur, effort du joueur, investissement du joueur, conséquences négociables par rapport aux effets dans la vie réelle.

<sup>303</sup> Les éléments de jeu renvoient aux schémas, objets, principes et méthodes inspirés des jeux (Seborn et Fels, 2014, p. 17). Toutefois, il n'y a pas nécessairement d'accord sur ce que recouvrent exactement les éléments de jeu (Dicheva *et al.*, 2015, p. 77).

<sup>304</sup> Parmi les mécaniques du jeu, certain-es auteur-es mettent en avant les feedbacks et renforcement, la collecte, la reconnaissance, le statut de héros, la célébrité, la surprise et le plaisir inattendus (Seborn et Fels, 2014, p. 17), points dont un auteur comme Ian Bogost conteste toutefois l'importance pour l'expérience ludique.

Or, cette confusion possible entre structure et attitude renvoie directement à une seconde source de difficulté particulièrement importante : les limitations rencontrées en matière de théorisation du jeu.

### *1.2/ La lente avancée scientifique en matière théorique*

La confusion entre structure et attitude rappelée par Savignac se double d'une difficulté non moins sérieuse : « comment penser la similitude entre le fait de jouer à faire tourner entre ses doigts un élastique sans qu'il tombe [...], de jouer à un jeu d'échec ou de jouer à un jeu de rôles, par exemple ? » (*ibid.*) L'anthropologue française attire l'attention sur la gageure à penser le jeu comme un objet global, notamment dans une configuration scientifique caractérisée par le manque d'attention conceptuelle pendant de nombreux siècles, en raison d'éléments politiques et religieux examinés dans les chapitres précédents, et en raison d'éléments propres au champ scientifique. Ainsi Thierry Wendling pointait-il récemment le déficit de réflexion théorique « car ni le fonctionnalisme, ni le structuralisme ne disposaient par exemple d'outils conceptuels pour intégrer pleinement cette activité aux fonctions et aux significations si paradoxales » (2017, §4). On peut par ailleurs rappeler que le jeu a longtemps été conçu à travers le prisme de la problématique des « loisirs », notamment telle qu'elle a été développée à partir de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, et qui avait tendance à réduire les jeux à une sous-catégorie de pratiques culturelles destinées à combler le temps vide de travail (professionnel ou domestique)<sup>305</sup>, pour le meilleur mais généralement pour le pire (redoublement culturel de l'aliénation laborieuse), en fonction des auteur-es (Trémel, 2001, p. 7-23). Quant à elle, Hamayon (2012, p. 39-40) rappelle que les théories du jeu ont longtemps été l'apanage de la psychologie, puis des sciences de l'éducation, la biologie et les sciences cognitives contribuant fortement à cette position hégémonique en la matière.

De son côté, la psychanalyse, dès Sigmund Freud, a également exploré les jeux, notamment chez les enfants. Certes, comme le souligne Marie Lenormand,

« le thème du jeu ne donne lieu, dans l'œuvre, qu'à de brèves notations métapsychologiques. [...] Dans sa première topique, ils apparaissent essentiellement comme expressions voilées de la pulsion et "matrices" enfantines de ce qui, chez l'adulte, deviendra, dans les cas favorables, capacité de faire de l'esprit (*witz*) et capacité artistique. Évoquant certains jeux dans la cure du petit Hans, Freud cherche, au même titre qu'il le ferait d'actes symptomatiques, à y déchiffrer le désir inconscient qui s'y énonce. » (2012, p. 34).

---

<sup>305</sup> Ou à occuper une fonction compensatrice des insatisfactions au travail (fragmentation des activités, perte de sens vis-à-vis d'elles, etc.) et des frustrations psychologiques afférentes, comme par exemple chez Friedmann, qui considérait toutefois la notion de loisir avec « méfiance », mais comme un pis-aller commode ([1956] 2012, p. 167).

Les premières réflexions de Freud le poussent en effet à comparer les jeux enfantins avec les rêves éveillés adultes :

« Le jeu des enfants est orienté par des désirs, à proprement parler par ce désir qui aide à élever l'enfant, celui de devenir grand, adulte. L'enfant joue toujours à "être grand", il imite dans ses jeux ce qu'il a pu connaître de la vie des grandes personnes. Il n'a donc aucune raison de dissimuler ce désir. Il n'en est pas de même de l'homme fait ; celui-ci, d'une part, sait qu'on attend de lui, non plus qu'il joue ou qu'il s'abandonne à sa fantaisie, mais qu'il agisse dans le monde réel ; d'autre part, parmi les désirs qui sont à la base de ses fantasmes, il en est qu'il est nécessaire de dissimuler ; c'est pourquoi l'adulte a honte de ses fantasmes, les sentant enfantins et interdits. » (Freud, [1908] 2002, p. 6).

Le plus étonnant, dans cette première approche de Freud, est son peu d'attention aux formes adultes du jouer, en dehors de celle qu'il peut prendre dans les traits d'esprit<sup>306</sup>, comme si les pratiques ludiques matérielles se « dissolvaient » entièrement dans le rêve éveillé à mesure que le désir de devenir adulte se trouvait remplacé par le fantasme d'être autre ou autrement :

« celui qui avance en âge cesse de jouer, il renonce en apparence au plaisir qu'il tirait du jeu. Mais tout connaisseur de la vie psychique de l'homme sait qu'il n'est guère de chose plus difficile à celui-ci que le renoncement à une jouissance déjà éprouvée. À vrai dire, nous ne savons renoncer à rien, nous ne savons qu'échanger une chose contre une autre ; ce qui paraît être renoncement n'est en réalité que formation substitutive. Aussi l'adolescent, en grandissant, ne renonce-t-il, lorsqu'il cesse de jouer, à rien d'autre qu'à chercher un point d'appui dans les objets réels ; au lieu de jouer il s'adonne maintenant à sa fantaisie. Il édifie des châteaux en Espagne, poursuit ce qu'on appelle des rêves éveillés. Je crois que la plupart des hommes, à certaines époques de leur vie, se créent ainsi des fantasmes. » (*ibid.*, p. 5).

Le fait d'insister sur les liens entre jeu et refoulement des pulsions libidinales est peut-être ce qui pousse Freud à en délaissier les dimensions matérielles, corporelles, voire outillées, et donc structurées pour partie par les rapports sociaux, notamment de sexes et de générations ; on l'a vu, les enfants jouent à partir d'éléments du monde fournis par les adultes, en particulier les femmes – qui jouent en retour avec les enfants, mais aussi entre elles.

Quelques années plus tard, l'analyste viennois apportera des modifications à ses premières analyses du jeu.

« C'est à partir d'*Au-delà du principe de plaisir* que, situé auprès de la névrose traumatique et du transfert négatif, le jeu apparaît sous un jour nouveau. Sigmund Freud y repère alors l'expression "non pathologique" de la compulsion de répétition, c'est-à-dire de la pulsion de mort, et ce, alors que

---

<sup>306</sup> Freud avait déjà exploré cette dimension quelques années auparavant ([1905] 1988), et il la réaffirme dans son texte de 1908 : « Quand l'enfant a grandi et qu'il a cessé de jouer, quand il s'est pendant des années psychiquement efforcé de saisir les réalités de la vie avec le sérieux voulu, il peut arriver qu'il tombe un beau jour dans une disposition psychique qui efface à nouveau cette opposition entre jeu et réalité. L'homme adulte se souvient du grand sérieux avec lequel il s'adonnait à ses jeux d'enfant, et il en vient à comparer ses occupations soi-disant graves à ces jeux infantiles : il s'affranchit alors de l'oppression par trop lourde de la vie et *il conquiert la jouissance supérieure de l'humour*. » ([1908] 2002, p. 5, je souligne).

jusqu'à présent le jeu était compris comme "pure" expression du principe de plaisir. » (Lenormand, 2012, p. 34).

Dans ce texte, Freud décrit le jeu du *Fort/Da* de son petit-fils Ernst qui avait

« l'habitude d'envoyer tous les petits objets qui lui tombaient sous la main dans le coin d'une pièce [...]. En jetant loin de lui les objets, il prononçait, avec un air d'intérêt et de satisfaction, le son prolongé o-o-o-o qui, d'après les jugements concordants de la mère et de l'observateur, n'était nullement une interjection, mais signifiait le mot "Fort" (loin). Je me suis finalement aperçu que c'était là un jeu et que l'enfant n'utilisait ses jouets que pour "les jeter au loin". Un jour je fis une observation qui confirma ma manière de voir. L'enfant avait une bobine de bois, entourée d'une ficelle. Pas une seule fois l'idée ne lui était venue de traîner cette bobine derrière lui, c'est-à-dire de jouer avec elle à la voiture ; mais tout en maintenant le fil, il lançait la bobine avec beaucoup d'adresse par-dessus le bord de son lit entouré d'un rideau, où elle disparaissait. Il prononçait alors son invariable o-o-o-o, retirait la bobine du lit et la saluait cette fois par un joyeux "Da !" ("Voilà !"). Tel était le jeu complet, comportant une disparition et une réapparition » ([1920] 2002, p. 14).

Comme le souligne Delchambre (2017, note 5), dans ce texte Freud insiste sur la dimension symbolique du jeu : la répétition des deux phases disparition/réapparition offre à l'enfant la possibilité d'aménager un espace de contrôle symbolique de la résistance du réel (figurée dans la disparition de sa mère<sup>307</sup>). L'existence de cet espace est au principe de la transformation d'une souffrance, initialement passivement vécue, en un acte – une performance corporelle – générateur de plaisir (lié dans l'exemple suivant à la vengeance) :

« le caractère désagréable d'un événement n'est pas incompatible avec sa transformation en un objet de jeu, avec sa reproduction scénique. Que le médecin ait examiné la gorge de l'enfant ou ait fait subir à celui-ci une petite opération : ce sont là des souvenirs pénibles que l'enfant ne manquera cependant pas d'évoquer dans son prochain jeu ; mais on voit fort bien quel plaisir peut se mêler à cette reproduction et de quelle source il peut provenir : en substituant l'activité du jeu à la passivité avec laquelle il avait subi l'événement pénible, il inflige à un camarade de jeu les souffrances dont il avait été victime lui-même et exerce ainsi sur la personne de celui-ci la vengeance qu'il ne peut exercer sur la personne du médecin. » (Freud, [1920] 2002, p. 16).

Dans cette seconde conception du jeu, sa dimension proprement matérielle est plus fortement affirmée (ici, à travers l'exemple de la souffrance infligée au petit camarade), tout comme l'est son lien avec sa dimension symbolique (le passage de la souffrance au plaisir s'effectue dans un mouvement de translation au sein de la fiction mise en place, où le petit camarade tient le rôle de l'être souffrant destinataire d'une vengeance impossible à exercer en direction du médecin). Malgré tout, chez Freud, « la question du jeu demeure en elle-même secondaire [...]. Ce destin

<sup>307</sup> « Il est certain que le départ de la mère n'était pas pour l'enfant un fait agréable ou, même, indifférent. Comment alors concilier avec le principe du plaisir le fait qu'en jouant il reproduisait cet événement pour lui pénible ? [...] Il se trouvait devant cet événement dans une attitude passive, le subissait pour ainsi dire ; et voilà qu'il assume un rôle actif, en le reproduisant sous la forme d'un jeu, malgré son caractère désagréable. On pourrait dire que l'enfant cherchait ainsi à satisfaire un penchant à la domination, lequel aurait tendu à s'affirmer indépendamment du caractère agréable ou désagréable du souvenir. Mais on peut encore essayer une autre interprétation. Le fait de rejeter un objet, de façon à le faire disparaître, pouvait servir à la satisfaction d'une impulsion de vengeance à l'égard de la mère et signifier à peu près ceci : "Oui, oui, va-t-en, je n'ai pas besoin de toi ; je te renvoie moi-même." » (Freud, [1920] 2002, p. 15).

de la question du jeu dans cette théorie résulte selon toute vraisemblance de la décision freudienne de laisser “aux femmes” le “domaine” de l’analyse des enfants. » (Lenormand, 2012, p. 34). Ce sera le cas d’Hermine von Hug-Hellmuth, qui, à partir de 1913,

« encouragée dans cette voie par Sigmund Freud lui-même, [...] envisagea l’étude de la psyché infantine, ce qui la conduisit à se pencher, entre autres, sur les jeux. Conformément à la conception déjà ébauchée par Freud et selon laquelle le jeu est la manifestation voilée du désir inconscient, les jeux lui apparurent comme un moyen privilégié d’accès à la vie pulsionnelle de l’enfant. On peut considérer que c’est donc au cours des recherches d’Hermine von Hug-Hellmuth que, pour la première fois, se nouaient la question du jeu et celle de la cure des enfants. » (*ibid.*).

La voie ouverte par von Hug-Hellmuth sera poursuivie par Anna Freud et Melanie Klein, la seconde en donnant au jeu une place centrale dans la cure :

« Le jeu, mode d’expression propre à l’enfance et dont la spécificité est de mêler actes et paroles, fonctionne sur un mode proche du “*processus primaire*” (celui-ci désigne le fonctionnement de l’inconscient par opposition au “*processus secondaire*” qui désigne l’activité de pensée diurne et rationnelle). Il recourt, selon Melanie Klein, aux mêmes mécanismes que le rêve (le déplacement, la condensation et symbolisation...) et, en cela, permet l’interprétation selon la méthode freudienne. En ce sens, il suffit que l’enfant “joue” pour que s’énonce son désir, que s’inaugure un transfert et, par conséquent, qu’une analyse puisse être menée. » (*ibid.*, p. 35).

C’est également un membre de l’« école anglaise<sup>308</sup> », Donald W. Winnicott ([1971] 1975), qui se saisira de la question du jeu non pas comme d’une « adaptation de la technique thérapeutique », mais comme étant « thérapeutique en lui-même » (*ibid.*, p. 90), en raison de sa « place centrale dans la construction du réel par l’enfant » (Hamayon, 2012, p. 39) :

« À ce titre, il a insisté sur le fait que c’est le “*playing*” en tant que processus – et non le “*play*” – sur lequel il voulait attirer l’attention. Il fut conduit à cette conception du jeu lors de la prise en charge d’un “bébé triste” qui avait perdu la capacité de jouer. Donald W. Winnicott et la mère de l’enfant remarquèrent une amélioration décisive à partir du moment où la petite fille réapprit, en séance, à jouer avec des spatules et ses pieds. » (Lenormand, 2012, p. 35).

Pour le médecin pour enfants, « c’est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l’enfant ou l’adulte est libre de se montrer créatif » (Winnicott, [1971] 1975, p. 108). Cette affirmation forte, qui place le jeu et le jouer au cœur du processus de développement de la subjectivité (ce que Winnicott nomme le sentiment d’être soi – le vrai *self*<sup>309</sup> – et que la vie vaut d’être vécue), doit être mise en perspective avec le concept winnicottien d’« objet et de phénomène transitionnels » (*ibid.*, p. 27-64) : l’objet transitionnel représente la première possession « non-

<sup>308</sup> Lenormand souligne que la psychanalyse de l’enfant n’a pas, en France, « produit de grande théorie sur le jeu ». Ainsi Jacques Lacan s’est-il « très peu préoccupé de la question : son analyse du célèbre jeu du “*fort-da*” concerne moins la question du jeu en lui-même que l’accès pour l’enfant, par le jeu, au “signifiant” et à ce qu’il repère comme “meurtre de la chose”. Théoriquement, il ne s’intéresse au jeu que sous l’aspect du “*game*”, qui suppose une mise et un gain (ou une perte). » (2012, p. 33).

<sup>309</sup> « Le terme de self est plus vaste que celui de moi freudien. Plus proche d’un soi qui implique une identité, il comporte une réflexivité (soi-même) et une continuité temporelle. » (Gernet, 2019, p. 6).

moi » du nourrisson, c'est-à-dire un objet qui ne fait « pas partie du corps du nourrisson bien qu'il ne [le] reconnaisse pas encore comme appartenant à la réalité extérieure. » (*ibid.*, p. 29)<sup>310</sup>.

« Le nouveau-né ne perçoit pas sa mère comme distincte de lui, mais celle-ci serait, du point de vue du nourrisson, conçue comme un prolongement de lui-même. Une mère “suffisamment bonne”, qui prodiguerait de bons soins à son nourrisson, lui permettrait de vivre dans l’illusion de “toute-puissance”. Cette “illusion”, où réalités interne et externe ne sont pas encore clairement distinctes pour le nourrisson, permet des expériences “intermédiaires”, en particulier celle de posséder un objet transitionnel qui n’est ni la mère réelle, ni sa représentation interne, mais un peu des deux. [... Le nourrisson] est entièrement dépendant de sa mère ; si cette dernière ne lui apporte pas ce dont il a besoin, il perd le sentiment d’exister. L’objet transitionnel lui permet d’accepter l’absence de la mère et lui donne la possibilité d’avoir le sentiment d’exister malgré ses absences. De cette façon, le nourrisson peut accumuler des expériences de vie sans sa mère et sans se trouver en danger. L’objet transitionnel autorise ce jeu, qu’il peut soumettre à sa “toute-puissance”, de la présence ou de l’absence de sa mère. » (Gernet, 2019, p. 3-4).

Selon Winnicott, avoir accès à cet espace transitionnel, *via* le jouer, est nécessaire au bébé pour acquérir une bonne santé psychique et pour développer la capacité à accepter la réalité – nécessaire tout au long de l’existence. Si Winnicott a eu le mérite de relancer les réflexions en matière de jeu et de jouer – y compris bien au-delà de la psychanalyse –, un certain nombre de ses idées entrent en tension avec la psychodynamique du travail. Parmi elles, deux sont particulièrement importantes : la manière de concevoir l’inconscient et le statut de la sexualité dans le développement subjectif. Le psychanalyste anglais n’a certes pas éliminé la question des pulsions et de leur ancrage corporel :

« L’excitation corporelle dans les zones érogènes ne cesse de menacer le jeu et du même coup menace le sentiment qu’a l’enfant d’exister en tant que personne. Les pulsions constituent la plus grande menace pour le jeu et pour le moi. Dans la séduction, un agent extérieur quelconque exploite les pulsions de l’enfant, favorise chez lui l’annihilation du sentiment qu’il a d’exister en tant qu’unité autonome et par là rend le jeu impossible. » (Winnicott, [1971] 1975, p. 106).

Pourtant, outre que « les facteurs érotiques, pour Winnicott, n’en demeurent pas moins d’origine biologique » (Tessier, 2007, p. 134), il a développé une approche intersubjective intéressée par la question « de l’attachement, de l’adaptation et de l’auto-conservation » plutôt que par celle « de l’altérité de l’inconscient sexuel », ce qui se traduit par le fait que « la subjectivité résulterait de la scission d’une unité première » et que l’inconscient, potentiellement destructeur du fait de l’action des pulsions, ne constitue pas le résultat du travail de refoulement, mais posséderait des « structures constitutives préexist[antes] » (Tessier, 2004, p. 847). Ces profondes divergences expliquent donc que je ne m’appuierai que très marginalement sur le travail de Winnicott.

---

<sup>310</sup> À cette proposition, Jean Laplanche en opposait une autre, fondée sur sa théorie de la situation anthropologique fondamentale et de la traduction : « la seule problématique sera plutôt de se fermer, de fermer un soi, ou un moi [...] le problème c’est beaucoup plus celui de l’acquisition d’une “*first me possession*”, la première acquisition d’un quant-à-soi » (cité in Zárata Guerrero, 2018, p. 58).

De leur côté, les chercheurs en sciences humaines et sociales ont, à de rares exceptions près, longtemps adopté une posture nettement plus distante, sans doute détournés du travail par le stigmatisme symbolique qui rendait le jeu « infréquentable » pour des scientifiques « sérieux ». Pour le cas de la sociologie, on peut par ailleurs insister sur un autre aspect du problème : l'usage figuré du terme « jeu » chez des auteurs majeurs. C'est en particulier le cas d'Erving Goffman, qui, dans le milieu des années 1950 avait utilisé la métaphore théâtrale – acteur, public, scène, coulisses, décor – pour mener les analyses développées dans *La mise en scène de la vie quotidienne* ([1956] 1973)<sup>311</sup>. Quelques années auparavant, Goffman avait rédigé un texte consacré aux « arnaques » (*con* pour *confidence game* – escroquerie, en argot). Il y analysait la manière dont le « pigeon » « accepte [plus ou moins sereinement] un rôle social dans la communauté du milieu [pègre] ; il fait partie d'une fraternité dont les membres ne se prétendent pas “réglos” » (1952, p. 451) et dont il fait les frais en raison de sa cupidité facilement manipulable au cours d'un ensemble d'étapes parfois désigné sous le nom de « jeu » (*play*)<sup>312</sup>. Goffman s'intéressait également à ce que représentait du point de vue subjectif, pour la « cible », le fait d'avoir perdu de l'argent en se faisant avoir, et la manière dont les arnaqueurs veillaient à éviter les débordements (affectifs ou légaux) consécutif à la tromperie, en « calmant le jobard ».

Ce texte allait être en quelque sorte systématisé vingt ans plus tard, lorsque Goffman développerait ses réflexions à partir de la notion de cadre, empruntée à Bateson (Nizet et Rigaux, 2005, p. 64), en lui donnant toutefois une signification différente : pour Goffman, les cadres ne découlent pas de la métacommunication entre individus pour convenir de la situation ludique, comme chez Bateson, mais « sont devenus indépendants des intentions individuelles ; ils constituent des objets d'analyse en tant que tels, qu'il est possible de classer, d'articuler les uns aux autres » (*ibid.*, p. 73-74). Là encore, son usage du jeu serait surtout métaphorique : le sociologue distinguait les cadres primaires (naturels et sociaux) où se déroulent les activités franches (où tou-te-s les participant-es à l'action en connaissent les tenants et aboutissants) et les cadres transformés où « la situation, bien que présentant certaines ressemblances avec ce qui se déroule normalement dans le cadre primaire, acquiert pourtant une signification différente. » (*ibid.*, p. 66). Parmi ces cadres transformés, Goffman distinguait deux situations : la modalisation, dans laquelle tout le monde sait que le cadre est transformé, et la fabrication, qui « introduit une différence de point de vue entre une partie des personnes impliquées dans la situation, qui ne sont pas au fait de la transformation » (*ibid.*, p. 67). Le jeu au sens propre du

---

<sup>311</sup> Dans le milieu des années 1960, Goffman avait aussi tenté « d'éclairer les interactions sociales par la théorie des jeux, ce courant de recherche qui vient de l'économie, et qui postule que les acteurs sont rationnels et calculateurs » (Nizet et Rigaux, 2005, p. 14)

<sup>312</sup> Pour une illustration cinématographique de cette analyse, on pourra par exemple regarder *The Sting* (*L'arnaque*) de George Roy Hill (1973).

terme relèverait ainsi de la modalisation, et ne constituerait donc qu'une situation cadrée parmi d'autres, que Goffman mobilisait à titre d'illustration.

Deuxième cas emblématique, Pierre Bourdieu. Dans son analyse de la proximité des théories bourdieusienne et wittgensteinienne du langage (dans lesquelles le corps et le rapport pratique au monde occupent une place centrale), Gunther Gebauer (2006) explore bien cet usage figuré du jeu, où chaque sujet ou agent joue avec d'autres grâce aux jeux de langage qui lui permettent de participer à la vie sociale. Dans cette perspective, le « jeu » recouvre finalement tout type de configuration spatiale et temporelle où des relations entre « joueurs » sont engagées (une salle de classe où l'élève fait ce que le maître attend de lui, par exemple). Laurent Mermet considère de son côté que Bourdieu

« ne reconnaît au jeu aucun statut dans l'édifice conceptuel de son travail. Il raisonne comme si le jeu et les concepts associés relevaient seulement du sens commun. Or sa démarche s'inscrit dans une perspective où le travail scientifique de la sociologie serait précisément de s'affranchir de l'emprise du sens commun pour dévoiler les réalités que celui-ci masquerait. » (2015, p. 293-294).

Dernier exemple bien connu, Michel Crozier et Erhard Friedberg ([1977] 1992), à propos desquels Mermet souligne qu'ils « utilisent explicitement et intensivement le concept de jeu pour réfléchir l'action dans les organisations – mais malgré tout le jeu tend à fuir, à s'échapper, dans l'explicitation de leur cadre théorique, stabilisée autour de la notion de système. » (2015, p. 293). Par-delà leurs différences, ces trois approches n'étudient pas directement le jouer et ses déclinaisons concrètes ; leurs auteurs usent de ce que l'on pourrait appeler une « métaphorisation de second degré », puisque jeu et jouer procèdent déjà d'un déplacement de sens par rapport à la réalité, ou encore d'une « transposition ludique en tant que métaphorisation » (Delchambre, 2017, §4)<sup>313</sup>.

Pourtant, l'énigme anthropologique que constitue le jeu avait été remise sur l'atelier scientifique, notamment grâce au célèbre travail de Johan Huizinga<sup>314</sup>, qui, prenant le contrepied de certaines théories psychologiques et physiologiques de son époque, soulignait que

« sous ses formes les plus simples, et dans la vie animale, le jeu est plus qu'un phénomène purement physiologique ou qu'une réaction psychique physiologiquement déterminée. Il dépasse en soi les limites d'une activité exclusivement biologique ou du moins exclusivement physique. Le jeu est une fonction riche de sens. » ([1938] 1951, p. 16).

---

<sup>313</sup> Le philosophe Jacques Henriot a beaucoup insisté sur cette dimension métaphorique. Sur ce point, voir Silva (2013).

<sup>314</sup> Même si, pour Hamayon (2015a), le jeu n'était pas l'objet premier de l'historien, qui voulait avant tout réfléchir à la culture en général et à ses liens avec le jeu. Cette position s'explique sans doute parce qu'Huizinga a écrit « qu'il avait cherché à “intégrer la notion de jeu à celle de culture”. » (Dewitte, 2015, p. 71).

En fait, l'historien hollandais avait cherché à montrer en quoi le jeu était une action librement consentie, « dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité » (*ibid.*, p. 35), plaisante, réglée, délimitée dans le temps et l'espace mais potentiellement répétée, permettant de s'évader de la vie courante tout en créant son propre ordre et, finalement, sérieuse pour celui qui s'y engage<sup>315</sup>, en dépit de l'idée communément admise – et linguistiquement avérée dans plusieurs langues européennes – que jeu et sérieux s'opposent. « La synthèse fournie par Huizinga des constituants de tout jeu consistera en quelques lignes à partir desquelles les chercheurs ultérieurs construiront en faux ou par adhésion la théorie du jeu. » (Savignac, 2017a, p. 29)<sup>316</sup>. De fait, plus fondamentalement, Huizinga avançait que le jeu – principalement sous sa forme agonale<sup>317</sup> – possédait la capacité à *faire culture*<sup>318</sup>.

Dans un article récent, Jacques Dewitte a analysé avec précision les différentes distorsions qu'a connues l'œuvre de l'historien hollandais, au gré des éditions de ses premières communications sur le sujet ou des traductions ultérieures de son ouvrage. Les plus dommageables furent celles consistant à transformer « l'élément ludique *de* la culture » en « l'élément ludique *dans* la culture » dans des titres de communications en allemand ou en anglais, ou à traduire en français le sous-titre de l'ouvrage par *Essai sur la fonction sociale du jeu* alors qu'en néerlandais la traduction fidèle serait proche d'*Essai d'une détermination de l'élément ludique de la culture*. Comme le remarque Dewitte :

« Il faut bien reconnaître que Huizinga a pris tout le monde à contre-pied. D'un historien ou d'un sociologue qui écrit sur le jeu, on attend qu'il donne une énumération de ses différentes formes et qu'il offre une description de la place qu'[il] occupe dans la société ou l'histoire. [...] Or, tel n'est précisément pas le propos de *Homo ludens*, qui va à l'encontre de cette attente et de la représentation spatiale ainsi supposée. Huizinga avance que c'est exactement l'inverse : loin que le jeu occupe une

---

<sup>315</sup> Huizinga partageait plusieurs points communs avec Freud : « L'occupation préférée et la plus intensive de l'enfant est le jeu. Peut-être sommes-nous en droit de dire que tout enfant qui joue se comporte en poète, en tant qu'il se crée un monde à lui, ou, plus exactement, qu'il transpose les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau tout à sa convenance. Il serait alors injuste de dire qu'il ne prend pas ce monde au sérieux ; tout au contraire, il prend très au sérieux son jeu, il y emploie de grandes quantités d'affect. Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité. [...] l'enfant distingue fort bien de la réalité le monde de ses jeux, il cherche volontiers un point d'appui aux objets et aux situations qu'il imagine dans les choses palpables et visibles du monde réel. » ([1908] 2002, p. 5).

<sup>316</sup> Pour une discussion critique actualisée des positions de Huizinga à propos du jeu, voir Savignac (2017a, p. 26-29).

<sup>317</sup> Comme le souligne Savignac, Huizinga a bâti son argumentation en mobilisant principalement la notion de jeu compétitif (2017a, p. 28). Toutefois, l'historien mentionne d'autres formes de jeu. D'abord, il souligne qu'existe dans le jeu une tension, une incertitude, qui s'accroît lorsque l'on passe des jeux de type patience, lancer de balle, etc. à des jeux de hasard ou compétitifs ([1938] 1951, p. 31). Ensuite, quelques pages plus loin, il précise : « Le jeu est une lutte *pour* quelque chose, ou une représentation de quelque chose. » (*ibid.*, p. 35).

<sup>318</sup> Cette prise de position théorique forte plaçait donc Huizinga du côté des penseurs « évolutionnistes » (au sens où le jeu précède la culture humaine – puisqu'il est visible chez les animaux – mais continue à exister en elle, sous des formes variées, et en rend l'actualisation permanente possible), dont Brian Sutton-Smith (2008) représentera une autre figure importante.

place ou remplisse une fonction *dans la vie sociale* ou *dans la culture*, il faut comprendre que c'est la culture qui, d'une certaine manière, se trouve *dans le jeu* : qui baigne dans l'élément ludique. » (2015, p. 64).

Dewitte précise que le terme culture doit être compris dans un sens néerlandais spécifique, celui de *beschaving*, proche de la civilité française ou de la *Bildung* allemande – et non pas de la notion de *Kultur*, que Huizinga n'aimait pas du tout, même s'il finit par employer la forme *cultuur* dans le sens de *beschaving*. Selon Dewitte, la *beschaving* est distincte à la fois des notions de culture et de civilisation telles qu'Oswald Spengler les a opposées : « force vitale première » *versus* « forme abâtardie, dégradée, dégénérée, où les formes abstraites ont remplacé l'impulsion vitale première » (*ibid.*, p. 68). Pour Huizinga, « c'est seulement si [la culture] est caractérisée comme un effort sur soi-même, comme un dépassement de ce que les mœurs ont, au départ, de rugueux et de mal raboté, afin qu'elles deviennent plus policées, bref comme une *beschaving*, que le jeu y joue un rôle éminent et central. » (*ibid.*). Cette idée de culture entendue « comme processus de formation et de transformation de l'individu et de son rapport au monde par un dépassement des contraintes et des restrictions premières » (Voirol, 2013, p. 288) résonne avec celle de Friedrich von Schiller. Pourtant, le penseur allemand est absent d'*Homo ludens*. Est-ce parce que Huizinga privilégiait le principe agonale dans sa conception du jeu et de la réalisation des aspirations humaines ? Est-ce parce qu'il avait adopté une vision en partie évolutionniste de la culture<sup>319</sup> ? Est-ce en raison des rapports auxquels l'historien procédait entre jeu et sacré ? Est-ce parce que la culture devait être morale avant tout, et guidée par des « valeurs éternelles » ? Alors que Schiller plaçait le beau au centre de ses réflexions sur le jeu, Huizinga a opéré un déplacement vers la morale, consécutive à « la mise en place d'un ordre et d'obligations. Elle a une visée, un idéal et conduit à un équilibre matériel et spirituel qui permet de se dégager d'un état initial chaotique. » (Di Filipo, 2014, p. 289).

Le travail de l'historien hollandais a servi de référence à des nombreux travaux sur le jeu, dont l'un des premiers fut mené, vingt ans plus tard, par Roger Caillois, qui était sensible au rapprochement entre jeu et sacré<sup>320</sup> et jeu et culture.

---

<sup>319</sup> Selon Laurent Di Filipo, (2014, p. 288-289), parler de culture, pour Huizinga, nécessitait trois conditions : d'abord, un équilibre entre valeurs spirituelles et matérielles (ce qui impliquait que les « civilisations primitives » ne pouvaient pas être qualifiées de cultures proprement dites) ; ensuite, une aspiration ou un idéal, garanti par des institutions, en particulier juridiques ; enfin, la domination de la nature – environnementale et humaine.

<sup>320</sup> « En proposant une théorie du jeu en rapport avec le sacré et comme étant au fondement de toute organisation sociale, ce dernier provoque l'intérêt du sociologue français. Rappelons que pour ce dernier, le sacré se définit avant tout par son opposition au profane dans une conception religieuse du monde. » (Di Filipo, 2014, p. 294-295). Cependant, Caillois critiquera Huizinga, considérant que jeu et sacré se rejoignent uniquement sur le plan de la forme (en tant qu'espaces clos délimités et séparés du monde), le jeu relevant du « profane pur », « du sacré inversé » (*ibid.*, p. 296).

« Il n'est pas absurde de tenter le diagnostic d'une civilisation à partir des jeux qui y prospèrent particulièrement. En effet, si les jeux sont facteurs et images de culture, il suit que, dans une certaine mesure, une civilisation et, à l'intérieur d'une civilisation, une époque peut être caractérisée par ses jeux. » ([1958] 1967, p. 164).

Le sociologue français, tout en reconnaissant l'importance du travail de Huizinga, regrettait toutefois que ce dernier eût délibérément négligé « la description et la classification des jeux mêmes, comme s'ils répondaient tous aux mêmes besoins et comme s'ils traduisaient indifféremment la même attitude psychologique. » (*ibid.*, p. 32)<sup>321</sup>. Partant d'une discussion critique de la définition du jeu donnée par l'historien hollandais, Caillois stabilise la sienne, en prenant acte de la polysémie du mot « jeu » et de ses multiples emplois métaphoriques<sup>322</sup>. Il dégage six grandes caractéristiques « intrinsèques » au jeu comme activité : libre<sup>323</sup>, séparée dans le temps et l'espace, incertaine, improductive, réglée et fictive<sup>324</sup> (*ibid.*, p. 42-43). À partir de sa définition, le sociologue établit ensuite une classification des jeux (*ibid.*, p. 45-92) dans laquelle il distingue les quatre principes structurants bien connus : *agôn* (compétition), *alea* (hasard), *mimicry* (simulacre) et *ilinx* (vertige)<sup>325</sup>.

Puis Caillois distingue deux attitudes antagonistes permettant de distinguer les jeux d'une même catégorie : la *paidia* et le *ludus*. La première renvoie à un principe « de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (*ibid.*, p. 48) ; la seconde correspond à l'absorption, la disciplinarisation de « cette exubérance primesautière » dans « un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage [...] afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. » (*ibid.*). Même si Caillois

---

<sup>321</sup> Inversement, Caillois prête attention aux « dispositions psychologiques » que le jeu traduit et développe, car elles peuvent « constituer d'importants facteurs de civilisation. » ([1958] 1967, p. 15).

<sup>322</sup> Il en dénombre sept grandes catégories, que j'ai déjà évoquées au fil des développements précédents : 1/ englobant la dimension matérielle « des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité » ([1958] 1967, p. 11), 2/ renvoyant à la performance individuée d'un interprète (musicien, comédien), 3/ proche du « sens du jeu » bourdieusien (« jouer serré »), 4/ renvoyant à la question du « pari » (et du risque inhérent), 5/ formant un ensemble de règles, « de restrictions volontaires acceptées de plein gré et qui établissent un ordre stable » (*ibid.*, p. 14), 6/ renvoyant à l'idée « de latitude, de facilité de mouvement, une liberté utile, mais pas excessive » (*ibid.*), et enfin 7/ constituant un ensemble machinique bâti comme « un puzzle de pièces conçues pour s'adapter les unes aux autres et pour fonctionner de concert. » (*ibid.*, p. 15).

<sup>323</sup> Le critère de la « liberté » me semble mal distinguer le jouer du travail, car on trouve dans les deux cas des configurations où la liberté de s'engager existe ou non. Par exemple, Hamayon explique que les « non-joueur/euses » s'exposent à des sanctions, alors qu'il arrive que des travailleur/euses ne s'engagent pas dans leurs activités sans en subir...

<sup>324</sup> Il précise que les critères de règle et de fiction s'excluent plutôt qu'ils ne s'additionnent. Pour lui, « la fiction, le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction. » (*ibid.*, p. 40).

<sup>325</sup> Il montre également que des couples affinitaires et incompatibles existent. Caillois développe notamment l'idée que, dans l'histoire, le couple *agôn/alea* (deux principes s'appuyant notamment sur des règles et sur l'acceptation d'une prise de risque) a pris le pas sur le couple *mimicry/ilinx* (deux principes supposant une libre improvisation). Pour une discussion critique des limites de ces principes, voir Hamayon (2015a, p. 83-85).

mobilise certaines notions discutables pour stabiliser la définition du couple *paidia/ludus* (comme celle d'« instinct de jeu »), la référence à ces deux attitudes et aux quatre catégories classificatoires est utile pour caractériser simplement les tensions existant entre des formes imprévisibles, tapageuses, voire désordonnées de jeu (qui se rapprochent de ce fait du *play*) et des formes mobilisant davantage de règles ou de techniques nécessitant un apprentissage contrôlé (partageant donc une proximité avec le *game*). Dans ce cadre, les secondes peuvent découler d'une mise en forme des premières : ainsi des parties de *paintball* en entreprise peuvent-elles être par exemple considérées comme une forme disciplinarisée et technicisée des « guerres des boutons » d'antan.

Huinzig et Caillois représentent deux figures particulièrement influentes dont les réflexions n'ont cessé d'alimenter les travaux ultérieurs, également confrontés à la tension rappelée plus haut entre structure du jeu et attitude ludique. Encore récemment, Jean-Pierre Delchambre rappelait cette difficulté et ses conséquences scientifiques :

« toute approche du jeu est tributaire de choix préalables, lesquels vont orienter la démarche sans pouvoir être justifiés strictement par référence à une introuvable “nature intrinsèque du jeu” – d'où il s'ensuit que le champ des études sur le phénomène ludique soit à ce point éclaté et qu'il paraisse osciller entre des approches trop vagues ou au contraire trop spécialisées. » (2017, §10).

En fonction des choix préalables effectués par les auteur-es, Delchambre distingue ainsi les approches escapistes, dont relèvent la « ludologie » et les *games studies* (« les dispositifs ludiques en tant qu'îlots retranchés et préservés, “cercle enchanté”, niches ou enclaves marquées par la suspension des contraintes et des sanctions de la réalité », 2017, §2) et les approches intégrationnistes « tournées vers les effets pratiques du jeu (ou [l']attention portée à la “prise” – tout du moins dans certaines conditions – du “jouer” sur la réalité courante, à travers notamment les notions d'investissement ludique, d'*illusio*, de “mise en jeu”...). » (*ibid.*)<sup>326</sup>. Or, un auteur a cherché à dépasser les limites propres aux analyses sur le jeu en bâtissant une théorie évolutive au long cours : le spécialiste en sciences de l'éducation néozélandais, Brian Sutton-Smith.

## 2/ Les apports d'une théorie du jeu triphasique

---

<sup>326</sup> La distinction entre pôles escapistes et intégrationnistes est utile pour caractériser les difficultés propres à la théorisation du jeu, mais elle n'est pas aisée à manier dans certains cas empiriques. Ainsi, dans son analyse des jeux de rôle, Trémel (2001, p. 289-297) mobilise un argument compensatoire proche de celui de Friedmann pour expliquer cette pratique par des jeunes issus des classes moyennes expérimentant les effets de la massification scolaire en matière de déclassement socioprofessionnel et de frustration subjective. Toutefois, son attention aux dimensions socialisatrices et identitaires liées à la pratique des jeux vidéo (notamment dans la manière de se définir en opposition aux visions médiatiques) et aux effets éducatifs qu'ils peuvent produire (acquisition d'une distance critique, apprentissage de connaissances scientifiques, etc.) empêche de le rattacher de manière univoque à l'approche escapistes.

Le travail du Sutton-Smith, chercheur spécialisé en théorie du jeu, a connu des évolutions utiles à retracer de manière synthétique afin de mesurer les difficultés initialement rencontrées dans le champ académique par un scientifique d'abord marginal, mais aussi pour avancer dans une appréhension anthropologique puis sociologique plus précise du jeu, puis du jouer. Pour cela, je vais m'appuyer sur un article aux accents autobiographiques dans lequel l'auteur retrace l'évolution en trois phases de son travail théorique.

La première phase, qu'il nomme « le jeu comme variable de durabilité » (2008, p. 92-97), a pris appui sur un matériau empirique constitué de blagues horribles racontées par les enfants<sup>327</sup>, engagés dans des surenchères verbales « pour voir qui peut provoquer le pire sentiment » chez les autres (*ibid.*, p. 93). S'interrogeant sur la signification, du point de vue du jeu, de ces blagues d'un genre particulier, il relève que ces dernières ont été désignées sous de nombreux termes par les théoricien-nes du jeu (jeu cruel, pensée divergente, masochisme psychique, jeu sombre, subversion, etc.). Par-delà la diversité des qualificatifs, il retient le fait que tous les exemples (plus de cent cinquante) qu'il avait pu collecter avec l'aide de ses étudiants constituaient « un type d'attaque ou au moins un irrespect évident vis-à-vis du comportement, de la pensée ordinaires, ou encore des bonnes manières. » (*ibid.*, p. 93-94). Pour Sutton-Smith, qui a le travail de Freud en tête<sup>328</sup>, ce type sombre de liberté narrative et représentationnelle se retrouve dans les historiettes fréquemment inventées par les jeunes enfants (entre 2 et 7 ans, pour les exemples qu'il développe), qui n'hésitent pas à construire des récits où la réalité du monde est constamment fondée sur « tout et son contraire », dans une forme de dépassement de la plainte contre l'absurdité et la violence du monde, *via* une évasion imaginaire quoique « originalement dégoûtante » (*ibid.*, p. 97).

« C'est comme s'ils menaient une guerre de pure originalité contre le sens commun et la vertu ordinaires. [...] implicitement, ces contes forment une expression insoumise. Déjà à ces jeunes âges, les enfants laissent entendre que le jeu leur permet de triompher de l'étouffant monde autoritaire des adultes qu'ils rencontrent. » (*ibid.*, p. 96).

---

<sup>327</sup> Un exemple parmi d'autres : « Johnny, si tu n'arrêtes pas de jouer avec ta petite sœur, je devrai fermer le cercueil. »

<sup>328</sup> Malgré les difficultés académiques que son usage des travaux freudiens lui a causées (en particulier au moment de faire valider sa thèse), Sutton-Smith n'y a jamais renoncé. Entre autres exemples, il termine son texte en expliquant que lorsqu'il avait publié son premier recueil consacré aux jeux – souvent grossiers, parfois brutaux – que lui, son frère et leurs coreligionnaires néozélandais pratiquaient, sa mère lui avait demandé : « pourquoi avoir écrit seulement sur ce genre de choses ? Vous étiez de tels gentils garçons. » L'auteur se demande alors sérieusement s'il n'a pas cherché à convaincre sa mère, durant toute sa carrière académique, que lui et son frère étaient tout à fait normaux même lorsqu'ils étaient engagés dans « tout ces trucs rugueux », bref que « les gentils garçons ont le droit d'agir de façon assez horrible du moment qu'ils jouent » (2008, p. 123).

Sutton-Smith élargit cette idée de « transcendance » (*ibid.*, p. 96) à d'autres types de jeux (casino, événements sportifs, arts, etc.) : ceux-ci rendent le monde plus excitant à vivre, au moins provisoirement, comme le soutenaient Elias et Dunning ([1969] 1994).

« Au cours de mes vingt premières années de recherche environ, j'avais défini le jeu essentiellement comme ce plaisir au cœur de la spontanéité d'un individu. Mais plus tard, j'en vins à réaliser, en me fondant sur les données que j'avais collectées, que le jeu n'est pas seulement divertissant, pas seulement agréable pour lui-même. Le plaisir positif du jeu [...] rend possible de vivre plus intensément dans le monde, aussi ennuyeuse, douloureuse ou même dangereuse la réalité ordinaire puisse-t-elle être. Il me semble que, dans ce sens, le jeu rafraîchit ou fait fructifier génétiquement notre être plus général. » (*ibid.*, p. 97).

Comparant le jeu à la sexualité – où le plaisir est certes son propre but, mais qui joue un rôle dans l'évolution, en rendant possibles les naissances –, Sutton-Smith considère que le premier, outre le plaisir intrinsèque qu'il véhicule, est peut-être doté du don génétique de nous faire penser que la vie vaut la peine d'être vécue – ce qui renvoie au lien développé par Winnicott entre la créativité du vrai *self* et le jouer –, au moins temporairement, notamment en luttant contre « les aspects dépressifs et dangereux de la vie » (*ibid.*, p. 123)<sup>329</sup>.

Cette première manière d'envisager le jeu, empreinte d'influences biologisantes, n'a pas empêché Sutton-Smith de réfléchir à ses aspects culturels, notamment en prêtant plus d'attention au rôle socialisateur des jeux entre parents et enfants en bas âge<sup>330</sup> ou à la manière dont les jouets constituent « une forme de formation économique et de socialisation pour les enfants des sociétés contemporaines » (*ibid.*, p. 105). Mais dans cette deuxième phase de réflexion théorique, c'est de nouveau à partir des taquineries – entre adultes et enfants, cette fois<sup>331</sup> – que l'auteur a exploré les dimensions culturelles du jeu, en particulier en matière de socialisation des très jeunes enfants<sup>332</sup>. Davantage qu'une méta-communication séparant le jeu de la réalité – le « ceci est un jeu » de Gregory Bateson ([1954] 1995) –, Sutton-Smith considère que les taquineries commencent comme une réalité pour l'enfant (à travers la stupeur qu'elles produisent sur lui) et finissent comme une réalité pour l'adulte (la socialisation de l'enfant) (2008, p. 109). Or, selon

---

<sup>329</sup> Sutton-Smith envisage sexualité, religion et jeu comme trois formes proches de salut humain (2008, p. 124). En revanche, la question du travail n'apparaît pas dans cette approche.

<sup>330</sup> « Il y a des preuves transculturelles que les sociétés qui emploient ces relations ludiques parents/enfants lors des premières années d'existence de l'enfant produisent des enfants plus amicaux et joyeux dans leurs relations avec les autres enfants. » (2008, p. 102).

<sup>331</sup> Selon lui, Piaget a trop insisté sur la fonction du jeu en termes de développement cognitif infantile, négligeant les points communs entre différentes formes de jeu à différents âges. Sutton-Smith regrette que cette « rationalisation de l'imagination des enfants » ait conduit « à une confusion de ce que sont les fonctions imaginative et ludique, dans la plus grande partie de la pensée moderne rationaliste attentive au jeu dans l'enfance » (2008, p. 100).

<sup>332</sup> Il mobilise notamment pour cela les travaux de Jean L. Briggs à propos des Inuits de Nunavut (Canada) et de Judy S. DeLoache et Alma Gottlieb relatifs à six très anciennes sociétés (en Micronésie, Turquie, Indonésie, Australie et deux en Afrique). Les exemples donnent à voir des taquineries pour le moins crues ou rudes adressées aux enfants pour les aider dans leur travail d'autocontrainte pulsionnelle et d'intégration dans des sociétés complexes pour eux.

lui, ce processus est observable dans de nombreuses pratiques ludiques d'enfants contemporains, les jeux éducatifs ou le sport offrant les indices les plus visibles, à travers le travail de coaching des adultes compensant les risques liées aux difficultés d'acquisition des habiletés nécessaires aux pratiques. Ici, Sutton-Smith insiste sur les liens d'interdépendance entre rapports sociaux et jeu, battant au passage en brèche la vision occidentale moderne de l'enfant « joueur solitaire » comme potentiel modèle de compréhension du phénomène ludique.

Pour le chercheur néozélandais, les recherches consacrées au jeu montrent clairement son caractère ambigu selon l'angle d'analyse privilégié (par exemple, frivole dans certains cas, très sérieux dans d'autres), cette ambiguïté étant inscrite dans sa « nature même » (*ibid.*, p. 114). Pourtant, il pense avoir dépassé ces difficultés en développant, dans une troisième théorie, un concept évolutionnaire du jeu, où les échanges entre génétique et culture doivent être pris en compte pour pleinement comprendre le jeu et ses implications pour les sociétés humaines. Selon Sutton-Smith, le jeu se constitue de cinq grandes « couches adaptatives » (*ibid.*, p. 115-119).

En premier lieu, pour de nombreux mammifères, le jeu est progressivement devenu un moyen de stimulation des jeunes moins dangereux que d'autres voies d'exploration de l'existence. Pour en rester à l'espèce humaine, la lente maturation de ses membres, leur néoténie (conservation durant la vie adulte de certaines caractéristiques juvéniles) et l'obligation de s'adapter rapidement aux configurations écologiques et socioculturelles ont nécessité le développement de formes de jeu différentes. Pour le dire autrement, Sutton-Smith voit dans le jeu un support aux prémices de la socialisation humaine (considérée comme espèce animale).

Deuxièmement, au cours de l'évolution, les mammifères ont développé des formes adaptatives davantage fondées sur la réflexivité, venant compléter des formes réactives plus anciennes, instinctives. Or, ce temps de réflexion pouvait potentiellement conduire à choisir la mauvaise alternative (et donc la mort). Avec le temps, ils ont donc développé un troisième type de réponse, « que nous appelons jeu, qui imite le conflit en évitant ses dangers immédiats et en diminuant les tensions propres à un tel conflit. Ce jeu avait aussi le bénéfice potentiel de fournir un type d'exercice qui pourrait s'avérer une aide substantielle quand un conflit réel surgissait. » (*ibid.*, p. 116). De support aux prémices de la socialisation humaine, le jeu devint un espace-temps d'expérimentation des rapports sociaux et d'autocontrainte pulsionnelle, bref un support aux prémices de la culture.

Troisièmement, la dualité adaptative instinct/réflexivité permet de considérer le jeu comme une « dialudique<sup>333</sup> », une dualité dynamique de forces opposées, où les « émotions primaires » (stupeur, colère, peur, dégoût, tristesse et joie)<sup>334</sup> s'expriment dans de nombreux jeux, mais où la réflexivité introduit, « pour le contrôle des émotions liées au jeu expressif, des règles, traditions et arbitrages, eux-mêmes justifiés à leur tour par [le contrôle] d'émotions [secondaires] » (*ibid.*, p. 116) comme l'envie, l'embarras ou la honte.

Toutes ces émotions, et c'est le quatrième point de Sutton-Smith, s'expriment directement dans les dualités accompagnant les performances des joueur/euses, dans leurs mouvements les un-es en direction des autres : l'agressivité d'un-e joueur/euse rend nécessaire la vigilance d'un-e autre pour la contrecarrer ; l'arrogance d'un-e joueur/euse peut produire du dégoût chez les spectateur/trices, mais il/elle peut être admiré-e pour son sens original du jeu, etc. Selon l'auteur, cette dualité dans les performances de jeu modifie la subjectivité des joueur/euses dans un sens positif d'épanouissement ou de réussite de soi (*ibid.*, p. 117). On voit poindre ici les questions de l'individuation et de la reconnaissance sociale.

Enfin, les formes que prend le jeu reflètent le type de société dans laquelle elles sont élaborées et déployées, en fonction notamment de l'imaginaire social en cours (*ibid.*, p. 118). Par exemple, Sutton-Smith affirme que les jeux de hasard sont particulièrement présents dans les sociétés où existent des croyances fortes vis-à-vis des figures spirituelles appartenant aux mythologies existantes (qu'elles prennent la forme de « Dieu » ou de « Dame la chance »).

Finalement, pour l'auteur, il est important de concevoir le jeu comme « la synthèse de cette dualité entre expression et régulation émotives » (*ibid.*, p. 119), synthèse apprise dès la petite enfance grâce à l'apprentissage de la différence entre accès et nonaccès à l'espace du fauxsemblant ludique (la difficulté étant souvent d'être accepté-e par les autres enfants déjà joueur/euses<sup>335</sup>), et grâce à l'épanouissement subjectivement partagé du fauxsemblant dans des

---

<sup>333</sup> Néologisme de Sutton-Smith pour signifier la dynamique contradictoire du jeu sans utiliser la notion de dialectique marxienne, trop idéologiquement connotée selon lui.

<sup>334</sup> Sutton-Smith mobilise le travail de Damasio ([1994] 2010) pour localiser ces « émotions primaires » dans l'amygdale, mais oublie toute la partie développée par le neurobiologiste à propos des « cartes corporelles », qui complexifie un modèle apparemment strictement neuronal. Par ailleurs, on peut noter que l'ennui ne figure pas parmi ces « émotions primaires », alors même que le jeu entretient avec lui des rapports étroits. Sutton-Smith le nomme simplement en passant vers la fin de son texte.

<sup>335</sup> Julie Delalande a récemment montré qu'au-delà du développement des habiletés techniques et des facultés imaginatives, les jeux pratiqués en école maternelle apprennent aux enfants à développer des habiletés relationnelles « pour entrer dans un groupe de joueurs, le faire durer malgré les envies contradictoires de chacun et les enfants extérieurs venus perturber le jeu. Comme dans beaucoup de jeux, ce qui motive les enfants à dépasser leur égoïsme, à accepter les contraintes et les échecs, c'est le plaisir apporté par la participation au jeu collectif. Ainsi, tout jeu qui fonctionne constitue une situation d'engagement des enfants dans l'action, favorable et même

rôles et des actes violant parfois avec grand plaisir les lois sociales ordinaires. Cet engagement dans le faux-semblant ludique permet aux enfants de développer « une vie subjective qui devient la propriété relativement privée de l'enfant » (*ibid.*, p. 120) et qui constituera le fondement du travail d'autocontrainte pulsionnelle ultérieure permettant de se comporter – *i.e.* d'exprimer de façon visible des désirs individuels – de manière appropriée dans l'espace public. La dualité expérientielle feindre/ne pas feindre est essentielle pour appréhender la différence entre l'objectivité de la vie sociale ordinaire et la subjectivité des désirs personnels (les deux ayant leur importance propre) et la manière de les faire coexister durablement, c'est-à-dire sans s'exposer durement aux sanctions sociales négatives figurées dans les règles du jeu, les décisions arbitrales, etc.

Roberte Hamayon n'est pas tendre avec Sutton-Smith (et plus généralement avec les approches en sciences de l'éducation et de l'apprentissage anglo-saxons), « “le grand gourou de la *Play Theory*” et du “transhumanisme” [qui] voit dans le jeu un principe de “potentialisation adaptative” (*adaptive potentiation*) qui fonde la capacité intrinsèque de l'être humain à se transformer. » (2012, p. 41). À la lecture des développements précédents, le rapport au transhumanisme de Sutton-Smith ne m'apparaît pas évident, et si la remarque concernant la réduction du jeu à une capacité adaptative est d'autant plus pertinente que Sutton-Smith délaisse la question du travail, en revanche ses réflexions concernant la place du jeu dans la socialisation et dans la culture devront être conservées à l'esprit lorsqu'il s'agira de stabiliser mon usage de la notion de jouer à partir des travaux d'Hamayon.

### **3/ Du jeu au jouer**

#### *3.1/ Les apports anthropologiques à une théorie sociologique du jouer*

L'anthropologue française, prenant acte de la difficulté à utiliser le terme français « jeu » en raison de la confusion qu'il peut créer puisqu'il réunit à la fois « le concept et ses manifestations » (Hamayon, 2012, p. 27), propose, pour clarifier les discussions, de bâtir et mobiliser un concept de jouer, qui a l'avantage de nécessiter de s'intéresser à un processus global plutôt qu'à des formes figées<sup>336</sup>. Pour cela, elle définit le jouer « non comme un type d'activité ni même un mode d'action mais comme une *modalité de l'action* organisée ou non

---

nécessaire à l'apprentissage. On comprend que l'école ait voulu se saisir de cette forme d'activité qui comporte un élément essentiel à l'apprentissage : la motivation. » (2009, §19).

<sup>336</sup> Cette approche représente pour moi le grand intérêt de pouvoir s'intégrer à la sociologie processuelle que j'essaie de développer à la suite de Norbert Elias depuis mon travail de thèse.

[...] “une sorte de faire” » (2012, p. 21) engageant le corps dans un cadre fictionnel décalé de la réalité<sup>337</sup>, à travers la réalisation d’activités diverses possédant une dimension dramatique<sup>338</sup> performative, « dans la mesure où elle donne une réalité aux interactions représentées et où celles-ci sont créditées d’un “effet” sur la réalité. » (*ibid.*, p. 195).

Pour aboutir à cette définition, Hamayon est amenée à discuter les apports de nombreux/euses auteur-es ayant travaillé sur le(s) jeu(x), à la lumière de ses propres analyses concernant les Jeux sibériens (Jeux de la jeune fille, rituel<sup>339</sup> chamanique de la chasse). Elle trouve un point d’appui important chez Gregory Bateson ([1954] 1995) et ses analyses des jeux de morsure chez les animaux : elle rappelle ainsi que 1/ « l’activité humaine appelée “jouer” existe tout autant chez l’animal que chez l’homme », 2/ « il y a quelque chose, contexte, cadre, situation [*play frame*], qui fait comprendre qu’il s’agit d’un jeu », 3/ « ce contexte ou cadre, qui fait interpréter un acte comme jeu, dans le même temps renvoie à un acte du même ordre qui n’est pas un jeu » (2015b, p. 16). Quelle que soit la forme empruntée par le jouer, la présence d’un cadre symbolique redoublant « la réalité ordinaire par l’entremise d’une forme d’illusion ou de *mimesis* » (Delchambre, 2017, §7) est centrale, puisque c’est lui qui rend possible la modalisation de l’action (Wendling, 2017) en exploitant « un double écart : d’une part le déplacement du sens (ou la transposition ludique en tant que métaphorisation<sup>340</sup> [...]), d’autre part la marge de jeu (ou le traitement de l’incertitude, en ce que l’indétermination, la contingence sont au principe même du jeu). » (Delchambre, 2017, §4).

---

<sup>337</sup> « il n’y a pas totale similarité ni totale altérité entre l’acte effectué en tant que jeu et l’acte auquel il ressemble et qui n’est pas effectué en tant que jeu ; il y a plutôt une sorte d’écart ou de décalage, ou encore, dans les termes de Winnicott, un “espace potentiel ou transitionnel”. » (Hamayon, 2015b, p. 16).

<sup>338</sup> C’est-à-dire « fondée sur la mise en scène d’une trame narrative » (Hamayon, 2012, p. 195). Pour l’anthropologue, les Jeux bouriates actuels ont perdu leur dimension de représentation (et donc narrative) en étant perçus comme de simples compétitions entre humain-es. Pour autant, toute représentation ne disparaît pas d’un jeu parce qu’il devient compétitif : « le monde du sport s’est constitué à partir du jeu en lui ôtant toute référence religieuse, toute fonction représentationnelle ; il a voulu être pleinement et uniquement *game*. Cependant, voulant lier à l’exercice physique des valeurs indispensables à la stabilité de la société, il a développé une morale sociale qui a pris la place de la représentation religieuse. De ce fait, tout sport finit par avoir quelque chose de rituel malgré lui, à devenir une représentation ne serait-ce que de l’identité collective des joueurs. On pourrait donc analyser les matches de football et leurs retransmissions télévisées aussi sous l’angle du *play*. » (2015a, p. 86-87).

<sup>339</sup> Si Hamayon procède au rapprochement du jeu et du rituel dans le jouer, cela s’explique par le fait que les deux partagent comme point commun la création d’un cadre fictionnel : « nos exemples de référence qui ont forme de jeu et valeur de rite augmentent la difficulté d’établir une distinction entre eux. » (2012, p. 139). Wendling donne par ailleurs une précision intéressante : « à la différence du mot “jeu” qui connaît *grosso modo* un équivalent dans toutes les langues, “rite” est une notion qui n’apparaît qu’avec l’essor des religions du Livre. Ailleurs, “notre” rite n’est souvent qu’un jouer (chamaniser, c’est “jouer”) ou qu’un faire ordinaire. » (2017, §14). On l’a vu dans le chapitre 4 : cette proximité entre rite et jeu serait une explication majeure, pour lui, de la condamnation chrétienne du jouer.

<sup>340</sup> « La métaphorisation de l’action, explique Roberte Hamayon, constitue une “représentation” au sens fort, puisqu’elle est une action qui rend “présent” quelque chose absent (absent parce que lointain, incertain ou indicible, mais presque toujours métamorphosé, ne serait-ce qu’en devenant “modèle réduit”). » (Wendling, 2017, §17).

La dimension symbolique de ce cadre, qui permet que l'opération de métacommunication (le « ceci est un jeu » de Bateson) puisse s'effectuer, prend forme dans la matérialité des corps<sup>341</sup> :

« le rêve, l'imagination, la fiction, l'utopie peuvent bien évidemment avoir partie liée avec le jeu, en l'alimentant ou en le stimulant ; toutefois l'«acte de jouer» suppose des gestes, des mouvements, des signes, ou encore une concrétisation, une effectuation, passant par la mise en rapport d'un individu et de son environnement, fût-ce par l'entremise d'un cadre symbolique qui induit le décalage ou l'écart » (Delchambre, 2017, §5).

En fait, pour Hamayon, le jouer est fondé biologiquement (2012, p. 23). Ce qui fait dire à Delchambre :

« On relèvera que le rôle du jeu est non seulement social mais aussi biologique, c'est-à-dire «vital». À cet égard, il n'est pas anodin que Roberte Hamayon insiste sur une finalité du jeu qui est de contribuer à la régénération de la vie (certes à travers des cadres rituels et des visions du monde ou des mythes), en entretenant ou en accroissant l'énergie ou la force vitale, l'élan, l'entrain, le tonus, etc. » (2017, §7).

Cet accent vitaliste n'est pas sans rappeler les positions de Sutton-Smith, et en dépit du tropisme biologisant de Hamayon, l'important à retenir ici, c'est que l'engagement physique, par des gestes et des émotions, « donne corps » au cadre fictionnel et rend manifeste le fondement représentationnel du jouer, puisque les actes corporels sont donnés à percevoir comme relevant de ce dernier : il en est ainsi du chamane, qui doit faire entrer les chasseurs dans le cadre fictionnel du rituel de la chasse par la qualité de sa performance avec les esprits animaux femelles, tandis qu'en retour les chasseurs doivent montrer qu'ils « jouent le jeu » (en agissant de manière à montrer qu'ils respectent l'*illusio* propre au rituel).

Ainsi, pour Hamayon, le cadre fictionnel (qu'elle renvoie au *play*<sup>342</sup>) entretient-il des liens interdépendants avec les formes d'agir mimétiques adoptées par les joueurs (ici les lutteurs et les danseurs<sup>343</sup>) :

---

<sup>341</sup> L'interdépendance démontrée par Hamayon me semble plus précise que l'affirmation de Benjamin selon laquelle « le jeu enfantin puise dans la matérialité sa signification symbolique. [...] Ce qu'il [l'enfant] peut imaginer découle, en quelque sorte, de la matérialité à laquelle il se confronte par le jeu. Non pas que les lois de la matière contraignent et brident son imagination ; au contraire, celles-là engendrent celle-ci. » (Tarragoni, 2015, p. 144). Sans cadre fictionnel, la matérialité ne peut emprunter une forme ludique. Si un adulte tente de transformer un bâton en cheval sans que l'enfant ne partage le cadre fictionnel, l'enfant aura tôt fait de lui expliquer qu'une branche de bois mort ne peut pas tenir lieu de Tornado...

<sup>342</sup> À la différence de Savignac, qui, reprenant les réflexions de Jacques Henriot, semble renvoyer la « structure ludique » au seul *game* (2017a, p. 33), Hamayon considère qu'« il ne peut y avoir *game* sans *play*, alors que l'on peut jouer (*play*) sans faire de jeux (*games*). » (2012, p. 139). Pour elle, « les jeux réglés eux-mêmes [...] constituent le cadre fictionnel. » (*ibid.*).

<sup>343</sup> Dans le cas des danseurs et des lutteurs, « les mouvements des joueurs créent un cadre fictionnel. Et à son tour ce cadre fictionnel, parce qu'il est déterminé par les choix de l'imitation, guide l'interprétation de ce qui y est accompli. » (Hamayon, 2012, p. 123).

« Le *faire comme* des humains, dans ces danses et ces luttes, les constitue en cadre fictionnel parce que celui-ci impose aux participants de percevoir en elles le reflet de conduites existantes dans la réalité empirique d'espèces animales qui leurs sont familières. C'est en ce qu'il détermine une interprétation que ce cadre est *fictionnel* et non pas fictif ni faux. Réciproquement, participer à ces Jeux implique d'accepter d'imaginer les choses comme cette fiction propose de le faire. Assister à ces Jeux sans accepter la fiction culturelle partagée qui les fonde serait s'exclure et se poser en observateur indifférent. » (2012, p. 124).

Ce « faire comme » de jeunes hommes jouant entre eux à lutter en produisant des gestes imitant de façon sélective et partielle ceux d'animaux, n'est pas la seule forme de *mimesis*<sup>344</sup> distinguée par Hamayon. L'anthropologue montre également qu'existe, chez le chamane, un « faire comme si », où ce dernier doit agir comme s'il était lui-même un (esprit) animal :

« La simulation construit le registre rituel comme cadre fictionnel, comme *play*, en donnant une forme d'existence à des être immatériels. Ce cadre fictionnel encadre non des jeux réglés, mais d'autres actes de simulation, c'est-à-dire d'autres *play*, auxquels il confère un statut d'*action véritable* (*vraiment réalisée*) dans ce registre. » (*ibid.*, p. 127)<sup>345</sup>.

L'ancrage corporel du jouer, pour peu que l'on dépasse la seule conception biologique, explique que la dynamique souffrance/plaisir y trouve une place importante, selon des modalités différentes que pour le travail toutefois. En effet, Hamayon insiste sur la présence *simultanée* de plaisir (joie, gaieté, enthousiasme, désir) et de souffrance (ennui, douleur physique) dans le jouer, sans qu'il soit évident, dans son propos, de comprendre comment les rapports entre les deux s'organisent<sup>346</sup>. D'abord, elle semble laisser entendre que la souffrance serait première, car la joie « apparaît comme une composante obligatoire [...], en quelque sorte forcée, qui s'efforce, entre autres, de compenser la présence de la douleur, elle aussi obligatoire. » (*ibid.*, p. 207). On

---

<sup>344</sup> Cette notion a été notamment développée dans le cadre d'une théorie de l'action sociale, où le jeu est étudié avec précision, par Gunter Gebauer et Christoph Wulf. « Dans les actes mimétiques, les sujets sociaux refont une fois encore un monde déjà là, comme s'il était *leur* monde. Grâce à ces actes, ils produisent leurs propres mondes et s'intègrent dans la société. Ils prennent part à celle-ci et lui confèrent une existence corporelle. [...] Les mondes produits dans l'agir mimétique ont un caractère démonstratif ; ils sont représentés dans des mises en scène publiques. Ils ont en raison de cet attribut le caractère d'un jeu. » ([1998] 2004, p. 268). Les deux anthropologues, en s'inspirant notamment de la sociologie bourdieusienne, placent le corps au centre de leur réflexion : « Grâce à l'acquisition mimétique d'une compétence gestuelle, l'homme intériorise les normes et les valeurs institutionnelles, et les rapports de force sociaux. Les gestes aident à mettre les mouvements, les espaces ainsi que les positions des corps en forme, et à mettre les relations avec les autres en scène. D'un côté, ils sont les gardiens des traditions et du pouvoir ; et de l'autre, ils sont ouverts à la créativité et à une nouvelle mise en forme. » (*ibid.*, p. 269). Pour les auteurs, alors que « les mouvements sont des mises en scène physiques élémentaires » (*ibid.*, p. 19), les gestes sont une mise en significations sociales et subjectives des mouvements. Ils « permettent au sujet agissant de dépasser les situations où il n'est qu'un corps et montrer qu'il en a un aussi. » (*ibid.*, p. 70).

<sup>345</sup> Hamayon conclut : « Alors que le lutteur donnait réellement des coups de tête à son rival dans un cadre impliquant qu'il ne combattait pas, le chamane fait l'inverse : il donne des coups de tête en l'air et le cadre rituel impose de comprendre qu'il se bat *vraiment*, et cela contre un rival invisible dans le monde des invisibles. » (2012, p. 127).

<sup>346</sup> Une des explications à ce manque de clarté est peut-être à rechercher du côté de son traitement de la sexualité. L'auteure aborde certes la question à partir de la sexualité masculine, en pointant l'abstinence des chasseurs et du chamane pour accroître les chances que les animaux se laissent attraper (Hamayon, 2012, p. 242), mais elle ne s'engage pas dans une analyse précise de la dimension érotique engagée dans les pratiques du jouer des Bouriates.

serait donc ici *a contrario* de ce qui est généralement considéré comme l'un des éléments importants du jeu : son rapport premier au plaisir. Mais immédiatement, elle nuance :

« La vue de la douleur du joueur semble ne pas faire obstacle à la joie du spectateur. [...] Sans exiger que le sang coule, nos Jeux intègrent dans leur horizon l'idée de la mort humaine. Indispensable à l'équilibre des relations des humains au monde nourricier, cette face obscure fait souvent partie du même ensemble rituel que sa face claire, s'imprégnant ainsi de l'atmosphère de joie qui y règne. » (*ibid.*, p. 208-209).

Il semble ici que la souffrance, qui concerne avant tout le joueur et pas le spectateur (lui-même partie prenante du jouer), s'imprègne d'une joie déjà présente dans l'édifice culturel entier<sup>347</sup>.

Cette présence antécédente du plaisir est encore plus manifeste pour le cas du chasseur :

« La joie ostensiblement déployée lors des Jeux vise à cultiver aussi le vécu d'un autre sentiment, le désir. Désir d'aller chasser, parallèle au désir d'aimer que doivent susciter dans les rêves du chasseur les histoires sensuelles racontées à la veillée. [...] Chasser s'analyse comme "se faire plaisir", et s'interprète comme "courir après quelque chose que l'on désire", comme si la poursuite du désir comptait par elle-même, indépendamment de sa satisfaction. Bredouille un jour, le chasseur repart le lendemain. » (*ibid.*, p. 212-213).

On le voit : la souffrance n'est pas absente du jouer. Mais on peut considérer qu'elle est « seconde » par rapport au plaisir qui s'arrime aux mondes visible (dans la joie de chasser, par exemple) et invisible (dans l'enthousiasme renvoyé aux esprits). D'une certaine manière, on retrouve une dynamique similaire dans les analyses psychanalytiques du jouer : la souffrance semble première (par exemple, quand la mère manque au petit garçon) et pourtant, dans le cadre fictionnel, le plaisir devient moteur dans l'action : le plaisir du jouer permet de contenir, de « retourner » la souffrance vécue dans la réalité quotidienne. À quoi bon jouer si cela ne permet pas de se donner l'impression (et parfois plus qu'une impression) de symboliquement contrôler la souffrance du quotidien<sup>348</sup> ? Et d'ailleurs, lorsque le plaisir de jouer disparaît en raison de trop nombreux obstacles dans le déroulement ludique, la souffrance s'invite dans la partie, avec son cortège d'exaspération, de colère ou d'ennui ; la fin du jeu pointe alors.

---

<sup>347</sup> « La joie est dans nos Jeux moins l'expression d'une émotion spontanée que le fruit d'une véritable imprégnation culturelle qui s'inscrit dès l'enfance au plus profond du vécu du sujet ; elle fait l'objet d'un consensus si total qu'elle n'est pas ébranlée par des expériences négatives. Pour l'auteur yakoute Ergis, c'est la vie de chasse qui impose la joie. [...] L'esprit qui a gratifié un chasseur de gibier aime à le voir faire la fête avec lui, disaient jadis les Yakoutes. Partout en Sibérie, la paresse serait moquée, et méprisée l'impuissance à se retenir de se plaindre ou de se vanter. La joie et l'optimisme vont de pair avec la modération et l'humilité. » (Hamayon, 2012, p. 211-212).

<sup>348</sup> Comme l'écrit bien Delchambre, « le rite et le jeu ont en commun de reposer sur l'instauration d'un cadre qui permet de nous arranger symboliquement avec le monde. Songeons au fameux "jeu de la bobine" analysé par Sigmund Freud [...]. Selon l'interprétation freudienne, ce jeu fait advenir un plan symbolique sur lequel la bobine, symbolisant la mère, offre une prise à l'enfant, qui passe dès lors d'une position passive (dans la réalité, il subissait l'absence de la mère sans rien pouvoir y faire), à une position active, le geste ludique répété permettant (jusqu'à un certain point) de se "dédommager" symboliquement d'une absence bien réelle » (2017, §6). Toutefois, Delchambre note que Roberte Hamayon ne mobilise pas cette analyse freudienne, pourtant congruente avec son propre travail.

Mais la matérialité du jouer se donne également à voir à travers les règles qui l'organisent : celles-ci peuvent renvoyer aux règles pratiques (fixant des gestes autorisés et d'autres interdits, par exemple), aux règles vestimentaires, aux artefacts nécessaires à l'exécution de la performance ou au contraire prohibés. Cette dimension est importante car elle renforce le caractère social du jouer<sup>349</sup>, en fixant les limites pour ainsi dire physiques du cadre fictionnel. À cet égard, le niveau de formalisation est bien plus grand dans le cas des *games* : la modification des règles – constitutive du cadre fictionnel, comme je l'ai rappelé plus haut – risque d'entraîner l'effondrement du jouer, ce qui n'est pas le cas avec le *play*, en raison de l'importance plus grande qu'y occupe l'expressivité vis-à-vis des règles. La marge de manœuvre dans l'appréciation des règles – et de leur contournement rusé – est donc moins grande dans le cas des jeux compétitifs que dans d'autres jeux, car la dimension créative compte moins que la performance finale, dont l'enjeu reste le classement entre joueur/euses.

Pour comprendre le concept de jouer développé par Hamayon, un dernier élément important est à prendre en considération : l'attitude ludique. Le philosophe Jacques Henriot a insisté sur cette dimension du jouer, comme le rappelle Haydée Silva : « seule l'attitude ludique permet d'affirmer l'existence du jeu. [...] “Jouer, c'est croire qu'on joue.” » (2013, §26-27). En laissant entendre que la question de la croyance relève avant tout d'une dimension cognitive puisqu'elle présente le jeu comme une catégorie mentale (*ibid.*, §30), l'auteure tend à simplifier les choses ; même lorsque le/la joueur/euse est engagé-e dans le travail de métaphorisation propre au jouer ou dans l'effort réflexif lié au processus engagement/distanciation (entrer, participer plus ou moins intensément, sortir du jeu), cela n'est pas pure affaire cérébrale. Comme le montre bien Hamayon, la mise en mouvement du jouer relève du corps, et l'on pourrait ajouter du corps pensant, au même titre que la mise en action du travailler, ce qui pose la question de l'adhésion au cadre fictionnel. Hamayon est prudente concernant la notion d'engagement conscient dans le jouer : d'abord parce qu'il n'est pas sûr, pour elle, que les animaux et les bébés qui jouent aient toute conscience de ce qu'ils font (2015a, p. 82). Mais même si l'on répond affirmativement à cette question<sup>350</sup>, elle reprend à son compte une analyse développée par Huizinga, selon laquelle

« le joueur, comme le croyant et le parieur, est “à la fois conscient et dupe”, mais il “veut être dupe”. Le raisonnement de l'auteur préfigure le fameux “je sais bien mais quand même” de Mannoni, fondé lui aussi sur la remarque que lors d'un rituel de société secrète les femmes s'agitent, craintives,

---

<sup>349</sup> « le “jouer” est une activité intrinsèquement sociale, au sens où le jeu est socialisé, ce qui revient à dire que le jeu suppose des conventions, des règles, un savoir partagé, des formes établies » (Delchambre, 2017, §5).

<sup>350</sup> Hamayon souligne que Caillois, avec la notion de *mimicry*, adopte une position similaire, puisque l'intention à tout ce qui relève de ce principe ludique est justement de ne pas tromper les autres : « En quelque sorte, jouer obligerait à être conscient. » (2012, p. 217).

lorsque les masques rituels s'approchent d'elles, alors qu'elles savent très bien qui les portent. » (Hamayon, 2012, p. 216).

L'engagement dans le cadre fictionnel relève finalement du partage, par les différent-es protagonistes, de l'*illusio* spécifique à la configuration ludique : chacun-e a un intérêt à interpréter (au double sens du terme : traduction subjective de la configuration et performance à réaliser) les actes performés et leurs enjeux dans le sens attendu propre au cadre fictionnel produit. De ce fait, la notion de croyance échappe aux limites étroites de la cognition<sup>351</sup> pour englober le rapport pratique et symbolique au cadre fictionnel arrimé à la réalité quotidienne.

« Le chamane “jouait le jeu” (pour autant qu'il semble exclu que l'on puisse remplir un rôle en étant cynique à son égard). Et le chasseur “entrait dans le jeu” le temps du rituel et ensuite allait chasser. La question, ici, n'est pas de savoir si notre chasseur y croyait ou non. » (*ibid.*, p. 214-215).

Pour Hamayon, l'important renvoie à la compréhension « des représentations, c'est-à-dire des idées tenues pour valides dans l'univers fictionnel créé par les Jeux et le rituel chamanique » (*ibid.*, p. 215). Or, cette validité découle du pouvoir d'imposition d'actes d'imagination propre au cadre fictionnel, pouvoir qui repose en partie sur les qualités performatives du chamane : il doit réussir à « faire entrer » les chasseurs « dans le jeu » grâce à sa performance (Hamayon précisant qu'il arrive fréquemment que les chasseurs lui demandent de recommencer pour être sûrs que sa représentation est suffisamment « efficace » pour la chasse).

« Du fait même qu'il y participait, notre chasseur acceptait d'imaginer cet univers. En cela, il faisait simplement comme les autres membres de son groupe et partageait les mêmes idées qu'eux : c'étaient leurs idées et elles avaient permis à leur peuple de vivre jusqu'alors ; elles trouvaient leur justification à l'intérieur de cet univers fictionnel, sans besoin de justification externe. » (*ibid.*).

Ces différents éléments conduisent Delchambre à considérer que

« le jeu est moins un type d'activité spécialisé (qui pourrait venir s'ajouter aux autres types distingués par les typologies classiques de l'action, de Max Weber à Jürgen Habermas, etc.), qu'une dimension transversale, ou un mode d'expérience qui peut en principe être activé ou potentialisé à partir de n'importe quel type d'agir (même si, dans les faits, tous les types d'action ne se prêtent sans doute pas de la même manière et dans la même mesure à un investissement ludique ou à une “mise en jeu”). Cette propriété du “jouer”, d'être à la fois analogue au faire courant et distinct de lui, est indissociable de ce qui est souvent qualifié de régime paradoxal du jeu : mélange de conscience et de duperie de soi, d'implication et de distanciation » (2017, §4).

---

<sup>351</sup> « Il serait naïf de prétendre que les peuples sibériens du début du XX<sup>e</sup> siècle qui faisaient ce rituel [chamanique] “croyaient” que le chamane *épousait* une femelle esprit, que les poils de renne qu'il lui soutirait *étaient* des promesses de gibier et qu'en fin de rituel, il *offrait*, à travers sa chair à dévorer et son sang à aspirer, sa propre force vitale en gage de morts prochaines parmi les humains pour rassasier le monde sauvage. Mais il serait faux de soutenir que ces peuples prenaient à la légère ces représentations, car elles leur permettaient de penser et de vivre la vie de chasse. [...] L'ensemble montrait au chasseur que le chamane, en “se mariant” dans ce registre [du jouer], scellait un contrat d'un autre ordre, qui signifiait la possibilité de chasser dans la vie courante. » (2012, p. 214).

Finalement, la compréhension de la logique interne et de la valeur d'usage (en particulier les effets attendus sur la réalité concrète<sup>352</sup>) des différents types de jeux performés lors de la mise en pratique du jouer nécessite de restituer la configuration sociale en laquelle ils se déploient, car ils forment

« un formidable liant social, quelles que soient les apparences et les modalités qu'ils empruntent. [...] Ils enseignent] à l'homme à poser des règles, à les respecter, à les enfreindre. Ce faisant, ils contribuent, modestement, à lui inculquer les usages à la mode. Selon leur prospérité, ils font circuler, plus ou moins vite, des valeurs et des attitudes nouvelles [...]. C'est pourquoi les pratiques ludiques ne doivent jamais être dissociées des sociétés dans lesquelles elles se placent. » (Belmas, 2006, p. 107).

Voilà ce qui rend, de mon point de vue, le jouer aussi nécessaire à intégrer dans les réflexions *théoriques* de la sociologie du travail.

### *3.2/ Jouer : une modalité de l'action centrale pour la sociologie du travail*

Pour Hamayon, il faut voir le jouer « non comme un type d'activité ni même un mode d'action mais comme une *modalité de l'action* organisée ou non [...] “une sorte de faire” » (2012, p. 21) où sont engagés des corps (biologiques) dans un cadre fictionnel symboliquement décalé de la réalité, et collectivement accepté comme tel, à travers la réalisation d'activités matériellement structurées (objets, règles) ayant une dimension dramatique performative, « dans la mesure où elle donne une réalité aux interactions représentées et où celles-ci sont créditées d'un “effet” sur la réalité. » (*ibid.*, p. 195). Cette définition possède un intérêt théorique indéniable, car sa précision – en dépit de sa complexité –, rend possible le rapprochement du jouer et du travailler, pour peu de procéder à quelques ajustements (mineurs, eu égard au travail énorme déjà réalisé par Hamayon).

Le plus important concerne le concept de « faire ». En considérant le jouer comme une modalité de l'action – forme particulière sous laquelle *se présente* une action – et en le distinguant explicitement d'une activité ou d'un mode d'action (forme particulière sous laquelle *s'accomplit* une action), Hamayon développe une conception proche de l'« agir » au sens de la *praxis* aristotélicienne, bien que la chercheuse ne s'appuie pas sur le philosophe grec pour construire

---

<sup>352</sup> À la question « comment le “jouer”, acte qui n'a d'existence que dans et par son propre déroulement, peut-il être perçu comme capable d'influer sur un autre registre que celui où il se déroule ? » (Hamayon, 2012, p. 88), l'anthropologue répond en mobilisant la notion d'« effet de présence ». Par sa performance, le joueur (ici, le chamane) doit donner aux esprits un « effet de présence » suffisant pour que les participants considèrent qu'il « joue bien », c'est-à-dire qu'« il parvient à rendre les esprits du gibier assez présents dans le cadre du rituel pour donner à penser qu'il agit sur eux. » (*ibid.*, p. 128). Ainsi, le fait que le chamane « joue bien », *i.e.* exprime suffisamment éloquemment son combat avec les esprits animaux, « préfigure la chasse même. Il y a ici un rapport clair et direct d'une forme précise de jeu à une réalité empirique précise. » (*ibid.*).

son argumentation. Dans ce cadre, et Hamayon l'a clairement démontré avec le rituel chamanique, le jouer répond à ses propres enjeux, dynamiques et buts, tout en s'appuyant sur une forme de « sagesse pratique » (la *phronèsis*) dont l'exercice rend possible l'action ajustée au but (*via* l'habileté du corps), en tenant compte des circonstances, y compris après délibération. En outre, le jouer ne relève pas d'une modalité de l'action extérieure à lui (qui serait en quelque sorte d'un type supérieur), même s'il peut avoir des liens serrés avec d'autres dimensions de l'existence (comme le travail ou la sexualité). Enfin, point central, le jouer se voit attribuer une dimension *éthique*<sup>353</sup>. Celle-ci est explicitement affirmée par l'anthropologue, à travers ses propres exemples empiriques<sup>354</sup> ou d'autres<sup>355</sup>, y compris dans les configurations ludiques caractérisées par l'*agôn* :

« L'attitude du chasseur ressemble à celle du lutteur qui, lui non plus, ne se plaint ni ne se vante. Tous deux font preuve de *fair-play* s'ils perdent. La raison n'est pas seulement [...] que les situations de vainqueur et de vaincu sont réversibles, et que l'objectif n'est pas d'établir un rapport de force entre eux puisqu'ils sont membres d'un même groupe et luttent *ensemble* dans un intérêt commun. Elle est aussi un fait de culture. La mesure et la modestie sont, ensemble, les expressions conventionnelles d'une éthique qui combine une volonté d'optimisme à un parti pris de solidarité. Aussi délibérées que la joie, elles ne sont pas non plus artificielles. C'est une éthique que chacun, chez ces peuples chasseurs, intériorise dès l'enfance. » (2012, p. 212).

De même, le jouer se fonde sur des activités déontiques – élaboration et discussion de règles – nécessaires pour assurer la consistance du cadre fictionnel<sup>356</sup>, les conditions de coopération entre participant-es et pour fixer les marges de manœuvre en matière de triche et de fraude (avec l'incertitude que cela induit dans le cours du jeu)<sup>357</sup>. Ces différents éléments ne sont pas sans rapport avec la capacité du jouer à produire de la culture, ni avec le fait que les efforts qu'il implique ont un effet sur la subjectivité humaine, dans un sens d'épanouissement, comme le suggéraient les analyses de Sutton-Smith. Aussi lorsqu'Hamayon emploie les expressions « faire comme » et « faire comme si » (qui renvoie davantage à la *poiësis* – au « faire instrumental »), je pense qu'il ne faut pas oublier d'y entendre les dimensions éthique et délibérative propres à l'action.

<sup>353</sup> On peut alors se demander si les animaux et les bébés jouent. L'éthologie a montré que de nombreux animaux avaient la capacité de se comporter en fonction de règles échappant au simple déterminisme instinctif et de développer des pratiques coopératives, y compris entre espèces différentes (de Waal, 2013). Pour ce qui concerne les bébés, leur position de dépendance vis-à-vis des adultes les inscrit durant une certaine période dans un rapport amoral au monde. Mais comme Freud puis Winnicott l'ont montré, la capacité de distinguer le juste et l'injuste se trouve étroitement liée à celle de développer le jouer pour peser sur ce qui semble éthiquement insupportable.

<sup>354</sup> « En Sibérie, la joie exprime, au-delà de l'optimisme, le volontarisme qui nourrit le goût du risque. Il s'agit, au-delà d'évaluer ses forces, d'accroître sa "force vitale", sa "chance", son "énergie", sorte de capital intangible que possède tout individu et qui détermine sa vie. "Jouer" entretient ce capital, le restaure en cas de faiblesse, et aide à le développer. Multiples sont les pratiques qui prennent dans la vie quotidienne le relais des Jeux publics pour diffuser cette éthique. » (Hamayon, 2012, p. 213-214).

<sup>355</sup> « "Qui sait jouer saute aisément par-dessus les adversités de la vie, qui sait chanter et rire ne couve aucune malice". » (proverbe inuit, cité par Hamayon, 2012, p. 213).

<sup>356</sup> Jouer, ce n'est pas faire n'importe quoi, n'importe comment, n'importe quand avec n'importe qui.

<sup>357</sup> Avec ce que cela implique en matière d'instance arbitrale en cas de conflit d'interprétation – ou de fraude avérée.

Un deuxième élément méritant qu'on s'y arrête, pointé par Delchambre (2017), concerne le rapport entre jeu et fiction. Pour lui, Hamayon fait partie des auteur-es qui rapprochent les deux, mais ce choix ne solde pas les discussions, car d'autres les distinguent. J'aurais tendance à partager l'avis de l'anthropologue française, car si l'on entend par fiction un « produit de l'imagination qui n'a pas de modèle complet dans la réalité », je pense que, pour que puissent opérer la métaphorisation ludique et se déployer l'*illusio* propre à la configuration ludique, le jouer nécessite, à un moment ou à un autre, un *investissement fictionnel partagé* (i.e. le fait d'attacher, de manière coordonnée et pour un temps spécifique, une quantité d'énergie psychique<sup>358</sup> – ici liée à l'excitation, au plaisir de jouer – à un produit de l'imagination apte à étayer la configuration ludique). À défaut, on se trompe sur les intentions de l'un-e ou l'autre des joueur/euses (« est-il fou ? est-elle dangereuse ? »). Une part de fiction intervient donc au niveau de la construction symbolique du jouer, part sans laquelle ce dernier ne serait pas cette *praxis* corporellement ancrée en décalage avec la réalité quotidienne.

Dernier élément à préciser, là encore soulevé par Delchambre : « la question de l'investissement créatif (au sens de Donald W. Winnicott) dans des activités ou des expériences de la vie quotidienne » (2017, §12) qu'Hamayon n'explore pas suffisamment. Il me semble que la psychodynamique du travail, avec la *mêtis*, l'intelligence rusée et prudente, dispose d'un concept utile pour appréhender cette dimension du jouer : l'investissement créatif découle d'une tension psychique (excitation, angoisse, par exemple) qui peut être mise au travail dans le cadre fictionnel. Si l'on fait un parallèle avec le travailler, on peut dire que la créativité ludique naît, dans le cadre fictionnel, de l'expérience répétée avec ces tensions, et ce grâce à l'intelligence pratique.

Aussi définirai-je ainsi le jouer : une modalité de l'action où l'intelligence pratique du corps pensant et affecté, se saisissant d'éléments du monde quotidien pour leur faire subir une opération de réaménagement catachrétique<sup>359</sup> dans le but d'en tester les marges et d'instaurer un « rapport viable à la réalité » (Delchambre, 2017 §7), se déploie dans les limites d'un cadre

---

<sup>358</sup> Cette dimension dépasse donc le caractère biologique du corps sur lequel Hamayon insiste.

<sup>359</sup> Benjamin ([1928b] 2011) a bien décrit cette opération de réaménagement catachrétique chez les enfants. Ses réflexions permettent d'en distinguer deux formes : une catachrèse combinatoire (combinaison d'objets ou de matériaux hétéroclites dans une construction homogène) et une catachrèse multiplicatoire (un objet ou un matériau peut emprunter de multiples « visages » successifs en fonction des nécessités ludiques). Dans le travail effectif, les adultes sont fréquemment amenés à mobiliser la seconde forme de catachrèse (un objet pouvant être détourné de son usage prévu pour remplir des buts différents). La première forme est plus rare, en raison des limites physiques qu'elle implique dans une situation où prime la recherche d'efficacité (et donc la fiabilité pratique de la construction).

fictionnel symboliquement et temporellement décalé de la réalité quotidienne et accepté comme tel (grâce à l'investissement fictionnel partagé et à l'*illusio*), à travers la réalisation d'activités matériellement structurées ayant une dimension dramaturgique performative au niveau symbolique et/ou pratique<sup>360</sup>.

---

<sup>360</sup> Pour Delchambre, l'« effet » obtenu *via* le jouer dans le monde réel « ne saurait être direct (à la manière d'une action instrumentale). Cela ne change rien dans la réalité, mais cela aide à l'affronter » (2017, §7). Je pense que si l'on prend au sérieux le concept de jouer comme modalité de l'action, cette position n'est pas tenable. D'abord parce qu'il ne faut pas sous-estimer cette efficace symbolique d'un point de vue subjectif. On l'a vu avec les rituels de chasse analysés par Roberte Hamayon, mais c'est également le cas avec la psychanalyse : lutter contre la souffrance grâce à l'élaboration d'un « espace transitionnel » permet à l'enfant de reprendre le contrôle d'une situation qu'il subit d'abord passivement, pour y compris prendre du plaisir. Mais la position du philosophe n'est pas tenable non plus en raison des rapports que le jouer entretient *effectivement* avec le travail et la sexualité. Enfin, Sutton-Smith est lui plus radical : dans sa conception, le jeu possède une efficace directe, du fait des rapports étroits qu'il établit avec les processus d'hominisation et de socialisation.

### Partie 3 : Jouer et travail : quelles influences réciproques ?

On aura compris, à la lecture des deux parties précédentes que je considère la sexualité, le travail<sup>361</sup> et le jouer comme trois principes<sup>362</sup> centraux dans la structuration subjective des individus, c'est-à-dire dans le processus socialisation/individuation permettant à chaque individu de se constituer comme un sujet semblable différent au sein d'une configuration sociohistorique donnée. Pour ce motif, je propose de déplacer la question de la *double centralité sexualité/travail* comme principe de structuration subjective, telle qu'elle a été identifiée par la psychodynamique du travail, vers la question de la *triple interdépendance sexualité/jouer/travail*. Cette proposition théorique me conduit à accorder une attention beaucoup plus poussée au jouer que cela n'a été le cas jusqu'à présent<sup>363</sup>, à l'exception d'Herbert Marcuse, mais moins dans une optique de compréhension scientifique que dans une visée explicitement transformatrice de la raison par la sensibilité, où « l'éros devient le lieu d'un travail non aliéné et d'une culture qui s'est débarrassé du renoncement et de la domination. » (Voirol, 2017, p. 16).

Procéder à un tel ajustement théorique ne signifie pas opérer une rupture épistémologique avec la sociologie<sup>364</sup> ou la psychodynamique du travail, mais tirer profit des avancées empiriques, cliniques et théoriques de ces dernières années pour *enrichir* la compréhension des transformations récentes intervenues au sein de nombreux champs professionnels. On verra à de nombreuses reprises au cours du prochain chapitre que, sans référence à la triple interdépendance, l'analyse des activités professionnelles laisse échapper des éléments essentiels à la compréhension de certains phénomènes individuels et collectifs. Par ailleurs, le déplacement opéré conserve la dimension interrelationnelle mise en évidence par Dejours à propos de la sexualité et du travail (l'une et l'autre ayant des répercussions croisées en raison de leur ancrage corporel) : l'interdépendance opère dorénavant entre les trois principes de la structuration subjective que je prends en compte.

---

<sup>361</sup> Entendu ici dans son sens de travail vivant.

<sup>362</sup> Au sens d'éléments capables de produire des effets.

<sup>363</sup> Par exemple chez Pascale Molinier : « Comment font les petits enfants qui n'ont pas encore le travail à leur disposition pour se mettre à l'épreuve du monde ? Ils *jouent*. Le jeu est, pour l'enfant, l'espace de création où il peut, seul ou en invitant d'autres enfants, et mieux ses parents, mettre sa souffrance en travail "pour la transformer, en relever le défi pour s'accroître et s'accomplir comme sujet". Le travail n'est pas le *jeu* de l'adulte, mais l'activité qui s'y substitue dans le processus de la subjectivation. » (2000, p. 36).

<sup>364</sup> Rappelons que, il y a plus de quarante ans, Jean-Michel Berthelot avait procédé à une distinction entre trois corps : le corps-outil (ou corps producteur et son contraire le corps consommé), lié au travail, le corps-signe (ou corps-spectacle), lié au rituel, et « entre les deux, le corps ludique, le corps érotique, s'installe dans l'espace qu'une société donnée abandonne ou institue à la ré-appropriation personnelle du corps. » (1983, p. 128). Les éléments importants étaient donc déjà présents dans l'analyse, mais les travaux de Dejours et Hamayon obligent à procéder à des catégorisations différentes.

En dérive, dans un premier temps, une complexité accrue pour le chercheur ; paradoxalement, ceci pourrait pourtant aboutir à simplifier les discussions concernant la théorie du sujet ou la théorie sociale, en obligeant à faire un effort – qui paraîtra « évident », « facile » avec le temps – en direction de ce que Norbert Elias appelait de ses vœux : ne pas oublier l'enfant que chaque adulte a été un jour, et qu'il continue d'être, sous certains aspects, tout au long de sa trajectoire sociale. Car en tant que modalité de l'action participant à l'incorporation d'une disposition à appréhender l'espace social comme monde réel (*i.e.* résistant à la maîtrise de l'enfant) distinct de l'espace subjectif comme monde pulsionnel et fantasmatique, le jouer s'avère central pour apprendre à « gérer et régler symboliquement notre rapport à la réalité, ce qui suppose de préparer la confrontation avec des éléments du monde réel, ce qui implique également de participer, de s'investir de la façon qui convient. » (Delchambre, 2017, §3).

Ce que Schiller percevait comme une tendance ou une pulsion apte à réaliser une synthèse libre des deux pulsions antagoniques formelle et sensible apparaît donc ici davantage comme une manière spécifique de se saisir du réel et de le laisser agir en soi<sup>365</sup> : le jouer constitue, pour l'enfant, un point de passage obligé pour incorporer le sens pratique propre aux premières années de son existence – et les dispositions sociales qui le rendent possible –, et c'est notamment grâce à lui, tout comme à la sexualité et plus tard au travail, que le processus de corpspropriation, de familiarisation du corps avec la résistance du monde, de conquête de la matière par la vie subjective, peut se déployer de manière pratique, et pas uniquement symbolique comme Sutton-Smith le laisse entendre lorsqu'il appréhende le jeu comme un facteur évolutif doté du don génétique de nous faire penser que la vie vaut la peine d'être vécue notamment en luttant contre « les aspects dépressifs et dangereux de la vie » (2008, p. 123).

Considérer que sexualité, jouer et travail entretiennent des rapports interdépendants implique donc de bien renseigner ces derniers pour ne pas en rester à une déclaration d'intention théorique. Même si ce sont principalement les rapports entre jouer et travail qui mobiliseront principalement mon attention dans cette partie, il est nécessaire de dire quelques mots à propos de la sexualité, en raison de son importance majeure dans la théorie du corps développée par la

---

<sup>365</sup> Le jouer et les jeux sont des médias puissants en matière d'assignation sociale, genrée et raciale. Si d'autres pratiques sociales, comme les modes d'éducation familiale (manières de se vêtir, de parler, de se tenir, etc.) ou l'apprentissage scolaire, ont un rôle éminent en la matière, les pratiques ludiques ont ceci de particulier qu'elles se coulent avec aisance dans de nombreuses situations sans rapport direct avec elles. Par exemple, qui n'a jamais assisté à la tentative (plus ou moins fructueuse) d'un adulte de faire passer une cuillère pour un vaisseau spatial afin d'assurer le bon déroulement du repas d'un jeune enfant ? En agissant de la sorte, l'adulte mobilise, généralement inconsciemment, des stéréotypes genrés sous forme amusante (ou pas) pour l'enfant, afin de détourner son attention de l'action (difficile) en cours, comme le font d'ailleurs certaines infirmières pédiatriques pour faciliter les rapports de soin, lorsque les conditions de travail le permettent (pour jouer avec les enfants, encore faut-il disposer du temps suffisant pour établir une relation avec eux avant d'effectuer l'acte technique).

psychodynamique du travail. La sexualité (renvoyant à différentes activités et formes d'excitation) et son « mode de déploiement » (*i.e.* sa limitation dans des proportions et formes socialement acceptables) sont importants dans l'élaboration subjective, tout à la fois comme « formation de soi sur soi » et comme mode d'entrée en relation avec autrui. À cet égard, elle constitue une force qui « pousse », « traverse » le jouer et le travail, comme je l'ai rappelé dans les deux parties précédentes.

En raison de leur caractère illimité et hégémonique, les pulsions sexuelles nécessitent d'être jugulées, sous peine de conduire à terme à la destruction du sujet. Le jouer et le travail constituent justement des « contra-forces » suffisamment puissantes pour « contenir », « polir », voire transfigurer la sauvagerie sexuelle potentielle. Ainsi, le jouer, par l'intermédiaire des jeux du corps de l'enfant et des adultes avec l'enfant, permet à ce dernier de prendre connaissance de sa sensibilité dans un rapport de soi à soi, mais également de soi à autrui, qui impliquent – dans les cas où les choses se déroulent correctement<sup>366</sup> – un contrôle de l'excitation vers des formes érotiques qui ne débordent pas les capacités de traduction de l'enfant<sup>367</sup>. Mais, on l'a vu, la psychanalyse a également montré que les jeux peuvent calmer l'angoisse (d'origine sexuelle) liée au réel en créant un cadre fictionnel décalé qui produit du plaisir et soutient l'autocontrainte pulsionnelle, en apprenant à l'enfant à contenir ses affects, à en décaler dans le temps l'expression, voire à les transformer. C'est aussi ce sur quoi insiste Walter Benjamin lorsqu'il mentionne les tendances à la répétition très fréquentes dans le jouer des tout-petits :

« “Toutes choses s'arrangeraient fort bien si l'on pouvait les faire deux fois.” L'enfant agit conformément à ce dicton goethéen. Sauf que pour lui, ce qui vaut c'est non pas deux fois, mais sans arrêt, cent et mille fois. Il n'y a pas là seulement le moyen pour se rendre maître de terribles expériences primitives, par émoussement, conjuration espiègle ou parodie, mais aussi pour savourer continuellement triomphes et victoires avec la plus grande intensité. » ([1928a] 2011, p. 97).

Mais, plus fondamentalement me semble-t-il, le jouer et le travail agissent sur les pulsions sexuelles à travers ce que Freud a nommé la sublimation. Si le processus sublimatoire n'a pas été systématiquement élaboré par le psychanalyste viennois, ses réflexions ont été retravaillées dans

---

<sup>366</sup> Pour Dejours, lorsque des problèmes se déroulent dans le cours des jeux du corps, il y a à craindre, plus tard, des décompensations psychopathologiques très graves.

<sup>367</sup> « Dans les jeux du corps qui servent de base à l'étayage de la pulsion sur la fonction, il y a toujours d'abord et avant tout, une communication générée par l'attachement qui porte le corps de l'enfant vers le corps de l'adulte. Or, dans cette communication, l'adulte ne peut pas répondre uniquement dans le registre instrumental du soin hygiéno-diététique. Dans sa communication avec l'enfant, dans le corps à corps avec l'enfant, se glissent des contenus sexuels venant de l'inconscient de l'adulte. Message compromis par le sexuel ! [...] De mon point de vue, ce que l'enfant cherche à traduire n'est pas directement le message de l'adulte, mais ce que ce message compromis par le sexuel déclenche comme excitation dans le corps de l'enfant. Traduire, lier l'excitation, pour l'enfant, c'est toujours penser ce qui se produit dans son corps, au fil de la communication avec l'adulte. » (Dejours, 2009c, p. 233).

le cadre de la psychopathologie<sup>368</sup> et de la psychodynamique du travail. Roxane Dejours, dans son travail sur les élèves de classes préparatoires aux grandes écoles, rappelle ainsi que, pour Freud,

« le processus sublimatoire est un travail imposé par la culture, dont la construction et la pérennité reposent sur un renoncement à la satisfaction sexuelle de la pulsion. En effet, la satisfaction pulsionnelle directe menace grandement et par bien des aspects l'insertion du sujet dans la communauté des hommes et la sublimation permet le développement et le maintien du vivre ensemble et de la société. » (2016, p. 98).

Certes, le renoncement est difficile à accepter pour le sujet, et la limitation pulsionnelle n'est supportée « que dans la mesure où il pourra obtenir une récompense pour le sacrifice pulsionnel auquel il consent » (*ibid.*, p. 99), récompense prenant la forme d'activités socialement valorisées (les auteur-es n'étant pas d'accord sur la nature et l'étendue des activités ouvrant potentiellement à la sublimation). Aussi considérer le jouer comme une voie sublimatoire mérite-t-il quelques précisions. En premier lieu, rappelons que le jouer nécessite l'élaboration d'un cadre fictionnel symboliquement décalé de la réalité. La dimension fictionnelle implique la mise en œuvre, par le/la joueur/euse, de son imagination. Pour la psychanalyse, l'imagination (la fantaisie, le fantasme) est traversée, plus ou moins consciemment, par la sexualité. Or, en bâtissant le cadre fictionnel caractéristique du jouer, le/la joueur/euse procède à un déplacement de la satisfaction pulsionnelle vers un but non sexuel. Par ailleurs, certain-es auteur-es considèrent que l'un des points importants à retenir en matière de sublimation concerne le travail de symbolisation auquel elle donne lieu, comme le pointe Roxane Dejours (*ibid.*, p. 106), symbolisation constituant justement l'un des aspects du jouer.

Le deuxième point important concerne le rapport entre jouer, créativité et sublimation. Tout comme c'est le cas pour le travail, le jouer implique d'élaborer des manières de faire plus ou moins originales grâce à l'engagement du corps dans les réaménagements catachrétiques testés par le/la joueur/euse. Certes, au départ, les jeunes enfants investissent davantage la répétition que l'originalité ; c'est sans doute la marque défensive que peuvent emprunter certaines formes de jouer contre l'angoisse. Toutefois, la pulsion de recherche et le désir de savoir sont précocement mis en mouvement chez l'enfant, mû par l'épistémophilie (la recherche de sens)<sup>369</sup>, point qui n'est pas sans résonance avec le « rapport viable à la réalité » que le/la joueur/euse cherche à établir à travers ses interventions ludiques sur le monde. Or, ces dernières participent à la corpspropriation<sup>370</sup>, à travers l'engagement du corps pensant et de l'intelligence pratique mis en

---

<sup>368</sup> Pour une synthèse, voir Roxane Dejours (2016, p. 97-109).

<sup>369</sup> Discussion avec Christophe Dejours, 19 mars 2019.

<sup>370</sup> Aussi bien hors travail que dans le travail.

mouvement dans l'action de transformation de la matérialité du monde – il n'est qu'à voir la façon dont certains enfants « martyrisent » avec application la pâte à modeler lorsqu'ils jouent avec.

Ces dernières précisions permettent d'enchaîner sur les rapports entre sublimation et travail, qui ne sont pas moins problématiques. Alors que, pour Freud, le travail (particulièrement les activités scientifiques, artistiques ou intellectuelles) pouvait constituer une voie sublimatoire dans des conditions spécifiques (activités librement choisies et appréciées par celles/ceux qui les mènent) rarement réunies, des auteur-es ont explicitement rejeté le lien entre les deux quand d'autres l'acceptent, mais avec réticences (nécessité d'un rapport vocationnel, existence d'une créativité minimale). Du côté de la psychodynamique du travail, les choses sont plus clairement affirmées : le travail ouvre sur la sublimation (Dejours, 2014). Encore une fois, l'imagination, la fantaisie, intervient directement dans le processus, car, sous l'aiguillon de la souffrance (passivement vécue, puis tournée vers le monde), elle est mise au service de l'intelligence pratique pour subvertir la résistance du réel en mettant au point de nouvelles habiletés ou en élargissant l'ambitus professionnel. Par la répétition de l'échec et la réitération endurente des tentatives imaginées et testées, le/la travailleur/euse développe donc simultanément sa familiarité intime au monde et son répertoire de savoir et savoir-faire. Ici, la renonciation à la satisfaction des pulsions sexuelles véhiculées par l'imagination passe par le report, sur la matérialité des activités, du « fantasme animique » prêtant un caractère vivant aux objets ou aux matériaux qu'il s'agit de « bichonner », de « triturer » jusqu'à en faire une extension intime de soi. Pour Christophe Dejours (2017), la sublimation en passe donc par la lutte acharnée avec la matière, c'est-à-dire avec la corpspropriation.

Mais « la façon dont le travail ordinaire convoque la subjectivité du travailleur habile constitue le premier niveau de sublimation » (Dejours, 2014, p. 26), que Dejours complète avec deux autres niveaux. D'abord celui qui renvoie aux jugements de beauté et d'utilité :

« C'est grâce à la reconnaissance que pour une part essentielle la souffrance est transformée en plaisir au travail. Nous sommes ici loin du masochisme, c'est-à-dire du plaisir directement tiré de l'érotisation de la souffrance. Le chemin qui passe par la reconnaissance est beaucoup plus long et ne ressortit pas à la coexcitation sexuelle, il dépend du jugement de l'autre. » (*ibid.*, p. 29).

Suivant Freud lorsque celui-ci posait que la sublimation avait à voir avec une valorisation sociale de l'activité considérée comme sublimatoire, Dejours considère en effet que « le succès de la sublimation dépend pour une bonne part du jugement de l'autre et de la loyauté des partenaires de la reconnaissance. (Alors que le premier niveau de la sublimation, celui de la

corpspropriation, est strictement intrasubjectif.) » (*ibid.*). Enfin, le troisième niveau de sublimation, plus difficile à atteindre dans de nombreuses organisations du travail, renvoie à la *praxis* (action moralement juste) : « lorsque le travail vivant est effectivement jugé et délibérément orienté en vue d'honorer la vie, alors les effets en retour du travail sur l'identité ou sur le moi se traduisent par l'accroissement de l'estime de soi et de l'amour de soi. » (*ibid.*, p. 32).

Après avoir précisé les rapports entre sexualité, jouer et travail, je vais maintenant m'attacher à explorer plus précisément, tout au long de cette partie, les rapports entre jouer et travail. Comme je l'ai rappelé en introduction, du point de vue de la sociologie et de la psychodynamique du travail, la littérature scientifique ayant abordé la question des points de rencontre entre le jouer et le travail peut être classée en quatre grandes catégories – dont trois retiendront mon attention ici – en fonction de la manière dont leurs rapports interdépendants affectent leurs propriétés et dynamiques propres : 1/ la subversion ludique de l'ordre productif, 2/ le renfort ludique au travailler et 3/ l'usage managérial de ressorts ludiques dans l'organisation du travail et les activités. J'aborderai successivement ces trois catégories dans les chapitres à venir, en m'appuyant sur différents terrains empiriques tirés de la littérature ou investigués au cours de ma trajectoire professionnelle depuis 2007. Ces terrains seront l'occasion d'analyser les processus politiques, économiques et organisationnels ayant abouti à une transformation radicale du jouer et des jeux au travail depuis les premières années du XX<sup>e</sup> siècle. Dans le chapitre 7, je m'intéresserai aux deux premières catégories mentionnées ci-dessus, tandis que les chapitres 8, 9 et 10 me permettront de montrer comment, d'une *modalité de l'action*, l'instrumentalisation managériale a progressivement réduit le jouer à un *mode d'action* au service du travail mort.

## Chapitre 7 : La rencontre de deux principes de structuration subjective

D'une certaine manière, le jouer et le travail bousculent le principe de réalité puisque, par leur entremise, le sujet peut agir sur l'« ordre des choses ». Tous deux représentent une puissance potentielle de transformation du monde et du soi. Le premier, à partir de l'action décalée du monde réel – en utilisant de manière catachrétique les éléments empiriques de la réalité – qui rend possible la confrontation au sens pratique attendu<sup>371</sup> (et donc son acquisition et son perfectionnement<sup>372</sup>), incite l'enfant au travail d'autocontrainte pulsionnelle, et lui donne la possibilité de se constituer un « monde privé » en partie original par rapport à la réalité quotidienne. Plus tard, chez l'adulte, le jouer peut étayer le travail par le biais de la créativité (les catachrèses ludiques combinatoires et multiplicatoires représentant des manifestations enfantines de ce que seront les catachrèses professionnelles). Dans d'autres cas, le jouer aménage des voies de soulagement de la souffrance (*via* les stratégies de défense individuelles et collectives fondées sur des pratiques ludiques) et rend le travail possible. Le travail, de son côté, à travers l'engagement du sens pratique individuel en direction du monde, permet au sujet de s'épanouir notamment *via* le jugement de beauté (conformité et singularité). Quant aux habiletés et à l'ambitus renforcés grâce au déploiement de l'intelligence pratique au travail, ils viennent accroître les possibilités expressives et stratégiques du jouer. Et l'on retrouve la question de la sublimation : travail et jouer constituent potentiellement une voie d'accès vers une forme de plaisir « délié » de la sexualité.

Pourtant, je l'ai déjà rappelé à plusieurs reprises, le jouer et le travail ont souvent été considérés comme antithétiques, alors que les preuves empiriques de leur coexistence ont été apportées depuis longtemps, notamment en sociologie du travail (Roy, [1959] 2006). En effet, dans de nombreuses configurations laborieuses des déclinaisons plus ou moins variées du jouer peuvent être repérées, certaines communes à différents métiers, d'autres spécifiquement liées aux activités effectuées. Pour reprendre l'idée de Johan Huizinga, le jouer représente ici une lutte des travailleur/euses déployée de manière individuelle et/ou collective pour combattre les aspects

---

<sup>371</sup> Comme le soulignait Caillois, le jeu ne constitue pas un apprentissage direct du travail. « Il n'anticipe qu'en apparence les activités de l'adulte. Le garçon qui joue au cheval ou à la locomotive ne se prépare nullement à devenir cavalier ou mécanicien, ni cuisinière la petite fille qui confectionne dans des plats supposés des aliments fictifs rehaussés d'épices illusoire. Le jeu ne prépare pas à un métier défini, il introduit à la vie dans son ensemble en accroissant toute capacité de surmonter les obstacles ou de faire face aux difficultés. » ([1958] 1992, p. 21). Depuis quelques années, l'emprise capitaliste sur l'imaginaire enfantin s'est accentué, jusqu'à créer des « parcs d'attraction » où les jeux consistent, pour les enfants, à endosser les rôles de travailleur/euses dans des répliques d'entreprises réelles (Corbillé, 2018). Ceci demanderait donc des investigations complémentaires pour rediscuter la position tranchée de Caillois.

<sup>372</sup> Suivant en cela Thierry Wendling, Hamayon souligne d'ailleurs que la participation au jouer renvoie au rite de passage vers la vie adulte (2012, p.100).

négatifs des activités quotidiennes et de l'organisation du travail. Toutefois, la rencontre entre jouer et travail emprunte deux voies différentes, où l'interpénétration des deux principes de structuration subjective n'a pas les mêmes effets, en particulier du point de vue du travail. C'est de cela qu'il va être question dans le présent chapitre.

## **1/ Jouer au travail : la subversion de l'ordre productif**

Le jouer comme lutte menée par les travailleur/euses dans les temps et lieu de travail prend comme première forme la subversion de l'ordre productif, matériel et symbolique. S'opère ici une substitution où le travail est *remplacé*, pour une durée variable, par des pratiques ludiques plus ou moins discrètes, car répréhensibles du point de vue de la discipline organisationnelle. Dans ce cadre, le jouer constitue donc une modalité de l'action déployée par les travailleur/euses en opposition aux conditions de travail et aux activités quotidiennes.

### *1.1/ Jouer pour ne pas travailler*

Lors de mon observation participante incognito dans un atelier d'éboueurs parisien, en 2007, j'avais mis près d'un mois avant de repérer certaines pratiques ludiques menées par quelques éboueurs plus jeunes que la moyenne, et connectés à leur téléphone portable en permanence (*via* une oreillette). Un des spécialistes en la matière était Cédric<sup>373</sup>, un trentenaire d'origine réunionnaise, qui travaillait à la Ville depuis 8 ans et exprimait régulièrement son désir de quitter le métier, fatigué de « *ce boulot de merde*<sup>374</sup> ». Grâce à son téléphone portable et une console de jeu portative, il jouait à divers jeux vidéo (comme le poker) pendant les tournées de balai sur lesquelles il connaissait des planques lui permettant de ne pas « se faire griller » par un chef d'équipe en visite sur le terrain.

Le « coulage de la production » était ici rendu possible par l'éloignement de l'atelier, et par le mouvement incessant inhérent à l'activité de balayage. Toutefois, pour le rendre plus sûr, un des moyens utilisés consistait à organiser un réseau de surveillance grâce au téléphone portable, *via* le mago<sup>375</sup>. Loin d'être une figure marginale de l'atelier, ce dernier jouait en fait un rôle central

---

<sup>373</sup> Tous les prénoms des personnes rencontrées sur les terrains ont été modifiés.

<sup>374</sup> Il faudrait pouvoir analyser la manière dont le jouer et la sexualité interagissent, lorsque le processus de sublimation ne semble plus opérer dans les activités professionnelles quotidiennes. Malheureusement, je ne dispose pas des éléments cliniques pour mener ici cette analyse.

<sup>375</sup> Un des trois types de fonction ouvrière dans un atelier, avec le nettoyage (balayage, lavage, déneigement, désherbage) et la collecte des déchets, concerne le magasinage. Le « mago » (diminutif de magasinier) prend en charge la propreté de l'atelier, l'approvisionnement en matériel et fournitures variés, les petites réparations courantes, et peut également se voir confier la gestion du standard téléphonique en l'absence des chefs d'équipe et

dans le travail de contre-surveillance de la hiérarchie, puisqu'il pouvait être amené à prévenir de la sortie des chefs d'équipe sur le terrain, pour leur tournée d'inspection. Cette veille n'était pas systématique, et l'on peut dire qu'elle rendait compte de l'état des rapports entre le mago et un groupe donné d'éboueurs : il arrivait en effet que celui-ci « oublie » de prévenir tel ou tel de la sortie des chefs, ou au contraire prévienne d'une sortie imaginaire, obligeant l'éboueur à ne pas « se planquer ». Cédric se montrait discret dans ce freinage, car son engagement ludique entraînait directement en concurrence avec les activités pour lesquelles il était rémunéré, mais auxquelles il n'accordait plus vraiment d'intérêt, à l'image de Nabil, éboueur d'origine algérienne également désireux de changer de voie.

#### Extrait de carnet de terrain, janvier 2008

Quand je dis que je vais faire un tour pour boire un café, Nabil me dit qu'il m'accompagne. Ça donne un entretien informel d'environ  $\frac{3}{4}$  d'heure où il me parle de lui, de son rapport au métier (« *Le vert, ça me dégoûte. La Ville me dégoûte quand je vois comment ils sont.* »), de sa volonté de changer d'ici un an ou deux maximum avant de « *péter un câble* » ou d'être trop vieux pour le faire, « *parce que ton cerveau après plus de dix ans, il se désagrège.* » [...]. Il m'explique qu'il en a marre de porter l'habit de la Ville, qu'il souhaite passer à autre chose, que passer le balai pendant dix ans ça suffit (« *tu vois des gars qui ont trente ans, t'as l'impression qu'ils en ont quarante ou cinquante !* »). En plus, l'ambiance a changé à deux titres. « *Avant, on était un groupe de jeunes, rentrés en même temps, une sorte d'âge d'or. On venait au boulot en courant ! C'était un jeu. On se marrait tout le temps, on esquivaient, on allait manger ensemble, on se planquait, on allait dans les bars, franchement on se marrait vraiment. Et puis ils [les chefs] ont commencé à faire bouger untel et untel, ici ou là, et depuis c'est plus pareil.* » Parallèlement, « *les chefs ont changé. Et maintenant ils nous serrent, alors qu'avant c'était plus tranquille, il y avait les petits arrangements, "Ok, c'est fini, tu pars, je te compte pas RC<sup>376</sup>", ce genre de chose. C'est plus du tout comme ça, et ça me saoule.* » Alors quoi faire ? Partir, comme ce collègue, dans une entreprise de désinfection ? Pourquoi pas.

Je ne peux pas assurer que les pratiques individuelles de freinage de Cédric sont venues compenser les pratiques collectives qui existaient quelques années auparavant, lorsque le « *groupe de jeunes* » faisait tourner les chefs en bourrique et « *se marrait tout le temps* ». Toutefois, les propos de Nabil permettent d'émettre cette hypothèse, et ils résonnent avec ce que l'on connaît d'autres univers ouvriers analysés dans la littérature consacrée à la classe ouvrière (Pialoux, 1995). Pour s'en convaincre, il suffit de lire les pages qu'Hubert Truxler (plus connu sous le nom de Marcel Durand) a rédigées à propos de la « contre-culture » des ouvriers de Peugeot. Le jouer qu'il décrit prend de multiples formes, dont certaines viennent directement interférer avec le procès de travail en installant une atmosphère de *paidia* plus ou moins éclatante :

---

de l'agent de maîtrise (quand ils sortent sur le terrain). Ce poste « protégé » est réservé aux éboueurs vieillissants et/ou médicalement inaptes au travail à l'extérieur (suite à un accident du travail, par exemple) : en atelier, les plaisanteries sont courantes qui tendent à étiqueter le mago comme un « *fainéant* » ou un « *planqué* », en raison de son absence de contact avec le travail dans la rue. Sans préjuger ici de la nature et de la fonction de ces plaisanteries, on relèvera seulement le caractère protecteur du poste, puisque son détenteur échappe à presque tout ce qui fait la dureté du métier d'éboueur. Cela explique que se donnent parfois à voir des négociations entre éboueurs et chefs pour tenir ce poste en l'absence des « titulaires ».

<sup>376</sup> RC : repos compensateur.

« 1<sup>er</sup> avril. Nous empruntons une paire de ciseaux aux gars des pavillons et nous découpons une quantité de poissons dans du carton d'emballage, dans des bouts de plastique. Un bout d'adhésif et hop ! nous collons des poissons sur tous les dos qui passent à notre portée. Nous en découpons de volumineux (un mètre cinquante et plus). Nous y attachons une longue ficelle et nous l'arrimons au pare-chocs arrière des voitures stationnées entre Finition et Garniture. Le tout est poussé sous la voiture. Lorsque celle-ci démarre, la ficelle se tend. Le poisson vole au vent comme le frein-parachute d'un supersonique. » ([1990] 2006, p. 123).

« Tirer au flan » (Roy, [1947] 2006) et « s'en payer une bonne tranche » jouent de concert en étant fondés sur les spécificités des activités et des ressources matérielles auxquelles elles donnent accès pour faire « du temps un levier, même minime, au service de l'autonomie. » (Lallement, 2007, p. 253). On retrouve ici les caractéristiques de ce que l'on nomme communément la « perruque », pratique consistant pour les travailleur/euses à détourner du matériel, des matériaux et du temps de travail à leur profit personnel (Anteby, 2003), pour créer des objets de toute pièce ou pour en réparer d'autres. Ce que je propose de reconsidérer comme une forme de jouer<sup>377</sup> a fait l'objet de descriptions et d'analyses précises dans la littérature consacrée à la classe ouvrière, bien que les débats la concernant n'aient pas débouché sur un consensus à propos du statut qu'il convient de lui accorder en matière de coopération verticale (Kosmann, 2010) : en fonction des auteur-es, on note l'existence d'une tension entre tolérance et répression hiérarchiques. Quoi qu'il en soit, aussi bien Miklós Haraszti (1976), Marcel Durand ([1990] 2006), Alf Lüdtke (1996) ou plus récemment Mélanie Roussel (2014) soulignent un point commun, en dépit de configurations sociopolitiques et économiques différentes : la perruque constitue une forme de désengagement conflictuel avec l'ordre productif patronal. Et, ajouterai-je, une forme de réappropriation de la créativité du travailler à d'autres fins que lui-même, bien que soumis au jugement de beauté des pairs<sup>378</sup>.

Mais la réappropriation temporelle n'a pas seule vocation à installer un cadre fictionnel où les ouvriers blagueurs jouent entre eux. En fait, elle glisse à certains moments vers ce que l'on pourrait nommer, en s'inspirant de Foucault (1975, p. 299-342), un *illégalisme ludique*, où la dimension politique des pratiques apparaît plus nettement, comme l'illustre la suite du texte de Marcel Durand :

« Une bonne semaine après, le Zèbre est très fâché contre nous. Nous saurons par la suite ce qui lui est arrivé : un de ses collègues (un autre chef) a eu la bonne idée d'acheter des harengs frais. Le 1<sup>er</sup> avril,

<sup>377</sup> Se traduisant d'ailleurs en anglais par *fiddling* (« jouer du violon »).

<sup>378</sup> L'existence d'un jugement de beauté portant sur le travail vivant inhérent à l'activité de perruque amène à considérer celle-ci comme une situation-frontière pour ce qui relève des liens entre jouer et travail : en perruquant, l'ouvrier joue indéniablement avec des éléments tirés de l'organisation productive, mais en mobilisant des savoir-faire et des habiletés directement arrimés au travailler. Le jouer se substitue donc au travail mort mais voisine avec le travail vivant...

cette pêche miraculeuse est donc solidement saucissonnée autour du pot d'échappement de la voiture du Zèbre à l'aide de fil de fer. C'est du travail de spécialiste. Rien que pour rentrer chez lui, le Zèbre accomplit quelque quarante kilomètres. Ça en fait quatre cents par semaine rien que pour venir au boulot. C'est largement suffisant pour cuire trois harengs. Le Zèbre sent bien une odeur bizarre le premier jour, mais il n'en détecte la nature et la provenance qu'une semaine plus tard, quand les harengs sont faisandés à point. » ([1990] 2006, p. 123-124).

Dans ces jeux potaches qui débordent y compris la configuration spatiotemporelle de l'usine, s'affirment une solidarité politique et une éthique communes aux ouvriers pour contrer le pouvoir hiérarchique. Il s'agit bien, en effet, de faire preuve de créativité et d'habileté dans un cadre fictionnel qui suspend temporairement le cadre de l'exploitation patronale, en se réappropriant un temps, des gestes et des significations en confrontation directe avec le travail prescrit *et* le travail effectif. Jouer revient tout simplement ici à ne pas/plus travailler.

Ces pratiques ludiques ne sont pas l'apanage des ouvriers, loin s'en faut. Avec le développement des outils de bureautique et les NTIC, les employé-es de bureau et les cadres ont également vu les possibilités de « braconnage temporel » augmenter, du moins tant que les services informatiques n'avaient pas bloqué l'accès des machines à certaines applications de jeu basiques ou à Internet. Mais là encore, les téléphones portables (personnels ou professionnels) furent des supports techniques largement utilisés pour contourner ces tentatives hiérarchiques de contrôle.

### *1.2/ Jouer pour ne pas « jouer » à travailler*

Jouer pour ne pas travailler est un comportement que l'on rencontre fréquemment sur le terrain, mais il n'épuise pas les possibles en matière de subversion organisationnelle. En fait, il existe une forme de jouer frôlant la mise en abyme, où le cadre fictionnel déployé par les travailleur/euses est bâti à partir d'éléments ludiques volontairement mis à disposition par le management pour créer de toutes pièces un cadre fictionnel organisationnel, avec le dessein d'en détourner le sens. Ce type de configuration se rencontre lorsque des travailleur/euses évoluant dans ce que les anglo-saxons nomment des *fun work environment*<sup>379</sup> refusent de participer à l'*illusio* managériale, et sabotent consciencieusement le cadre fictionnel organisationnel en réutilisant certains de ses éléments de manière à *jouer pour ne pas « jouer » au travail*.

Un très bon exemple de ce décalage dans la perception de ce qui est ou non ludique (et dans l'engagement que cela produit) est donné à voir par Sam Warren et Stephen Fineman (2007). Il n'est pas anodin que les deux auteurs commencent leur analyse en citant un consultant en

---

<sup>379</sup> Cette forme d'inflexion managériale du jouer sera analysée précisément dans le chapitre 9.

management expliquant qu'une « mauvaise sorte de *fun* contient les graines du danger quand les « chiens » (*i.e.* les employés) font des choses qu'ils ne devraient pas faire, perturbant l'ordre managérial légitime » (*ibid.*, p. 92). Avec un sens de la formule qui laisse rêveur, ce consultant indique combien est risqué d'utiliser des éléments relevant du jeu. Et cela ne rate pas : les « chiens » savent effectivement s'amuser aux dépens de leur « maître ». Relatant une expérience de *fun at work* prescrite dans un département de web-design d'une grande entreprise (« prestigieuse mais terne ») en Angleterre<sup>380</sup>, les auteurs racontent que beaucoup d'hommes utilisaient des fusils Nerf (propulsant des projectiles en mousse sur des distances relativement importantes) dans les bureaux, ces batailles rangées ayant pour conséquences de toucher des cibles imprévues (souvent des femmes), qui s'en plaignirent et obtinrent la restriction de l'usage de ces jouets (*ibid.*, p. 99).

Ce premier rappel à l'ordre de la *paidia* virile par le *ludus* organisationnel préfigura la suppression totale des dispositifs par le management, à force d'être décrédibilisés par les salarié-es, dont certain-es considéraient que les éléments de *fun* visaient davantage à impressionner les client-es qu'à produire une ambiance réellement plaisante (*ibid.*, p. 101). Cette remarque est intéressante, car elle indique que des éléments ludiques présentés comme œuvrant à la coopération horizontale sont en fait perçus comme destinés à « manipuler » la coopération transverse, laissant les premiers destinataires orphelins de tout espace ludique réel et les seconds dans un cadre ludique superficiel – une fabrication, dirait Goffman.

Mais l'écart entre l'usage prévu du cadre fictionnel organisationnel et les pratiques ludiques effectives apparut également à une autre occasion, qui a le mérite de montrer que l'on peut passer rapidement d'une morsure pour jouer à une réelle morsure lorsque le cadre fictionnel n'est pas/plus partagé. Warren et Fineman relatent ainsi l'arrivée, dans l'entreprise, de poupées gigognes géantes repeintes pour représenter des employé-es de bureau, afin d'égayer les locaux. Ces dernières, dont la rumeur disait qu'elles avaient coûté 10 000 £ dans une période de restrictions budgétaires, déclenchèrent un agacement profond chez certain-es salarié-es, à qui l'on avait dans le même temps refusé l'installation d'un coin cuisine (et même d'une bouilloire électrique !) en raison du coût des travaux...

La présence de ces poupées procura toutefois des expériences *fun* : des membres de l'équipe s'amusèrent à les faire disparaître de leur emplacement d'origine pour les placer dans des

---

<sup>380</sup> Cette expérience a consisté à repeindre les murs d'un bureau en couleurs lumineuses et branchées, à ajouter des meubles recouverts de tissus d'ameublement, des blocs en mousse, de jeux et de jouets.

endroits inattendus (par exemple, dans les toilettes pour femmes ou dans l'ascenseur avant la visite d'un client). Si l'on peut se demander au passage comment Freud aurait analysé ce *Fort/Da* d'un genre particulier – aurait-il revu sa relativisation du jouer chez l'adulte ? –, ce que l'on doit retenir de ces blagues potaches, c'est que les managers ne les trouvèrent pas drôles du tout, ni appropriées : ils interdirent à l'équipe « de jouer avec » au motif que cela risquait de dégrader le mobilier de l'entreprise. Cette réprimande entraîna comme réponse l'usage d'une poupée comme punching-ball « parce que ce sont des trucs stupides » (*ibid.*). Le management installa alors une caméra de surveillance pour qu'il ne soit pas porté atteinte à la propriété de l'entreprise. De nouveau, la *paidia* virile fut sanctionnée par une reprise en main disciplinaire destinée à redessiner les frontières du *fun* acceptable<sup>381</sup>.

Certes, ces détournements ludiques autonomes d'éléments de *fun* organisationnel ne doivent pas aveugler l'analyste : le potentiel émancipatoire de la *paidia* demeure ici pris dans les rapports sociaux de production qui, bien que secoués, n'en restent pas moins solidement ancrés dans les corps. Jouer au travail est ici un mouvement de confrontation avec le travail mort et le travailler, notamment quand l'exploitation se fait trop forte ou que l'absurdité d'une situation pousse à en explorer toutes les possibilités catachrétiques ; le jouer se déploie comme une *praxis* se substituant temporairement y compris au travail vivant, procurant du plaisir individuel et collectif dans sa manière de renouer avec les formes ludiques enfantines, pour tester le monde, s'abstraire de son réel, et le recréer sous une forme plus plaisante pour le sujet souffrant. Mais sa force politique indéniable ne saurait être une condition suffisante pour transformer radicalement l'organisation du travail. D'autres éléments sont nécessaires pour cela, dont une mise en discussion de ce qui constitue la coopération au travail n'est pas la moindre. D'autant plus que cet illégalisme ludique se trouve souvent « recouvert » par une autre forme de jouer au travail, qui lui emprunte parfois ses formes, mais dont le destin (organisationnel et politique) diffère radicalement.

## **2/ Le renfort ludique au travailler**

De nombreuses études sociologiques ont montré, de longue date, que les travailleur/euses jouaient au cœur même de leurs activités professionnelles, en développant des pratiques individuelles et collectives autonomes définies et vécues par eux/elles comme ludiques. À travers ces pratiques, se donne à voir la manière dont le jouer permet d'arriver à travailler, notamment

---

<sup>381</sup> Pour celles et ceux qui pensent que la sociologie du travail ne prête pas à rire, je recommande la lecture de cet article, dont les éléments empiriques sont particulièrement savoureux. La description d'une course de trottinette dans le bureau est de ceux-là.

lorsque les conditions de travail se révèlent exigeantes pour la santé physique et mentale. À cet égard, les recherches en psychodynamique du travail ont permis d'insister sur le caractère inspiré ou défensif du jouer<sup>382</sup>, complexifiant certaines analyses sociologiques et incitant à reprendre à nouveaux frais celles consacrées au « jouer productif » de type *making out*.

### 2.1/ *Le jouer inspiré*

Plus haut, j'ai rappelé que, pour Christophe Dejours (2014), la sublimation<sup>383</sup> s'élaborait en trois phases, dans le meilleur des cas successives et cumulatives. Dans cette conception, la première phase sublimatoire intervient lorsque sont développées les habiletés pratiques et que se développe la corpspropriation, tandis que les deux phases suivantes (liées au travail vivant pour la première et à l'action moralement juste pour la seconde) font intervenir les jugements de beauté et d'utilité reçus par le sujet consécutivement à un engagement conforme aux attentes collectives, voire original dans les manières de procéder et les résultats obtenus. Or, selon moi, le jouer inspiré participe à la voie sublimatoire du travail vivant. Pour le montrer, je m'appuierai sur trois types de performances différents. La première renvoie à la première phase de la sublimation, tandis que les deux autres sont arrimées au jugement de beauté propre au collectif de travail et à la coopération horizontale à partir de laquelle il s'organise.

#### 2.2.1/ Performances sensorielles

C'est à une recherche en psychodynamique du travail portant sur les activités des opérateurs de conduite d'une usine pétrochimique que l'on doit l'analyse d'un jouer inspiré que je qualifierai de « performances sensorielles ». En particulier, à la suite de Dejours ([1980] 1993, p. 135), Dominique Dessors a détaillé la manière dont un jeu calme, le Scrabble, permettait aux ouvriers de réaliser le travail de surveillance quotidienne des installations techniques.

« Cette pratique insolite sur un lieu de travail où la surveillance devrait être constante inquiète les ouvriers eux-mêmes et suscite une sorte de culpabilité. Ils cachent cette pratique ordinaire et la table est lestement débarrassée lorsqu'on entend un cadre venir vers la salle de contrôle du process. Les cadres, quant à eux, sont informés de cette pratique du Scrabble pendant les heures de travail. Ils la désapprouvent et s'efforcent de l'interdire, sans recourir pourtant à des sanctions. » ([1991] 2009, p. 65).

---

<sup>382</sup> Je remercie tout particulièrement Antoine Duarte pour le défi qu'ont représenté ses objections à une première version de ces analyses. Mes nuits ont été agitées, mais je pense que cela en valait la peine !

<sup>383</sup> Au sens de transformation de la souffrance au travail en plaisir par des voies non érotisées, mais médiée par les jugements d'autrui portés sur la contribution du sujet à l'œuvre commune.

Or, « lorsque le process fonctionne avec une certaine stabilité et qu'il est bien réglé, les ouvriers s'ennuient. Cette situation d'inactivité les irrite, les agace et, à la longue, l'angoisse s'empare d'eux. » (*ibid.*). La souffrance consécutive à l'ennui et à l'angoisse qui peut s'y loger<sup>384</sup> est tout sauf anodine puisque

« l'entretien de la vigilance au long cours, parfois sur de longues périodes, se présente comme un problème de travail spécifique. L'ennui, dans ce contexte, peut s'avérer particulièrement périlleux au regard de l'efficacité de l'activité. Il devient alors nécessaire de le combattre, en ayant recours à des activités qui mobilisent fréquemment la motricité [...]. Ainsi en est-il par exemple des auxiliaires de puériculture en charge de la surveillance de la sieste des enfants qui tricotent, ou encore des aides-soignantes qui cuisinent sur les unités de vie des patients Alzheimer durant les temps de repos des patients. » (Gernet, 2018, p. 89).

Dans le cas des opérateurs de conduite, la motricité est certes réduite<sup>385</sup>, mais l'important est ailleurs : en jouant dans le calme, les ouvriers aiguisent leur sens de l'écoute, laissant leur corps, imprégné d'un bruit de fond familier, dans un état d'attention flottante<sup>386</sup>, prêt à capter le moindre bruit suspect.

« Ainsi les ouvriers auscultent-ils, tout en jouant, le fonctionnement de l'installation. Or, cette auscultation s'avère délicate. Elle n'est possible que pour des ouvriers très entraînés, ayant une grosse expérience de la salle de contrôle. Cette surveillance auditive ne leur a pas été enseignée. Elle ne fait l'objet d'aucune consigne d'utilisation. Mais, aux dires des ouvriers, elle est très efficace. Tous y participent, avec un talent variable d'ailleurs. Cela ne s'explique pas. On apprend au contact des ouvriers plus anciens. » (Dessors, [1991] 2009, p. 66).

Finalement, comme outil de lutte contre l'ennui et l'angoisse, le Scrabble

« affine la performance sensorielle. Le jeu réconcilie la quête de confort et l'efficacité technique. Il maintient en activité les capacités que les opérateurs auront de mettre en œuvre immédiatement si le process nécessite leur intervention, alors que, s'ils étaient désœuvrés, c'est à partir de l'ennui, ou de l'inquiétude latente, qu'ils auraient à mobiliser leur compétence. » (*ibid.*).

---

<sup>384</sup> Comme l'explique bien Isabelle Gernet, « l'ennui peut être généré par l'absence d'activité, voire l'inactivité forcée et la mise en impasse de l'engagement subjectif dans le travail mais [...] l'ennui peut être également généré par l'activité elle-même. Au regard de l'expérience subjective du travail, l'ennui se présente d'abord comme une forme de souffrance spécifique, ce qui n'en fait pas l'équivalent de l'angoisse, bien que l'ennui, en tant qu'éprouvé, soit susceptible de déclencher des mouvements d'angoisse. L'ennui, comme souffrance dans sa dimension phénoménologique, exprimerait d'abord une expérience du corps singulière née de la rencontre avec le réel et les contraintes matérielles de travail. » (2018, p. 87).

<sup>385</sup> « Le jeu de Scrabble nécessite parfois de la réflexion et du temps entre les coups, ce qui permet à l'un ou à l'autre de se lever, de retourner un moment sur les pupitres et de procéder au perfectionnement d'un réglage de débit ou de pression. Puis il reprend sa place à la table de jeu. De temps à autre, donc, un joueur quitte la table et intervient sur le process. » (Dessors, [1991] 2009, p. 66).

<sup>386</sup> « Si l'ouvrier se met à écouter activement en y pensant, en se concentrant sur le bruit, il ne parvient plus à entendre. Ou bien il n'entend plus rien, ou bien tous les bruits deviennent suspects, il ne s'y retrouve plus et bientôt l'angoisse s'empare de lui. Il ne peut plus se servir de ses perceptions. Le régime de croisière de la production exige en quelque sorte que l'ouvrier se détende, qu'il se mette, lui aussi, en repos relatif. Alors, il parvient à s'accorder physiquement, sensoriellement, avec le process, et il repère sans hésitation les anomalies qui égrènent le quart. » (Dessors, [1991] 2009, p. 66).

Avec à ces analyses, et en suivant Gernet (2018), on comprend bien en quoi l'ennui, pour peu que l'organisation du travail permette qu'il soit jugulé par les travailleur/euses, peut connaître un destin positif : grâce au jouer inspiré des opérateurs, la lutte contre l'ennui débouche sur la première phase sublimatoire dédagée par Dejours (relevant de la corpspropriation et de l'intrasubjectif), puisque la pratique du Scrabble participe directement à la familiarisation avec le monde et au renforcement des dispositions professionnelles. Ici, le jouer agit directement sur la « maîtrise » de la configuration technique.

### 2.1.2/ Performances esthétiques

La deuxième forme de jouer inspiré renvoie à ce que je nommerai des « performances esthétiques », en raison de l'engagement du corps dans des mouvements recherchant à la fois beauté et efficacité gestuelles. Chez les éboueur-es, cela se donne à voir à travers la pratique du « lancer de sac », explicitement interdite dans les prescriptions du travail (au nom de la sécurité des éboueur-es), mais fréquemment effectuée durant les tournées de collecte. Il s'agit de procéder au plus beau lancer de sac-poubelle possible en direction de la trémie du camion-benne : la distance parcourue et la courbe réalisée par le sac sont des indices de la beauté du geste ; l'atteinte de la cible celui de son efficacité. Puissance et habileté participent donc du jugement de beauté, et gare au malhabile qui explose le sac sur la chaussée. En sus du travail de balayage rendu nécessaire par sa maladresse, il aura à subir les moqueries de son collègue.

Dans un même ordre d'idée, Marcel Durand décrit ce qu'il nomme le « lancer de planche ».

« Revenant du stock avec sa planche, le Gros [...] s'immobilise dès qu'il se trouve dans l'allée intérieure de sa chaîne. Pas de chef en vue ? Prenant la planche par un bout, il lui imprime une brusque poussée. La planche ainsi propulsée plane un moment puis glisse le long de la chaîne avant de s'immobiliser dix mètres plus loin. [...] Aussi incroyable que cela puisse sembler, ces manipulations insolites n'occasionnent aucune détérioration sérieuse. Le côté de la planche qui entre en contact brutal avec le sol est celui de la ferraille. Disons que le Gros teste la qualité du produit. Il résume le résultat de ses recherches par ce slogan : "Peugeot, c'est costaud. Ça plie mais ça casse pas." » ([1990], 2006, p. 64-65).

Outre leur dimension potentiellement drôle pour les collègues, ces pratiques ludiques entrant clairement en contradiction avec les prescriptions du travail ont bien vocation à réaliser une partie des activités (charger des sacs-poubelles dans une trémie, transporter une planche de bord avant son montage), mais en leur imprimant une originalité et une habileté rendues visibles aux yeux des pairs : ces derniers sont donc à la fois témoins de cette autonomie procédurale et juges de sa qualité d'exécution. De la sorte, le collectif de travail s'organise autour de pratiques autonomes jouant délibérément avec les prescriptions, de manière à préserver un espace d'entre-

soi où sont affirmés et éprouvés les fondements du jugement de beauté d'une manière qui diffère de celle existant dans les moments où le rapport ludique au travail ne s'exprime pas (par exemple, quand des ouvrier/ères font preuve de leur maîtrise, de leur virtuosité en présence d'un chef).

### 2.1.3/ Jeu d'esthétique architecturale

À la différence des performances esthétiques, la troisième forme de jouer inspiré entretient des rapports avec le jugement de beauté en restant dans des limites « orthodoxes<sup>387</sup> » par rapport aux règles de métier. Dans ce que je nommerai un « jeu d'esthétique architecturale », ce qui importe, c'est de jouer avec les formes, les volumes, les matériaux de manière à déboucher sur une construction géométriquement et physiquement la plus réussie possible, en comparaison des performances architecturales réalisées par les collègues, mais également en regard des objectifs visés lors de la réalisation des activités. Pour illustrer cette forme de jouer, je m'appuierai sur deux exemples très différents, l'un tiré du secteur de la logistique, l'autre de celui de l'incinération des ordures ménagères.

David Gaborieau a décrit avec une grande précision la manière dont les préparateur/trices de commande travaillant dans les entrepôts de la grande distribution alimentaire<sup>388</sup> avaient vu leurs activités modifiées par l'arrivée de la commande vocale. En particulier, ces changements avaient pesé sur les conditions de construction de ce que l'on nomme, chez les préparateur/trices de commande, des « belles palettes ».

« Pour parvenir à empiler jusqu'à 200 colis sur un même support, le préparateur doit être capable d'identifier les colis les plus lourds et faire en sorte qu'ils constituent la "base" de sa palette. À l'inverse, l'empilement des colis volumineux mais légers est retardé le plus tard possible étant donné leur manque de stabilité. Ce jeu de construction est une forme de savoir-faire considérée comme primordiale dans le métier de préparateur. Si l'aspect ludique est reconnu de tous – l'activité est régulièrement assimilée au jeu vidéo "Tétris" – il ne faut pas sous-évaluer les qualités que requiert cet aspect du travail. » (2012, §20-21)<sup>389</sup>.

---

<sup>387</sup> Bien que l'exemple de la « tourelle » développé plus bas puisse être rapproché d'une forme davantage « hétérodoxe », en raison de désaccords à son égard parmi les ouvriers (et la désapprobation de la hiérarchie).

<sup>388</sup> À l'occasion d'une expertise CHSCT menée en 2018 dans un entrepôt multi-métiers de la grande distribution, j'ai pu observer des dynamiques similaires avec des produits non alimentaires.

<sup>389</sup> Lors d'une expertise CHSCT dans le secteur de la gestion des déchets nucléaires, réalisée en 2014, il était apparu que les techniciens du site mobilisaient également la comparaison avec le Tétris quand il s'agissait d'expliquer en quoi consistait le travail d'entreposage des différents fûts de déchets nucléaires. Toutefois, en raison de l'absence d'un jugement de beauté directement arrimé à ce jeu de Tétris (notamment parce qu'un fût est bougé à distance, souvent en plusieurs heures, ce qui brouille le rapport pratique entre jeu et activité), je le considère comme différent de ce qui se donne à voir dans les entrepôts de la grande distribution.

La prévention de Gaborieau vis-à-vis de l'emploi du terme ludique doit sans doute être rapprochée de la « mauvaise réputation » dont souffre généralement le jouer ; on aura compris que cela n'est pas mon cas : pour jouer de manière à travailler, il est nécessaire de maîtriser les règles de métier, sauf à courir le risque de passer pour un « clown » aux yeux des collègues :

« L'exercice est d'autant plus délicat qu'il est effectué sous contrainte de temps. Il faut donc poser le bon colis au bon endroit sans hésiter [...]. Un novice devra s'exercer durant deux à trois semaines avant de réaliser une "belle palette", c'est-à-dire une pile équilibrée qui ne déborde pas sur les côtés. Celui qui ne tient pas compte des critères du bon travail se voit l'objet de sanctions symboliques : les palettes non satisfaisantes sont dénommées "les monstres" et l'on se relaie sur la zone de quai pour dénigrer leur aspect et railler ceux qui les ont construites. » (*ibid.*, §21).

Ce qui est un peu surprenant de la part de l'auteur, c'est qu'il sous-estime la dimension esthétique de la « belle palette » (et de sa face obscure, les « monstres »), au profit de sa dimension instrumentale<sup>390</sup>, au motif qu'une « belle palette » permet de réaliser un gain d'espace dans les camions de transport :

« Les "tournées" des chauffeurs étant organisées de façon à optimiser le transport, le remplissage des remorques est calculé au plus juste. Si les palettes sont mal construites, elles prennent plus d'espace et peuvent donc gêner le chargement. Les ouvriers des quais considèrent ces défauts comme une entrave à leur activité et peuvent être amenés à appeler le préparateur pour qu'il recommence sa palette. » (*ibid.*, §22).

Il me semble pourtant que le critère esthétique est central ici, car il vient sanctionner la qualité du travail effectué de manière *absolue* (une « belle palette » est une belle architecture en tant que telle et est jugée par les pairs selon certains critères précis) et *relative* : la « belle palette » va de surcroît faciliter le travail de coordination horizontale avec les chargeurs, quand les « monstres » vont la dégrader, puisqu'il faut les reprendre à quai. De la même manière, une « belle palette » joue directement dans la qualité de la coopération transverse

« puisque les préparateurs chevronnés disent tenir compte de la façon dont leur palette va se maintenir lorsqu'elle sera ouverte dans les rayons du magasin. Si les colis sont empilés de façon désordonnée, ils risquent de tomber lorsque l'employé du magasin découpera le film plastique qui les entoure. » (*ibid.*, §22).

Ainsi, le jugement esthétique concernant une « belle palette » ne s'arrête pas au versant « montage » du jeu architectural : il s'élargit au versant « démontage », au moins en puissance (puisque les préparateur/trices de commande ne le vérifient pas *de visu* et de manière directe – en revanche, ils/elles peuvent avoir des retours *via* les commentaires que leur font des chauffeurs),

---

<sup>390</sup> « Contrairement à ce que pourrait laisser croire l'usage du lexique de la beauté, la construction des palettes n'est pas dictée par un idéal esthétique, bien que cette dimension puisse entrer en jeu. Si l'empilement des colis doit être équilibré et ne pas dépasser la largeur du support en bois, c'est avant tout pour faciliter le travail du personnel de quai. » (Gaborieau, 2012, §22).

ce qui fait de la « belle palette » un médiateur de la coordination horizontale qui se joue à distance avec les employé-es des magasins<sup>391</sup>. Enfin, dernier argument plaidant pour l'importance du critère esthétique : sa mise à mal avec la commande vocale, qui pose de nombreux problèmes d'efficacité productive pour les ouvrier/ères n'y ayant pas renoncé.

« Sous commande vocale, sans support papier, le préparateur est informé de la nature de la commande point par point, colis après colis. Il n'a donc plus la possibilité de “faire mentalement la palette”, de construire son parcours au préalable, en fonction d'une estimation du poids et du volume des colis. Il doit se contenter de prendre les colis un à un, tel que le lui indique la voix numérique. La rapidité d'exécution ne dépend donc plus vraiment de la faculté à organiser son travail de façon intelligente mais seulement de la capacité à suivre un rythme élevé sous assistance vocale. Les préparateurs se contentent désormais d'empiler rapidement les colis sur la palette, quitte à enrouler cette dernière de rouleau adhésif pour qu'elle ne tombe pas en cours de commande, comme seuls les débutants le faisaient auparavant. Le temps de l'activité a été restreint au temps de l'exécution du geste augurant ainsi un processus de déqualification du travail. Les préparateurs les plus expérimentés continuent de réaliser de “belles palettes”, mais l'exercice implique désormais une perte de temps puisqu'il faut entreposer les colis gênants à l'arrière du chariot électrique et attendre le moment opportun pour les empiler. » (*ibid.*, §26)<sup>392</sup>.

Les descriptions de David Gaborieau permettent de repérer une seconde dimension propre à cette forme de jouer inspiré : l'architecture de la « belle palette » n'est pas seulement géométriquement impeccable, elle peut également atteindre des hauteurs importantes, qui rendent nécessaire la maîtrise d'un art de la conduite d'engin pour ne pas faire tomber la « tourelle<sup>393</sup> ». Le jeu de construction se fait alors jeu d'équilibre, ce qui n'est pas sans faire penser à une version géante du Jenga®, jeu d'empilage consistant à construire une tour en bois en retirant chacun à son tour une pièce de l'édifice pour la replacer ailleurs, sans faire tomber l'ensemble. Pourtant, l'auteur privilégie de nouveau le principe d'efficacité pour analyser cette pratique ludique (gagner du temps en ne s'arrêtant pas pour fixer les colis) :

« Les préparateurs qui ne parviennent pas à réaliser ce tour de force sont contraints d'arrêter leur véhicule pour attacher les colis à l'aide de ruban adhésif lorsque l'empilement atteint une certaine hauteur. Mais cette perception de l'efficacité est propre aux “anciens” et est régulièrement source de débats. La direction condamne clairement cette méthode en soulignant le prix des produits abîmés ou

---

<sup>391</sup> La « belle palette » peut donc également nourrir le jugement d'utilité des préparateur/trices de commande les plus expérimenté-es.

<sup>392</sup> Cette dimension problématique avait déjà été relevée par Philippe Davezies : « La transformation du métier avec l'introduction de la commande vocale est considérable. Auparavant, le salarié assumait une double responsabilité. Il veillait évidemment à ce que la commande soit correctement satisfaite, mais il mettait sa fierté et démontrait son habileté professionnelle en montant “une belle palette”. [...] Actuellement, le salarié garde le titre de préparateur de commande mais il n'exerce plus de responsabilités vis-à-vis de celle-ci. De même, la hiérarchie continue à parler de “la belle palette”, mais le préparateur se trouve dans la situation d'un maçon qui devrait construire un mur en pierres sans pouvoir se le représenter achevé, en utilisant des pierres de qualité et de forme très diverses sans avoir d'influence sur l'ordre dans lequel elles lui sont fournies, et sans même la possibilité de savoir ce que seront les suivantes. Ce point a été souligné : la commande vocale s'accompagne d'une “énorme perte de visibilité”. » (2008, p. 23).

<sup>393</sup> « Chez les préparateurs ayant une certaine ancienneté, le “jeu” est parfois poussé à son paroxysme avec la construction de palettes approchant 1,80 mètre, des chefs-d'œuvre qui sont surnommés les “tourelles”. L'ouvrier fait ainsi preuve de sa virtuosité en parcourant, à faible vitesse, les allées de l'entrepôt sur un transpalette chargé d'une “tourelle” de colis, laquelle tangue inévitablement mais sans tomber. » (Gaborieau, 2012, §23).

cassés lors des chutes de colis, mais sans avoir, jusque-là, la possibilité de contrôler l'activité. » (*ibid.*, §23).

La conduite de la « tourelle » engage bien un jeu d'équilibre en plus de la dimension esthétique liée à la « belle palette », ces critères de jugement de beauté ne faisant par ailleurs pas consensus parmi les préparateur/trices de commande (ce qui indique en creux leur importance), en raison des tensions qu'ils ne manquent pas de faire naître avec les critères de jugement d'utilité portés par la hiérarchie (aller vite, sans casse) et privilégiés par une partie des ouvrier/ères (visiblement celles/ceux davantage soucieux/euses de productivité économique). Indéniablement, les préparateur/trices de commande ne partagent pas tou-te-s cette forme de jouer inspiré ; on verra plus loin que certain-es s'engagent davantage dans les « jeux productifs ».

Le second exemple de jeu d'esthétique architecturale m'a été décrit par des salariés d'une usine d'incinération des ordures ménagères, lors d'une expertise CHSCT menée en 2017-2018. Il concerne plus spécifiquement une catégorie d'ouvriers : les pontiers. Ces salariés ont la responsabilité de la surveillance des activités de déchargement des déchets par les bennes à ordures ménagères (BOM) et de la prise en charge des détritux une fois dans la fosse, qui fait 10 mètres de profondeur et dans laquelle ils peuvent stocker 3 000 tonnes de déchets (jusqu'à une vingtaine de mètres de hauteur).

Depuis leur poste de travail, les pontiers manœuvrent un pont roulant et un grappin grâce auquel ils peuvent effectuer plusieurs activités. D'abord, surveiller les réceptions de déchets : quand le conducteur d'une BOM a déchargé les ordures dans la fosse, au moment où le camion vide quitte le bord du quai, « *je vais derrière et je prends les déchets qui sont restés dessus* ». Retirer immédiatement les déchets tombés en bord de quai facilite le travail des autres chauffeurs de BOM, surtout aux heures de pointe. La seconde grande activité, toujours menée avec le grappin, consiste à construire un « *beau tas* » dans la fosse : « *un beau tas dans la fosse : c'est bien large, bien droit et bien mélangé.* » Selon un salarié interviewé, il faut environ un an pour apprendre à monter un « *beau mur* », c'est-à-dire un tas droit, idéalement situé à environ trois mètres du bord de la zone de déchargement (ce qui correspond à la largeur de la taille du grappin), qui ne s'écroulera pas sous son propre poids ou en raison d'une instabilité liée à sa taille trop haute.

Or, entre pontiers existent des concours du plus grand mur : dans cette usine, le record couvrait la largeur de la fosse moins trois mètres, pour une hauteur de vingt mètres. Certains réussissent à monter un mur droit en une seule fois, sans s'y reprendre pour obtenir une stabilité suffisante ; d'autres défont un mur pour le refaire en mieux. Mais dans tous les cas, « *le meilleur pontier, on*

*le connaît tous.* » Quant à certains pontiers, ils ne parviennent pas à égaler ces prouesses techniques et esthétiques : « *Moi je n'y arrive pas. Chaque fois que je monte, ça ne tient pas.* » Pourtant, ce salarié savait *théoriquement* comment cela doit être fait pour tenir ; son sens pratique faisait cependant défaut. Or, mal monter le mur rend les jours suivants plus difficiles à gérer, du fait d'un manque de place possible dans la fosse.

À cette dimension de performance architecturale du beau travail de pontier, vient s'ajouter une dimension classificatoire qui joue directement sur la bonne combustion des déchets. En effet, il existe une technique particulière pour gérer le contenu de la fosse en fonction des différents éléments présents et leur état – notamment le degré d'humidité<sup>394</sup>.

*« Je connais ma fosse. Je repère les déchets. Le matin, je sais ce qui arrive : tout ce qui est clair, c'est léger, ça brûle, et tout ce qui est noir, c'est du lourd, ça ne brûle pas. Il faut mélanger au mieux au moment de la réception, et quand on alimente le four, il ne faut pas mettre que du clair ou du foncé. »*

Il faut donc avoir le « coup d'œil » pour repérer les différents types de déchets présents dans la masse détritique à première vue informe, et donc procéder à une mise en ordre du désordre en vue d'alimenter les fours le mieux possible. Cette mise en ordre passe notamment par la capacité à manipuler le grappin suffisamment finement pour pouvoir retirer certains déchets de la fosse, particulièrement ceux qui sont volumineux (une cuisinière, un bac plastique de 1 000 litres, etc.) et qui risquent de boucher le four. Existe donc un réel plaisir à faire ce métier : « *Mon jouet, c'est quand je peux monter le mur.* » Or, au moment de l'enquête, ce plaisir avait disparu à l'occasion d'une mise en arrêt prolongée des installations : des décompensations graves avaient alors fait leur apparition, car l'ennui et les sentiments d'inutilité et de déqualification s'étaient durablement installés, sans jamais être jugulés par la possibilité de regarder des séries ou de jouer sur son téléphone portable pendant leurs heures de travail. C'est que si le jouer inspiré est directement arrimé aux activités, c'est la même chose pour le jouer défensif, qui demande plus que des solutions technologiques individuelles pour pouvoir déployer ses effets en matière de protection de la santé mentale.

## 2.2/ Le jouer défensif

---

<sup>394</sup> Un salarié m'a expliqué que, selon lui, la ville faisait « *n'importe quoi* » avec le ramassage des déchets et notamment le tri : il y a du plastique, du papier, du verre, des encombrants de tous types, beaucoup de végétaux (visiblement souillés aux hydrocarbures, donc impropres au compost), et les jours de pluie il y a beaucoup d'eau dans les déchets. Problème : comment charger des déchets homogènes avec tant d'éléments humides ou peu inflammables, pour que la combustion soit bonne ? Comment donc limiter la production d'imbrûlés ? On voit ici que le travail des pontiers (et des chefs de bloc qui s'occupent de l'entretien des « *belles flammes* ») dépend de la qualité de la coopération transverse (avec les riverains en particulier). Élément supplémentaire de complexité de leur travail pouvant influencer directement sur le jugement de beauté.

Dès les années 1950, Donald Roy montrait que de petits jeux pouvaient être élaborés par les ouvriers engagés dans des opérations productives répétitives, de manière à négocier « avec cette redoutable “bête noire” qu’est la monotonie. » ([1959] 2006, p. 155). À travers plusieurs exemples, dont les plus simples avaient une efficacité toute relative<sup>395</sup>, le sociologue du travail américain avait posé les fondements de ce que les recherches en psychodynamique du travail analyseraient avec précision plusieurs décennies plus tard : le jouer constituait un support au cœur même des activités productives permettant de limiter la survenue d’affects négatifs durant le travail, comme l’ennui, la peur (Dejours, [1980] 1993) ou encore le dégoût (Molinier, [2003] 2006 ; Gernet et Le Lay, 2011). Dans ce cadre, le jouer possède une dimension défensive, protectrice de la santé mentale des travailleur/euses engagé-es dans le travail ; grâce à ses caractéristiques spécifiques, le jouer détourne l’attention du sujet de sa souffrance, et oriente pratiques et pensées vers l’amusement et le plaisir, activement recherchés pour eux-mêmes.

« La découverte de la rationalité subjective (ou pathique) des conduites en situation de travail a permis de donner un sens à nombre de comportements dangereux ou insolites jusqu’alors inexplicables. Ainsi les compagnons organisent-ils des concours d’habileté où ils *jouent* à se lancer et à rattraper leurs outils au vol. De leur côté, les brancardiers ou les internes en chirurgie *jouent* au foot avec des baquets remplis de champs opératoires imprégnés de sang, voire, quand il s’en trouve, avec des parties de corps amputés, etc. De victimes passives d’un “pépin” ou d’une défaillance toujours possibles, les hommes se placent en position d’agent actif d’un défi, d’une attitude provocatrice ou d’une dérision vis-à-vis du risque, en d’autres termes, ils opèrent un retournement du rapport subjectif aux contraintes pathogènes. » (Molinier, 2000, p. 29-30).

En participant pleinement aux stratégies défensives collectives, le jouer n’est pas conçu ou perçu par les travailleur/euses comme ayant pour finalité de pouvoir travailler<sup>396</sup>. Il est davantage envisagé comme une fin en soi, parce que c’est « *marrant* », « *fun* », bien que la souffrance ait été, au départ, première : le novice doit incorporer les stratégies défensives avant que celles-ci n’agissent efficacement sur la perception des situations inquiétantes ou gênantes. Une fois cela fait, le plaisir lié au jouer finira par être recherché pour lui-même, puisque la maîtrise des activités et les éléments ludiques défensifs relègueront la perception des affects négatifs aux confins de la conscience. C’est en cela que la configuration ludique élaborée peut donner l’impression de se substituer à la configuration productive, quand elle vient en fait en renforcer les conditions de viabilité. De ce point de vue, la littérature et mes terrains empiriques m’ont

---

<sup>395</sup> « Dans la pratique, ces jeux n’étaient pas aussi intéressants qu’ils peuvent le paraître quand on les raconte. La charge affective était faible et le courant intellectuel passait peu. » ([1959] 2006, p. 164-165).

<sup>396</sup> Donald Roy est, de ce point de vue-là, un contre-exemple, puisqu’il lie directement lutte contre l’ennui et élaboration de jeu(x). Toutefois, on peut se demander dans quelle mesure cette intelligibilité ne découle pas d’un effort de réflexivité *postérieur* au déploiement des pratiques ludiques au cours du travail. Dominique Dessors ([1991] 2009) montre à cet égard que l’entière compréhension de l’usage du Scrabble lors des tours de garde des ouvriers de la pétrochimie a dû en passer par des discussions collectives.

permis de distinguer quatre grandes déclinaisons possibles du jouer défensif : des performances kinesthésiques, des performances dramaturgiques, des performances abstractives et des performances agonistiques.

### 2.2.1/ Performances kinesthésiques

La première déclinaison du jouer défensif prend la forme de « performances kinesthésiques » où il s'agit de faire l'expérience de la griserie, de manière à lutter contre la routine pesante des activités. Mon travail à partir du métier d'éboueur m'a permis de repérer ce type de jeux. Leur réalisation en est facilitée par le fait que les activités sont menées en extérieur, avec le concours de camions permettant de recréer les conditions propres à l'*ilinx* des manèges de foire. C'est ainsi que certains éboueurs pratiquent le « surf », c'est-à-dire se tiennent en équilibre sur un pied à l'arrière de la benne lorsqu'elle roule, le reste du corps imitant un surfeur sur sa planche<sup>397</sup>.

Mais ces performances peuvent également être réalisées en recourant à une catachrèse ludique, comme le montre l'illustration ci-dessous.



Source : Collectif Ripeurs.

<sup>397</sup> On peut penser que certains coureurs cyclistes professionnels pratiquent ce genre de jeux, lorsqu'ils effectuent des « figures » avec leur vélo, à l'exemple de Peter Sagan le 18 juillet 2019, lors de la douzième étape du Tour de France 2019 : ayant abandonné quelques instants ses compagnons d'échappée, le triple champion du monde slovaque se lança dans une accélération au pied d'une petite « bosse » qu'il conclut, au sommet, en exécutant un « saut de cabri » (en faisant décoller l'arrière de son vélo). Cette performance kinesthésique, à un moment crucial de la course (l'échappée du jour commençait à prendre forme), n'a aucun sens du point de vue du seul rapport à l'activité cycliste. En revanche, Peter Sagan, connu pour ses qualités de sprinteur et de puncheur, dit détester s'ennuyer durant les courses et, selon Laurent Jalabert (ancien cycliste professionnel et commentateur sur le Tour de France), le Slovaque « dit souvent qu'il s'amuse. »



Source : Collectif Ripeurs.

Les commentaires amusés des utilisateurs de la page Facebook du Collectif Ripeurs et le nombre de partages et de « likes » montrent que cette performance kinesthésique ne choque pas les professionnels. En fait, non seulement elle ravive des souvenirs à certains, mais elle stimule l'imagination d'autres, prêts à se lancer des défis pour imiter la prouesse du « *performer* à roulettes » tracté par la BOM...

### 2.2.2/ Performances dramaturgiques

La deuxième déclinaison du jouer défensif est ancrée dans la *mimicry*, puisqu'elle renvoie à des « performances dramaturgiques » au cours desquelles les travailleur/euses créent et endossent une identité d'emprunt à partir de laquelle ils/elles déploient leurs actions en direction du public concerné par la représentation. Comme c'était le cas avec les performances esthétiques (jouer inspiré), le corps des travailleur/euses se trouve ici particulièrement engagé : il s'agit en effet de réaliser une prestation crédible aux yeux d'autrui, impliquant de ce fait à la fois des capacités d'observation et de mimétisme qui mobilisent les perceptions sensorielles et les habiletés gestuelles de leur auteur-e.

Les données empiriques dont j'ai pu prendre connaissance indiquent que le genre pèse de tout son poids dans ces performances dramaturgiques. Ce n'est pas étonnant, puisque l'on sait que les stratégies de défense, en particulier collectives, sont très sensibles aux dynamiques propres aux rapports sociaux de sexe (Molinier, 2004). Dans les collectifs féminins, la performance

dramaturgique demeure interne à l'équipe de travail<sup>398</sup>. Comme c'est le cas pour l'humour (Robinson et Smith-Lovin, 2001), le jouer défensif féminin est davantage inclusif que sa forme masculine. Il s'agit avant tout de rire entre-soi, de se détendre, de faire dériver l'excitation pulsionnelle d'un affect négatif comme la colère ou l'agacement vers une forme de moquerie légère où toutes les membres du collectif sont invitées à participer, au moins à titre de public.

C'est ce qu'a montré Barbara Pentimalli à propos des agents d'accueil du Centre d'information administrative madrilène :

« le “double jeu” de l'agent (par le biais d'une insulte, une grimace grotesque, une imitation caricaturale du ton de voix), contredisant de façon désinvolte et effrontée la comédie de la politesse jouée au téléphone avec l'utilisateur, est également très comique. Mis en scène pour le public des pairs, il déclenche le rire. Comme ce jour où une agent, imitant le ton autoritaire et le débit saccadé d'un postulant au concours de la police, s'est exclamée d'un ton enjoué : “Il parlait comme un militaire, il avait vraiment l'air d'un policier !”. [...] L'approbation amusée des collègues témoins de ces prouesses comiques apporte un réel moment de gaieté. L'agrément apporté par le public des collègues, riant des plaisanteries et appréciant ces moments de détente joviale, n'est pas anodin. L'improvisation d'une plaisanterie est une façon de montrer aux camarades que la pénibilité du métier ne domine pas qui en rit et que c'est justement par le biais de l'humour qu'il s'en libère. » (Le Lay et Pentimalli, 2013, p. 165).

Dans cet « artifice comique de la triangulation » (*ibid.*, p. 172), il ne s'agit pas d'être méchante ou agressive vis-à-vis du tiers absent, contrairement à ce que laisse entendre Goffman. Plus fondamentalement, ce qui compte, c'est que la moquerie imitative tombe suffisamment juste pour qu'elle fasse sens, aux yeux des membres de l'auditoire, *du point de vue du travail*. Ici, mime burlesque et improvisation théâtrale, « qui permettent la communication secrète entre collègues, soudant une complicité clandestine, apportent un moment de distraction joviale, cassent la monotonie du travail et parviennent à rendre amusante une routine langagière exaspérante. » (*ibid.*, p. 173).

De la sorte, ces performances dramaturgiques s'organisent selon une logique similaire aux stratégies de défense collectives féminines : il s'agit non d'effacer la souffrance du champ de la perception, mais de la domestiquer en « encerclant » le réel du travail *via* le jeu sur ses manifestations et ses significations. Et parfois, cela conduit les collectifs de travail à « aspirer » l'élément même de leur souffrance, comme Pascale Molinier l'illustre très bien à partir d'un

---

<sup>398</sup> Erving Goffman, en s'appuyant sur un travail de Frances Donovan, rend compte d'un jeu de même nature ([1956] 1973, p. 164-165), qu'il inclut dans ce qu'il nomme « la communication étrangère au rôle ». Le sociologue américain insiste sur la dimension morale du jeu : il s'agit avant tout de dénigrer en privé des gens que l'on respecte en public pour « maintenir le moral de l'équipe » (*ibid.*, p. 168). En revanche, il ne discute pas sa dimension genrée, notamment parce qu'il mobilise des exemples de dénigrement sans jouer concernant également des groupes d'hommes, rapprochement qui a le désavantage de brouiller les frontières sexuées visibles dans les configurations professionnelles.

collectif soignant. La psychologue du travail raconte comment une cadre de santé d'un service de réanimation, connue pour être « un tantinet psychorigide » (2015, p. 137), pour ne pas dire « agressive-sadique » ([2003] 2006, p. 115), s'est laissé entraîner dans une performance collective d'un genre particulier :

« Par une indiscretion, les infirmières ont su qu'elle prenait des cours de danse classique. Le contraste avec son physique de quinquagénaire "petit pot à tabac", ses cheveux coupés au carré au dessus de mâchoires bien dessinées et d'un menton relevé, est immédiatement loufoque, elle le sait, elle en joue. Les infirmières ont fait le pari de louer des tutus et de l'entraîner à danser avec elles dans les couloirs de la réa. » (2015, p. 137).

La cadre de santé décrit l'effet de contraste entre son physique et la légèreté attendue d'une ballerine, la *mimesis* ayant visiblement un caractère grotesque qui emporte le rire de toute l'équipe.

« Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Le lendemain un malade interpellera son médecin : "Hé docteur, cette nuit j'ai vu danser des femmes en tutus". On lui prescrira donc un neuroleptique bien connu. Hilarité générale, à l'annonce de la prescription, certaines en pleurent de rire. Ces histoires et les fous rires qui en accompagnent le déroulement ont une dimension de catharsis. Cette cadre infirmière a raison, on ne peut faire ce travail, aussi près des corps, aussi près de la mort, sans devoir collectivement purger parfois les passions, se "lâcher", se "défouler", "déliner". » (*ibid.*, p. 138).

On trouve exprimées des similitudes avec le jouer subversif sous forme de *paidia* analysé plus haut. Toutefois, les dimensions défensives prennent ici clairement le dessus vis-à-vis d'intentions résistancielles destinées à s'opposer à l'organisation du travail. C'est également le cas pour ce qui concerne les performances dramaturgiques développées par les collectifs masculins. À la différence des précédentes, ces pratiques sont exécutées de manière non dissimulée : la *mimicry* est déployée comme une représentation théâtrale, une sorte de *one-man-show* qui s'oppose frontalement au/à la spectateur/trice et à son affectivité réelle ou supposée (dégoût, mépris, etc.). Marcel Durand donne un exemple savoureux de ce type de performance.

« Nous sommes les ouvriers modèles de la chaîne... Et plus modestement, les ouvriers de la chaîne modèle. Chaque jour donc, vers les dix-onze heures ou les seize-dix-sept heures, de nouveaux visages viennent découvrir l'univers fascinant d'une usine automobile. Ils ne sont pas déçus. S'il y a des filles, des femmes, les sifflets fusent. Si ces messieurs portent la cravate, ils se font traiter de feignants. Nous leur faisons aussi des grimaces, comme des singes dans un zoo. Puis nous montrons aux gens de la ville ce que des OS en captivité sont capables de faire. Et hop ! À l'intention de nos charmants visiteurs, Gringo fait une démonstration gratuite et personnelle du montage d'une planche de bord : après l'arrivage en catastrophe du matériel dans la caisse et la voltige des fils et connecteurs pour une mise en place suspecte, c'est le départ du cinquante mètres avec un franchissement d'une caisse d'un bond en figure libre (seul). Puis c'est le retour au pas de gymnastique avec franchissement en figure imposée (avec la planche) d'une caisse » ([1990] 2006, p. 65-66).

C'est une autre forme de *mimicry* qui m'a été décrite lors de mon terrain chez les éboueurs parisiens.

### Extrait de carnet de terrain, décembre 2007

À un moment, le camion bloque la circulation (voie à une file, avec des véhicules en stationnement). Un mec en gros 4x4 klaxonne, alors qu'on charge des conteneurs sur un rythme qui tuerait un sénateur. Xavier me dit alors : « Eh ben en plus, je vais prendre le temps d'aller changer le sac (un RDP<sup>399</sup>) sans courir. Du moment que tu fais bien ton boulot, on peut rien te dire, c'est ça qui est bien. » Et la tournée reprend. Sur le marchepied, il me glisse : « C'est pour ça que je fais le fou des fois. Les gens ont peur quand tu fais le fou, parce qu'ils ne savent pas comment tu vas réagir. » Feindre un comportement de folie (en criant, en riant fort d'une manière bizarre, en tapant du poing sur un conteneur, etc.) comme tactique de gestion de la relation de service ! Il fallait y penser.

On voit à travers cette manière de « mimer la folie » que le jouer défensif a pour but de faire naître un sentiment d'étrangeté chez l'utilisateur récalcitrant : modeler les apparences dans une performance apparemment incontrôlée doit conduire chez lui à la transformation d'un affect négatif (l'énervement) en un autre (la peur). De cette manière, le jouer défensif, par son agressivité plus ou moins feinte, vient soulager le ressenti affectif négatif du *performer* en détournant l'excitation pulsionnelle vers un acte ludique amusant, dont le succès auprès des collègues peut procurer un plaisir supplémentaire. Or, ce point n'est pas anodin pour la santé mentale, car comme l'écrit Durand, il s'agit après tout de « faire le fou pour ne pas le devenir » ([1990] 2006, p. 78).

#### 2.2.3/ Performances abstractives

La troisième forme de jouer défensif concerne une population de travailleur/euses chez qui les pratiques du jouer ont été, en France du moins<sup>400</sup>, longtemps passées sous silence : les cadres. Récemment toutefois, Marie-Anne Dujarier a rendu compte de ce que je me propose de nommer des « performances abstractives », au sens où elle montre que les managers jouent intellectuellement avec des éléments abstraits tirés de leurs activités.

« Ils doivent, sous contrainte de temps, combiner, penser, agencer, classer, ranger, créer, inventer, rechercher, comprendre, dénouer des énigmes, écrire des textes convaincants, etc. À la manière dont un joueur s'attaque à un casse-tête ou à un sudoku, la tâche des jeunes planneurs<sup>401</sup> demande et offre à la fois d'exercer son intelligence pour manier et agencer des abstractions avec habileté, rapidité et justesse. » (2015a, p. 220).

<sup>399</sup> Réceptacle de propreté.

<sup>400</sup> Michael Maccoby (1976) avait identifié cette tendance chez les hauts managers des grandes entreprises américaines des années 1970. Selon lui, les *gamesmen* considéraient les affaires comme un jeu consistant non pas à bâtir des empires, mais à organiser des « équipes gagnantes ». Pour eux, seul comptait le plaisir de jouer et de gagner (l'une de leur principale peur étant de se voir étiquetés comme « losers »), de manière à lutter contre l'ennui de leur vie quotidienne. L'apprentissage et la pratique des sports collectifs constituaient un point commun à de nombreux managers. Maccoby jugeait que ces « joueurs » véhiculaient le fair-play et la sportivité, et ne prenaient pas de plaisir particulier à assister à la défaite d'un autre homme. Nous allons voir que cet aspect a évolué depuis.

<sup>401</sup> Les planneurs dont parle Dujarier ne sont pas à confondre avec les « planneurs stratégiques », chargés d'élaborer les stratégies de communication d'une marque et d'en coordonner la bonne exécution créative.

Dans ce cadre où l'intelligence du corps paraît se rétracter sous une forme strictement cognitive, le réaménagement catachrétique ludique d'éléments tirés des activités effectives emprunte d'emblée une forme symbolique – ce sont des « jeux de l'esprit ». Cette dernière déréalise d'autant plus facilement le rapport à l'activité que le cadre fictionnel mis en place par les managers opère une disjonction logique entre les différents éléments : par exemple, jouer avec une réorganisation du travail d'un côté et jouer avec un plan social de l'autre, sans jamais penser le lien entre les deux. Et lorsqu'ils/elles évoquent un dispositif dont ils ont la charge, les managers le caractérisent régulièrement sous la forme, là aussi symboliquement transformée, du jouet :

« Ils expliquent le plaisir à comprendre leurs subtilités et leurs failles. Ils disent “s’amuser” à créer des extensions, sophistiquer des automatismes, rendre le dispositif plus beau, plus ergonomique, voire le “customiser”, comme on le ferait d’une voiture. Cette activité contient une dimension ludique qu’ils explicitent parfois lorsqu’ils désignent les dispositifs dont ils s’occupent comme leur “joujou” ou leur “bébé”. » (*ibid.*, p. 221).

Bien que l'auteure ne le souligne pas, le passage précédent illustre avec éclat ce que la voie sublimatoire dans le travail peut devoir au jouer : le fantasme vitaliste propre à la corpspropriation se fait ici tellement puissant que les managers parlent de dispositifs abstraits comme d'entités matérielles transformées avec soin (*customisation*), voire comme la « chair de leur chair » (bébé), deux évocations où percent des désirs profonds chez celles et ceux qui les profèrent. Et comme le rapport au « geste d'esprit » se trouve sous-tendu par un jugement de beauté (proféré par le/la joueur/euse ou par ses collègues<sup>402</sup>), la dimension sublimatoire n'en est que plus forte.

Pour autant, dans ces pratiques, ce qui frappe, ce sont leurs éléments défensifs. En effet, les transformations symboliques, tout en contribuant à la création du cadre fictionnel où les performances abstraitives se déroulent – souvent sous forme compétitive<sup>403</sup> –, soutiennent le déploiement de trois stratégies défensives identifiées il y a déjà plusieurs années par la psychodynamique du travail. D'abord, la stratégie collective défensive dite du « cynisme viril<sup>404</sup> », qui consiste, chez les cadres,

---

<sup>402</sup> « L'évaluation qui compte pour eux est celle que formulent les autres “joueurs”, c'est-à-dire leurs pairs et leurs employeurs dans leur spécialité. Nous savons que, pour faire carrière, un “bon” professionnel “ne se pose pas de questions”, manie les abstractions avec brio et “lance des projets innovants”. C'est à l'aune de ces critères-là que le planneur peut gagner des parties. » (Dujarier, 2015a, p. 222).

<sup>403</sup> « Être plus malin, plus rapide ou plus exact que la machine, ou bien créer des compétitions imaginaires avec d'autres travailleurs qui interviennent sur elle, procure aussi des plaisirs d'ordre ludique, analysent les planneurs. » (Dujarier, 2015a, p. 221).

<sup>404</sup> « Ici, la virilité est caractérisée par l'apprentissage de conduites qui permettent à un travailleur d'infliger, sans mot dire, la souffrance ou la douleur à autrui pour ne pas être exclu de la communauté des hommes, ne pas être méprisé sexuellement et *in fine* pour ne pas être qualifié de lâche ou de pleutre. Par conséquent, si certains apportent

« à opposer à la souffrance d'avoir à faire les “basses besognes” un déni collectif. Non seulement les hommes ne craignent pas la honte, mais ils tournent cette dernière en dérision. Pour ce faire, ils vont jusqu'à la provocation. De problème éthique, il n'y en a pas ! “C'est le travail, un point c'est tout !” “C'est un travail comme un autre.” » (Dejours, 1998, p. 109).

Dejours ajoute que le déni seul n'étant cependant pas toujours suffisant pour se défendre, les cadres se lancent dans des surenchères viriles où le cynisme est bruyamment mis en scène devant les collègues, des chiffres et des mots tapageurs venant souligner l'absence de peur de « tailler » dans les effectifs plus que nécessaire.

« La virilité fait donc l'objet d'épreuves à répétition qui jouent un rôle majeur dans le zèle des travailleurs du “sale boulot”. Ensuite, on arrose cela au cours d'un repas, le plus souvent dans des restaurants réputés, où beaucoup d'argent est dépensé, cependant qu'on porte des toasts avec des vins coûteux et que l'on fait des plaisanteries grivoises et surtout vulgaires [...] dont le caractère commun est de mettre en exergue le cynisme, de réitérer le choix du parti pris dans la lutte sociale, de cultiver le mépris à l'égard des victimes<sup>405</sup> » (*ibid.*, p. 109-110).

À suivre Dejours, ces manifestations spectaculaires installent donc un esprit agonal parmi les participant-es (et leur auditoire), dans des espaces sociaux distincts<sup>406</sup> de l'entreprise (restaurants, hôtels) dont la fréquentation donne le sentiment aux cadres d'appartenir à une élite dominante (de « jouer dans la cour des grands » ?) sans commune mesure avec la « masse laborieuse ». Les descriptions de Dujarier permettent toutefois de compléter ces éléments cliniques et empiriques : le travail collectif d'élaboration et d'entretien du cynisme viril passe par des moments et des modes de déploiement plus banals au cœur même de l'entreprise et des activités.

« Ainsi, cette femme dont le travail consiste à acheter et restructurer des entreprises pour le compte d'une multinationale, nous dit : “C'est comme dans une cour de récré. Il faut savoir rendre les coups, tirer la couette à soi. On se bagarre en comité de direction. On se marre, quoi.” » (2015a, p. 222).

Notamment, cette cadre illustre ce que Nicky Le Feuvre (2008) appelle la posture de « virilité », qui renvoie à une transgression stratégique individuelle du modèle dominant des

---

leur concours à des actes que pourtant ils jugent répréhensibles sur le plan éthique, c'est par peur de perdre la virilité et échapper à la menace de castration symbolique. » (Duarte, 2017, p. 55).

<sup>405</sup> La dernière partie de la phrase de Dejours fait référence plus spécifiquement à l'« idéologie défensive du réalisme économique », qui « consiste, à l'insu de celui qui l'utilise, à donner à des jugements, des conduites ou des sentiments reconnus par le sujet lui-même comme absurdes, une justification logique, mais artificielle. La rationalisation a pour but de dissimuler les motifs authentiques à l'origine de ses comportements ou de ses pensées, car ces motifs véritables ne pourraient être reconnus sans produire une vive angoisse. » (Duarte, 2017, p. 55-56). Dujarier (2015a, p. 208) fournit quelques éléments épars à partir desquels on peut faire l'hypothèse que les performances abstraitives continuent à jouer un rôle lors de cette radicalisation de la stratégie défensive du cynisme viril. Certain-es cadres se présentent en effet comme héroïques, prêts au « sacrifice », seul-es en mesure de faire « tourner l'économie française », engageant leur corps dans un rythme de travail incessant et s'enorgueillissant de mettre leur vie privée et leur santé en danger... tout en expliquant devoir affronter un sentiment d'absurdité lié aux injonctions paradoxales fréquentes (*ibid.*, p. 210).

<sup>406</sup> Le premier espace social où les cadres sont amené-es à expérimenter et incorporer ces stratégies défensives sont les écoles de commerce et d'ingénieurs, comme l'a bien montré Roxane Dejours (2016).

rappports sociaux de sexe pour s'intégrer dans des métiers où la forte présence masculine pousse certaines femmes à adopter des attitudes et comportements ouvertement virils, comme ici « se marrer d'une bonne baston » en CODIR. Cette femme explique tranquillement que le principe agonal relevé par Dejours au cours de ces « rituels de conjuration » (1998, p. 110) se trouve affirmé dans le travail quotidien, à travers un *game* de « cour de récré ». Cette comparaison enfantine peut laisser l'impression d'une gravité moindre que celle découlant des batailles menées dans la « guerre économique » où se battent les cadres ayant le courage de le faire. En fait, présenter les choses sous la forme d'un « ce n'est qu'un jeu marrant » participe de la transformation symbolique de la réalité des activités effectives, et donc en euphémise la portée, le sens et le vécu subjectif. Quand on se bagarre comme dans une cour de récré, en se marrant, rien de grave ne saurait se produire *pour nous*. Pour *eux*, en revanche, c'est une autre histoire...

« Un spécialiste de la gestion des RH de cinquante-deux ans arrive à notre rendez-vous. À peine assis, il tente de me faire partager l'excitation et l'enthousiasme que lui procure la perspective de son nouvel emploi. Il consistera, explique-t-il, à «licencier cinq cents personnes en trois mois sans faire de vagues». Pour lui, c'est «un beau challenge». Il dit être «excité» par cette mission et avoir «hâte de commencer ce boulot», qui se présente, dit-il, comme une équation délicate à résoudre, sur laquelle il va pouvoir déployer son intelligence et son habileté : «ce n'est pas gagné ; c'est marrant comme défi» » (Dujarier, 2015a, p. 217-218).

Être en mesure de « se marrer » en restructurant des entreprises, de « s'exciter » à l'idée de « remporter des parties », « faire des coups » ou « pulvériser les concurrents en jouant sur leur terrain » (*ibid.*, p. 222), bref jouer à la déconstruction guerrière d'un univers productif en un espace social plus conforme aux attentes des donneurs d'ordre, grâce au maniement virtuose d'abstractions, participe directement au retournement du sens moral managérial opéré *via* le cynisme viril.

Lutter contre la souffrance éthique (et la honte et la culpabilité que cette participation à l'injustice peut provoquer<sup>407</sup>) se trouve facilité par un élément central des performances abstractives : leur dimension cognitive (sur laquelle Dujarier insiste particulièrement). En effet, la dimension corporelle du jouer, centrale, s'efface au profit d'un jeu de l'esprit replié sur lui-même, performance d'un *homo clausus* sans rapports avec ce qui ne relève pas du geste ludique, au moment même où disparaissent les enjeux matériels, corporels, (inter)subjectifs des activités

---

<sup>407</sup> À cet égard, dans un autre texte, Dujarier donne une précision intéressante : « Ceux qui ramènent du «réel» dans le jeu en évoquant les dimensions concrètes des dispositifs qu'ils manipulent, sont exclus, ou bien quittent leur poste de leur propre initiative. Inversement, feront carrière les «bons» professionnels, que l'on reconnaît, dans ce milieu, au fait qu'ils travaillent énormément, pour «optimiser la performance» de l'entreprise, «sans (se) poser de questions», en s'amusant. » (2016, p. 159-160). La psychodynamique du travail a montré depuis longtemps que les conduites de mise à l'écart visant les travailleur/euses questionnant ce que les autres ne veulent pas questionner indiquent en creux que les stratégies collectives de défense ont été attaquées par les « déviant-es ». On peut donc sérieusement poser comme hypothèse qu'ici la honte et la culpabilité sont en jeu.

effectives des « planneurs » (les licenciements, les vies bouleversées, les usines abandonnées, etc.). Ceci peut d'autant mieux fonctionner que les managers expliquent n'avoir que rarement de regard rétrospectif sur les résultats de leurs jeux :

« la qualité, la pertinence et l'efficacité des dispositifs que les planneurs contribuent à diffuser ne font pas l'objet d'une évaluation sérieuse et systématique. [...] “ Être consultant en stratégie, c'est comme lancer un ballon de l'autre côté d'un mur. On ne sait absolument pas ce qu'on a fait, si on a été utile”, m'explique un consultant junior dans un cabinet de stratégie. » (*ibid.*, p. 227).

Et quand ces managers ont des retours, cela prend une forme distanciée, déréalisée, pas du tout apte à redonner une quelconque épaisseur sociale ou subjective aux conséquences de leurs activités :

« Les événements sur le terrain leur parviennent, mais ils se présentent sous la forme d'un mail, d'un rapport, d'un chiffre ou d'une diapositive projetée en salle de réunion. Ils leur sont connus par des notes, des chiffres, des ratios ou des *smileys*. Ils s'inquiètent de ce que certains indiquent une évolution négative ou se réjouissent au contraire de leur bonne tenue. Mais ces informations restent “froides” : informés, les planneurs n'en sont pas pour autant affectés, contrairement aux cadres de proximité. » (*ibid.*, p. 228-229).

Sans surprise, les outils propres à l'évaluation gestionnaire du travail renforcent donc les effets collectifs de déni et d'euphémisation du réel obtenus lors des performances abstractives.

Enfin, la stratégie du cynisme viril permet également aux managers de ne pas ressentir la peur d'être soi-même le prochain « pion » sorti du « grand échiquier » sur lequel on a joué tant de parties, avec d'autres « pions » (*ibid.*, p. 214-215).

Si les performances abstractives contribuent à la stratégie collective du cynisme viril, elles ont également la puissance nécessaire pour soutenir une stratégie de défense individuelle bien connue : l'auto-accélération. Celle-ci, déjà analysée chez les ouvrier/ères soumis-e à des contraintes productives temporelles élevées, est abordée par Dujarier pour caractériser le rapport au travail de certain-es cadres :

« “En fait, dans mon boulot, il n'y a pas de stress. Je me fabrique du *speed*, pour ne pas être là, pour fuir le réel, pour ne pas penser. Quand je speede, je ne retiens rien. Speeder, c'est éviter de sentir, c'est fuir la réalité de mes émotions. Ça permet de ne pas penser ce qui est important.” » (*ibid.*, p. 229).

« Éviter de sentir », « fuir la réalité de [s]es émotions », soit deux façons d'affirmer la même chose : le corps pensant se trouve mis en incapacité de s'exprimer pleinement en raison du rythme adopté pour réaliser les performances abstractives, qui s'enchaînent au gré des projets successifs et empêchent de « penser ce qui est important ».

Même si Marie-Anne Dujarier n'en fait pas l'hypothèse, je pense que l'auto-accélération mise en œuvre dans les performances abstractives protège celles et ceux qui s'y prêtent de la souffrance liée au sentiment de vacuité qui peut émerger au cours de leur trajectoire professionnelle. Comme le déclare l'un de ses interviewés, « quand on vend du *change management*, on applique un truc générique sur une organisation, sans se demander si ça a du sens ou pas. C'est nécessaire de ne pas s'en poser pour pouvoir continuer. » » (*ibid.*, p. 223-224). Difficile de considérer effectivement, quand on applique des « trucs génériques », que l'on se trouve engagé dans un travail de pensée porteur de sens...

Mais surtout, l'auto-accélération permet aux managers de ne pas penser aux impacts sociaux et économiques effectifs des décisions prises lors de leurs performances abstractives. En fait, le cadre fictionnel créé dresse les frontières du pensable et de l'impensable. Lorsque le jouer défensif se déploie, les managers travaillent uniquement en recourant aux éléments relevant des performances abstractives : ce qui compte, c'est d'agencer le plus rapidement possible ces éléments de manière à gagner la partie, et enchaîner sur la partie suivante. Ici, la rationalité instrumentale est investie, mais sous une forme transfigurée (résolution d'énigme, *game*, jeu de construction), débouchant potentiellement sur la jouissance sans fin d'une victoire sur soi et sur autrui. Finalement, ces jeux de l'esprit contiennent la pensée hors du champ de la réalité affectée par les performances abstractives – ce qui est d'ailleurs le propre du hors jeu (*ibid.*, p. 226) –, assurant l'existence d'un clivage avec tout ce qui relèverait d'une rationalité en valeur contradictoire avec les règles du jeu et ses résultats effectifs.

#### 2.2.4/ Performances agonistiques

La dernière déclinaison du jouer défensif trouve son fondement unique dans le principe agonal. Elle est repérable dans les collectifs masculins organisés autour de stratégies de défense collectives viriles. Ces « performances agonistiques » empruntent de nombreuses formes qui ont toutes en commun la démonstration du courage viril à travers des épreuves où le corps se trouve engagé dans une compétition collective. Si certains jeux sont plutôt « bon enfant », d'autres comportent de réels dangers physiques pour ceux qui s'y adonnent.

À partir de divers exemples, j'ai distingué trois types de performances agonistiques différents. Le premier, que je nommerai « chahut intégrateur », prend la forme de ce qui peut ressembler à une « bataille rangée » du point de vue d'un-e observateur/trice extérieur-e. Ici, la *paidia* domine les

interactions, mais son apparente gratuité ne doit pas tromper : derrière le défoulement pour relâcher l'excitation pulsionnelle, les jeux remplissent une autre fonction, davantage socialisatrice. C'est ainsi que les pratiques consistant à se salir les uns les autres au cours de chahuts collectifs se retrouvent à la fois chez les égoutiers (Jeanjean, 1998) et les internes en médecine (Godeau, 2007), notamment en raison d'un rapport de confrontation directe aux dimensions d'impureté, de saleté et, finalement, de mort. Mais là où les seconds le font pour s'aménager un lieu collectif autonome en marge de la propreté hospitalière, dans une stratégie de nidification classique (Fischer, 1983), les premiers vérifient essentiellement que les nouveaux tiendront le choc au contact des matières issues des égouts : savoir jouer avec, savoir « être joué de » sont les signes d'une acquisition de dispositions professionnelles nécessaires à la réalisation des activités. Le jouer défensif participe donc à la reproduction des stratégies collectives de défense et, partant, aux dynamiques de construction du collectif de travail<sup>408</sup>, notamment en éprouvant l'ethos et l'habitus professionnels des nouveaux venus.

Le deuxième type de performances agonistiques renvoie à ce que l'on peut appeler, après Elias ([1971] 1994, p. 176), la « sportification d'atelier ». De nouveau, c'est à Marcel Durand que l'on en doit des descriptions aussi précises qu'amusantes :

« nous pratiquons épisodiquement des sports libres et personnels. [...] De quels sports sommes-nous les adeptes à Sochaux ? Des sports adaptés à la chaîne : saut à la corde à l'aide d'un bout de tuyau ou d'un câble électrique ; saut d'obstacles (de plusieurs cartons alignés) ; haltérophilie avec une visseuse dans chaque main ; port de boîte à outils pleine sur la tête sans la renverser ; barre fixe sur le tuyau d'air comprimé situé à deux mètres du sol [...] ; jet de boules de mastic avec les vitres en guise de cibles ; lancer de roulettes de métal (gaffe aux chevilles), de rouleaux de ruban adhésif, de planches de bord ; football avec pelote d'élastiques » ([1990] 2006, p. 77).

La catachrèse ludique déployée pour utiliser des matériaux ou des outils professionnels à des fins sportives s'accompagne de défis aux contours précis où la compétition organise les pratiques. Même si l'auteur explique que jouer permet d'« atténuer la fatigue physique et nerveuse occasionnée par le travail » (*ibid.*, p. 78), la forme que prend ici le défoulement renvoie davantage au *ludus* qu'à la *paidia* décrite plus haut. La sportification d'atelier implique la mise en œuvre de jeux réglés (*games*) pour « relâcher la pression » au sein d'un collectif dont les membres « en sont » (des hommes courageux, des ouvriers récalcitrants, des joueurs habiles).

---

<sup>408</sup> Les « défenses tendent à anesthésier la souffrance et empêchent le sujet de la penser. Elles visent à réduire la perception du danger en opérant dans un registre symbolique : le risque n'est pas transformé, il est collectivement impensé, dénié, il relève donc de la construction d'une forme d'inconscience collective ; et la meilleure manière de ne pas penser à ce qui fait peur, c'est encore de ne pas en parler ou de l'euphémiser. Les stratégies de défense ont ainsi une incidence directe non seulement sur les formes de la communication interpersonnelle mais aussi sur la structuration globale du collectif de travail. » (Duarte et Gernet, 2016, p. 102).

À cet égard, la sportification d'atelier partage des points communs avec le dernier type de performances agonistiques. Le danger lié à la pratique de certains « sports libres » se trouve cependant généralisé dans les « jeux périlleux ». Ceux-ci ont d'abord été examinés par Dejours ([1980] 1993) dans le cas des ouvriers du BTP ou des opérateurs de conduite dans la pétrochimie, avant d'être repérés dans d'autres métiers où la peur est un affect particulièrement présent, posant des problèmes spécifiques aux travailleur/euses<sup>409</sup>. Récemment, Antoine Duarte et Isabelle Gernet, à partir d'une investigation réalisée avec des pisteurs/pisteuses-secouristes en montagne, ont eux aussi bien montré que l'une des voies pour lutter contre la peur consistait à se lancer dans la réalisation de jeux périlleux, dont l'un d'eux vise « à projeter le plus rapidement possible les flèches explosives pour déclencher les avalanches, au mépris de certaines règles élémentaires de sécurité. » (Duarte et Gernet, 2016, p. 110).

Au-delà des spécificités existant parmi les différents jeux périlleux, quatre caractéristiques communes se dégagent :

« opérer une euphémisation et une dérision face aux contraintes pathogènes ; exercer l'adresse et les habiletés professionnelles pour réaliser des prouesses devant les autres collègues ; donner la possibilité d'ancrer les valeurs de courage et de virilité ; tester le courage et la fiabilité de la personne "cible". » (*ibid.*).

La prise en compte de la rationalité pathique dans la compréhension des pratiques professionnelles confirme donc l'importance considérable de la dimension collective du jouer, comme la sociologie du travail y avait insisté. Elle donne également la possibilité de complexifier les analyses du rapport entre jouer et travail, puisque l'on a bien vu que le jouer défensif est partie prenante du travailler (et du travail vivant) à travers les stratégies de défenses collectives. Ces analyses ouvrent donc la question du jouer à celle de la santé mentale. Mais pour être complet, il me reste à explorer une dimension plus ambiguë du point de vue empirique et théorique, que les développements précédents m'ont permis de commencer à aborder : le potentiel de dissimulation des rapports sociaux que recèle le jouer défensif (les défenses empêchant de penser et mettre en discussion certains éléments du travail), potentiel qui s'accroît à mesure que le jouer glisse de sa fonction défensive à une fonction purement instrumentale. Dans cette optique, les « jeux » passent au service du travail mort et de son évaluation quantitative approximative figurée dans la rémunération. Se pose donc la question de savoir si le « *game* productif » constitue un jouer ou se mue en autre chose...

---

<sup>409</sup> « Les manifestations de la peur peuvent [...] augmenter les risques d'accidents (les tremblements au moment d'utiliser la matière explosive ou la perte de concentration au moment d'une intervention en plein "jour blanc", par exemple). La peur saisit le corps et inhibe les habiletés et savoir-faire mobilisés habituellement dans le cadre de l'activité. C'est pourquoi, pour travailler, il faut surmonter la peur » (Duarte et Gernet, 2016, p. 102).

### 3/ Le cas ambigu du *game* productif

Michael Burawoy, dans son analyse du *making out*, a exploré les rapports liant le travail aux pièces et les formes de « jeu » entre ouvriers d'une part et entre ouvriers et contremaîtres d'autre part. Pour cela, il est parti d'une discussion critique de la sociologie industrielle « classique » (Michael Mann, William Baldamus, F. J. Roethlisberger et William Dickson, George Homans, Michel Crozier), à laquelle il reproche de poser comme indiscutable l'existence d'un système culturel et productif ouvrier autonome systématiquement opposé à la direction, tout en bannissant paradoxalement « toute analyse de classe » (Burawoy, [1979] 2015, p. 108). Pour Burawoy, « les jeux ne sont ni indépendants, ni en stricte opposition à la direction. » (*ibid.*).

« Si les jeux se forment par la lutte et la négociation, ils se développent dans des limites définies par les salaires minimums et les marges de profit acceptables. La hiérarchie, au moins aux premiers échelons, participe activement non seulement à l'organisation du jeu mais aussi à l'application de ses règles, et de la part des ouvriers le désir de participer à ces jeux provient tout autant de la nécessité d'aller travailler et de se soumettre quotidiennement au procès de production que de l'expression de "besoins radicaux" ». (*ibid.*, p. 109).

Contrairement au jouer inspiré et au jouer défensif, le *game* productif est directement arrimé *au niveau de productivité d'un-e travailleur/euse*. Pour en comprendre l'organisation, le déroulement et les fonctions, il est donc nécessaire, comme le montre le sociologue anglais, de comprendre l'organisation du travail et notamment les formes de coopération horizontale et verticale, mais aussi de connaître et comprendre le mode de rémunération en vigueur. Dans le cas d'Allied (l'entreprise dans laquelle Burawoy a mené ses analyses empiriques comme ouvrier – et où s'était déjà déroulée l'étude de Donald Roy trente ans avant), le bureau des méthodes établit une norme de production (qui équivaut au standard de 100%) au-dessous de laquelle l'ouvrier reçoit un salaire de base fixe, quel que soit le nombre de pièces produites.

« Au-delà, ils perçoivent en plus du taux de base un bonus ou une prime correspondant au nombre de pièces supplémentaires produites. Une production à un taux de 125% est définie comme le "taux minimal" qui – selon le contrat – est la quantité de pièces qu'on attend d'un "travailleur expérimenté moyen travaillant au rendement" et qui représente 25% de plus que le taux de base. En produisant à 125%, un opérateur gagnera une prime de performance de l'ordre de 15% du montant reçu en produisant à 100% ou moins. » (*ibid.*, p. 77)<sup>410</sup>.

---

<sup>410</sup> Ce mode de calcul n'est cependant pas aussi simple qu'il y paraît, puisque d'autres éléments doivent être pris en compte pour déterminer le revenu horaire :

- « revenu de base
- + revenu de base x taux de dépassement des objectifs
- + prime de dépassement du quota (variable selon l'échelon du poste occupé)
- + prime de quart (25 cents pour les seconde et troisième équipes)
- + prime de rattrapage [compensation de l'inflation] » (*ibid.*, p. 78).

Dans les limites de cette politique salariale, le *making out* consiste donc, pour l'ouvrier, à « jouer » avec les objectifs officiels (100% et 125%) et l'objectif plafond « accepté et imposé par tous les participants<sup>411</sup> » (*ibid.*), soit 140% en 1975, en fonction des activités à réaliser (et des rapports de coopération qu'elles impliquent avec d'autres groupes ouvriers – équipe précédente, responsable des plannings, magasinier<sup>412</sup>, cariste, régleurs, etc.), des outils disponibles et de son expérience personnelle.

Comme l'avait noté Roy – suivi en cela par Burawoy –, la rationalité économique n'est pas suffisante pour expliquer les comportements des ouvriers face au *making out*. Prenant ses propres réactions comme point de départ, Roy expliquait sa distance envers le système d'incitation mis en place dans l'atelier, « ne le considérant pas comme suffisamment élaboré pour servir de dispositif de motivation, ni comme honnête lorsqu'il se présentait comme un moyen pour relever le niveau de salaire des travailleurs de l'industrie. » ([1953] 2006, p. 75). Alors que sa réticence initiale se transforma en rancœur contre un système qu'il jugeait injuste en raison de son incapacité « à faire augmenter le prix d'une des activités les plus mal payées de [s]on programme de travail » (*ibid.*, p. 76), son avis bascula lorsqu'un de ses collègues lui apprit les ficelles du *making out*<sup>413</sup> :

« je me suis mis à trouver des vertus autres qu'économiques au système du travail aux pièces. Je me battais pour réaliser ces quotas “parce que ça me plaît”, “c'est un peu un jeu” et “ça m'évite de m'ennuyer”. [...] Outre que le “jeu” permettait d'échapper à la monotonie du travail en usine, je me suis aperçu qu'il y avait des avantages physiques à accélérer. Le travail à un rythme soutenu me paraissait moins fatigant, la réduction de la fatigue pouvant être en rapport étroit avec celle de l'ennui. » (*ibid.*).

Ce que Roy pensait être un comportement et des pensées personnels étaient en fait partagés dans son atelier. Pour ses collègues « foncer tête baissée sur un bon travail aux pièces » permettait en effet « d'avoir l'esprit occupé » et de ne pas s'ennuyer (*ibid.*, p. 77), notamment parce que cela nécessitait « de faire preuve d'habileté et d'endurance, et cela offrait l'occasion de s'exprimer soi-même » (*ibid.*, p. 79). Il est donc difficile de considérer que le *making out* relève de l'auto-

---

<sup>411</sup> En cas de dépassement des 140%, les collègues et les contremaîtres expriment leur désapprobation, car un dépassement trop fréquent fait courir le risque à l'atelier de voir débarquer les « gens des méthodes », unanimement détestés, car fixer de nouveaux quotas a des implications dépassant le seul rythme de travail (formation, hausse du nombre de pièces défectueuses, mauvaise humeur des ouvriers, etc.).

<sup>412</sup> « Si le magasinier rechigne à fournir les chiffons, les documents ou les appareils, et surtout à préparer les outils, les opérateurs peuvent perdre un temps considérable. Ceux qui réussissent à établir une relation de confiance avec lui peuvent parfois se servir eux-mêmes au magasin et accélérer le processus, mais cette coopération est d'autant plus délicate que le magasinier, contrairement au responsable des plannings, n'a aucun intérêt personnel à ce que les opérateurs réussissent leur *making out*. » (Burawoy, [1979] 2015, p. 81).

<sup>413</sup> Trente ans plus tard, Burawoy ([1979] 2015, p. 93) expliqua avoir éprouvé les mêmes sentiments et avoir suivi les mêmes phases évolutives dans son jugement et son comportement.

accélération, telle qu'analysée dès les premières investigations menées en psychodynamique du travail (Dejours, [1980] 1993), et confirmée depuis. En effet,

« la cadence productiviste est gênée par l'activité psychique, car il existe une contradiction entre l'exercice répétitif de la motricité et l'activité psychique spontanée. Chaque fois que le sujet se prend à rêver, à penser, il ralentit la robotisation de son corps : la cadence baisse, des erreurs apparaissent (pièce ratée, voire accident). Un des moyens pour tenir les cadences consiste alors à lutter contre les émergences fantasmatiques et s'empêcher de penser, par le recours à l'auto-accélération. De cette manière, les sujetsaturent leur fonctionnement psychique grâce à l'augmentation de la vitesse d'exécution des gestes. Ils s'imposent ainsi des contraintes supplémentaires qui leur permettent d'engager toute leur énergie dans la production. » (Gernet, 2017, p. 75).

Si, dans le *making out*, l'ouvrier engage effectivement toute son énergie dans l'activité productive, il le fait sous une forme particulière qui ne passe pas par la répression pulsionnelle, puisqu'il se fixe des défis de production à atteindre (soit dans une forme de compétition intrasubjective, soit dans une forme interindividuelle) en mobilisant son intelligence pratique. Dans ce cadre, il lutte avec lui-même, avec les collègues – puisque le *making out* est l'occasion d'ériger « une hiérarchie de statuts<sup>414</sup> » (Burawoy, [1979] 2015, p. 93) – et avec la matière à travailler pour aboutir à un résultat économiquement « juteux », avec l'incertitude que cela implique du côté du résultat<sup>415</sup>. Car si aller plus vite que les objectifs officiels (et atteindre un résultat oscillant entre 125% et 140%) représente un avantage du point de vue de la rationalité pathique (lutte contre l'ennui et la fatigue physique), cela permet également d'augmenter sensiblement sa rémunération comme le rappelle Jean Lojkine (2002), et éventuellement de prendre de l'avance sur le programme de production des jours suivants (« se faire une cagnotte », comme l'explique Burawoy). Deux éléments loin d'être négligeables du point de vue de la rationalité instrumentale, quand on parle de travailleurs dont le niveau de rémunération n'est pas très élevé.

---

<sup>414</sup> Avec la transformation des modes de rémunération opérée entre l'époque de Roy et celle de Burawoy, les taux les plus avantageux étaient concentrés sur les pièces les plus faciles à produire et sur les ouvriers les plus gradés. Ce qui fait dire à Burawoy que « les nouveaux venus [...] portent le stigmate de ceux qui ne réussissent pas leur *making out*. » ([1979] 2015, p. 129).

<sup>415</sup> Roy précise que sans incertitude sur le résultat du *making out* (de manière positive ou négative, peu importe), la souffrance au travail revient au premier plan (ennui d'y arriver trop facilement ou agacement de ne pas y arriver quels que soient les efforts consentis). Burawoy a également mis la dimension d'incertitude en avant. Cette manière de considérer positivement cette dernière est banale dans les jeux agonaux : gagner ou perdre trop facilement retire toute excitation à la pratique et toute valeur à la performance. Dans le cadre du travail, l'incertitude est acceptée, voire valorisée dans certains cas (les métiers scientifiques ou artistiques sont sans doute des modèles en la matière : l'incertitude des résultats du travail est considérée comme inhérente à la nature des activités), mais fuie, voire honnie dans d'autres (en matière de coopération horizontale, on aime être sûr de pouvoir compter sur ses collègues). Dans un cas, l'incertitude ne perturbe pas le cadre fictionnel, tandis que dans l'autre elle peut fortement peser sur le déroulement de la réalité quotidienne. En matière de santé mentale, les répercussions sont bien évidemment sans commune mesure. Les remarques de Roy indiquent donc que le *making out* emprunte des traits au jouer et au travailler.

Le *making out* relève ainsi d'une forme de jouer limitée à la forme agonale propre au *game* qui se rapproche du jouer défensif en tant qu'il constitue une alternative à la répression pulsionnelle agissante lors des processus d'auto-accélération (conduisant le sujet à anesthésier son fonctionnement psychique), du moins tant que le « jeu » conserve une part d'incertitude permettant de conserver son intérêt.

« L'incertitude relative du résultat final, due aux possibilités toujours présentes de malchance, transformait la réalisation des quotas en une partie excitante à jouer contre l'horloge accrochée au mur, une partie dans laquelle la maîtrise, faite de connaissances, d'ingéniosité et de célérité, avivait l'intérêt et favorisait un sentiment grisant de performance. » (Roy, [1953] 2006, p. 79).

Pourtant, Burawoy montre bien que le *making out* fonctionne également comme un dérivateur d'une conflictualité de classe vers une conflictualité individuelle et comme un accélérateur de conflictualité entre ouvriers (notamment entre ceux concernés par le travail aux pièces et ceux qui n'en dépendent pas du point de vue de l'activité et de la rémunération). Le *making out* n'est donc pas un jouer défensif seulement pour les ouvriers, mais également pour la hiérarchie de l'usine, qui voit, grâce à lui, s'éparpiller les tensions conflictuelles au niveau horizontal (individualisation des conflits entre ouvriers) plutôt que demeurer focalisées au niveau vertical (collectivisation du conflit ouvriers/hiérarchie). Comme l'écrit Roy à propos de l'analyse de Burawoy, le sociologue anglais analyse parfaitement le « grand basculement du conflit hiérarchique vers la compétition entre travailleurs » (Roy, cité in Burawoy, [1979] 2015, p. 99), consécutif à des évolutions dans les « conditions du jeu » (moins de « travailleurs auxiliaires » pour aider les ouvriers à réaliser leurs quotas, mais amélioration des machines, assouplissement des quotas, accroissement de l'autonomie dans le travail) et à une hostilité généralisée moindre vis-à-vis des entreprises.

Le *game* productif analysé par Roy et Burawoy possède donc des caractéristiques pour le moins contradictoires, qui poussent le sociologue anglais à poser la question suivante : « Le *making out* représente-t-il l'anticipation de quelque chose de nouveau, la possibilité d'une auto-organisation des êtres humains, ou est-il entièrement cantonné à la reproduction des relations capitalistes ? » (*ibid.*, p. 102). Pour Burawoy, le *making out* trouve sa source

« dans des luttes, qui ont une histoire spécifique et qui visent à s'adapter aux privations inhérentes au travail, et dans la résistance à la direction pour définir les règles du jeu [... qui] sont évaluées selon les critères de réussite du jeu lui-même – réussir ou non le *making out* – et non selon d'autres conséquences du jeu, comme la genèse du profit ou encore la reproduction des *rappports de production* capitalistes. » (*ibid.*, p. 110).

Cette affirmation pourrait inciter à considérer que le *game* productif existant chez Allied possède une dimension autotélique (d'autant que Burawoy indique que le *making out* devient « une fin en soi ») et qu'il repose sur l'existence d'une autonomie collective des ouvriers en matière d'élaboration du « jeu ». Pourtant, le sociologue précise rapidement que « le jeu obscurcit les relations de production sur lesquelles il se fonde<sup>416</sup> », et que « jouer le jeu génère un consentement aux rapports sociaux de production qui en définissent les règles. » (*ibid.*, p. 111). Selon lui, c'est le « jeu » lui-même qui « coordonne concrètement les intérêts de la direction et des travailleurs » (*ibid.*, p. 114), alternative bien plus efficace que l'instauration d'un climat de peur permanente (à travers le licenciement) pour obtenir le consentement des ouvriers à la réalisation du profit de l'entreprise.

Comme je l'ai mentionné plus haut, Burawoy suit Roy quand il avance que la dimension économique n'est pas prépondérante dans la compréhension du *making out* – point critiqué par Lojkine, qui souligne que cette

« référence au jeu comme pur exploit sportif est complètement déconnectée de la recherche du gain, de la prime, ce qui enferme le “consentement” des ouvriers dans une domination sans limite, hors de toute conjoncture économique, hors de tout changement précis dans les conditions de travail ou dans la stratégie de l'entreprise (croissance interne ou restructuration entraînant des licenciements). » (2002, p. 51).

Lojkine critique la focalisation sur le *making out* pour analyser les dynamiques de coopération/conflit au nom du renoncement que cela vient signifier du point de vue de l'analyse du rapport social qu'est le capital : selon lui, le « jeu » ne se comprend pas sans la prise en compte de l'organisation des rapports entre stratégie capitaliste – concernant la qualité des produits et le niveau de profit attendus, en particulier – et mise en œuvre des activités dans les ateliers<sup>417</sup>. Je souscris à cette critique, mais il me semble qu'elle doive être prolongée par une autre remarque concernant plus directement le statut de ce *game* productif. On a vu que, comme c'était le cas du jouer défensif, le *making out* détourne l'attention des ouvriers de leur souffrance (ennui, fatigue), grâce aux défis offerts à leur habileté et leur endurance. Pourtant, à la différence du premier, le second contribue à brouiller la perception des rapports collectifs structurant la coopération en raison de la place qu'occupe le jugement d'utilité (sous sa forme matérielle la plus banale, mais au combien indispensable pour des prolétaires, la rémunération) par rapport au

---

<sup>416</sup> « La transgression individuelles des règles du jeu conduit à une sanction rituelle qui augmente cet effet d'obscurcissement et de consentement en renforçant le contrôle des travailleurs sur les activités et les relations de production. » (Burawoy, [1979] 2015, p. 111).

<sup>417</sup> Cette incapacité à traiter de concert les phénomènes organisationnels et les phénomènes gestionnaires doit être recherchée, selon lui, dans les dynamiques historiques de constitution du champ scientifique (qui ont disjoint des domaines spécifiques relevant de l'économie et de la sociologie).

jugement de beauté. C'est une différence importante, me semble-t-il, que l'on peut trouver avec le jouer inspiré ou le jouer défensif, qui sont fortement arrimés aux jugements de beauté, ou à tout le moins aux capacités de coopérer avec les collègues à des pratiques détournant pour un temps le cours « normal » des activités (en jouant au Scrabble, en faisant du foot avec des parties de corps humain, etc.) : le jouer collectif, de par son efficace propre, soutient la réalisation du travailleur individuel. Le *making out* renverse le rapport : le travailler des ouvriers est tendu vers le défi individuel représenté par le *game* productif en place dans l'atelier, dont les objectifs sont directement liés au niveau de productivité à atteindre – selon les décisions stratégiques prises par la direction et jamais interrogées.

Dans cette configuration, le brouillage entre travail et *game* productif parvient à un stade inconnu dans les formes de jouer analysées jusqu'ici. Car si le *making out* emprunte des éléments au jouer, l'un d'eux me semble poser question : le cadre fictionnel. Autant les pratiques sublimatoires et défensives se déploient grâce à un investissement fictionnel partagé par les travailleur/euses (de manière temporaire, les performances sont réalisées à partir de formes d'engagement corporel spécifiques au jouer et sont jugées à l'aune de critères ne relevant pas du travail prescrit, mais des règles du jeu), autant le *game* productif se coule dans le cadre des rapports sociaux de l'atelier en accentuant suffisamment le principe agonale pour totalement « gommer » la perception de ces derniers, et faciliter la victoire au « jeu » (atteindre son quota) et surtout la réalisation d'un profit pour l'entreprise. Au cours de mes analyses, c'est la première fois que disparaît totalement la dimension expressive du jouer au profit exclusif de la dimension agonale. Que cela se produise dans une configuration marquée par un niveau élevé d'exploitation capitaliste n'est pas une complète surprise. La concurrence est un point commun au capitalisme et au *game*. En outre, les organisations capitalistes possèdent de longue date une tendance à attraper et utiliser à leur compte des formes de pensée ou d'action déstabilisantes pour elles (Boltanski et Chiapello, 1999).

Enfin, Burawoy montre avec précision la façon dont le *making out*, en déstabilisant la coopération horizontale au profit de la coopération verticale<sup>418</sup>, contribue au consentement au travail et à la dissimulation d'une intensification de l'(auto)exploitation salariale. Même si cela ne permet pas de rapprocher ce *game* productif de la gamification du travail *stricto sensu* (car l'organisation du travail n'est pas pensée et bâtie à partir de ressorts ludiques), je pense que ce

---

<sup>418</sup> Il précise d'ailleurs que lorsque des critiques envers la direction émergent de la part des ouvriers, c'est en raison de son incapacité « à fournir les conditions nécessaires au bon déroulement du jeu. » (Burawoy, [1979] 2015, p. 111).

« jeu » constitue une forme altérée de jouer : plus tout à fait du jouer<sup>419</sup>, mais pas encore du non-jouer. Cette ambiguïté – qui provoque des grattements à celui qui essaie de la penser – découle, à mon sens, des liens inextricables entre éléments défensifs et éléments de rationalité économique présents dans les comportements des ouvriers d'Allied, et de l'habileté des responsables de l'organisation du travail à maintenir intact le cadre (non fictionnel) du *making out*.

La question est alors de savoir si cette forme « hybride » est exceptionnelle ou si elle est repérable dans d'autres configurations professionnelles. David Gaborieau (2012) est l'auteur qui a décrit une situation se rapprochant le plus du *making out*. En effet, le travail des préparateur/trices de commande est largement fondé sur la vitesse d'exécution pour monter le plus de palettes possibles, de sorte à maximiser sa prime de productivité individuelle (qui peut grimper jusqu'à 30% du salaire brut – plus de 400 euros mensuels). Or, l'outil de commande vocale qui organise la construction de la palette – en donnant des instructions au/à la préparateur/trice – a produit trois effets : une accélération du rythme de travail, une diminution des échanges entre préparateur/trices et une impossibilité à mentaliser à l'avance la commande complète de manière à aboutir à une « belle palette ». De ce fait, cette forme de jeu sublimatoire demeure l'apanage des préparateur/trices qui acceptent de « perdre du temps ». Pour les autres, une forme de « jeu » compétitif interindividuel, arrimé au taux de productivité, existe : elle consiste à prendre en charge le plus grand nombre possible de colis par heure de travail, pour battre ses collègues.

« Dans le nouvel entrepôt, on se compare et on s'évalue sous le mode de la performance sportive, en fonction du nombre de colis par heure de travail. Il existe bien un contrat tacite qui consiste à ne pas dépasser les quotas de production, mais cet accord ne vaut que pour les moyennes mensuelles. Il est ainsi fréquent qu'un préparateur mette en avant le fait de réaliser une "grosse commande" en un temps record. » (2012, §36).

À la différence de la configuration décrite par Burawoy, Gaborieau rend compte d'un phénomène d'auto-accélération chez les préparateur/trices de commande. Toutefois, plutôt que d'en privilégier la fonction défensive, il l'analyse comme la marque d'un gain d'autonomie – le temps gagné permettant ensuite de se ménager des pauses « sauvages ». Accélérer son temps de travail de manière temporaire permet effectivement de ralentir par la suite. Pourtant, ce qu'il donne à voir ne semble pas valider cette explication : accélérer pour s'aménager des pauses temporelles ne nécessite pas d'« exploser » tout le temps les quotas, comme le font de

---

<sup>419</sup> Un autre élément plaide pour cette distance avec le jouer. Burawoy utilise le « jeu » dont il est question ici dans un sens métaphorique de second degré, comme aurait pu le faire Goffman : « Le *making out* est [...] un jeu qui fournit un *cadre d'analyse* aux activités productives et aux relations sociales issues de l'organisation du travail » (Burawoy, [1979] 2015, p. 80, je souligne).

nombreux/euses préparateur/trices (surnommés les « fusées »), mais simplement de « jouer » avec son temps de manière à atteindre le quota, comme pouvaient le faire les ouvriers décrits par Marcel Durand.

En fait, accélérer le rythme permet de suspendre le processus de pensée, et donc de lutter contre la perception de l'ennui liée à la monotonie ou la vacuité de l'activité

« Même si cela pose des problèmes de fatigue et d'usure physique, au plan psychique, il est plus économique de se donner à fond. Cela évite de penser, non seulement à la vacuité et à l'absence de perspective de ce travail, mais aussi aux éventuels problèmes extra-professionnels. » (Davezies, 2008, p. 37).

Gaborieau n'évoque jamais ces éléments psychopathologiques dans ses analyses. Pourtant, comme le disent les préparateur/trices, « avoir le nez dans le micro » et se laisser guider par le système vocal facilite l'arrêt de la pensée : « On n'entend plus rien en fait, on n'y réfléchit même plus. On pense à rien et pourtant on sait bien ce qu'on a à faire. C'est comme si ça passait directement au cerveau. (Extrait du journal de terrain – Préparateur 38 ans) » (Gaborieau, 2012, §10). Alors que, chez les ouvriers d'Allied, je soulignais l'absence de répression pulsionnelle, en raison de l'engagement de l'intelligence pratique pour réaliser le *making out*, ici c'est le contraire qui se produit. L'auto-accélération, favorisée par la commande vocale, conduit les opérateur/trices à ne plus sentir leur corps en action, à se ressentir et se percevoir comme des cerveaux (au mieux équipés d'oreilles) reliés à un système technologique les guidant automatiquement. Et par le biais du *game* productif, le travailler – subjectivement amputé – est tourné vers la réalisation des défis interindividuels, au détriment de la « belle palette », mais pour le plus grand bénéfice de l'entreprise, qui peut profiter en plus du renforcement du processus d'individualisation des rapports sociaux.

On voit donc poindre avec le *game* productif une première déformation d'importance du jouer par le travailler (puisque le sens du premier se trouve soumis à celui du second – et encore plus à celui du travail mort), dissimulant notamment le surtravail et l'accentuation de l'exploitation. Toutefois, il faudra d'autres éléments pour atteindre une forme achevée de gamification du travail, notamment parce que les managers à la tête de la coordination organisationnelle n'ont ici pas systématiquement élaboré l'organisation du travail à partir d'éléments ludiques.

## Chapitre 8 : L'appropriation managériale durable des ressorts ludiques dans les configurations professionnelles contemporaines. Le cas de la gamification pédagogique

À travers l'analyse ciblée de la littérature et d'un cas empirique centré sur le champ académique (les Doctoriales®), je souhaite montrer que l'utilisation du terme « jeu » pour désigner les « jeux sérieux<sup>420</sup> » (*serious games*) ou les « jeux d'entreprise » (*business games*) pose un certain nombre de problèmes théoriques. Le premier renvoie à l'usage même du terme sérieux pour qualifier ces « jeux » : comme le fait remarquer Klabbers (2009, p. 461-462), un tel télescopage sémantique revient à considérer qu'il existe des « jeux non sérieux », quand bien même l'une des caractéristiques du jouer renvoie justement à son caractère sérieux pour les joueur/euses engagés dans la configuration ludique – sauf à faire disparaître le jeu en raison d'un investissement fictionnel ou d'une *illusio* non partagés. Ce problème pousse Klabbers à poser la question de savoir si les « jeux sérieux » et les « jeux de simulation » ne relèvent pas du travail au sens de *work*. Alors qu'il est affirmatif pour la première catégorie, il laisse planer le doute pour la seconde en raison de la grande confusion régnant en matière d'analyse théorique à propos des liens entre « jeu » (*game*) et simulation. Pour lui, les jeux peuvent simuler certains systèmes sociaux<sup>421</sup> quand les simulations n'entretiennent pas de liens avec l'idée de jeu, car elles reposent sur une approche formelle fondée sur un modèle spécifique, généralement fermé sur lui-même.

De mon côté, je serai amené à répondre positivement à la question de Klabbers, aussi bien pour les jeux « sérieux » que de « simulation » : leur usage dans le cadre professionnel ou formatif réduit le jouer d'une modalité de l'action à un mode d'action *subordonné* à une autre modalité de l'action (le travail), y compris lorsque des ressorts ludiques sont mobilisés (comme par exemple le « comme si », l'échec sans risque – la possibilité de recommencer –, une temporalité spécifique, parfois le principe agonale). Pour ce motif, l'expression « dispositif de simulation », dans son sens contemporain (*i.e.* sans idée de tromperie) de méthode permettant de produire de

---

<sup>420</sup> J'emploierai l'expression « jeu sérieux » pour désigner, de manière générale, les dispositifs informatisés ou non mettant les « joueur/euses » en situation de simulation dans le cadre professionnel ou formatif (« jeu de rôle », « jeu d'entreprise »). Pour de nombreux/euses auteur-es, l'expression *serious games* renvoie plus spécifiquement aux dispositifs conçus autour du jeu vidéo (Savignac, 2017a, p. 61), même si d'autres distinguent dorénavant les *serious video games* car « à la fin des années 2000 [...] le *serious game* embrasse à nouveau les jeux non numériques. » (Martin, 2018, p. 10).

<sup>421</sup> Laurent Trémel (2001, p. 25-70) rappelle que les jeux de simulation ludiques sont généralement classés en trois catégories : *wargames* (jeux de simulation militaire – fondés sur le monde réel ou non – visant à reproduire fidèlement une bataille), *boardgames* (jeux de plateau – proches du premier type, mais uniquement ancrés dans des mondes fictionnels comme ceux de J. R. R. Tolkien, et dotés de caractéristiques plus aléatoires) et *role-playing games* (jeux de rôles – sur table ou grandeur nature, dont *Dungeons and dragons* fait figure de précurseur – où le/la joueur/euse incarne un personnage fictif) et qu'ils seraient le prolongement de jeux anciens tels que les échecs, le jeu de Go et le *Kriegspiel*.

manière explicite (généralement formalisée) un processus quelconque (résolution de problème, apprentissage), serait sans doute plus adaptée.

Comme j'aurai l'occasion de l'illustrer lors de l'analyse empirique des Doctoriales®, les configurations caractéristiques des « jeux sérieux » ne renvoient pas à un décentrement ludique vis-à-vis du monde réel pour jouer avec ses codes de manière à en proposer une vision ou une interprétation différente grâce au réaménagement catachrétique de certains de ses éléments constitutifs<sup>422</sup>. Ces configurations sont plus proches d'une réduction de la complexité de la réalité empirique au sein de laquelle les participant-es endossent temporairement un rôle spécifique pour (essayer de) réaliser, dans une situation simulée, des activités réelles auxquelles le dispositif veut les confronter avant qu'ils/elles les rencontrent dans la réalité non simulée (Jones, 1986). Mais on voit bien ce qu'impliquerait cet effacement du terme « jeu » au seul profit du terme simulation : la disparition d'un univers symbolique et imaginaire renvoyant au plaisir, au désennui, à la créativité, voire au vertige subversif. Autant de potentialités perçues depuis longtemps par les managers pour entraîner l'adhésion de leurs subordonné-es dans des activités formatives et productives.

Une expression a fait son apparition depuis quelques années pour tenter de rendre compte conceptuellement de l'installation durable, dans l'espace professionnel en général et dans le champ de la formation professionnelle en particulier, de ces « dispositifs de simulation » que leurs concepteur/trices ont pensés et structurés à partir d'éléments empruntant au(x) jeu(x) : la gamification du travail. Or, le terme gamification souffre d'un problème définitoire en ligne directe avec les difficultés à stabiliser une définition du jeu rappelées dans le chapitre 6. Katie Seborn et Deborah I. Fels (2014) ont bien mis en évidence ce point dans leur revue de littérature pluridisciplinaire (769 articles, ouvrages, thèses, communications ou *working papers*) consacrée aux usages théoriques et empiriques du terme gamification, et aux liens entre les uns et les autres<sup>423</sup>. En préambule de leur travail, les deux auteures rappellent que la gamification est devenue, ces dernières années, une tendance en marketing et en *business*<sup>424</sup>, mais qu'elle trouve ses racines dans des pratiques anciennes. Selon elles, sa forte réémergence actuelle peut être mise en rapport avec la convergence de facteurs comme l'existence d'une technologie à bas coût,

---

<sup>422</sup> Et même si l'on se place sur le strict terrain des jeux agonaux (comme le sport, par exemple), ils possèdent leurs propres réalité, significations et efficace, et ne sont pas des pratiques visant simplement à simuler la réalité en la simplifiant.

<sup>423</sup> Leur recherche s'est concentrée sur la littérature consacrée aux « systèmes de gamification médiés par des systèmes informatiques » (Seborn et Fels, 2014, p. 15).

<sup>424</sup> Cette tendance s'appuie notamment sur des hypothèses comportementales, voire des « mécaniques pavloviennes » (Triclot, 2011).

la traçabilité des données personnelles et bien sûr la prépondérance des mécanismes liés au jeu dans les réflexions managériales.

« La plupart des sources s'accordent sur le fait que la gamification se définit par l'usage d'éléments et de mécaniques du jeu dans des contextes non ludiques » (*ibid.*, p. 16) dans une configuration sociohistorique ayant vu se multiplier les *serious games* et se répandre les pratiques d'« extraction des qualités ludiques » (*play*) dans les espaces professionnels ou éducatifs<sup>425</sup>, notamment à la suite du développement des jeux vidéo ou des jeux « à réalité augmentée » (*ibid.*). Pour préciser cette définition, dont les deux auteures rappellent qu'elle ne fait pas l'unanimité, Sebastian Deterling *et al.* (2011) ajoutent que cet usage d'éléments et d'interactions liés au jeu ne vise pas un résultat « véritablement ludique », et ils insistent sur la dimension subjective qu'implique la catégorisation d'un système en jeu. De leur côté, Kevin Werbach et Dan Hunter (2012, cités dans Seborn et Fels, 2014, p. 17) estiment que les dispositifs gamifiés sont conçus de manière à tirer avantage de la psychologie humaine comme pourraient le faire des jeux (puissance immersive, récompenses intrinsèques – plaisir de progresser dans le jeu, reconnaissance des autres joueur/euses, par exemple). En cela, leurs concepteur/trices privilégient une voie étroite de ce qu'est un cadre de jeu (même sous sa forme restreinte de *game*) :

« la plupart des usages actuels de la notion de gamification semble mettre l'accent sur les supports et les règles, tout en pariant sur le comportement attendu (*engagement* en anglais, implication...). Les idées de latitude, écart, recul – bref, de prise de distance – sont le plus souvent absentes, alors que c'est dans la tension et l'équilibre dynamique entre implication et distanciation que réside la possibilité de s'impliquer tout en étant critique, et donc d'être par exemple en mesure d'arrêter un jeu auquel on ne croit pas ou auquel on ne veut plus jouer. En somme, la gamification semble fondée sur la croyance en la capacité d'un dispositif (matériel + règles) à induire un comportement et des états psychologiques donnés qui peut même être associée à une logique de propagande » (Silva, 2013, §15-16).

Enfin, lorsqu'elle insiste sur les processus historiques de séparation et de diversification des jeux, et l'affaiblissement concomitant de l'expressivité du *play* au profit de l'agonistique du *game* dans les sociétés modernes ou dans le cas sibérien, Roberte Hamayon incite à envisager la gamification comme un processus colonisant jusqu'au jouer : avec la gamification, ce qui

---

<sup>425</sup> Sur cet espace social, voir Seborn et Fels (2014, p. 20-24). Darina Dicheva *et al.* (2015) ont procédé de leur côté à une analyse détaillée de la petite littérature consacrée aux dispositifs éducatifs gamifiés (34 articles), de manière à mieux connaître les éléments de jeu mobilisés (en particulier liberté de choix dans les défis à relever, liberté d'échouer, engagement social – compétition individuelle et collective, coopération –, mais aussi distribution de points, passage de niveau, existence de biens virtuels, etc.), leur contexte d'utilisation (principalement dans l'enseignement supérieur et dans des cours relatifs aux sciences informatiques) et les résultats rapportés dans les études (massivement positifs, notamment en matière d'engagement pratique des étudiant-es dans les dynamiques de cours). En dépit de l'intérêt descriptif de ces analyses, la définition du terme gamification adoptée par les auteur-es n'échappe pas au caractère flottant déjà pointé (tour à tour « concept » et « champ », notamment).

importe, c'est la promesse implicite ou explicite d'un gain supplémentaire, d'une récompense, dans toute circonstance de la vie, résultat qui passe par l'extension de l'esprit de compétition et du culte de la performance<sup>426</sup>. En cela, elle partage les critiques de Ian Bogost (2011), qui, en paraphrasant Harry Frankfurt et son *De l'art de dire des conneries*, affirme dans *gamification is bullshit* que la recherche de performance au sens du rendement (dans la facilité et la répétitivité, ajoute Bogost) est le but premier de ces dispositifs, visée généralement compatible avec l'attitude du/de la compétiteur/trice, mais pas nécessairement avec celle du/de la joueur/euse (au sens de *play*, c'est-à-dire du jeu expressif – fiction, créativité corporelle, etc.). En outre, l'instrumentalisation de ressorts ludiques à des fins extérieurs au jouer, en les déconnectant de ce dernier, participe de la violence symbolique inhérente aux rapports sociaux de production, ce qui est loin de constituer un jeu.

Prenant en compte ces difficultés définitoires, j'envisagerai donc la gamification (pédagogique ou du travail) comme une notion essentiellement descriptive et strictement située d'un point de vue historique. Dans la configuration sociohistorique courant des débuts de l'ère de la « direction scientifique du travail prescrit industriel<sup>427</sup> » élaborée par Frederic Winslow Taylor jusqu'à nos jours, la gamification devra être comprise ici comme un mode d'action managérial rapatriant en toute connaissance de cause un certain nombre de ressorts relevant du jouer agonal<sup>428</sup> (*game*) pour organiser la mise en prescription d'un ensemble de tâches données (pédagogique ou productive). Dès son élaboration, l'objectif essentiel assigné au dispositif gamifié vise l'obtention des meilleures performances et productivité possibles chez chacun-e de ses usagers<sup>429</sup>, en s'assurant d'un engagement subjectif suffisant dans les activités effectives, notamment *via* le recours à des récompenses intrinsèques (sentiment d'accomplissement, plaisir

---

<sup>426</sup> Quand elle aborde cette notion, l'anthropologue insiste davantage sur le résultat visé (le gain) que sur le principe compétitif qui sous-tend l'action (Hamayon, 2015a, p. 81).

<sup>427</sup> En français, on parle habituellement d'« organisation scientifique du travail » pour désigner le système élaboré et mis en œuvre par Taylor. Or, comme le rappelle Harry Braverman, l'ingénieur américain souhaitait mettre sur pied « *une science de l'organisation et de la direction du travail des autres* dans les conditions capitalistes » ([1974] 1976, p. 80). Je parlerai donc plutôt de « direction scientifique du travail prescrit » pour renvoyer à ce désir mis en échec par le réel du travail.

<sup>428</sup> Parmi ces ressorts, la littérature disponible décrit habituellement des caractéristiques de type points, badges, niveaux, tableaux de classement ou feuilles de personnage, ou encore des mécanismes comme la motivation (intrinsèque – le sentiment de réaliser des activités de manière plus agréable, par exemple – ou extrinsèque – comme celle d'accéder instantanément à des informations pertinentes grâce au *game design*, notamment concernant la comparaison avec les performances de ses adversaires, censée alimenter le désir d'améliorer les siennes). Le principe compétitif est évidemment prépondérant parmi ces ressorts.

<sup>429</sup> Les performances économiques peuvent concerner des individus et/ou des équipes d'individus, mais le principe agonal sous-tend l'action dans les deux cas, comme l'illustre un article de gestion : « La mise en concurrence des équipes oblige à une prise de décision en situation d'incertitude, d'autant plus que les décisions d'une équipe sont souvent contrecarrées par les décisions des autres équipes. Plus les équipes sont nombreuses, plus le jeu est dynamique et stimulant. L'évaluation se fait sur le résultat final, l'équipe qui gagne est celle qui obtient la meilleure situation nette, la plus forte part de marché, ou encore la rentabilité la plus élevée... » (Barth et Géniaux, 2010, p. 319).

d’être meilleur-e que sa/son collègue, etc.) et extrinsèques (ressortissant davantage au jugement d’utilité – sous forme symbolique ou matérielle)<sup>430</sup>.

Dans le présent chapitre, je vais m’intéresser aux dispositifs relevant plus précisément de la gamification pédagogique, à travers l’exemple des « jeux sérieux » de type *business games*, qui forment un prolongement spécifique de la formalisation de la dimension éducative indirecte du jeu abordée dans le chapitre 5, processus diachronique ancien entamé par les maîtres de la Renaissance et leurs successeurs. Prolongement, car ils systématisent – en la spécialisant sous l’angle unique du *game* – la rationalisation de l’usage des ressorts ludiques en vue de former des managers « performant-es » (aussi bien dans l’économie capitaliste que dans l’économie soviétique). En cela, ces dispositifs renvoient bien à une forme de gamification (pédagogique) du travail, même si leurs premier-es promoteur/trices ne les définissaient pas de cette manière.

### **1/ L’usage des *business games* dans le développement des savoir-faire et des ambitus professionnels**

Les « jeux sérieux » possèdent une histoire longue et complexe, comme on a pu commencer à le voir dans la partie précédente, avec l’incorporation de supports ludiques de plus en plus variés dans l’éducation des enfants depuis le XV<sup>e</sup> siècle. À bien des égards, ce constat peut s’appliquer aux « jeux d’entreprise » (*business games*), en dépit de leur apparition plus récente. De nombreux agents des champs économique, éducatif et scientifique ont en effet imprimé leur marque sur ces dispositifs, de manière à atteindre un but souvent similaire (la performance économique – ou sa préparation sur des fondements scientifiques), dans des configurations sociohistoriques pourtant différentes.

La massification des *serious games* de toute nature<sup>431</sup>, dans une configuration plus générale de diffusion d’univers ludiques numériques, a posé avec une acuité renouvelée de nombreuses questions théoriques et pratiques abordées depuis longtemps (Klasson, 1964), notamment en

---

<sup>430</sup> Si cette définition se rapproche de celle habituellement adoptée dans la littérature managériale (Savignac, 2017b, p. 21), notamment anglo-saxonne (Cardador, Northcraft et Whicker, 2017), elle s’en distingue en insistant tout particulièrement sur la dimension agonale du *game* et sur la différence entre travail prescrit et travail effectif (ce qui oblige ainsi à se demander si la compétition interindividuelle ou interéquipe peut être considérée comme le meilleur fondement pour obtenir les performances et la productivité les plus hautes possibles). De même, elle ne considère pas les jeux vidéo comme l’alpha et l’oméga de ce processus – même si leur existence a indéniablement contribué à son déploiement.

<sup>431</sup> En France, cette diffusion des « jeux managériaux » s’est effectuée notamment *via* leur usage dans les cursus de formation commerciale supérieure (grandes écoles de commerce) et « intermédiaire » (BTS « forces de vente », IUT « techniques de commercialisation » et « gestion des entreprises et des administrations »), avant d’être repris dans les cursus universitaires.

rapport avec la didactique et l'apprentissage cognitif<sup>432</sup>, à tel point que s'est consolidée, durant les années 1990, ce que des auteur-es considèrent comme une discipline (Duke, 1995), le *gaming*, voire comme un champ, les *game studies* (Rueff, 2008), appuyé sur plusieurs organisations internationales (NASAGA, ISAGA, etc.), des revues spécialisées (*Simulation & gaming*, *Game studies*, etc.) et une approche pluridisciplinaire<sup>433</sup>.

Mener une discussion concernant le caractère disciplinaire ou « spatial » des *game studies* dépasse le cadre de mon travail. Je peux seulement souligner que ce domaine existe à l'interpénétration de plusieurs disciplines scientifiques et véhicule plusieurs *illusio* (dont celles des champs académique, économique et juridique<sup>434</sup>). Ainsi que le rappelle Vinciane Zabban, les *game studies* ne se sont pas déployées dans un vide académique, mais à partir des recherches s'intéressant aux dimensions éducatives du jeu d'une part (approches formelles), et des travaux d'anthropologie culturelle portant sur le jeu comme phénomène socioculturel d'autre part. Puis,

« l'essor et la forme d'autonomisation relative de ce champ, tel qu'il se présente à nous actuellement, se [sont] plutôt construits en réaction à l'environnement particulier de la conduite de recherches sur des objets nouveaux, au sein des sciences de l'informatique (recherches sur l'intelligence artificielle, développements graphiques) et des *digital humanities*, travaux qui sont inspirés par des approches littéraires de l'informatique. » (2012, p. 145).

Pour « contrer » cette approche littéraire (ou dite encore narratologique), et sans nier « l'existence possible d'éléments narratifs dans les jeux vidéos » (Rueff, 2008, p. 149), « les chercheurs d'Europe du Nord vont défendre l'autonomie du jeu comme forme culturelle spécifique en s'appuyant sur la règle comme trait caractéristique, et le jeu vidéo comme média spécifique en s'appuyant sur son caractère interactif. » (Zabban, 2012, p. 146). Pour Zabban, cette approche ludologique (relayée ensuite par l'approche procéduraliste mettant le système de jeu au centre de l'attention) a mis l'accent sur l'analyse de la structure ludique, de ses règles et de leurs effets sur les joueur/euses davantage que sur celle de l'expérience sensible liée au jeu

---

<sup>432</sup> Ainsi Anthony J. Faria *et al.* (2009, p. 477-479) précisent-ils que les cinq sujets les plus traités entre 1970 et 2008 dans les articles parus dans *Simulation & gaming* concernent : l'expérience accumulée grâce aux *business games*, leurs aspects stratégiques, les processus de prises de décision, les résultats d'apprentissage et l'expérience de travail en équipe. Ces cinq sujets restent les plus traités à chaque nouvelle décennie ; seul l'ordre entre eux change. Par exemple, au début des années 2000, les questions de l'expérience et des résultats d'apprentissage ont pris de l'importance car les recherches visaient à démontrer la pertinence, l'imputabilité et la valeur éducatives des « jeux d'entreprise » *via* des évaluations quantifiées de leurs résultats.

<sup>433</sup> Jan H. G. Klabbers (2001) considère que le champ de la simulation et du *gaming* a émergé au cours des années 1950, sous l'influence de professionnel-les issu-es de diverses disciplines (pour lui, le champ est intrinsèquement transdisciplinaire) et ayant des intérêts spécifiques qu'il classe en quatre catégories : théorie et méthodologie, design, recherche, formation et éducation. De son côté, Julien Rueff parle d'« une véritable visibilité au tournant du 20<sup>e</sup> siècle » et d'une « institutionnalisation croissante au début du 21<sup>e</sup> siècle » (2008, p. 141).

<sup>434</sup> Les interrogations concernant les deux derniers champs portent par exemple sur les questions de propriété virtuelle ou de protection de la vie privée et de l'identité en ligne des joueur/euses (Rueff, 2008, p. 160), mais également sur celle du *modding* (la modification – peu ou pas rémunérée par les sociétés détentrices des droits – des jeux vidéo par les joueur/euses) (Kücklich, 2005).

(interprétations, appropriations et altérations des contenus), ce qui a entraîné des critiques portant sur la « lecture essentialiste du jeu (*game*), qui confine à une approche instrumentale, limitative du jouer (*play*). » (*ibid.*, p. 150)<sup>435</sup>.

Il n'est pas ici dans mon ambition de mener une discussion systématique des propositions avancées par les différentes parties en présence. Plus modestement, mon but est de rendre compte d'un large processus de diffusion de dispositifs mobilisant une rhétorique et des ressorts relevant du jouer – quitte à en tordre les principales propriétés. Au sein de la littérature académique consacrée à ces « jeux sérieux », celle portant sur les « jeux d'entreprise » a connu ces dernières décennies un essor considérable principalement sous l'influence des chercheur/euses anglo-saxon-nes en sciences de gestion<sup>436</sup>. D'abord centré sur les *business games* sur papier inspirés des jeux de guerre et utilisés par l'encadrement supérieur puis intermédiaire de grandes firmes (Cohen et Rhenman, 1961 ; Eilon, 1963), cet intérêt a grandi avec le développement des technologies informatiques (Faria *et al.*, 2009), à mesure que s'accroissaient les possibilités de diffusion des dispositifs<sup>437</sup> à un nombre toujours plus important de travailleur/euses et d'étudiant-es.

### 1.1/ Brève généalogie des « jeux d'entreprise »

Avant toute chose, il est utile de revenir rapidement sur la genèse des *business games* modernes, pour deux motifs principaux. D'abord, pour ne pas accorder foi au « mythe » bâti par les premiers chercheurs américains s'intéressant à ces dispositifs, dont les recherches ont longtemps fait fi des expériences menées hors de leurs frontières nationales<sup>438</sup>. Ensuite, et de manière plus décisive pour mon propos, de façon à cerner au plus près l'évolution des débats concernant ce

---

<sup>435</sup> Certain-es chercheur/euses tentent « de construire un compromis entre la narratologie et la ludologie, en adoptant la voie de la médiété, du juste milieu. C'est notamment la position de Henry Jenkins dans son article *Game Design as Narrative Architecture* » (Rueff, 2008, p. 149).

<sup>436</sup> Johanna Bragge, Precha Thavikulwat et Juuso Töyli ont mené une analyse quantitative des articles parus entre 1970 et 2009 dans la revue *Simulation & Gaming* (qui a accompagné le développement des approches formelles dans le champ des études sur les jeux). Les références bibliographiques citées dans ces articles indiquent une prééminence des revues académiques états-uniennes en management, puis en sciences comportementales, la place de ces dernières chutant en fin de période (2010, p. 878). Les cinq expressions les plus utilisées dans les titres des articles renvoient aux questions de « prises de décision » (387 articles), « jeux d'entreprise » (381 articles), « gestion de programmation informatique » (230 articles), « science de gestion » (151 articles) et « éducation aux affaires » (140 articles) (*ibid.*, p. 882).

<sup>437</sup> Faria et ses collègues (2009) notent que l'informatisation progressive des *business games* à partir de la fin des années 1950, puis leur mise en ligne sur le web eurent plusieurs effets qui en rendirent l'usage plus marqué : selon eux, ces dispositifs gagnèrent en diversité, simplicité, rapidité, fiabilité, accessibilité, compatibilité (technique), flexibilité (du paramétrage et des règles), immédiateté, réalisme et disponibilité. Notons toutefois que le manque de réalisme des premiers jeux ne fut pas un obstacle à leur usage, ni à la satisfaction des utilisateur/trices (Remus et Jenner, 1981, p. 486-487).

<sup>438</sup> C'est le cas, entre autres exemples, dans J. Bernard Keys (1997).

que beaucoup d'auteur-es anglo-saxon-nes nomment *gamification of work*. Notamment, ceci permet de montrer que, par-delà les différences liées à des configurations sociohistoriques spécifiques, des points communs émergent dans la façon dont les premier-es créateur/trices de « jeu d'entreprise » envisageaient leurs dispositifs, en particulier concernant l'intérêt de les utiliser avec les (futurs) dirigeants d'organisations (généralement privées), puis l'encadrement intermédiaire, pour accroître les savoir-faire pratiques et les ambitus professionnels. Il faudra en effet attendre plusieurs décennies avant que l'usage élitiste des *business games* se transforme en un « ruissellement » *top/down*, dont les implications seraient massives pour le fonctionnement des collectifs de travail et le rapport subjectif au travail. Mais ce retour généalogique donne également la possibilité d'éviter les erreurs de perspective : les linéaments de la ludification organisationnelle et de la gamification du travail doivent être cherchés dans une période *antérieure* au régime néolibéral actuel. Il conviendra de spécifier précisément les liens entretenus entre les deux phénomènes sociohistoriques – ce sera l'objet du dernier chapitre.

De nombreux/euses auteur-es n'ont pas manqué de rapprocher les *business games* des « jeux de guerre », eux-mêmes ayant une origine ancienne quoique vague (vraisemblablement chinoise, trois millénaires avant notre ère)<sup>439</sup>. Pourtant, lorsque l'on se penche sur quatre précurseur-es en la matière, le rapport aux « jeux de guerre » apparaît relativement flou, à la différence du rapport à la performance économique, qu'il s'agissait toujours d'accroître, en développant les savoir-faire et l'ambitus professionnels des (futurs) managers de haut niveau en matière stratégique, marketing ou financière.

Le premier – du point de vue chronologique – précurseur en matière de « jeu d'entreprise » moderne a été récemment étudié par Touzet et Corbeil (2015), qui reviennent en détail sur l'œuvre de Vital Roux, entrepreneur et notable français de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. Avec ses « opérations de commerce simulées » prévues dans l'enseignement des écoles de commerce dont il préconisait alors la création, Roux avait mis sur pied ce qu'il nommait une « machinerie d'apprentissage », c'est-à-dire une pédagogie fondée sur une pratique longue (deux ans divisés

---

<sup>439</sup> Ainsi, Kalman J. Cohen et Éric Rhenman (1961) avancent que les « jeux de guerre » ont été inspirés par des jeux de plateau comme les échecs, et que dans leur version moderne ces jeux de plateau à visée militaire ont été complexifiés en Prusse à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle avec le « New Kriegspiel » (les deux auteurs datent la création de ce jeu de guerre en 1798 [*ibid.*, p. 132], tout comme Joseph Wolfe [1993, p. 449], alors que Léo Touzet et Pierre Corbeil parlent de 1803 [2015, p. 20]), qui introduisit pour la première fois une reproduction de cartes permettant de figurer les déplacements de troupes sur des localisations topographiques réalistes. Le développement de ce « jeu » tout au long du XIX<sup>e</sup> siècle prit deux directions : l'une où se fit un usage de tables, de calcul et de jets de dés pour introduire une dose de hasard parmi les éléments précis tels les mouvements de troupe ou les effets des explosions ; l'autre où le jugement des officiers conservait une place prééminente. Dans le sillage de l'Allemagne, la Grande-Bretagne puis les États-Unis (à West Point) et le Japon firent un usage intensif des « jeux de guerre », en particulier durant la période de l'entre-deux guerres mondiales.

en semestres – découpage semestriel que l’on retrouvera dans de nombreux *business games* ultérieurs) et une évolution progressive de la difficulté des exercices, renforcée par une « machinerie de spectacle » : pour lui, l’éducation se devait d’être tout à la fois amusante, active et pratique. Comme Touzet et Corbeil le notent, cette attention à la simulation divertissante comme forme pratique de stimulation des apprenants était alors novatrice (*ibid.*, p. 26-27). Pour ces auteurs, le « jeu d’entreprise » de Vital Roux visait le plaisir inhérent au jeu, mais à partir d’une construction faite de contraintes diverses que les participants apprenaient peu à peu à maîtriser, à force d’exercice. Les « opérations de commerce simulées » furent pratiquées jusqu’au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, puis disparurent brutalement, sans que l’on comprenne précisément dans quelles circonstances. Selon Touzet et Corbeil (*ibid.*, p. 31-32), le dispositif de Roux aurait fini par être perçu comme trop puéril et contraire à l’esprit de sérieux nécessaire au travail, dans un contexte politique conservateur considérant d’un mauvais œil l’action des écoles de commerce en matière d’économie libérale (jugée comme la porte ouverte au libéralisme politique).

Renouant (sans le savoir ?) avec les idées de Vital Roux, Adolf Galliker mit en place, durant les années 1920, dans le cadre de la Société commerciale suisse, un « jeu d’entreprise » impliquant de jeunes<sup>440</sup> employés de bureau destinés à atteindre des positions managériales au sein de leur entreprise. Les équipes étaient composées de six à huit personnes occupant différents postes sur une période de trois ans, et explicitement organisées selon le modèle sportif : « Le secret du succès de ces entreprises de fiction est qu’elles développent les affaires comme un sport et que cet esprit garde les “entreprises” et leurs équipes en vie. » (Galliker, 1946, p. 33). Selon l’entrepreneur suisse, ce que les sportifs faisaient avec leur corps<sup>441</sup>, les futurs managers devaient le faire avec leur esprit : s’entraîner aux affaires sur un mode fictif en vue d’une application réelle.

« Une fois par semaine, les entreprises “simulées” sont ouvertes pour affaire. Aucun argent réel ne change de mains ; quoique des millions soient générés et perdus dans les transactions variées, c’est seulement sur le papier. [...] Mais le travail réalisé est *très réel* : à la comptabilité, au service courrier,

---

<sup>440</sup> Dans son texte, Galliker revient à plusieurs reprises sur l’enthousiasme des jeunes participants, contrastant avec le scepticisme de leurs aînés : « Les jeunes gens étaient enthousiastes ; les plus vieux se moquaient de l’idée. “Laissons nos jeunes amis assister à leurs cours et faire leurs devoirs, comme le prescrivent les maîtres”, disaient les sceptiques, et les moralistes ajoutaient : “Un garçon de courses ne devrait pas jouer à être secrétaire, comptable ou même manager dans une telle entreprise simulée avant d’être réellement taillé pour le faire.” » (1946, p. 31). Cette opposition générationnelle se retrouve dans les écrits de différentes périodes lorsqu’il est question de l’usage des ressorts ludiques dans l’apprentissage, et sa persistance permet de relativiser la nouveauté de l’effet « génération millénium » que certain-es commentateur/trices ont cru repérer avec l’usage des nouvelles technologies numériques.

<sup>441</sup> « C’est en forgeant qu’on devient forgeron ; nos jeunes Suisses le savent parce qu’ils savent que pour gagner dans n’importe quel sport ils doivent entraîner leur corps, durcir leurs muscles et se battre pour gagner. » (*ibid.*, p. 31).

à la publicité, aux activités bancaires, au service expéditions, etc. Le bilan comptable peut être fictif, mais des réels atouts existent – l'expérience accumulée dans le travail effectif. » (*ibid.*, p. 32).

L'un des buts de ce « jeu d'entreprise » visait à confronter les employés à différents niveaux de responsabilité et d'activité, notamment pour leur inculquer l'importance de la coopération horizontale et verticale : « Le patron, bien sûr, se serait fait écarter s'il avait prétendu jouer tous les rôles tout seul » (*ibid.*). En effet, pour Galliker, le point crucial du jeu renvoyait au travail d'équipe : ceux qui y participaient apprenaient rapidement que l'individu devait s'effacer derrière l'entreprise, et que la progression de chacun dans la hiérarchie reposait sur le seul mérite<sup>442</sup>. La perspective individualiste de la méritocratie concurrentielle prônée par Galliker pour atteindre une performance organisationnelle n'est pas sans résonance avec certains présupposés néolibéraux qui seront systématisés quelques années plus tard (la performance de l'entreprise prime toute autre considération et le collectif n'est que l'addition des efforts individuels). Mais elle illustre aussi empiriquement les analyses de Roger Caillois relatives au principe agonale du jeu (comme règne de l'égalité des chances), et celles de Janet Lever (1976), lorsqu'elle montrait que les jeux enfantins (particulièrement les jeux sportifs pratiqués par les garçons) apprennent à chacun-e à tenir sa place (notamment de meneur/euse ou de suiveur/euse) dans une configuration de coopération et de coordination collectives, en fonction de ses « qualités » individuelles, justement exhibées lors de la performance.

La troisième figure importante dans la création de « jeux d'entreprise » était une contemporaine d'Adolph Galliker, Marie Birshtein. Cette physiologiste soviétique de Léninegrad (Saint-Petersbourg) s'était très tôt intéressée aux questions liées au travail, d'abord à travers le prisme de la physiologie individuelle (à forte connotation biologique, donc), puis en prenant en compte les dimensions sociales des organisations (Gagnon, 1987). Au début des années 1920, elle intégra le Bureau d'organisation scientifique du travail, où elle mena une recherche dans une usine de tabac, qui déboucha sur un accroissement de la productivité du travail – dans la lignée des travaux de Taylor<sup>443</sup>. En 1929, le Bureau fusionna avec l'Institut d'ingénierie et d'économie

---

<sup>442</sup> Ce que Roxane Dejours (2016) n'a pas manqué de souligner dans son travail sur les élèves passé-es en écoles préparatoires aux grandes écoles. Entre la prépa et l'école, le souci scolaire (fondé pour partie sur un activisme concurrentiel) doit être « troqué » contre un « sérieux managérial » parfaitement adapté à tout type d'entreprises, ces dernières sélectionnant les candidat-es aux dispositions adaptées pour atteindre le niveau de performance attendu par l'organisation en se pliant à la règle commune de concurrence interindividuelle. Les « jeux d'entreprise » d'une part, l'ambiance festive (fortement alcoolisée et sexualisée) d'autre part participent à la constitution de stratégies défensives individuelles et collectives conduisant à anesthésier le potentiel de souffrance éthique inclus dans des pratiques managériales fréquentes (licenciement, abus de pouvoir, etc.). Comme on l'a vu dans le chapitre précédent, ceci permet aux futur-es cadres d'arrêter de penser aux conséquences de leurs propres actions.

<sup>443</sup> Cette proximité des ingénieurs soviétiques avec la pensée taylorienne est connue. Lénine avait recommandé, dès 1918, l'usage du taylorisme de manière à pouvoir employer de la main-d'œuvre ouvrière sans qualification dans les usines : « l'industrialisation soviétique imita le modèle capitaliste. Au fur et à mesure que l'industrialisation se

de Lénine. Elle commença à y enseigner dans le cadre d'un programme de « rationalisation de la production » : des travailleurs qualifiés « prometteurs » étaient formés durant six mois en vue de devenir des managers rattachés aux « bureaux de rationalisation » de différentes industries. Dans ces programmes de rationalisation de la production, les « méthodes actives » d'enseignement, proches des théories de John Dewey, étaient privilégiées. « De telles méthodes identifiaient et se bâtissaient à partir des compétences et habiletés préexistantes des travailleurs eux-mêmes, et mobilisaient l'expertise de l'équipe enseignante de l'institut. » (*ibid.*, p. 6). L'objectif était de fournir des cadres fiables pour accompagner les nombreux programmes d'industrialisation de l'Union soviétique.

Le problème principal des planificateur/trices résidait dans l'inexpérience des futurs managers pour développer des projets importants. La question était donc de comprendre les problèmes prévisibles inhérents à chaque projet, tout en saisissant les interactions potentielles entre tous les chantiers en cours, avant de les affronter dans le monde réel. « C'est à ce moment que l'idée d'utiliser les techniques de simulation issues des jeux de guerre vint à Mary Birshtein. » (*idem*). Cette idée n'était pas totalement étrangère au système socialiste. Mark J. Nelson (2012) rappelle à cet égard que Lénine avait proposé, dès 1917, une « théorie de la compétition socialiste » au sein de laquelle les travailleur/euses (individuellement et en groupes) et les usines seraient en compétition pour accroître la production, des systèmes de récompenses essentiellement symboliques (points, félicitations, médailles – Ordre de la bannière rouge) venant sanctionner les performances. À la fin des années 1920, Lénine puis Staline mobilisèrent l'idée d'« émulation socialiste », pour insister sur les efforts réalisés par les « moins bon-nes » en vue de s'améliorer (plutôt qu'utiliser l'idée de compétition, impliquant que les « premier-es de cordée » tentent d'éliminer celles/ceux placé-es derrière) :

« Points et bannières n'étaient pas un paiement, simplement un encouragement et une reconnaissance pour les travailleurs engagés, procurant un indice et un constat des progrès, et une voie cordiale pour guider les travailleurs là où ils devaient aller. » (*ibid.*, p. 2).

L'idée de Birshtein était toutefois davantage tournée vers la gamification pédagogique (*serious games*) que vers la forme de « pointification » prônée par les deux dirigeants communistes. En effet, la version initiale d'une simulation fut développée sous forme de carte technique et économique, en 1932, au sein d'une ligne d'assemblage de l'usine de production de machines à écrire Ligovo. Birshtein décida de ne pas nommer « jeu » cette simulation de planification, car

---

développait, la structure perdit son caractère provisoire et l'Union soviétique s'arrêta à une organisation du travail qui ne différait que par des détails de celle des pays capitalistes » (Braverman, [1974] 1976, p. 19).

elle craignait que cela ne fût pas pris au sérieux de la part d'une jeune femme de 30 ans<sup>444</sup>. Durant les années 1932-1940 (avec un modèle de « simulateur de production » dûment développé à partir de 1936 – dont les résultats furent publiés en 1938), elle et ses collègues développèrent une quarantaine de « jeux » touchant à divers aspects industriels. Après la Deuxième Guerre mondiale, Mary Birshtein reprit son travail sur les « jeux », et publia plusieurs articles sur le sujet, y compris après avoir pris sa retraite, en 1972. Toutefois, la période durant laquelle elle mena ses travaux ne pouvait guère offrir les conditions sociopolitiques adéquates à leur large diffusion hors des frontières de l'Union soviétique, en particulier en direction de l'adversaire capitaliste étasunien.

Cette influence de dynamiques géopolitiques tendues est un élément que Marie Birshtein partage avec le quatrième et dernier exemple de créateur de « jeu d'entreprise » longtemps méconnu, Yoshisuke Ayukawa. Cet entrepreneur japonais très connu dans son pays (dans les années 1930, il fut le fondateur du conglomérat industriel Nissan) – et pour une part controversé, on va le voir – développa des *business games* à partir des années 1940. L'ingénieur japonais commença à travailler dans l'industrie nationale en 1903 avant de fonder l'entreprise Nissan à la fin des années 1920. En 1937, il quitta le Japon pour rejoindre la Manchourie, alors occupée par l'armée impériale. Durant sa présence en Chine, il développa des liens étroits avec l'administration militaire, et contribua à établir des plans de développement économique pour la région, en tant que président du Conglomérat industriel mandchou. Durant la Seconde Guerre mondiale, prédisant rapidement la défaite allemande, il démissionna de son poste de président et retourna au Japon en 1942 : sa vision du capitalisme global entraînait en contradiction avec le nationalisme militaire, ce qui ne manqua pas de le faire entrer en conflit avec l'armée japonaise (Ichikawa, 2008, p. 294).

Lors de l'annonce de sa démission, le 27 décembre 1942, à la dixième assemblée d'actionnaires du Conglomérat industriel mandchou, il annonça la création du *Giseikai*, un institut de recherche sur le *business game*. Le gouvernement japonais avait autorisé sa mise en place dès le 18 septembre 1942, sur les fonds personnels de Yoshisuke Ayukawa. Le but de l'entrepreneur japonais était de mélanger un « jeu d'entreprise » avec un « jeu de politique économique » du nom d'Enren mené dès le mois de septembre 1940, par l'Institut de recherche japonais sur la

---

<sup>444</sup> Peut-être faut-il également voir dans cette prudence un indice du revirement stalinien de l'émulation vers la compétition, qui prendrait la forme paradigmatique, à partir du milieu des années 1930, du stakhanovisme. Difficile de parler d'« émulation ludique » dans une configuration marquée par une bureaucratisation et une normalisation croissantes du travail exigeant des ouvrier/ères la production « volontaire » d'un sur-quota de production ; quand bien même l'« exploit » de Stakhanov fut préparé avec deux mineurs, la productivité individuelle fut 5,23 fois supérieure à la moyenne (Davies et Khlevnyuk, 2002, p. 879).

guerre totale, une école supérieure consacrée aux « jeux de politique économique<sup>445</sup> ». Enren était imaginé, conçu et mené sous forme d'un dialogue entre experts permettant d'améliorer la communication relative à la planification de l'effort de guerre (au niveau économique, médiatique, militaire, politique, etc.) : les « joueurs », au nombre d'une quarantaine à chaque fois, provenaient de secteurs divers de la société japonaise (instances gouvernementales, armée, économie). Généralement trentenaires, ces individus hautement qualifiés étaient considérés comme « prometteurs » en matière de planification et de prise de décision (*ibid.*, p. 291). En reprenant ces fondements, Yoshisuke Ayukawa développa et mit en place son propre « jeu d'entreprise ». Bien que peu de détails soient disponibles, on sait que plusieurs sessions eurent lieu entre décembre 1942 et 1944-1945 (les dates précises de la dernière session ne sont pas connues), impliquant entre 30 et 60 cadres supérieurs de l'industrie automobile, pétrolière et ferroviaire. Le but de ces simulations était de contribuer à la politique économique du pays au sortir de la guerre. En 1945, le *Giseikai* fut fermé sur ordre du quartier général des forces alliées<sup>446</sup> : « Recherche et pratique des jeux de simulation au Japon ont été stoppées pour une longue période, jusqu'à ce que dans les années 1960 "Business game – Play one"<sup>447</sup> soit importé. » (*ibid.*, p. 295).

Ainsi la Révolution russe, la Deuxième Guerre mondiale puis la période de Guerre froide ont-elles constitué autant de facteurs de freinage dans la diffusion des *business games* soviétiques et japonais, tandis que les deux premiers promoteurs européens de « jeu d'entreprise » étaient « oubliés », au profit des « précurseurs » américains : la Rand Corporation (pour le compte de l'U.S. Air Force), en 1955 (Faria, 1987), et surtout Richard Bellman, Charles E. Clark, Donald G. Malcom, Clifford J. Craft et Franc M. Ricciardi (1957), dans le cadre de l'*American management association* (AMA), l'une des premières institutions étasuniennes à mettre en place un *business game* dans le pays, en 1956<sup>448</sup>. Bellman *et al.* défendirent l'idée selon laquelle la

---

<sup>445</sup> Comme Ichikawa le souligne (2008, p. 291), le nom martial de l'Institut – dirigé par des civils jusqu'au 18 octobre 1941 – a créé une certaine confusion quant à la nature de l'établissement, y compris chez les chercheurs américains spécialisés sur ces questions. Voir par exemple Cohen et Rhenman (1961, p. 133).

<sup>446</sup> Bien qu'il fût incarcéré plusieurs mois en 1946-1947 comme suspect de crime de guerre, Yoshisuke Ayukawa ne fut pas condamné par le Tribunal militaire international pour l'Extrême-Orient.

<sup>447</sup> Ce *business game* sur papier a été élaboré par G. R. Andlinger, qui travaillait alors pour la société McKinsey (Cohen et Rhenman, 1961, p. 138), et décrit en 1958 dans la *Harvard business review*. Pour une présentation dans le contexte britannique, voir Watkins (1959).

<sup>448</sup> L'article décrit « un jeu qui simule un contexte industriel compétitif au sein duquel cinq entreprises sont en concurrence dans une économie en croissance » (Bellman *et al.*, 1957, p. 470). Ce jeu utilise un ordinateur IBM 650 (la firme IBM ayant été partie prenante de l'adaptation informatisée du jeu). « En tout, le jeu a été joué vingt-cinq fois » (*ibid.*, p. 492), la première fois les 16-17 octobre 1956, avec cinq membres du management intermédiaire, avant d'être menés avec des vice-présidents et des présidents d'entreprise (entre 10 et 25 personnes à chaque fois) à partir des 3-4 décembre 1956. Dans leur article, les praticiens ont deux visées : stratégique (faciliter l'usage « réfléchi » et « averti » des *business games* en direction du *top management*) et cognitive (faire entrer les *business games* dans l'espace de la connaissance, bien que l'on ne sache pas clairement dans quel champ – scientifique, entrepreneurial ou les deux).

simulation économique, grâce aux modèles mathématiques appropriés (et en acceptant un certain degré d'abstraction – au sens d'approximation de phénomènes complexes), pouvait se hisser au rang des sciences expérimentales comme la physique, pour aider le *top management* à prédire des phénomènes économiques et à mener des expérimentations nouvelles. Comme le notent Cohen et Rhenman (1961, p. 136), l'accueil enthousiaste de la simulation de l'AMA dans les champs entrepreneurial et éducatif – qui concrétisait de fait les préoccupations de Vital Roux dans la configuration étasunienne – a contribué au développement d'autres *business games* progressivement complexifiés, informatisés ou non, et à la diffusion rapide, et ininterrompue depuis (Faria, 1987 ; Greco, Baldissin et Nonino, 2013)<sup>449</sup>.

### 1.2/ La diffusion rapide et massive de dispositifs de gamification pédagogique

Charles R. Klasson (1964) a montré dès le milieu des années 1960, grâce à une enquête par questionnaire menée auprès d'une centaine de lycées et d'universités étasuniens, que les *business games* étaient pratiqués dans quelques institutions universitaires (dès les cursus de premier cycle) au même moment que l'expérimentation de l'AMA. Toutefois, l'accélération de leur usage pédagogique aux États-Unis daterait, selon les données de Klasson, de 1959 et 1960. À titre d'illustration, Richard D. Duke (1995) explique comment l'usage, dans le cursus universitaire, de « jeux sérieux » consacrés aux questions urbaines (en particulier en matière de marché immobilier) s'est mis en place dès les années 1960, sous l'impulsion de quelques chercheurs souhaitant renouveler leur approche pédagogique. Parallèlement, il a lui-même été l'un des acteurs de leur déploiement en Europe (France, Allemagne) et dans des institutions internationales comme l'UNESCO. À partir des années 1980-1990, l'internationalisation des *business games* s'est accentuée du fait de la création de nombreuses organisations nationales spécialisées (Japanese association of simulation and gaming, German management gaming association, etc.) et de la « découverte » des dispositifs existants dans les pays de l'ancien Pacte de Varsovie (Wolfe, 1997). Wolfe précise à cet égard que les *business games* occidentaux pouvaient aider ces pays « à accélérer leurs réformes de marché » (*ibid.*, p. 362), tout en déplorant que les dynamiques marchandes aient conduit à une réduction des « jeux d'entreprise »

---

<sup>449</sup> Pour une analyse de ce développement rapide, notamment en direction de l'encadrement supérieur et intermédiaire, voir Faria (1987, p. 215-219). De leur côté, Joseph Wolfe et Richard Teach considéraient, dans les années 1980, que « la question n'est plus de savoir si [les établissements] enseignent [avec des *business games*], mais quoi/comment ils enseignent. Puisque les *business games* relèvent de l'orthodoxie, la création de simulations par ordinateur est une progression naturelle. Les justifications et les pressions derrière cette évolution sont venues des gestionnaires et des formateurs. » (1987, p. 181). Plus récemment, dans leur étude sur l'usage des *serious videogames* dans les entreprises françaises, Oihab Allal-Cherif, Mohamed Makhoulouf et Armand Bajard notent que toutes les sociétés cotées au CAC40 disposent de leur outil maison, quand les PME utilisent « des produits standards sous licence » (2014, p. 103).

disponibles (en raison des fusions capitalistiques dans cette « industrie de l'édition »), ce que la routinisation des usages n'a fait qu'accentuer – une fois adopté dans une organisation, un « jeu d'entreprise » y reste longtemps en place pour des raisons pratiques, même si de meilleurs existent<sup>450</sup>.

Si la pénétration des *business games* dans le cursus de formation de premier cycle était variable selon les établissements et généralement limitée (aussi bien en nombre de cours utilisant cet outil ou en nombre d'heures qui lui étaient consacrées), Klasson notait que seules huit d'entre elles avaient exprimé, lors de l'enquête, leurs doutes quant aux valeurs éducatives de tels jeux (*ibid.*, p. 177). L'idée d'une force éducative des *business games* parmi les institutions utilisatrices était donc hégémonique dès cette époque (ce que les cas relativement isolés des quatre précurseur-es ne pouvaient laisser présager).

« Il y a maintenant un accord général dans l'industrie et le commerce selon lequel “on ne naît pas manager, on le devient.” [...] Et si l'expérience peut accroître l'aptitude managériale, c'est que des compétences dans cette expérience, si elles sont identifiées, peuvent être enseignées grâce à un programme soigneusement planifié. [...] Le *business game* est un outil largement utilisé et accepté pour développer les compétences managériales ; l'un des plus populaires est le type entreprise globale<sup>451</sup>. Les secteurs fonctionnels généralement simulés dans les *business games* sont les finances, le marketing et la production. Les équipes constituées de 4 à 7 personnes sont en concurrence directe, et la performance est principalement mesurée en termes de profits réalisés. » (Partridge et Sculli, 1982, p. 165).

En dépit de cet « accord général » sur le « devenir managérial » et l'intérêt suscité par les « jeux d'entreprise », la controverse relative à leurs effets pédagogiques réels fut intense dès les années 1960, notamment en raison des biais méthodologiques fragilisant les premières recherches consacrées à cette question (Miles, Biggs et Schubert, 1986, p. 11) : en particulier, les analyses comparatives souffraient de nombreuses limites (absence de prise en compte de la taille des groupes engagés dans le dispositif, présence ou non d'une période d'essai avant le début du « jeu d'entreprise », plus ou moins forte implication des formateurs, etc.) qui rendaient « difficile l'établissement de conclusions claires relatives aux effets des *business games* » (Wolfe, 1985, p. 274). Parmi les auteur-es prudent-es, certain-es doutaient de la capacité des « jeux d'entreprise » à résoudre des problèmes managériaux réels (Cohen et Rhenman, 1961, p. 160-

---

<sup>450</sup> Le caractère cocasse de ces deux remarques ne peut manquer de frapper...

<sup>451</sup> Pour une présentation des différents types de *business games*, voir Eilon (1963). L'auteur classe les « jeux d'entreprise » selon deux grands principes : leurs caractéristiques formelles (structures matérielles, règles du jeu) et leur but (formation, recherche). Le principe agonale (et dans une moindre mesure celui d'alea) rapproche tous ces dispositifs. Dans les jeux dits « entreprise globale », « plusieurs fonctions managériales sont rassemblées, de sorte que les joueurs ont la possibilité de voir comment ces fonctions peuvent être intégrées dans les prises de décision relatives à la politique entrepreneuriale » (*ibid.*, p. 139). Inversement, « les jeux fonctionnels sont élaborés afin de montrer les problèmes rencontrés dans des départements spécifiques » (*ibid.*).

163), quand d'autres posaient la question du développement des compétences managériales pour des travailleur/euses déjà expérimenté-es (Partridge et Sculli, 1982, p. 160)<sup>452</sup>.

Mais ces critiques n'ont globalement pas freiné l'enthousiasme général des chercheur/euses et praticien-nes vis-à-vis des *business games*, qui emboîtèrent le pas de Cohen et Rhenman (1961, p. 150), lorsqu'ils insistaient sur la capacité immersive des jeux<sup>453</sup> grâce à laquelle les participant-es pouvaient beaucoup apprendre sur les dynamiques interactionnelles entre sous-groupes dans une organisation<sup>454</sup>, et notamment sur les distorsions pouvant être causées par la confrontation de buts spécifiques à chaque individu dans l'entreprise. De même, l'analyse consacrée par Wilford G. Miles, William D. Biggs et James N. Schubert à la littérature portant sur les effets cognitifs des *business games* (comparés aux méthodes classiques comme les études de cas ou les cours magistraux) indiquait que les étudiant-es percevaient les études de cas et les simulations comme deux méthodes « acceptables et utiles », les premières étant même « généralement perçues comme supérieures » aux secondes (1986, p. 17-18). Quelques années plus tard, Josephine Randel et ses collègues (1992) menèrent une revue de littérature de langue anglaise (entre 1966 et 1984, soit plusieurs centaines d'articles) ayant pour objet la comparaison des « jeux » et des méthodes scolaires conventionnelles en matière d'effets éducatifs, et ce dans plusieurs disciplines (sciences sociales, mathématiques, langues, physique, biologie et logique). Les conclusions des quatre psychologues montraient que les résultats cognitifs dépendaient des disciplines analysées : pour ce qui concerne les sciences humaines, la plupart des études montraient une absence de différences entre les différentes méthodes d'enseignement (et quelques-unes la supériorité du « jeu »)<sup>455</sup>. De son côté, Wolfe affirmait qu'en matière de cours de management stratégique les choses étaient entendues : les *business games* avaient fait leurs

---

<sup>452</sup> Affirmations en partie contredites trois décennies plus tard par deux professeurs en management, Masoud Hemmasi et Lee A. Graf (1992), dans leur étude portant sur 146 étudiant-es avancé-es et 124 ancien-nes étudiant-es travaillant depuis 5 ans, ayant tous suivi un *business game* de stratégie commerciale durant leur cursus. Les résultats présentés par les auteurs montrent que les ancien-nes étudiant-es jugent significativement plus favorablement le dispositif en matière de résolution de problème et de prise de décision que les étudiant-es.

<sup>453</sup> Sur ce point, John H. Gagnon indique que Mary Birshtein insistait déjà sur le fait que les cadres engagés dans les jeux (y compris sur leur temps de repos dominical) « oubliaient la différence entre les événements réels et la situation de jeu elle-même en raison de la proximité de leurs circonstances de réalisation. » (1987, p. 9). William Remus (1977) mena une étude consistant à analyser les performances et les attitudes d'étudiant-es de premier cycle jouant à un « jeu d'entreprise » informatisé. Outre que ces dernier/ères apprécièrent le jeu (en particulier les vainqueur-es, qui déclarèrent également le plus souvent avoir appris au cours du jeu – point confirmé par William Remus et Stephen Jenner [1979] et Wolfe [1985]), ils/elles affirmèrent y avoir investi beaucoup de temps et d'efforts.

<sup>454</sup> Point confirmé par Hemmasi et Graf (1992, p. 306). L'étude montre que le *business game* était perçu par les ancien-nes étudiant-es comme un dispositif facilitant l'acquisition de savoir-faire communicationnels indispensables en matière de coopération horizontale (participation à la résolution de problèmes, communication entre pairs, résolution de conflits, etc.).

<sup>455</sup> Les auteur-es indiquaient par ailleurs que l'efficacité des jeux en économie se vérifiait surtout pour les élèves et étudiant-es sans connaissances préalables du sujet, alors que les plus confirmé-es obtenaient de meilleurs résultats avec le système académique traditionnel (cours et discussion), conclusion confirmée par Faria (2001, p. 103) en matière de management stratégique.

preuves, y compris comparés aux études de cas (1997, p. 370-371), ce que Faria (2001) confirmerait à son tour à partir d'une large revue de littérature. Ce dernier indique par ailleurs qu'au-delà des apprentissages cognitifs classiques, les *business games* sont également le support d'apprentissages affectif (attitude positive vis-à-vis du dispositif et de ses apports) et comportemental (évolutions des pratiques à la lumière des apports cognitifs), même si Faria est plus prudent sur le second point en raison du manque de données précises.

Enfin, Faria *et al.* (2009, p. 480-482) insistent sur la puissance éducative des *serious videogames*. Leur forme dynamique d'auto-apprentissage est considérée comme efficace pour incorporer les savoir-faire et les ambitus pratiques nécessaires pour évoluer dans le champ économique. En outre, le dispositif technique et documentaire mis à disposition de l'utilisateur/trice lui permet de mener un véritable travail d'autocontrainte pulsionnelle : les décisions sont prises en fonction de paramètres mûrement pesés (et pas sur des « coups de tête »), souvent dans le cadre de discussions collectives, à un rythme potentiellement plus élevé qu'avec des pratiques pédagogiques « traditionnelles » (en raison de la vitesse de réponse du système technique aux opérations effectuées par l'utilisateur/trice). De ce fait, on assiste à un transfert, sur les usagers, d'une partie de la responsabilité éducative (au détriment du/de la formateur/trice), processus qui va, selon les auteurs, s'accroître avec le développement des technologies individuelles (ordinateurs portables, téléphones intelligents).

À l'issue de ces analyses ciblées de la littérature, il apparaît que les *business games* participent activement à la (re)production de la légitimité des fondements pratiques et symboliques de l'espace économique capitaliste, et au renforcement de l'*illusio* de nombreux sous-espaces professionnels. Si certaines caractéristiques « ludiques » de ces dispositifs expliquent pour partie leur succès pédagogique, on a vu que leur force provenait également de l'action plus ou moins convergente de nombreuses organisations (associations professionnelles, revues spécialisées, agents économiques). À tel point que l'influence de ces dispositifs gamifiés a dépassé leur visée pratique d'origine.

## **2/ *Business games* et transformations du rapport au champ professionnel : l'exemple des Doctoriales®<sup>456</sup>**

---

<sup>456</sup> Cette partie reprend, sous une forme légèrement modifiée, les éléments développés dans Frances et Le Lay (2017). Je profite de l'occasion pour remercier Jean Frances d'avoir partagé avec moi certains de ses matériaux empiriques pour que je puisse les intégrer à mes analyses. Les développements qui suivent n'auraient pas pu avoir cette forme sans cela.

## 2.1/ Retour sur quelques jalons historiques

On l'a vu : les *business games* d'après-guerre ont rapidement été intégrés dans les cursus universitaires préparant les étudiant-es pour des métiers commerciaux, financiers ou managériaux. Toutefois, la configuration favorable à cette gamification pédagogique a conduit les établissements d'enseignement supérieur à étendre la « zone d'influence » de ces dispositifs à d'autres sous-espaces académiques, dont certains *a priori* peu concernés, comme par exemple la formation des (futur-es) chercheur/euses. En France, ce mouvement a débuté dans les années 1990, sous l'impulsion de la Direction générale de l'armement (DGA), comme l'a montré Jean Frances (2013), dans un travail ethnographique portant sur des dispositifs de formation dispensés aux doctorant-es pour découvrir le monde de l'entreprise et s'informer sur le contexte d'emploi des docteur-es. L'un de ces dispositifs, les Doctoriales®<sup>457</sup>, est mobilisé par les institutions de l'enseignement supérieur et de la recherche pour inciter les doctorant-es à « expérimenter l'entrepreneuriat et les engager à élargir leurs projets professionnels à d'autres horizons que le monde académique » (*ibid.*, p. 215). Or, l'usage de *business games* durant ce type de formation optionnelle entretient un flou, de nombreuses fois souligné, entre « esprit d'entreprendre » et « esprit d'entreprise », ambiguïté pouvant produire des effets sur le sens que les apprenti-es-chercheur/euses donnent au travail de recherche.

Pour ce qui concerne le cas français, l'intégration des *business games* dans la formation doctorale peut être datée de 1994. À cette époque, un physicien normalien et polytechnicien, Claude Weisbuch, alors à la tête de la Direction des recherches et de la technologie à la DGA, conçoit les Doctoriales, avec pour but de « donner aux thésards les meilleures chances de trouver à pérenniser, soit dans le secteur industriel, soit dans les laboratoires privés ou publics, les compétences qu'ils auront acquises pendant leur formation » (Weisbuch, 1996, p. 6)<sup>458</sup>. Pour cela, il s'inspire d'un programme anglais organisé depuis 1968 par l'*Engineering and Physical Science Research Council*. Accueillant « environ 90 étudiants répartis en 10 équipes animées chacune par un tuteur », « complètement résidentiel », « ces séminaires [...] permettent [aux

---

<sup>457</sup> Le terme « doctoriales » renvoie à différents événements : il désigne des séminaires où les doctorant-es échangent sur leurs recherches, ou des journées d'intégration. Le terme « Doctoriales® », lui, qualifie des stages résidentiels dont le programme, protégé par une marque, a été labellisé par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche (MESR) en 2008. C'est uniquement d'elles qu'il sera question ici.

<sup>458</sup> Selon lui, le temps de la science financée généreusement par des mécènes, dont l'État, touchait à sa fin, donc il fallait amener les scientifiques à se penser et à travailler comme des gestionnaires de projet. Dans cette nouvelle configuration, il considérait que les docteur-es auraient les plus grandes difficultés à faire valoir leurs compétences auprès du secteur privé, alors qu'ils/elles étaient les individus les plus capables de réaliser « ce qui manque à l'industrie française : de l'innovation » (Bréant, 1996, p. 7). Weisbuch entreprend alors de construire des dispositifs visant à préparer ces dernier/ères à mieux « pénétrer dans le monde de l'industrie » (Weisbuch, cité par Witkowski, 1997, p. 24).

doctorant-es] de se familiariser avec le monde industriel, mais aussi de se révéler leur potentiel et d'élargir leur horizon au-delà de la recherche purement académique » (Bréant, 1996, p. 7). La marque Doctoriales® fut déposée en 1994 et la première session des « Doctoriales de la défense » se tint immédiatement après, à Fréjus. Pour Weisbuch, ces séminaires, organisés dans un lieu clos (village-vacances, centre de loisirs, etc.) où les stagiaires étaient inscrits en pension complète cinq jours durant, devaient initier les doctorant-es au compromis entre ambitions scientifiques et exigences industrielles, et les entraîner à gérer un emploi du temps autant qu'un porte-monnaie. Réaliser ces objectifs assurerait à l'État de « valoriser l'investissement matériel, financier et humain que représente la formation par la recherche ». De tel-les docteur-es feraient alors profiter à « notre pays » des compétences nécessaires à la croissance économique (Weisbuch, 1996, p. 6).

De 1994 au milieu des années 2000, seules quelques universités se lancent dans l'organisation de Doctoriales® (l'université Joseph Fourier de Grenoble ou l'université Paris XI, entre autres), avant que la diffusion du programme s'accélère avec la Loi relative aux libertés et responsabilités des universités (2007). L'institutionnalisation des Écoles doctorales, dont une part des évaluations dépend de leur catalogue d'offres d'enseignements « professionnalisants », et les plans ministériels de promotion des formations à l'entrepreneuriat de 2010 et 2013 (Chambard, 2014) soutinrent le succès du dispositif. Le modèle mis en place, où un *business game* de création d'entreprises innovantes était conjugué à des enseignements relatifs aux techniques de gestion de projet, de management, de communication et de recherche d'emploi, s'est rapidement répandu. Cela s'explique par la conjonction d'au moins deux dynamiques favorables. D'abord, le dispositif partage et véhicule le registre lexical et pratique de l'entreprise et de l'entrepreneuriat, que de nombreux rapports et réformes consacrés à l'éducation ont mis en avant depuis les années 1980 dans les pays de l'OCDE<sup>459</sup>. Ensuite, il a bénéficié de la confusion existant de longue date entre cet « esprit d'entreprise » (au sens donné par Zalio [2005] de capacité à faire advenir des opportunités de valeur à partir de divers espaces sociaux) et l'« esprit d'entreprendre » (ou entreprenant), entendu comme « aptitude d'un individu à concrétiser des idées, à innover, à prendre des initiatives et des risques, à organiser et gérer des projets en vue de réaliser des objectifs » (définition adoptée par la Commission européenne en 2008).

À cette confusion durable (Jones et Iredale, 2010 ; Pépin, 2011), accentuée par le jeu croisé d'emprunts linguistiques parfois approximatifs entre français et anglais (Axelsson, Hägglund et

---

<sup>459</sup> Comme le souligne Olivia Chambard, « au niveau européen l'*esprit d'entreprise* a été érigé en compétence de base devant être acquise par tous les élèves au cours de leur scolarité » (2013, p. 109).

Sandberg, 2015), s'est ajoutée l'insistance des institutions internationales à développer l'« esprit d'entreprendre » à tous les niveaux des études. Les rédacteurs du rapport Ball (1989) soulignaient qu'un nombre grandissant de pays, confrontés à de profondes déstabilisations économiques (dont un chômage de masse durable), menaient – de manière encore limitée – une politique éducative visant à développer les « compétences » des jeunes (et non plus seulement des savoirs disciplinaires), pour les rendre « entreprenant-es » dans un monde en perpétuel changement. « Responsabilité », « adaptation permanente », « flexibilité créative » ou « initiative » individuelles, dans le cadre du « travail d'équipe », devaient aider la « force de travail », et la « société en général », à ne pas subir le changement, mais à le « provoquer ». Pour les auteurs, il fallait contribuer à l'inculcation d'un « esprit d'entreprendre », entendu comme forme spécifique de « développement personnel » (*ibid.*, p. 7). Le rapport conseillait de ne pas réduire l'usage du mot *enterprise* au sens d'« entreprenant » (*enterprising*) à celui renvoyant aux organisations entrepreneuriales (*entrepreneurs*) (*ibid.*, p. 37). Pourtant, il incitait à favoriser l'acculturation des jeunes au monde de la « petite entreprise » (*ibid.*, p. 18). Le principe organisationnel du « small is beautiful » avait alors le vent en poupe dans les méthodes managériales, et les rédacteurs du rapport prévoyaient qu'il perdurerait. Dès lors, le rapport Ball connotait bien l'« esprit d'entreprendre » de dimensions « entrepreneuriales » qui trouveraient à s'incarner dans des dispositifs comme les *business games* du type Doctoriales®.

Aujourd'hui, plus des trois quarts des COMUE proposent des Doctoriales®, le *curriculum* du stage a été labélisé par le MESR en 2008 et est officiellement soutenu par le MEDEF depuis 2011. Dorénavant, le dispositif fait l'objet d'une intense promotion institutionnelle et figure aux premières pages des offres de formations proposées par les Écoles doctorales. Les textes officiels présentent les Doctoriales® comme un outil « au service de la professionnalisation » des docteur-es. Durant le stage résidentiel, les organisateur/trices proposent « Une introduction au fonctionnement et à la vie des entreprises » et « Des rencontres sur leur lieu d'activité avec des cadres », avant de lancer le *business game*. Qualifié de « projet innovant », c'est une simulation non informatisée durant laquelle les doctorant-es conçoivent un produit ou un service « novateur » et créent une structure (association, entreprise, fondation) pour le produire, le développer, voire le commercialiser. Les consignes du « jeu » n'obligent pas les « rôlistes » à projeter le montage d'une entreprise à but lucratif : elles exigent juste d'innover et d'entreprendre, quelles qu'en soient les modalités pratiques. La fin du séminaire laisse place à l'information « sur le contexte de l'emploi des docteurs », puis les organisateur/trices aident les doctorant-es à réaliser un « bilan de compétences » et « un projet de développement personnel ». Il faut montrer aux stagiaires combien la recherche et l'enseignement supérieur publics ne sont

pas les seuls espaces d'intégration professionnelle possibles, ou bien qu'ils peuvent être perçus et saisis stratégiquement comme des espaces d'opportunités entrepreneuriales à faire émerger et à saisir. Bref, sous couvert de promotion effective des aptitudes au dynamisme, à la créativité et à l'autonomie individuels, semble s'opérer discrètement la valorisation de l'« esprit d'entreprise » néolibéral<sup>460</sup>.

## 2.2/ Le début du business game

Aux Doctoriales® suivies en région parisienne, le *business game* durait deux jours et demi. Lilian (consultant en management et docteur en psychologie, il a travaillé pour une grande entreprise de l'électronique, comme responsable RH et directeur de site de production) était le tuteur de toutes les équipes : sur demande, il venait aider à la réalisation d'une partie du projet. Le *business game* s'est conclu, pour chaque équipe, par la défense de leur « projet innovant » face à des investisseurs, des *business angels*, des managers et des chasseurs de têtes invités pour l'occasion. Ces derniers étaient en charge d'évaluer et, le cas échéant, de primer les équipes. Pour cela, un certain nombre d'étapes auront dû être franchies. La première a consisté, pour les équipier-es (Tableau 1), à faire connaissance en organisant un tour de table<sup>461</sup>.

**Tableau 1 : Équipe Doctoriales®**

<b>Jessica</b> F, 27 A/M Biologiste	<b>Julie</b> F, 25 A/M Biologiste	<b>Maxime</b> H, 26 A/M/N Physicien	<b>Lisa</b> F, 27 A/M Juriste	<b>Xavier</b> H, 26 A/M Psychologue	<b>Christian</b> H, 27 A/M/X Biologiste	<b>Luisa</b> F, 28 HS Sociologue	<b>Kabir</b> H, 28 A/M Biologiste	<b>Céline</b> F, 25 A/M/Av Juriste	<b>Jean</b> H, 27 A Sociologue
--	--	--	--	--	--	---	--	---	---

Notes : F = femme ; H = homme ; 27 = 27 ans ; A = allocataire ; M = moniteur/trice ; N = normalien ; X = polytechnicien ; HS = hors-statut ; Av. = avocate. Source : Frances (2013).

C'est pour elles/eux une première occasion d'éprouver la diversité du groupe qu'ils/elles/ forment et de mesurer combien les conditions de réalisation d'un doctorat peuvent varier. De manière informelle, quelques-un-es profitent de ce tour de table pour énoncer des idées d'innovation. Cette prise de contact conduit aussi les doctorant-es à saisir la diversité de leurs aspirations, connaissances et « compétences ». Ils/elles prennent ainsi conscience des difficultés à définir un projet fédérateur, susceptible de mobiliser les savoirs et savoir-faire de tou-te-s. Déployer ensemble et dans des directions compatibles leur « esprit d'entreprendre » n'est pas aisé.

<sup>460</sup> La question du néolibéralisme comme théorie philosophique et économique et comme projet politique pratique fera l'objet de développements précis lorsqu'il sera question du centre d'appels téléphoniques, dans mon chapitre 10.

<sup>461</sup> Les stagiaires ont suivi des trajectoires variées (ingénieur-es, pharmacien-nes ou « uniquement » universitaires). Leurs conditions d'emploi varient également (fonctionnaire-stagiaire, salarié-e en contrat à durée déterminée).

Rapidement, cette période où des idées s'énoncent spontanément est stoppée par les participant-es pour commencer un *brainstorming* en bonne et due forme. L'idée d'un récupérateur d'eau de pluie adaptable qui produirait de l'électricité est évoquée. Jessica (biologiste) imagine un appareil d'estimation de la consommation de matières premières d'un ménage. Maxime (physicien) note les idées au tableau. La conception d'un ordinateur portable à très bas prix, destiné aux collégien-nes est envisagée. Ce produit contribuerait à compenser les « *inégalités face au numérique* » (Lisa, juriste) et serait « *écologique parce qu'il réduirait le besoin de livres et de cahiers* » (Jessica). Ce projet-ci relève davantage d'une politique publique que du montage d'une entreprise commerciale : la juriste et la biologiste assument cette orientation, dont la poursuite repose plus sur des compétences entreprenantes que sur le sens des affaires. Au bout d'une heure de discussion, les stagiaires entament une sélection. Maxime conserve son poste et retranscrit les idées retenues. Aucune ne fait l'unanimité. Elles sont jugées « *peu innovantes* » et « *pas assez transversales* ». Dans ce climat d'abattement, il lance : « *Si on concevait un parasol qui produise des glaçons [...]. Comme ça, tu peux être à la plage et boire frais* ».

Lors des *brainstormings*, tous les groupes suivis ont évoqué des projets liés au « *développement durable*<sup>462</sup> ». Ici, avec les propositions de « *récupérateur d'eau de pluie* » ou de « *compteur intelligent* », les apprenti-es-chercheur/euses reprennent les idées d'une science capable de soutenir la transition énergétique. Elles/ils emboîtent le pas de nombreux/euses scientifiques affirmant l'existence d'un lien indéfectible entre la recherche et les possibilités d'une croissance respectueuse de l'environnement (Deléage et Charrier, 2012, p. 20). Le fait de proposer des projets « environnementaux » témoigne donc de deux choses : les doctorant-es ont confiance dans les capacités des sciences à soutenir un changement de société « écologique », et en viennent à considérer le « vert » comme un secteur d'activité où, à l'instar de la recherche et l'enseignement supérieur, ils/elles pourraient investir leurs savoirs et savoir-faire de manière stimulante. Ainsi, aux Doctoriales®, les possibilités d'imaginer des projets empreints de dimensions environnementales, voire les incitations à le faire, attisent l'« esprit d'entreprendre » de doctorant-es se convertissant peu à peu en « rôlistes » motivé-es d'un *business game* pour apprenti-es-scientifiques.

### 2.3/ *Quand la division sociale et sexuelle du travail se révèle dans la sélection du projet*

---

<sup>462</sup> L'« économie sociale et solidaire » et l'« économie numérique » sont les deux autres grands secteurs d'activité investigués par les stagiaires.

Les stagiaires étudient les propositions notées au *paperboard* avec l'ambition d'en sélectionner une en moins d'une demi-heure. Sur un temps court, Xavier prend l'animation en charge, avant que Maxime le rejoigne au tableau et se réapproprie le poste. Les hiérarchies académiques opèrent au cœur du *business game* : Xavier est psychologue et a suivi tout son cursus à l'université quand Maxime, normalien, fait de la physique théorique. Dans tous les groupes étudiés, les stagiaires s'accaparant le tableau et endossant les premières responsabilités sont les plus titrés du point de vue académique. D'ailleurs, Maxime ne retranscrit pas toutes les idées énoncées par ses équipier/ères et, le cas échéant, il se charge de leur donner un nom. Cette inégalité en train de se (re)faire reflète l'inégale reconnaissance des parcours des doctorant-es composant les groupes et repose sur une division sexuelle du travail classique : les coordinateurs des débats sont tous des hommes. Cette interaction jouée entre le bureau, le tableau et les tables de travail laisse voir combien une simulation à l'« esprit d'entreprendre », organisée dans le cadre de la formation doctorale, demeure traversée de normes académiques et d'assignations de genre desquelles les « rôlistes » peinent à se déprendre.

Si, au début du *brainstorming*, les stagiaires ont évoqué leurs aspirations assez librement, le processus avançant, les exigences du « projet innovant » s'imposent de plus en plus. D'abord, le chronomètre influence le travail des équipes, les intervenants rappelant régulièrement que « *le temps s'accélère* ». Puis, les « joueur/euses » s'informent du travail des autres groupes : le « *projet génial* » des uns ou l'idée dingue des autres excitent alors leur ambition de faire aussi bien, sinon mieux. Dans un dernier tour de table, Lisa et Julie (biologistes) défendent toujours âprement le *laptop*. Christian, Maxime et Jean sont plus motivés par le « *Parasol-frigo* ». Un consensus peine à s'établir. À regret, les équipier/ères choisissent de voter. Sur un papier, chacun note deux propositions (sur la dizaine pré-retenue), en indiquant l'ordre de préférence : l'ordinateur l'emporte..., le mode d'« élection » est alors critiqué. Pour Christian, il faut organiser un nouveau vote. Kabir et Maxime approuvent. Parallèlement, les hommes discutent du « *Parasol-frigo* » : pour eux, c'est le projet le « *plus fun* ». Lisa et Céline protestent contre ce « *déni de démocratie* ». Un nouveau scrutin s'engage. Là, les équipier/ères notent trois propositions. Le « *Parasol-frigo* » l'emporte. Il faudra le produire localement, avec des matériaux respectueux de l'environnement, est-il décidé. Le choix des hommes a pris le pas sur celui des femmes, et le projet de « politique publique » a cédé face à l'entreprise ludique – ou « *un peu potache* » (Lisa). L'entreprise « *Stay-Cool* » (Kabir) produira une gamme de trois « *Parasol-frigo* » ou *sunfreeze* (Lisa) : un premier destiné aux familles, un deuxième destiné aux campeur/euses, et un troisième, équipé d'un « vrai » réfrigérateur, et destiné aux professionnelles de la plage. Rapidement, Maxime et Christian disent pouvoir proposer un premier plan de

conception d'un « *sunfreeze* » pour plagistes professionnel-les – « *la gamme "Ibiza"* », annoncent-ils en riant. Au cours de ces discussions, parfois techniques, Xavier se lève et explose. Il commence par demander l'utilité de « *rentrer dans ces détails* », affirme que nous ne sommes « *pas des techniciens et que les techniciens sont là pour réfléchir à ces problèmes* ». Tout le monde le regarde, surpris. Il quitte la pièce et ne reviendra pas. Son geste n'a pas perturbé les autres membres de l'équipe.

La décision entérinée illustre deux dynamiques à l'œuvre au cours du *business game* : 1/ les ambitions de coopération horizontale initiales, qui s'exprimaient dans la liberté et l'égalité (formelle) d'accès à la parole, s'estompent, jusqu'à favoriser l'émergence de leaders (masculins) – qui ne sont pas sans rappeler les « hauts-potentiels » de la littérature managériale – et, 2/ les projets qui ne sont pas bâtis autour du montage d'une structure commerciale, fût-elle ludique, voire « *potache* », peinent à mobiliser : ici, en l'occurrence, l'option retenue enterre l'idée de politique publique au profit d'une entreprise ; dans d'autres groupes, des projets associatifs ont été abandonnés. Ensuite, le *business game* porte les doctorant-es à subordonner le déploiement de certaines ressources et dispositions (savoirs disciplinaires, aspirations au débat) au processus de « mise en réalité des principes » de l'entrepreneuriat. Il faut « *préciser le concept* » du projet, disent les tuteurs, qui, à cette étape du dispositif, prend le plus souvent la forme d'un produit ou d'une offre commerciale. L'opération exige d'anticiper sur la « *faisabilité* » technique de l'innovation pressentie. Elle requiert de déterminer si, et à quelles conditions, ledit « concept » pourra « *rencontrer son public* ». Pour une telle évaluation, les doctorant-es en passent donc par une « *étude de marché* » au cours de laquelle Xavier a quitté le jeu, agacé par les préoccupations techniciennes de ses coéquipier/ères. Ces dernier/ères ont été, dans un premier temps, surpris-es par ce départ définitif, mais très rapidement les préoccupations entrepreneuriales ont repris leurs droits.

Peu à peu, durant le jeu, les impératifs liés à la création d'une structure rentable se sont imposés aux participant-es. Les opportunités laissées aux « rôlistes » de déployer leurs savoirs et savoir-faire scientifiques s'en sont trouvées réduites et les exigences de l'entreprise ont dominé les aspirations pour la recherche et commandé leur déploiement ou leur mise en sommeil. Dans ce jeu, les « rôlistes » ne doivent plus considérer la recherche comme une fin en soi, mais comme une activité insérée à un projet primordial : participer à l'élaboration d'innovations, au portage d'un projet entrepreneurial et à la quête de rentabilité. Finalement, au fil de la partie, l'« esprit d'entreprise » colore de plus en plus les attitudes entreprenantes des « joueur/euses ». Ceci se

vérifie notamment dans la manière dont l'expression des aspirations sociales et environnementales des « rôlistes » ont été inhibées peu à peu.

#### 2.4/ La cristallisation progressive des principes d'organisation entrepreneuriale

Huit heures après le démarrage du « jeu », la conception technique du Parasol-frigo est bien avancée. Maxime décide de quitter son poste d'ingénierie pour s'atteler à l'écriture du bilan prévisionnel. Personne ne s'y oppose, au contraire. À cette heure, un consensus entre équipier/ères demeure : la construction du produit doit se faire localement avec des produits locaux. Si, dans les esprits, le montage d'une entreprise rentable s'est imposé, les doctorant-es restent attaché-es au caractère « durable » du projet. Pour elles/eux, et jusqu'ici, délocaliser la production reviendrait à céder au *dumping* social et à augmenter l'empreinte carbone de leur activité. Rapidement après avoir entrepris son travail prospectif, Maxime annonce la nécessité de « travailler avec les Chinois ». Dans un souci de rentabilité, cette voie s'imposerait. Lisa (juriste) et Luisa (sociologue) s'opposent à cette délocalisation et réaffirment l'importance de coopérer avec des producteur/trices indépendant-es et d'user de « matériaux non polluants, faits localement ». Maxime les renvoie à « la réalité économique » et à la nécessité du profit : « Avec les Chinois, les coûts de production seraient vraiment amoindris. [...] Sans importer, on ne peut pas être rentable ». Le projet ne serait réalisable qu'à cette condition. La décision s'impose. L'argument liant viabilité et rentabilité de l'entreprise semble irréfutable<sup>463</sup>. En même temps, l'autorité et le pouvoir de Maxime s'affermissent. Il demande ensuite de la concentration aux membres de l'équipe et reprend son travail en silence. On voit ainsi qu'en plus de limiter les modalités de conception des offres – seules les plus profitables économiquement sont retenues, au détriment d'options « vertes » et « solidaires » –, la quête du profit soutient une coordination plus ferme de l'équipe<sup>464</sup>. Laquelle semble d'autant mieux acceptée des « rôlistes » qu'elle est saisie par les doctorant-es cumulant le plus de certifications d'« excellence » académique.

Le « terrain de jeu » donne ainsi à voir une suspension graduelle des conditions propices à la *disputatio* scientifique et au déploiement de la *libido sciendi*. L'idéal délibératif bascule dans un idéal d'« efficacité » économique, légitimant la prise de pouvoir des hommes diplômés des

---

<sup>463</sup> Les gestionnaires utilisant ces « jeux » le savent bien : « Le dénominateur commun des jeux de simulation est la dimension financière qui oblige les participants à analyser et interpréter un bilan ainsi qu'un compte de résultat. Ceci permet une prise de conscience de l'importance de cette dimension et de son omniprésence dans l'entreprise, la plupart des choix vont être conditionnés par les ressources disponibles, notamment financières. Les étudiants vont également pouvoir identifier la contribution d'une activité ou d'une fonction à la création de valeur. » (Barth et Géniaux, 2010, p. 320).

<sup>464</sup> Une même dynamique avait été observée par Frances (2013) dans une autre session de Doctoriales® (Grenoble).

grandes écoles. Les doctorant-es dirigent alors *toute* leur force de travail vers la réalisation d'un projet nécessairement rentable, réduisant ainsi *toute* opportunité de construire un dispositif original leur permettant d'assouvir des aspirations pour la recherche. Inexorablement, les « rôlistes » s'organisent non plus en un collectif de pairs intéressé-es par l'avancée des sciences ou leur mise au service de projets sociaux ou environnementaux, mais en une équipe entreprenante structurée autour d'une organisation entrepreneuriale mue par la quête de profits. Ici aussi, les idéaux d'horizontalité et de démocratie attachés à l'« esprit d'entreprendre » des « créatif/ives » – scientifiques ou non – ne refreinent pas l'émergence de « leaders » plus ou moins despotiques, puisque l'économie de la connaissance, fût-elle « verte » et « collaborative », ne rompt pas avec les principes de compétitivité, de propriété et de rentabilité. Ces *business games* pour doctorant-es simulent donc un espace qui, placé à l'intersection des champs de la science et de l'économie, incitent les individus capables de s'incarner en manager de chercheur/euses-apprenti-es à diriger l'« esprit d'entreprendre » de leurs collaborateur/trices vers des projets d'entreprises rentables.

### 2.5/ Apothéose : le rire de conversion

Un point important nécessite toutefois d'être précisé. En dépit du « coup d'éclat » de Xavier, la soumission progressive de l'« esprit d'entreprendre » aux exigences de rentabilité a opéré dans une ambiance ludique (la compétition « pour le fun »). Ceci contribue à conditionner les doctorant-es en « rôlistes d'entreprise » s'appuyant sur des ressorts ludiques pour mener à bien leur conversion entrepreneuriale. Le phénomène se révèle sans fard lors de la présentation des « projets innovants ». Les consignes du « jeu » portent les équipes à « synthétiser » des raisonnements en phrases « accrocheuses » et à « capter » les jurés *via* des « slides » (ou diapositives) « sexy ». L'usage de ce terme n'est pas anodin, même s'il paraît décalé dans cette situation<sup>465</sup>. En effet, lorsqu'il réfère à une (partie d'une) œuvre, cet adjectif signifie « qui traite hardiment de sujets relatifs à la sexualité, qui représente les attraits physiques de manière suggestive<sup>466</sup> ». La dimension séductrice, proprement sexuelle, réclamée par les intervenants en matière de présentation des projets peut paraître étrange<sup>467</sup>, puisque ce que l'on attend des « joueur/euses » n'est pas tant de la provocation sensuelle, aguicheuse que de la provocation formelle rompant avec l'« aridité », la « sécheresse » de la recherche scientifique. Malgré tout, la dimension sexy d'un projet et de sa présentation renvoie au désir suscité chez les auditeurs, tout

<sup>465</sup> On retrouvera cette exigence « sexy » dans le cadre du MT180®.

<sup>466</sup> Source : cnrtl.fr/definition/sexy.

<sup>467</sup> Sauf à considérer l'usage du terme et sa performativité au premier degré et à assimiler le jeu de séduction néolibéral décrit ici à une forme de prostitution, interprétation provocatrice qui demanderait des éléments empiriques et théoriques supplémentaires pour être étayée.

l'enjeu pour les doctorant-es consistant à « *se mettre* [à leur] *niveau* », placés qu'ils se trouvent en position de financeurs ou de partenaires virtuels. Le diaporama sur le logiciel *PowerPoint* et le discours doivent convaincre de la faisabilité et de la rentabilité d'un produit ou d'un service « innovant », « attractif », « attrayant ». À ce point du « jeu », les « rôlistes » saisissent combien la démonstration peut être « imprécise » en termes de « portée » des énoncés (Chateauraynaud, 2011) quand, au contraire, « raconter des histoires » ou « faire rire » s'avèrent « efficaces » et donc « précis », là aussi en termes de « portée ». Conformément aux exigences du « *storytelling* entrepreneurial » (Cueille et Recasens, 2010) promu tout au long du *business game*, il n'est pas question ici de prouver, mais bien de « transporter ses auditeurs ».

Un second « renversement paradigmatique » s'opère alors, qui prend valeur de consigne de travail. Et celle-ci est observée avec d'autant plus d'entrain par les « rôlistes » qu'elle permet de justifier diverses pitreries. Aux Doctoriales® grenobloises, deux projets ont revêtu des aspects potaches. Le premier, qualifié d'« *Elévaboule* » reposait sur la conception d'un treuil à boules de pétanques, assorti d'un repose-gobelet « pour le pastis ». Le second, dit de « *matérialisation de données numériques* », proposait un logiciel capable de transformer automatiquement des *emails* en « courriers papiers, qui font plaisir à votre grand-mère ». Tous deux procédaient de discussions où, *a priori*, l'innovation n'était pas considérée comme facteur de « progrès » d'ordres scientifiques, sociaux, voire politiques, mais davantage comme vecteur d'amusement, de divertissement ou de loisir. Il en allait de même pour le « *Parasol-frigo* » parisien. Le ton des présentations s'en ressentait : les doctorant-es avaient tenté de faire des plaisanteries en recourant notamment à l'autodérision.

Certain-es participant-es débutent donc la simulation en se distinguant *via* des projets « idiots » ou « ridicules ». Sans doute cherchent-ils/elles par-là à montrer leur capacité à ne pas se plier sans résister aux consignes du jeu. Néanmoins, la « résistance potache » s'effiloche au fil du temps, devenant rapidement une résistance de façade. Et le temps des présentations en témoigne. Ainsi, dans le cas de « *L'Elévaboule* », le produit et le « *speech* » du groupe d'inventeurs-amuseurs sont drôles, mais ils sont « sérieux » : en effet, l'humour et l'autodérision constituent les éléments d'un discours promotionnel traduisant l'humeur provoquée par l'usage du treuil à pétanque. Bref, le discours « transporte » (dans tous les sens du terme), quand défendre un tel projet au moyen d'un exposé docte aurait manqué de « cohérence<sup>468</sup> ». C'est qu'une telle option aurait abaissé la portée du discours, et conséquemment, la propension des investisseurs fictifs à miser sur le projet « drôlement » défendu. Le *business game* dégrade donc la garde éthique des

---

<sup>468</sup> Sauf à faire preuve d'un sens aigu du second degré.

participant-es – on a vu qu’un seul doctorant avait fini par adopter une stratégie de sortie définitive pour protester contre ce qu’il considérait comme un « *jeu débile* ».

En fait, l’« esprit d’entreprendre » agrémenté de ressorts ludiques produit et entretient un « esprit d’entreprise » puissant chez les doctorant-es initialement réfractaires. Ce qui est justement le but recherché par les instigateur/trices de tels dispositifs gamifiés : lorsqu’ils sont mobilisés dans des configurations d’apprentissage visant à modifier le rapport au champ professionnel entretenu par les impétrant-es, les *business games* sont mis au service d’un remaniement pratique et symbolique du rapport à l’*illusio* propre au champ, davantage qu’à celui d’un développement des savoir-faire pratiques et des ambitus professionnels (ici scientifiques). Au fur et à mesure du « projet innovant », les doctorant-es ont pensé de plus en plus à la faisabilité et à la rentabilité de leur entreprise. « *On délocalise et on travaille avec les Chinois, sinon on ne sera jamais rentable* », disait en substance Maxime. Bien d’autres exclamations comparables pourraient être rapportées. C’est qu’aux Doctoriales®, cette rationalité instrumentale des décisions et pratiques néolibérales, jamais loin de verser dans le cynisme, est compensée par le « *fun* » et le « *cool* » des innovations projetées, ce qui permet aux stagiaires de déployer ces pratiques duplices sans mauvaise conscience, à l’image de ce que je montrerai plus loin pour le cas de jeux en centre d’appels téléphoniques. La disposition ludique du « potache » devient alors une « qualité » œuvrant à jeter un pont pratique entre l’« esprit d’entreprendre » et l’« esprit d’entreprise », y compris dans des situations d’entorse éthique.

Ces simulations de *business* ne se « résument » pas à de simples « terrains de jeu ». Plus fondamentalement, elles se révèlent des laboratoires où les expériences menées avec des doctorant-es considéré-es comme réservoir de capitaux innovants et entreprenants sont encadrées par des professionnel-les de l’enseignement et de la promotion de l’entrepreneuriat et sont auscultées par des entrepreneurs professionnels, des financiers et des représentant-es de l’État. En cela, les Doctoriales® répondent aux exigences des « jeux de simulation » : elles permettent à leurs organisateur/trices de mesurer les capacités des individus à faire face aux situations « reconstituées<sup>469</sup> ». Ainsi, et dans un mouvement circulaire, l’observation des participant-es livre des informations servant aux formateur/trices et aux organisateur/trices des stages à améliorer la simulation : il s’agit, d’une part, de perfectionner la « reconstitution » d’événements probables et, d’autre part, d’amener les stagiaires à mettre en œuvre, face à eux/elles, les dispositions et les manières de penser attendues. Comme le rappelle Caïra (2011), les

---

<sup>469</sup> En plus d’amener des stagiaires à expérimenter en situation l’usage de savoirs et de savoir-faire, de sorte que « *le jour où l’épreuve réelle adviendra* » (Caïra, 2011, p. 115), ils/elles disposeront de « bonnes » chances de la passer avec succès.

simulations, dont les *business games* sont l'une des déclinaisons, revêtent des dimensions prescriptives délimitant ce qu'il convient de penser d'une situation susceptible d'advenir et ce qu'il conviendrait de faire pour y faire face. Je l'ai rappelé plus haut : les promoteurs des *business games* ne manquent pas d'insister sur les capacités de ces dispositifs pour faciliter l'incorporation de dispositions et « *compétences* » recherchées dans le champ économique (Faria et al., 2009), et ce y compris dans les petites entreprises (Solomon, Weaver et Fernald, 1994). En particulier, ils participent au travail d'autocontrainte pulsionnelle des « joueur/euses » puisque, loin de favoriser les « impulsions subites », les dispositifs sociotechniques (documentation, évaluations chiffrées, etc.) orientent stratégiquement les discussions ainsi que les décisions prises dans les groupes. Logique en pareil cas que de nombreuses recherches vantent aussi l'efficacité supposée<sup>470</sup> des *business games* pour la construction du « leadership » de l'entrepreneur néolibéral apprenant.

Enfin, les Doctoriales® participent, à leur niveau, à l'acclimatation culturelle de l'« esprit entreprenant », appelée de ses vœux à la fin des années 1980 par le rapport Ball. Il s'agit d'inciter les individus à ne pas se penser comme « employé-es » passif/ives, mais en tant que sujets autonomes, capables d'initiative et de réactivité face aux changements (notamment d'emploi). En cela, les Doctoriales® confirment que l'université ne peut seulement être appréhendée comme une instance de socialisation à l'entrepreneuriat, mais également comme une institution en voie d'être transformée *par* l'entrepreneuriat, ouvrant à la « *société entrepreneuriale* » (Gibb et Hannon, 2005) et s'appuyant sur les supports idéologiques d'inspiration néolibérale de la Troisième voie blairiste : reconnaissance du marché pour coordonner l'action collective, modification du gouvernement des institutions, insistance sur les ressorts individuels des pratiques et prépondérance de la rationalité instrumentale. Certes, il manque encore le recul nécessaire pour mesurer les effets sur les (futur-es) chercheur/euses de ces dispositifs gamifiés visant à contrer l'effet d'hystérésis découlant des changements en cours dans le champ académique. Toutefois, d'autres terrains permettent de craindre des répercussions négatives pour la santé physique et mentale d'une partie des doctorant-es, en raison des dimensions éthiques laissées à l'ombre de ces « jeux », point qui fera l'objet de l'ultime chapitre de cet ouvrage. Avant cela, je montrerai que ces ambiguïtés se donnent également à voir dans une autre forme de détournement managérial de ressorts ludiques : la ludification organisationnelle.

---

<sup>470</sup> « Supposée », car Mauricio Capobianco Lopes et al. (2013, p. 537) indiquent que les *business games* orientés vers l'apprentissage du *leadership* ne reposent sur aucune théorie du *leadership*.

## Chapitre 9 : Quand la gamification pédagogique rencontre la ludification organisationnelle. Le cas du MT180®

Jusqu'à présent, on a pu voir que le jouer avait subi plusieurs inflexions : la première renvoie à la formalisation de la dimension éducative indirecte du jeu abordée dans le chapitre 5. Le jouer s'est trouvé ici formalisé de manière plus ou moins forte pour en retirer des avantages extérieurs à lui-même. Les déformations suivantes auraient lieu dans le champ professionnel : d'abord sous l'influence des travailleur/euses eux/elles-mêmes, amené-es à participer au *game* productif (chapitre 7). Mais la principale inflexion interviendrait à partir du moment où la première forme moderne de ludification pédagogique serait pensée et mise en œuvre systématiquement dans les organisations du travail : avec la gamification pédagogique, et particulièrement avec les « jeux sérieux » (chapitre 8), le jouer se trouve réduit, par les concepteur/trices des dispositifs, à quelques ressorts ludiques du *game*, dont le principe agonal constitue l'aiguillon principal de l'apprentissage, à travers la mise en compétition des individus et/ou des équipes. Point commun important des deux inflexions d'ordre pédagogique : elles visent explicitement le développement<sup>471</sup> des « compétences » individuelles des « joueur/euses », qu'ils/elles soient enfants ou adultes<sup>472</sup>.

Un peu différent est le cas de ce que je me propose de nommer la « ludification organisationnelle<sup>473</sup> », et qui constitue une quatrième inflexion du jouer dont les dimensions collectives s'affirment plus clairement, puisque ses promoteur/trices élargissent l'usage des ressorts ludiques à l'*organisation entière* – ce qui implique notamment qu'ils concernent tou-te-s les salarié-es et plus seulement les (futur-es) managers –, à travers des dispositifs variés dont le premier but n'est pas d'encourager les tendances compétitives des travailleur/euses, mais d'installer une *illusio* plaisante en recourant notamment à des ressorts du jouer expressif, à la fois durant le temps de travail et hors-travail (pause, événements extraprofessionnels). Plutôt que mettre les travailleur/euses en concurrence, le *fun at work* cherche à fournir les clés d'une

---

<sup>471</sup> Les « jeux sérieux » sont également utilisés dans d'autres configurations : par exemple pour recruter de nouveaux/elles travailleur/euses. Dans ce cas, la dimension compétitive du *game* vise le repérage du « meilleur » individu (le plus « compétent ») du point de vue de l'entreprise. De tels dispositifs sont donc également inscrits dans le processus de gamification du travail. Pourtant, dès les années 1960, Eilon (1963, p. 144) pointait les interrogations formulées à propos de la capacité de tels « jeux » à recruter de bon-nes managers : rien n'assure en effet qu'un-e bon-ne « joueur/euse » soit capable d'agir convenablement en situation réelle. Visiblement, cette crainte a été balayée par la suite.

<sup>472</sup> D'autres dispositifs gamifiés cherchent à obtenir plus directement un accroissement des performances économiques individuelles de leurs utilisateur/trices. J'y reviendrai en détail dans le dernier chapitre de cet ouvrage.

<sup>473</sup> C'est ainsi que je traduirai l'expression anglo-saxonne *fun at work* (ou *fun work environment*) habituellement traduite par « plaisir au travail », « travailler en s'amusant » ou, plus souvent, « ludification » (Savignac, 2017a, p. 10-13). L'ajout de l'adjectif « organisationnelle » permet d'ancrer plus fermement le processus dans l'espace professionnel, mais aussi de bien le distinguer de la ludification pédagogique.

adhésion de tous les instants à l'*illusio* organisationnelle. Ceci est particulièrement visible dans des dispositifs déployés pour œuvrer au *teambuilding*<sup>474</sup>. Et si la question de la productivité et de la performance économiques n'est pas totalement absente des préoccupations managériales, notamment depuis les années 2000, elle est pensée comme une *dérivée* du dispositif ludifié, non comme son *principe* organisateur.

Cette « petite » subtilité permettant de distinguer ludification organisationnelle et gamification du travail fait également toute la différence entre la ludification organisationnelle et le jouer, alors même que des éléments de ce dernier sont potentiellement présents dans des dispositifs ludifiés : à travers des formes agonales, expressives (notamment la *mimicry* – que l'on pense aux « jeux de rôles » utilisés pour « stimuler » la créativité des travailleur/euses ou pour résoudre des problèmes) ou des éléments simplement calqués sur la vie extraprofessionnelle (massages, etc.), tout est fait pour produire une ambiance agréable censée s'encaster parfaitement avec la réalité organisationnelle et ses objectifs économiques ou communicationnels.

Pour explorer les ressorts de la ludification organisationnelle, je vais m'appuyer sur un terrain empirique relevant de nouveau du champ académique, puisqu'il s'agit du concours de communication scientifique « Ma thèse en 180 secondes®<sup>475</sup> ». Encore inconnu de la plupart des travailleur/euses de l'enseignement supérieur et la recherche en 2013, le concours MT180® a acquis en moins de deux ans une notoriété publique qui a très largement dépassé les limites du champ académique, la presse locale, puis nationale et internationale en rendant compte régulièrement lors de chaque édition. Lorsque Jean Frances, Baptiste Pizzinat et moi-même avons décidé d'étudier ce dispositif, en 2014, l'idée a été fraîchement accueillie par certain-es collègues sociologues : ce « machin » n'avait aucun intérêt scientifique car il relevait de la mode passagère propre au fonctionnement médiatique. Non seulement il disparaîtrait sans doute rapidement, mais rien en lui n'ouvrirait à une quelconque réflexion sociologique.

Nous étions d'un avis différent, et il nous semblait pertinent de passer au moins quelques heures sur le terrain à observer ou à réaliser des entretiens avant de nous prononcer sur le concours. Finalement, ces quelques heures se sont transformées en jours, mois et années : alors que

---

<sup>474</sup> Savignac (2017a, p. 77-79) semble renvoyer ce type de dispositifs à la gamification du travail. Or, à partir du moment où les éléments de jeu mobilisés sont d'ordre expressif (*play*) et où le principe agonale à visée de performance est abandonné au profit d'un souci de coopération collective, il me semble que ces dispositifs ont davantage à voir avec la ludification organisationnelle. Seaborn et Fels (2014, p. 18) soulignent par ailleurs que la ludification représente un phénomène culturel plus large que la gamification, tout en pointant la proximité entre les deux processus.

<sup>475</sup> Ce chapitre s'appuie en grande partie sur des éléments tirés d'un ouvrage à paraître (Corsi, Frances et Le Lay, 2020).

Baptiste Pizzinat a décidé d'arrêter au bout d'un an d'efforts, Jean-Marc Corsi (maître de conférences en biologie à l'Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines) nous a rejoints à peu près au même moment, pour nous aider à réaliser une enquête quantitative. Finalement, la majeure partie de l'enquête de terrain se sera déroulée entre 2014 et 2016<sup>476</sup>.

Au départ de l'enquête, notre intérêt principal portait sur le processus de gamification qui affectait la structuration et le fonctionnement du champ académique, en particulier de sa composante doctorale, depuis plus de deux décennies. Lorsqu'il a été précédemment question des Doctoriales®, j'ai rappelé que cette forme de gamification pédagogique permettait de répondre aux attentes des institutions internationales en matière d'« esprit d'entreprendre », en passant par l'acculturation « ludique » à l'« esprit d'entreprise ». Or, faire des scientifiques des « entrepreneur/euses de soi » aptes à apporter leur pierre à l'édifice de la « société de connaissance » prônée par l'OCDE ou l'Union européenne nécessite d'autres qualités, comme celle de savoir présenter le fruit de son travail au grand public. Dans l'esprit de ses promoteur/trices, la « société de la connaissance » ne saurait en effet se passer de chercheur/euses capables de disséminer, de manière claire et concise, une (petite) part de leur savoir académique. Présenter au public le travail réalisé grâce aux efforts financiers collectifs et indiquer combien la recherche œuvre activement aux « solutions de demain » seraient deux modes de communication dorénavant attendus de la part des chercheur/euses. Avantage supplémentaire : dans une configuration où l'emploi scientifique public se raréfie maintenant depuis plusieurs décennies, l'apprentissage de *soft skills* communicationnelles, comportementales et relationnelles devrait être en mesure de développer l'« autonomie » des docteur-es sur les marchés de l'emploi privés.

En empruntant le « sillon ludique » tracé de longue date dans le cadre de la ludification pédagogique, c'est exactement l'objectif visé par le concours MT180®, qui contribue à installer dans les dispositions des doctorant-es un rapport au cursus transformé par la gamification pédagogique et la ludification organisationnelle, en cohérence avec les orientations de Bologne et Lisbonne en matière de complémentarité entre doctorat et *soft skills* entrepreneuriales.

## **1/ Un dispositif de communication scientifique spectaculaire et « ludique »**

---

<sup>476</sup> 13 observations ont été menées (finales de COMUE, finales nationales, finale internationale, délibérations de jury), 19 représentant-es institutionnel-les (organisateur/trices, membres du jury) et 20 participant-es au concours ont été interviewé-es (entretiens individuels en face à face ou par téléphone ou entretiens collectifs). Par ailleurs, 420 questionnaires récoltés en 2015 et 2016 ont pu être exploités.

### *1.1/ La rencontre du sérieux compétitif australien, du fun québécois et du sens de l'à-propos français*

La genèse du MT180® remonte à 2008, lorsqu'Alan Lawson, alors professeur de *post-colonial studies* et doyen de l'Université de Queensland, proposa de mettre en place un dispositif visant à cultiver les compétences en présentation orale et en communication scientifique des étudiants, de manière à les rendre capables d'expliquer clairement leur recherche à des non-spécialistes<sup>477</sup>. Les étudiant-es de l'université australienne s'emparèrent de cette idée et créèrent la *Three Minute Thesis Competition (3MT®)*<sup>478</sup>, qui fonctionne à partir de règles simples et précises, comme l'obligation de ne pas dépasser trois minutes, de prononcer son topo sous forme parlée (pas de poème ou de chanson), de ne pas l'interrompre une fois le coup d'envoi donné ou encore la possibilité d'utiliser une diapositive pour illustrer ses propos<sup>479</sup>.

En 2012, l'Association francophone pour le savoir-ACFAS (ACFAS), organisme à but non lucratif québécois fondé en 1923 pour œuvrer à l'avancement des sciences, adapta le dispositif australien dans le cadre de son 80<sup>e</sup> congrès annuel, de manière à mettre en lumière et valoriser « la relève en recherche » (jeunes chercheur/euses en master, doctorat et post-doctorat) grâce à un concours de communication scientifique appelé « Votre soutenance en 180 secondes ». Pour l'ACFAS, ce dispositif participait à l'objectif associatif de diffuser la culture scientifique en direction du grand public, tout en œuvrant à la prise de conscience, chez les jeunes scientifiques, de l'importance de faire connaître leurs travaux sous forme vulgarisée. Mais alors que la version australienne du concours faisait la part belle à la dimension formelle « scolaire » du concours, la version québécoise colora dès le départ le dispositif d'une nuance ludique assumée, sous la forme d'« *un genre de mini-spectacle* ». Un tel usage du « jeu » pour « mettre en valeur » les sciences auprès du public en général et des étudiant-es en particulier avait déjà été proposé par des *game designers* trente ans auparavant (Langton *et al.*, 1980).

Lorsqu'en 2014, après avoir constaté les avantages qu'un tel dispositif pouvait générer, les services Communication du CNRS et de la CPU décidèrent à leur tour d'adopter le concours, les objectifs de vulgarisation, d'*entertainment* et de mise en valeur ludique des doctorant-es furent repris. *Show* et pédagogie devaient être conjugués : théoriquement au moins, les doctorant-es

---

<sup>477</sup> Source : <http://threeminutethesis.org/about-3mt>.

<sup>478</sup> Le succès de cette compétition a été telle qu'en 2011 elle se déroulait dans plus de 200 universités de près de vingt pays différents. Depuis, elle sa notoriété a encore grandi, et des concours se déroulent également *via* Internet.

<sup>479</sup> Pour plus de détails, <http://threeminutethesis.org/rules-judging-criteria>.

étaient incité-es à parler de leur thèse au moyen de discours alliant ces modes hétérogènes de communication<sup>480</sup>. Le concours « Ma thèse en 180 secondes » était né (Encadré 2)<sup>481</sup>.

#### Encadré 2 : Le concours MT180®

##### I - Présentation générale

###### 1. Qu'est-ce que c'est ?

Le concours *Ma thèse en 180 secondes* permet à des **doctorants** de présenter leur sujet de recherche en termes simples à un auditoire profane et diversifié. Chaque participant doit faire, en **trois minutes**, un exposé clair, concis et néanmoins convaincant sur son projet de recherche.

**Un appel est lancé à l'ensemble des regroupements universitaires de France**, afin que chacun organise un concours interne. Le lauréat ainsi sélectionné représentera son établissement à la finale nationale qui se tiendra le 03 juin 2015 à Nancy dans le cadre de l'événement *Science and You*.

La finale internationale, organisée en automne 2015 en France, regroupera les lauréats des différents pays participants au concours (3 lauréats/pays). Ce concours est organisé en deux temps :

1) une sélection locale (au sein des regroupements universitaires) sera le prélude à une finale nationale permettant aux participants de créer un contact avec le grand public, en expliquant leur thèse en termes simples.

2) Une finale internationale permettant aux participants de se confronter à d'autres publics, dans d'autres lieux, d'effectuer des rencontres, et de se confronter à l'universalité de la recherche. [...]

##### II – Engagements des regroupements universitaires et du comité national d'organisation (CPU, CNRS)

###### 1. Engagements des regroupements universitaires participants :

- Organiser un concours au sein des regroupements d'université, avant le 30 avril 2015.
- Au terme du concours interne, sélectionner **un** finaliste. L'établissement est libre de remettre des prix à son ou à ses finalistes, à sa convenance (comme le prix du public).
- Respecter la charte « Ma thèse en 180 secondes » :
  - o apposition du logo MT180 associé au nom du regroupement universitaire sur l'ensemble des supports de communication ;
  - o mention du comité national d'organisation dans les communiqués ;
  - o considération de la ligne éditoriale vidéo avant toute diffusion des enregistrements des prestations (voir paragraphe V).
- Inscrire le participant à la finale nationale auprès du comité national d'organisation (CPU, CNRS), avant le 30 avril 2015 et fournir l'ensemble des documents nécessaires à la communication.
- Assumer les frais de transport et d'hébergement du finaliste pour sa participation à la finale nationale.

###### 2. Engagement du comité national d'organisation (CPU, CNRS)

- fournir aux universités tous les documents préparatoires nécessaires : cahier de l'organisateur, cahier du candidat, cahier du jury, logo, visuel à décliner.
- mettre en place et gérer la communication nationale de l'événement et les outils associés (site web mt180.fr, relations presse, supports de communication, etc.)
- organiser la finale nationale le 03 juin 2015.
- prendre en charge les frais de transport et d'hébergement des 3 finalistes pour leur participation à la grande finale internationale à l'automne 2015 à Paris.

Source : CPU-CNRS, « Ma thèse en 180 secondes. Édition 2015. Cahier de l'organisateur », p. 3-5.

<sup>480</sup> Si ces deux ambitions discursives ne sont pas totalement antinomiques, elles exigent d'être définies de manières ni trop exclusives, ni trop arrêtées, par les organisateur/trices du concours pour être poursuivies de concert.

<sup>481</sup> Pour une présentation plus précise de la genèse du concours (qui fut d'abord expérimenté par les universités de Lorraine et de Liège, en 2013) et de ses enjeux institutionnels au niveau national et au niveau des COMUE, se reporter à Corsi, Frances et Le Lay (2020). Je veux simplement souligner ici que le MT180® constitue un dispositif plastique (notamment en raison des manières différentes de concevoir ce qu'est la vulgarisation scientifique) qui a permis dès le départ de conjuguer des objectifs institutionnels distincts : les visées officielles d'une part (faire sortir les sciences et les scientifiques des laboratoires, et valoriser le doctorat), et les objectifs plus discrets d'autre part (contribuer à l'« umérisation » et à la construction des COMUE en mettant les jeunes chercheur/euses en spectacle).

Les propos des responsables de l'ACFAS et des services Communications des deux institutions françaises résonnent fortement avec les analyses consacrées au *fun at work*. Comme le montrent, dans leur revue de littérature, Kathryn Oowler, Rachel Morrison et Barbara Plester (2010), cette notion est apparue dans les années 1980, en particulier dans les publications managériales et praticiennes anglo-saxonnes<sup>482</sup>. Pour les auteures, la ludification organisationnelle représente une tendance de fond, et non une mode managériale passagère, en partie fondée sur un flou sémantique originel. D'abord, la notion de *fun* est généralement définie de façon peu précise, comme renvoyant à une forme sociale de frivolité enfantine et joyeuse. Ensuite, cette littérature utilise le terme *fun* dans un sens tendant à gommer la tonalité spontanée qui lui est liée – bien que la notion de *play* lui soit pourtant fréquemment associée depuis les années 2000 –, ce qui est toutefois cohérent, selon moi, avec la volonté d'instaurer une forme de « jouer » *top/down*. Ce flou sémantique n'a pas empêché l'inflation de publications consacrées à la question<sup>483</sup>, les années 2000 inaugurant une modification dans son usage lexical, avec l'insistance grandissante des auteur-es sur les liens entre « jeu » et productivité : dans un environnement de travail plaisant et amusant, les travailleur/euses développeraient leur « motivation intrinsèque » pour leurs activités, cherchant en permanence à développer leurs « compétences » et à répondre à de nouveaux défis.

Pour Oowler, Morrison et Plester, les promoteur/trices de la notion véhiculent en fait trois grands présupposés. D'abord, le travail plaisant serait le même pour tout le monde, notamment parce que les promoteur/trices du *fun at work* ont tendance à négliger les formes autonomes du jouer mises en œuvre par les travailleur/euses eux/elles-mêmes ; on a vu avec Warren et Fineman (2007) ce que la rencontre des unes et des autres provoquait en termes de subversion des activités. Mais le fait de considérer le travail plaisant sur un mode homogène conduit surtout à mettre en place des « recettes » reproductibles. À cet égard, dans un article de ressources humaines consacré à la question, Robert C. Ford, Frank S. McLaughlin et John W. Newstrom (2003) ont décrit et analysé<sup>484</sup> ce qui constitue, du point de vue managérial, les caractéristiques

---

<sup>482</sup> Sam Warren et Stephen Fineman considèrent que la coupure radicale entre travail et plaisir, opérée notamment par l'éthique protestante à la suite de la religion catholique, a commencé à être remise en cause par certain-es auteur-es au début des années 1980, au prétexte que le succès d'entreprises américaines de premier ordre s'expliquait par leur culture organisationnelle combinant travail et « jeu ». « Aussi le plaisir, le jeu, l'humour et les blagues “appropriés” devaient-ils être vus comme des ressources managériales qui pouvaient être utilisées positivement pour stimuler et motiver les travailleurs. Le jeu devait être une facette légitime de la culture manifeste du lieu de travail. » (2007, p. 94).

<sup>483</sup> Pour une revue de la littérature récente, on pourra se reporter à l'article de John W. Michel, Michael J. Tews et David G. Allen (2019). Après leur présentation de l'état de l'art, les auteurs présentent ce qu'ils considèrent comme les « bonnes » et les « mauvaises » conditions d'utilisation du *fun at work*.

<sup>484</sup> Ils ont procédé à une enquête par questionnaire auprès d'environ 4 000 responsables RH, dont près de 570 ont répondu. Ce choix a été motivé par deux arguments principaux. D'abord, ces travailleur/euses sont en charge de la valorisation des RH dans une organisation, et sont donc considéré-es comme les plus aptes à connaître les employé-

de la ludification organisationnelle<sup>485</sup>, ainsi que les avantages pour les travailleur/euses et les organisations. L'un de leurs constats est que, si les pratiques sont relativement variées<sup>486</sup>, trois types d'activité reviennent tout particulièrement : « jours d'habillage décontracté » (*casual dress day*), reconnaissance et récompenses des employé-es<sup>487</sup> et enfin fourniture de nourriture et de rafraîchissements par l'entreprise.

Deuxième présupposé relevé par Owler, Morrison et Plester : la ludification organisationnelle serait simple à mettre en œuvre. Warren et Fineman ont montré que ce n'était pas le cas, et le MT180® est un autre exemple empirique indiquant les difficultés effectives rencontrées pour mettre en place un dispositif ludifié : avant que le concours n'atteigne une notoriété importante, les organisateur/trices ont dû contourner de nombreux obstacles techniques (recrutement des candidat-es, organisation de l'épreuve, etc.) et politiques (tensions institutionnelles, désintérêt ou hostilité des chercheur/euses).

Enfin, le troisième présupposé repéré par Owler, Morrison et Plester est que la ludification organisationnelle offrirait de nombreux avantages pour les affaires (flexibilité, compétitivité, engagement) parce que les travailleur/euses la désirent. Selon les trois chercheuses, des recherches empiriquement robustes indiquent qu'il existe des effets en matière de productivité. Elles confirment également ce qu'avançaient Ford, McLaughlin et Newstrom : un environnement de travail plaisant serait favorable à la santé des travailleur/euses (ce qui se traduit par une baisse de l'absentéisme), leur cohésion collective, leur créativité et leur enthousiasme. Cela serait également favorable pour la rentabilité des organisations (moins de turn-over, plus d'engagement dans le travail et meilleure qualité de la productivité, plus de satisfaction des client-es)<sup>488</sup>. Si nos

---

es et leurs perceptions de l'entreprise. Ensuite, ils ont réfléchi « à ce qui fait ou ce qui pourrait faire de leur organisation un endroit plaisant [*fun*] où travailler » (Ford, McLaughlin et Newstrom, 2003, p. 19).

<sup>485</sup> « Un environnement de travail plaisant encourage, initie et soutient intentionnellement une variété d'activités agréables et satisfaisantes qui influencent positivement l'attitude et la productivité des individus et des groupes. » Cela pourrait être énoncé plus succinctement comme « un environnement de travail qui donne le sourire aux gens ». Les managers ayant répondu indiquent qu'un cadre de travail plaisant est créé à travers des actions comme des activités amusantes, humoristiques ou ludiques, qui communiquent publiquement à l'employé-e la conviction des managers que ses réalisations professionnelles ont une valeur pour l'organisation. » (Ford, McLaughlin et Newstrom, 2003, p. 22-23).

<sup>486</sup> Certaines sont fréquentes et connues de très longue date dans les entreprises paternalistes (célébrations d'anniversaire, banquets de prix, etc.), mais d'autres sont plus récentes et moins usuelles (activités de détente – massages –, divertissements – jeux, groupes de musique –, etc.).

<sup>487</sup> Même si la ludification organisationnelle ne ressortit pas au jouer ou ne permet pas d'améliorer les conditions de réalisation effective des activités, comme le fait remarquer une interviewée chez Warren et Fineman (2007, p. 105), elle tend pourtant à être perçue comme participant du jugement d'utilité, ce qui confirme la puissance des ressorts ludiques pour contribuer au système de « récompenses extrinsèques », quand bien même ces dispositifs sont considérés par ces mêmes salarié-es comme une manière de dissimuler et de ne pas régler d'autres problèmes de management.

<sup>488</sup> Quant aux désavantages, les responsables RH n'en pointent pas vraiment, ce qui contraste pour le moins avec l'expérience négative relatée par Warren et Fineman (2007) et avec la revue de littérature de Michel, Tews et Allen

interlocuteur/trices de l'ACFAS et des établissements français de l'enseignement supérieur et de la recherche ne vont pas jusqu'à affirmer un lien entre *fun* au concours et gains de productivité du travail scientifique, les éléments de ludification organisationnelle étaient cependant bien présents dès la première édition québécoise, dans le but de « donner le sourire aux gens<sup>489</sup> » et de leur donner la conviction que leurs « réalisations professionnelles ont une valeur pour l'organisation ».

Mais comme l'ont bien analysé Warren et Fineman (2007), *vouloir* être *fun* ne suffit pas à échapper aux limites de la « mini industrie de plaisir au travail prescrit ». Encore faut-il que les individus auxquels ces éléments plaisants sont destinés y trouvent effectivement leur compte. Qu'en est-il pour le MT180® ? En fait, ses organisateur/trices sont unanimes, des deux côtés de l'Atlantique, et font état de retours positifs de la part des participant-es – qui insistent sur l'ambiance bon enfant du concours –, mais ils affirment avoir pu eux/elles-mêmes vérifier ce que cela signifiait du point de vue des pratiques et des attitudes. Quant aux données quantitatives et qualitatives de l'enquête, elles confirment cette perception : 91,2% des répondant-es considèrent l'ambiance du MT180® comme plaisante et 67% comme récréative (la dimension compétitive a été mentionnée par 12,4% des répondants), contre seulement 7,1% l'ayant considérée comme pénible et 6,4% superficielle<sup>490</sup>.

Il ne faudrait pourtant pas croire que la volonté de proposer un cadre fictionnel aux doctorant-es pour se défier ait uniquement des visées *fun*. En fait, un point mérite d'être souligné, car il fournit une bonne indication de l'usage stratégique que le CNRS et la CPU ont fait du dispositif, notamment en matière de coordination organisationnelle : dès son montage, les deux institutions ont co-déposé le nom à l'INPI (MT180®), pour l'inscrire dans la durée en créant une véritable marque, tout en luttant contre les tentatives de détournement du concours. La nouvelle appellation MT180®, assurant un effet de cohésion collective si l'on en croit les promoteur/trices

---

(2019), qui pointe les coûts (en argent et en temps) pour l'entreprise, le sentiment d'inauthenticité que cela procure à certain-es travailleur/euses, voire les effets négatifs en termes de productivité.

<sup>489</sup> Dans leur enquête, Ford, McLaughlin et Newstrom constataient pourtant que les travailleur/euses ne trouvaient pas leur entreprise particulièrement plaisante, contrairement à ce que pensaient *a priori* beaucoup de responsables RH, qui considéraient en majorité que le management supérieur était responsable en matière de création d'un environnement de travail plaisant, à travers la « culture d'entreprise ». Visiblement, le *fun top/down* ne semble pas fonctionner comme on le pense en RH. Sur ce point, on peut préciser au passage que les entretiens menés avec les participant-es au MT180® ont indiqué que le concours avait été pour nombre d'entre eux/elles une sorte de « bulle d'oxygène » dans le cours d'un quotidien morose. L'ambiance *fun* et ludique souhaitée par les responsables de l'ACFAS a donc « pris ».

<sup>490</sup> Aussi positifs qu'ils soient, ces éléments ne doivent cependant pas dissimuler que le concours entraîne son lot de tension, y compris lorsque l'ambiance perçue par l'observateur est effectivement détendue et bon enfant. Comme dans tout collectif de travail, la convivialité constitue un bon moyen de garder « sous contrôle » les élans affectifs négatifs susceptibles de déstabiliser tout ou partie des participant-es. Dans ce cadre, les formateur/trices ont eu un rôle important à jouer, et ce dès les journées de formation.

français-es du concours, a été reprise par l'ACFAS lors de sa participation à la première finale internationale, à Québec, le 25 septembre 2014. La visibilité du MT180® s'est donc rapidement élargie à un échelon bien plus vaste que celui de la première édition, comme l'avait espéré dès le départ les responsables de l'association québécoise.

Le nombre de regroupements universitaires français participant au concours a rapidement augmenté, passant de 15 en 2014 à 28 en 2016. L'un des arguments avancés par les représentants du CNRS et de la CPU pour expliquer le déploiement rapide du concours au niveau local renvoie au degré de « souplesse » et d'« autonomie » inhérent à l'esprit du MT180®. Ci-dessus, j'ai dit qu'existaient des consignes précises relevant de la coordination organisationnelle. Celles-ci doivent toutefois être complétées par d'autres prescriptions relatives aux modalités pratiques d'organisation du concours (Encadré 3).

### **Encadré 3 : Modalités d'organisation de la compétition**

Les compétitions par regroupements universitaires doivent permettre de sélectionner **un** étudiant finaliste qui participera à la finale nationale. Les établissements peuvent cependant choisir de récompenser d'autres participants en décidant d'un deuxième prix ou d'un prix du public par exemple.

#### **1. Sélection du jury**

Afin d'homogénéiser le plus possible l'expérience des candidats des différentes régions, le comité national d'organisation recommande :

- D'inclure de 3 à 5 membres dans leur jury.
- D'essayer d'équilibrer le genre, l'âge, les disciplines, les fonctions parmi les membres du jury.
- D'inclure des représentants du monde économique, des médias et de la culture scientifique.
- En cas de conflit d'intérêt (par exemple si l'étudiant d'un membre du jury fait une présentation), le juge doit le déclarer à l'ensemble des membres du jury, mais pourra néanmoins évaluer l'ensemble des présentations.

#### **2. Déroulement de l'événement**

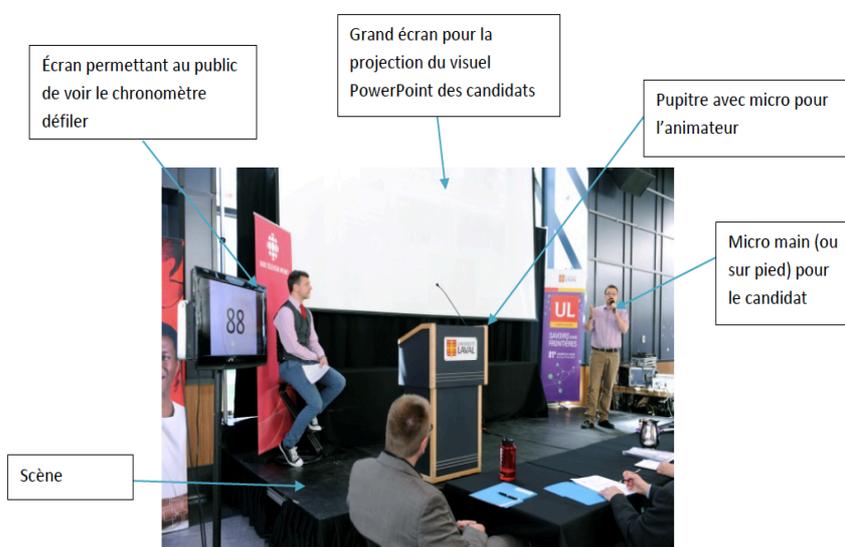
Il est recommandé de prévoir un espace assez grand pour accueillir du public.

##### *1. Matériel nécessaire*

Pour un déroulement optimal de la compétition, il est suggéré de se munir du matériel suivant :

- un ordinateur et un projecteur pour le visuel de chaque participant ;
- un ordinateur pour le chronomètre (relié à un écran visible par le participant et éventuellement à un second écran tourné vers le public) ;
- un grand écran pour les projections ;
- un pupitre pour l'animateur et pour les participants qui le souhaitent ;
- un micro pour le participant et un micro pour l'animateur ;
- une clochette pour la personne responsable du chronomètre ;
- un klaxon pour annoncer la fin du temps ;
- un drapeau ou une feuille colorée pour annoncer qu'il ne reste que 30 secondes ;
- tables et chaises pour les membres du jury ;
- des bulletins de vote pour permettre au public de voter.

##### *2. Préparation du lieu*



Crédits photos : Marc Robitaille

### 3. Réunion de préparation

Une réunion de préparation est vivement conseillée (la veille ou le matin) afin que les candidats découvrent la salle, que leur diapositive soit testée (légèrement modifiée si besoin), qu'ils puissent faire un essai du micro et du chronomètre et poser des questions s'ils le désirent. Leur ordre de passage leur est annoncé. Ils font également connaissance avec l'animateur, la personne gardienne du temps et les responsables de l'évènement.

L'ordre de passage est tiré au sort.

### 4. Concours

Des moments de pause pourront être insérés entre les présentations.

À la fin de la compétition, le jury se retire pour délibérer.

### 5. Vote du public (s'il a lieu)

Un vote du public est organisé. Le dépouillement a lieu pendant la délibération du jury.

### 6. Proclamation et remise des prix

Le jury proclame les résultats et décerne les prix. Le type de prix est laissé à l'appréciation de l'organisateur.

### 3. Désignation d'un animateur

Il est vivement conseillé qu'une personne anime la compétition. L'animateur sera chargé de présenter les participants, d'annoncer leur sujet de doctorat non vulgarisé et de les encourager.

D'un point de vue formel, diverses obligations sociotechniques contribuent à accentuer l'aspect contraignant de l'exercice oratoire (par exemple, obligation de filmer les prestations de façon similaire pour limiter de potentiels effets ultérieurs – lors du visionnage sur *YouTube*, par exemple). Toutefois, le déploiement effectif de nombreux aspects est laissé à la discrétion des membres de l'organisation locale, comme l'indiquent certaines formulations (« il est recommandé de », « laissé à l'appréciation de l'organisateur », « vivement conseillé », etc.). Ce travail d'organisation a été réalisé par les agents des services Communication des établissements et/ou des écoles doctorales, confronté-es au départ à de nombreuses difficultés (instabilité institutionnelle des COMUE, manque de légitimité du concours parmi les agents du champ académiques, manque de moyens, pénurie de candidat-es, etc.), mais qui ont ensuite réussi à mener plus facilement leurs activités en raison du succès public rencontré par le concours<sup>491</sup>, y compris chez les participant-es<sup>492</sup>.

### *1.2/ Sélectionner des candidat-es valables pour un concours de communication scientifique*

Si, au début du dispositif, certaines COMUE ont rencontré des difficultés pour attirer des candidat-es au concours, cette pénurie n'a pas posé problème longtemps, et il a rapidement fallu que les organisateur/trices procèdent à une sélection locale, quitte à organiser des concours en propre. Les candidat-es y présentaient leur *speech* dans les conditions identiques à celles prévalant au niveau des groupements, et les gagnant-es accédaient ensuite à l'étape régionale. Ce faisant, s'inscrire au MT180®, y être retenu et pouvoir y concourir revenaient de moins en moins à participer à un « événement » et de plus en plus à s'inscrire dans une sorte de championnat académique de la communication possédant toutes les caractéristiques d'un concours (période d'entraînement, cadre et règles du jeu, succession de phases de confrontation entre candidats, évaluation par un jury, remise de prix, etc.)<sup>493</sup>. Tout le succès du dispositif, explique une organisatrice locale, « est basé sur le discours [des] doctorants ». Donc, « s'ils sont nuls : ils

<sup>491</sup> Le public a été nombreux à se déplacer lors des différentes finales ou à suivre ces dernières en *streaming*. En outre, les vidéos des candidat-es (sur DailyMotion ou YouTube) sont parfois visionnées plusieurs dizaines de milliers de fois.

<sup>492</sup> 95% des répondant-es au questionnaire ont déclaré avoir apprécié le concours. Quand elles sont formulées, les critiques portées sont surtout relatives à l'instrumentalisation de l'image des doctorant-es et à la superficialité scientifique des performances.

<sup>493</sup> En revêtant la forme d'un tournoi où se succèdent des épreuves à élimination directe, durant lequel les candidat-es tentent d'aller le plus loin possible, le MT180® renvoie au principe agonale, au service duquel se trouve prise la dimension expressive propre à la mimicry, à savoir les éléments de discours et le jeu corporel sur scène. Cet aspect du dispositif l'ancre donc du côté de la gamification pédagogique, sous une forme différente de celle prise lors des Doctoriales® : en effet, d'une certaine manière, ces éléments rapprochent le MT180® de la télé-réalité, émissions visant à recréer, sur un mode plus ou moins ludique, des situations « mimant » le monde social (Holmes, 2004 ; Bratich, 2006).

*sont nuls* » (Élise). Ce qui en retour, rejaillirait en négatif sur leur établissement et spécifiquement sur le service de communication en charge de leur préparation.

Sélectionner, c'est donc aussi, sinon avant tout, éliminer. Mais qui s'agit-il d'éliminer ? Les objets de recherche des candidat-es entrent en ligne de compte. Comme le déclare Carine, une autre organisatrice locale, ceux qui ne peuvent pas dire « *à la fin, dans [leur] présentation en trois minutes [...]: "voilà, moi, ce que j'apporte à la société"* » apparaissent moins « *attractifs* », pour reprendre le terme employé par une de ses collègues (Yvette Abbé). Différemment, les doctorant-es investi-es sur un travail potentiellement générateur d'innovations semblent davantage recherché-es : ainsi, affirme Élise, la gagnante de la première édition locale du MT180® faisait bien figure de candidate idoine, car elle était en mesure d'annoncer sur scène qu'elle pourrait, à terme, « *fabriquer un nouveau médicament avec beaucoup moins d'argent qu'une entreprise pharmaceutique classique* » et qu'une « *start-up [...] est déjà intéressée pour [...] développer* » le projet. Les organisatrices n'affirment pas que les spécialistes des sciences du vivant et de la matière font forcément de meilleur-es candidat-es que ceux/celles des lettres et des SHS. Mais, parce que, tendanciellement, les premier-es travaillent davantage que les second-es à partir de sujets desquels il est possible d'extraire des promesses d'applications, voire des promesses de marchés, ils/elles disposent d'un réservoir narratif apparaissant plus congruent avec les attentes des organisateur/trices et, peut-être plus encore, avec les visions que ces dernier/ères ont des attentes du jury et du public.

En vue de leur sélection, les doctorant-es sont donc tenu-es de déployer des dispositions morales singulières, *i.e.* faire preuve d'assurance (être « *posé* »), et l'exercice de deux savoir-faire précis : simplifier l'énonciation d'un sujet complexe pour le rendre compréhensible à un public profane et abandonner le langage ésotérique (*i.e.* disciplinaire) avec lequel il a été initialement formulé pour lui substituer le langage naturel. Ces aptitudes à l'aisance, à l'humour, comme ces savoir-faire en matière d'adaptation du niveau de discours aux spécificités d'un auditoire détermineraient une large part des possibilités, pour les participant-es, de prononcer un *speech* et d'adopter une posture qui, sur scène, soient effectivement « *attractifs* ». Ce sont bien des candidat-es « *doté-es* » de cette sorte de méta-compétences consistant à rendre son sujet de thèse et soi-même « *attractifs* » qui sont recherché-es par les organisateur/trices du concours.

Mais pour sélectionner des candidat-es au profil attractif, encore faut-il que ces dernier/ères partagent *a minima* l'*illusio* du MT180® et décident de se présenter. Le premier élément important à avoir en tête, c'est que les principes du MT180®, ses objectifs et les moyens mis en

œuvre pour l'organiser entrent en résonance avec de nombreux éléments constitutifs du champ scientifique contemporain. La compétition et l'évaluation (comme l'élimination et la sanction qui en sont les corollaires) relèvent de dimensions inhérentes aux mondes des sciences et du parcours doctoral, ce qui oblige à trouver en soi l'énergie suffisante pour multiplier les confrontations et pour s'entraîner à survivre dans un espace de luttes (quasi) perpétuelles. Pour rendre ces confrontations et ces entraînements viables, voire « agréables », le mieux n'est-il pas de voir ses homologues comme des partenaires de jeu<sup>494</sup> ?

En outre, concourir de manière ludique face à un public de profanes montre que l'on partage l'*illusio* académique, puisque jouer le jeu en jouant revient à faire la démonstration de savoir-faire communicationnels caractéristiques des démos (Rosental, 2009), où il est également question de « surjouer la promesse technoscientifique », y compris dans le cadre de la recherche privée. En s'engageant dans la mimicry vulgarisée et chronométrée, les doctorant-es mettent en scène leur volonté de « sortir de la tour d'ivoire », d'une manière décontractée et joyeuse, contrepied radical à l'image poussiéreuse et ennuyeuse parfois attribuée aux productions scientifiques. Contribuer à la vulgarisation scientifique est d'ailleurs la motivation principale ayant poussé les doctorant-es à participer au concours (Tableau 2).

**Tableau 2 : Motivations principales à la participation au MT180® (%)**

Accroître la visibilité médiatique personnelle	15,3
Accroître la visibilité du laboratoire/école doctorale	17,9
Accroître la visibilité de votre sujet de thèse	39,9
Accéder à une formation en communication	48,2
Pour le plaisir du jeu/compétition entre scientifiques	50,8
Bénéficier d'un entraînement « en situation » à la communication scientifique	58,0
Participer à un dispositif de vulgarisation scientifique vers le grand public	72,3

*Source* : enquête quantitative par questionnaire (2015-2016). Trois réponses possibles.

Contrairement à ce qu'ont laissé entendre certaines organisatrices du concours, les participant-es ne sont pas majoritairement soucieux/euses d'accroître leur visibilité médiatique personnelle, pas plus que celle de leurs institutions ou de leur sujet de thèse<sup>495</sup>. En revanche, trois éléments sont bien présents : la dimension ludique bien sûr (sous forme compétitive ou non), le désir d'accéder à une formation et de suivre un entraînement à la communication (notamment scientifique) et la vulgarisation scientifique. Les candidat-es au concours partagent donc, sans que cela soit une réelle surprise, les principaux attendus institutionnels, leur sélection reposant largement sur cette correspondance. Dans le cas de la vulgarisation, cette convergence dans les manières de voir est

<sup>494</sup> Dès le départ, les participant-es au MT180® se caractérisaient par ailleurs par des dispositions au « jeu sportif » ou au « défi compétitif » (plus des trois quarts des répondant-es au questionnaire pratiquent une activité sportive).

<sup>495</sup> Toutefois, lorsque l'on regroupe visibilité du laboratoire, de l'école doctorale et du sujet, on peut noter une progression entre la première et la troisième session du concours, statistiquement significative (p-value=0,006).

rendue plus facile en raison d'une absence de consensus sur la définition du terme, ou sur l'importance accordée par les un-es et les autres aux différents enjeux caractéristiques de la vulgarisation (partage de savoir, rapprochement des chercheur/euses et du public profane, promotion du métier et des institutions de recherche, etc.).

En ce qui concerne l'apprentissage à la communication, deux éléments doivent être pris en compte. D'abord, de nombreux établissements ont proposé des formations non obligatoires aux candidat-es : or, 51,4% des répondant-es au questionnaire ont indiqué que le suivi de ces formations permettait de valider des crédits *ECTS* (*European credit transfer system*)<sup>496</sup> : en permettant l'accès à de tels crédits les institutions organisatrices suscitent des inscriptions. Ainsi, le MT180® permet, à son niveau, de catalyser des intérêts de plusieurs groupes d'agents. Finalement, s'inscrire pour gagner des crédits est une motivation bien loin d'être anecdotique. Comme c'est le cas avec les Doctoriales®, le MT180® est utilisé pour assurer le déploiement de la « professionnalisation » du 3<sup>e</sup> cycle, tout en devenant un marqueur spécifique, *i.e.* « ludique », et l'on perçoit plus distinctement combien la promesse de gains de crédits légitime et normalise un événement et des formations.

Le deuxième élément relatif à l'apprentissage de la communication renvoie au contenu même des formations proposées. À la différence d'autres modules ouverts dans le cadre de la « scolarité », les candidat-es du MT180® anticipent les bénéfices, en termes de savoir-faire, qu'ils/elles pourront retirer de la formation et du concours. Une physicienne parisienne juge ainsi qu'elle n'a « *pas beaucoup d'aisance à l'oral et [que] du coup [elle était] vraiment motivée pour apprendre des petits, des petits... tricks* ». Autre exemple : une collègue linguiste inscrite dans un laboratoire francilien précise qu'elle percevait l'expérience du MT180® et de la formation comme un moyen d'affiner ses compétences à s'adapter aux qualités d'auditoires différents.

Enfin, les doctorant-es perçoivent combien ces *tricks* et savoir-faire en matière de communication ont toutes les chances de leur servir au cours de leur carrière, aussi bien dans la recherche publique que dans le secteur privé. Selon un physicien, « *en tant que doctorant, on n'est pas hyper confronté à des entretiens professionnels avec des RH, des trucs comme ça !* ». Pour lui, le MT180® est « *très formateur pour arriver à se présenter, dire qui on est, communiquer bien à l'oral* ». Participer sérieusement au concours préparerait ainsi indirectement à mieux passer l'épreuve d'un potentiel entretien d'embauche, mais également à mieux réussir à

---

<sup>496</sup> L'obtention de crédits est plus particulièrement déclarée par les hommes (p-value<0,05). Si un usage instrumental de la formation existe, il faut aussi noter que le signal *ECTS* a pu, dans certains cas, être utilisé d'une autre manière stratégique : défendre, face à son directeur/trice de thèse, l'intérêt de se former à la communication.

convaincre un jury académique en charge d'évaluer des demandes de bourses ou des réponses à appels d'offre financements. Il faut dire que, « sous couvert de jouer », les formations dispensées engagent les doctorant-es à un travail intense de « présentation de soi » pour réussir à répondre aux exigences attendues.

## 2/ L'« esprit d'entreprise » soutenu par un dispositif ludifié

Les enseignements théoriques et pratiques reçus lors des formations collectives ou individuelles (pour les candidat-es allant en finales nationale ou internationale) ont consisté à mener un travail sur l'*hexis* (position du corps, placement de la voix), sur les affects (exercices de relaxation, ficelles pour ne pas perdre ses moyens en cas de trou de mémoire) et sur le *speech* (aspects formels et/ou de fond). Tout ce programme visait à doter les candidat-es de capacités à assurer, le jour du concours, une prestation spectaculaire satisfaisant aux critères minimaux de mises en scène et en mots de leur thèse : écrire un texte de trois minutes intelligible au plus grand nombre, réussir à l'apprendre, le déclamer et se faire entendre du public et des jurés. L'objectif ultime étant de réussir à incarner sur scène une attitude « *fun et sexy* ».

### 2.1/ Soigner le sex-appeal et l'aisance corporelle

Lors d'une finale locale, le directeur général d'un grand établissement de recherche a exhorté les participant-es à se montrer « *fun et sexy* ». Cette remarque est tout sauf anodine, sans même mentionner sa dimension sexiste dans le cadre professionnel<sup>497</sup>. Alors que lors des Doctoriales® cette exhortation renvoyait à des *slides*, ici, c'est bien la *performance incarnée* des participant-es qui est en jeu. Autant dire que la dimension séductrice et sexuelle dont je soulignais l'existence dans le chapitre précédent prend une place autrement plus importante, comme le montrent ces échanges entre une représentante du service Communication de la CPU et son adjoint à propos de la gagnante d'une finale internationale.

« Direction service Communication CPU : je ne sais pas si vous avez vu la vidéo de cette candidate ? Elle a vraiment fait une présentation ultra sensuelle, ultra féminine... Elle a vraiment décidé de faire passer, de créer un tissu d'attention avec ça, pour pouvoir mieux installer son message scientifique et ce sont des femmes qui l'ont jugée et...  
Service Communication CPU : y avait une dimension de séduction qui était vraiment présente. Pendant que le jury délibérait, plein de personne se sont dit : "ça ne passera pas, parce que ce sont des femmes, parce qu'elle..." »

---

<sup>497</sup> Dans une autre configuration, Michael Maccoby avait noté que des managers de type *gamesman* usaient de ce genre d'expression : « les secrétaires séduisantes [...] sont utilisées pour aider à créer une atmosphère excitante, "ludique [*gamey*], sexy". » (1976, p. 141). *Gamey* signifie plus communément « gibier ». Le rapprochement entre des jolies secrétaires, le jeu compétitif et du gibier n'est sans doute pas totalement fortuit.

Question : ... allait trop loin ?  
 Service Communication CPU : pas trop loin, parce que c'était naturel, mais certaines personnes ont dit... [direction service Communication CPU : c'était un pari ! C'était un pari !]... que c'était hors de propos. Du coup...  
 Question : elle n'avait pas fait ça à la finale nationale ?  
 Service Communication CPU : non !  
 Direction service Communication CPU : si, elle l'avait fait déjà.  
 Service Communication CPU : Moins, beaucoup moins.  
 Direction service Communication CPU : oui, moins... Là...  
 Service Communication CPU : regardez les deux vidéos, vous verrez la différence.  
 Direction service Communication CPU : au début, elle avait moins la gestuelle. Elle est sur une maladie neurotactile : ça s'y prêtait. Ce n'était pas non plus...  
 Service Communication CPU : on n'est pas d'accord là-dessus.  
 Direction service Communication CPU : on n'est pas d'accord. Moi, je suis une femme... On a eu des échos comme quoi c'était "à la Brigitte Bardot", etc. Mais pour moi, c'était très malin de faire ça !  
 Question : ça collait au concept ?  
 Direction service Communication CPU : c'était très malin. Elle aurait fait un sujet de thèse sur euh...  
 Mais là, c'était du neurotactile : elle est hyper jolie, elle est brillante et tout ça, ça s'est vu. Et moi j'ai trouvé qu'on voyait toutes ses qualités et je n'ai pas du tout vu [rires de son adjoint]... Non, mais je n'ai pas vu une séductrice : j'ai vu une fille maline qui avait envie de faire passer son message et son message est passé. Ce qui est quand même le but du concours. » (décembre 2014).

Alors que son adjoint apparaît critique et mal à l'aise vis-à-vis de la mobilisation du registre érotique lors de la présentation de cette candidate, la représentante de la CPU l'évacue un peu maladroitement (elle souligne quand même au passage qu'elle est « *hyper jolie* ») pour lui substituer un qualificatif relevant davantage de la *mêtis* : la candidate n'aurait pas mobilisé son corps érotique, mais simplement fait montre d'une habileté corporelle ajustant ses gestes, son *hexis* au contenu de son *speech*. Chacun-e à sa manière, les deux interviewé-es nient donc la prescription au sex-appeal que véhicule plus ou moins explicitement le concours, et méconnaissent la part de sexualité inhérente au travail. Certes, dans ce cas précis, l'évocation érotique se présente de manière tellement flagrante qu'elle pourrait inciter justement à l'évacuer des analyses comme relevant d'une aberration<sup>498</sup>. Pourtant, on sait que le travail de comédien-ne – duquel on peut rapprocher pour partie les performances du MT180® – convoque la sexualité de manière centrale (Potiron, 2017, p. 140-142), en raison de la place particulière qu'occupe le désir dans les différents rapports de coopération (entre comédien-nes, metteur/euse en scène et public).

De fait, les observations et les entretiens réalisés avec les candidat-es indiquent au contraire que le temps de préparation au concours a été un moment d'intense travail de remodelage de l'*hexis* professionnelle, notamment *via* la modification du rapport cinétique à l'espace. En effet, durant

<sup>498</sup> Malheureusement, à la différence de Jean Frances, je ne suis pas du tout compétent pour analyser ce qui relève de l'« esthétique vestimentaire » (Boni-Le Goff, 2019). Toutefois, la seule comparaison des « filages » et des finales des concours indique qu'un soin particulier était apporté par la plupart des candidat-es au choix de leurs vêtements. Comme cela semble fréquent dans les espaces professionnels où la « présentation de soi » est importante, le degré de sexualisation du corps habillé variait plus chez les femmes (allant d'une neutralisation complète à une exacerbation assumée) que chez les hommes, dont Isabel Boni-Le Goff rappelle qu'ils représentent en quelque sorte le *benchmark* vestimentaire du « sérieux » professionnel.

les formations au MT180®, les doctorant-es ont appris ou se sont entraîné-es à parler en public en position debout, quand en règle générale la socialisation universitaire a perpétué l'habitude de la position assise pour communiquer. Ici, les candidat-es prononcent un *speech*, micro en main, et travaillent à faire bon usage de leur bras laissé libre : celui-ci doit servir à souligner un passage, à scander le discours, à mettre en scène et à rendre visible la ponctuation du texte déclamé et non à « *remplir une poche de pantalon* ». Les doctorant-es s'essayent aussi à faire bon usage de leur regard et à s'en servir comme outil visant à concerner ou impliquer davantage le public : les candidat-es sont entraîné-es à ne pas scruter le plafond, ni le *coach* – ni tout autre individu incarnant l'autorité, d'ailleurs – quand elles/ils disent leur texte, mais à successivement poser leurs yeux à différents endroits de l'assistance en vue de donner l'impression au maximum de spectateur/trices que le discours leur est personnellement adressé. Par ces exercices, il s'agit finalement de faire la preuve de leur assurance, bref à effacer toute trace d'effort qui renverrait à l'image du/de la laborieux/euse sans « charisme ».

L'aisance corporelle, et tout particulièrement celle permettant de s'adresser à un public inconnu, doit se donner à voir aux spectateur/trices sous la forme d'une *hexis* contrôlant – ou donnant l'impression de le faire – toutes les contraintes sociales et techniques du concours, aussi bien sous leur forme matérielle (rester immobile dans un petit périmètre sans paraître figé, étriqué, bref *engoncé*) que symbolique (transpirer la sérénité et le calme sous le feu des projecteurs brûlants et des regards avides de performance – voire d'échec retentissant). Cette maîtrise pratique de l'usage du corps et de la langue, inséparable de la maîtrise pratique de la situation dans laquelle « cet usage de la langue est socialement acceptable » (Bourdieu, 1982, p. 84), nécessite un travail subjectif intense pour parvenir à remanier les dispositions corporelles et linguistiques déjà incorporées au cours de la trajectoire sociale – notamment scolaire. Les savoir-faire propres au champ scientifique se trouvent en effet soumis ici à des exigences nouvelles liées aux impératifs du *show*.

Dans le cadre de ce travail de remaniement corporel (linguistique et cinétique), la vidéo, qui fait partie intégrante de bon nombre de formations, est un outil pédagogique particulièrement mobilisé. Il permet aux formateur/trices d'analyser et de faire analyser aux candidat-es les *shows* en train de se faire et de leur montrer tous les bénéfices qu'ils/elles retireraient à mettre en pratique les conseils délivrés lors de ces *débriefings*, notamment s'ils/elles souhaitent capter et conserver l'attention des membres du public. Or, contrairement à l'effet produit sur l'audience, qui ne voit que le résultat éphémère d'un travail individuel lent et long, prendre conscience de ces perturbations et, plus encore, réussir à les éliminer plus ou moins de son « jeu de scène »

demandent des efforts subjectifs importants, étayés sur des formes de coopération variées (pairs, formateur/trices, etc.).

Parmi ces « perturbations », une est revenue à plusieurs reprises dans les entretiens : le « stress » lié au fait de se produire devant un public. Plutôt que de stress, la psychodynamique du travail parlera de peur. Dans son analyse du travail de comédien-ne, Marie Potiron se fait même plus précise : c'est de peur de se ridiculiser qu'il s'agit<sup>499</sup>. S'emmêler les pinceaux dans son *speech*, ne pas être à la hauteur des attentes du public (et des siennes), être entendu-e par un-e spécialiste du domaine (qui comprendra immédiatement les limites du *speech*), voire perdre totalement ses moyens au moment fatidique : autant de possibilités, pour les participant-es au MT180®, d'échouer dans l'exercice *aux yeux de tou-te-s* et de subir un jugement de beauté et d'utilité négatif. Les formateur/trices ont donc donné des conseils, enseigné quelques « trucs », de manière à pouvoir se décontracter avant de monter sur scène, et à « rebondir » en cas de souci pendant les trois minutes. Lors des entretiens, les candidat-es ont été plusieurs à insister sur les apprentissages à bien respirer et sur les bénéfices retirés des techniques de relaxation, dont celles dites *sophrologiques* – en termes de capacités à se calmer, notamment<sup>500</sup>. À les écouter, ce sont là autant de savoir-faire corporels susceptibles d'augmenter leur bien-être et leur confort, non seulement sur la scène du MT180®, mais également sur les estrades d'un colloque, derrière le pupitre d'une salle de cours, ou debout devant un *poster*.

Avec le MT180® et les stages qui le précèdent, prend forme un dispositif qui initie des apprenti-es-chercheur/euses à la communication spectaculaire des sciences et leur enseigne des savoir-faire corporels dont le réemploi dans d'autres configurations (salle de cours, colloque, soutenance) s'avère bénéfique. Les ancien-nes candidat-es du MT180®, en particulier, mesurent de manière tangible l'opérationnalité des techniques corporelles apprises en formation, parce qu'ils/elles les remettent en pratique dans d'autres espaces – notamment académiques – et qu'en toute occasion, si on les suit, leur intervention s'en trouverait améliorée. Ceci a pour résultat que

---

<sup>499</sup> « Dans le travail de comédien, dont une dimension essentielle du travail consiste à se produire en public, le péril semble bien être le ridicule. La langue de métier euphémise et banalise cette peur en la nommant “trac”, qui permet de ne pas indiquer à quel péril elle répond. » (Potiron, 2017, p. 176). Dans les discours des apprenti-es-chercheur/euses interrogé-es, la volonté de mesurer « ce que l'on vaut » *via* le concours était assez prégnante et, pour nombre d'entre eux/elles, elle aiguillonne, voire détermine, l'engagement au MT180®. L'enjeu est de réaliser une belle prestation, apte à assurer des retours positifs sur la qualité de leur travail, voire à déboucher sur une victoire, avec parfois le désir d'accroître le respect des autres envers sa personne. Avec de tels enjeux subjectifs, il n'est pas illogique de ressentir une certaine pression au moment de se lancer...

<sup>500</sup> Si la formation a été utile pour une minorité de participant-es en matière de travail des émotions (environ un quart d'entre eux/elles), des différences significatives ( $p$ -value=0,05) apparaissent lorsque l'on s'intéresse au stade du concours : la proportion s'élève en effet pour les participant-es ayant atteint une finale nationale ou internationale (35%) comparativement aux autres (21,6%). Comme si, à mesure que l'on progressait dans le concours, la nécessité de « canaliser » les affects envahissants devenait plus forte, rendant les techniques de relaxation plus précieuses.

la légitimité *de*, mais également les bénéfices à communiquer (sur) les sciences en usant de techniques corporelles spectaculaires ont toutes les chances de pénétrer le champ scientifique d'autant plus profondément qu'elles sont médiatisées et promues par ces corps doctorants rendus détendus et avenants. En atteste le succès, dans le milieu académique, des présentations en trois minutes – à l'occasion de réunions de laboratoire, de présentations des nouveaux/elles doctorant-es, associé-es ou post-doctorant-es<sup>501</sup>. Avec un effet étonnant sur le contenu des *speeches*...

## 2.2/ Le fun au service du discours au service du fun

L'« apprentissage par corps » (Faure, 2000) dont il a été question ci-dessus produit un effet inattendu en dehors de la dimension stricte de la corporéité. Dès lors que les doctorant-es perçoivent les bénéfices de la mise en scène spectaculaire de soi et jugent positivement ceux/celles qui enseignent ces capacités, ils/elles se disposent davantage à écouter les conseils relatifs non plus exclusivement au jeu d'acteur/trice, mais bien à la rédaction d'un texte censé servir à présenter leur propre thèse de doctorat. La légitimité des professionnel-les de la « médiation scientifique » à intervenir dans le cursus des apprenti-es-chercheur/euses se renforce donc un peu plus. Certes, l'influence des intervenant-es sur le contenu même du topo varie selon les candidat-es, en fonction de leur degré de maîtrise du sujet ou de leur capacité à écrire<sup>502</sup>. Pour autant, il ressort de beaucoup d'entretiens que les séances de formation ont amené les candidat-es à faire fi des « *détails* » pour se concentrer sur le « *message* » et à s'intéresser vraiment à la manière de « *l'emballer* ».

« Emballer le message » vise trois objectifs. D'abord, accrocher l'auditoire, en trouvant le « bon » angle de présentation du sujet. Ensuite, concerner les membres du public et du jury, quitte à accentuer artificiellement la connexion entre ses travaux de recherche et des questions sociales – par exemple, la maladie –, notamment en taisant ou en euphémisant les longues chaînes de médiation encore nécessaires à concevoir pour assurer l'effectivité d'un tel lien. Enfin, faire rêver les membres de l'auditoire en apprenant à bâtir des récits imprégnés de *pop* culture, grâce à des jeux collectifs *sur* et *avec* le vocabulaire (notamment spécialisé). Par exemple, aux yeux des profanes, les lasers des physicien-nes font penser à de la science-fiction. Et on ne compte plus les performances émaillées de références à *Star Wars* ou à des super-héros. Mobiliser Mickey sert à donner une figure à *la* souris de laboratoire et d'offrir, conséquemment,

---

<sup>501</sup> Entre autres déclinaisons, on peut aussi penser au programme « Trois minutes avec un chercheur » de l'Université de Pau ou à des programmes diffusés par la Web Télé de l'Université de Nantes – qui reproduisent ou s'inspirent des performances des candidat-es au MT180®.

<sup>502</sup> Les résultats statistiques montrent toutefois une baisse significative des participant-es ayant déjà rédigé des communications scientifiques ou vulgarisées entre la première et la troisième session du concours.

un visage familier à une question épineuse d'éthique de la recherche. Le ressort narratif est alors tout trouvé pour intéresser à un tel sujet.

Au travers des formations MT180®, il s'agit bien, comme l'explique une candidate d'une finale nationale, d'appréhender la présentation d'un sujet de thèse en fonction des impressions qu'elle peut susciter, des sentiments qu'elle produit et des sens que lui attribuent des non-spécialistes. « *Au MT, il faut toucher le grand public, susciter des émotions : on ne parle pas à la raison* », affirme un candidat arrivé au niveau international du concours. Avant d'affirmer qu'« *on est là pour émouvoir et faire rêver. Donc on fait des blagues, des comparaisons, des métaphores.* » Finalement, ces jeux *avec* et *sur* les mots, d'autant plus quand ils sont conclus par des séances plus magistrales où il est question de convaincre les candidat-es de « *prendre du recul sur le fond scientifique* » de leur *speech* en préparation, amènent les doctorant-es à remettre en question la nécessité de *vraiment* parler des recherches qu'ils/elles réalisent *effectivement* lors de leur thèse.

Plutôt que se « perdre dans les détails » complexes d'un travail de thèse, les candidat-es peuvent dès lors avoir la tentation d'emprunter des raccourcis. La tentation de l'option spectaculaire scénique et textuelle grandit à mesure que le concours approche et que les doctorant-es tentent d'ajuster leur performance aux attentes et compétences qu'elles/ils prêtent au public. Car une ambivalence pointe ici. Les doctorant-es laissent entrevoir leur souhait de parler réellement de leurs recherches à un public non-spécialiste, mais elles/ils referment rapidement cette porte au nom des trop faibles compétences en matière de science qu'ils/elles attribuent à l'auditoire. Diffuser des connaissances et les expliquer, initier et faire retenir, tout cela en trois minutes : l'opération leur paraît infaisable. Mais parce qu'elles/ils espèrent malgré tout diffuser des savoirs liés à leur thèse, les doctorant-es peuvent en venir alors à justifier divers exagérations, anachronismes ou raccourcis en vue de « *marquer les esprits* ».

Un physicien, lauréat d'un concours niveau COMUE, affirme ainsi avoir craint de réaliser une prestation « *sympa mais oubliable* », car si elle expliquait « *pas trop mal le fond scientifique* » de son sujet de thèse, sa présentation n'était pas suffisamment « *vivante* » et manquait d'« *un grain de folie* ». Pour pallier ces déficits (de vie et de folie) lors de la finale nationale, la solution fut vite trouvée : le candidat n'a pas réécrit son *speech* en vue d'y annoncer une découverte révolutionnaire ou une innovation radicale, mais a néanmoins cherché à « *vendre* » ses travaux en tant que générateurs potentiels d'usages novateurs de techniques et de savoirs maîtrisés. Cette exagération sous forme de projection vise à « *marquer* » le public. En quelque sorte, il entend draper des attributs de la véracité l'annonce d'un futur technologique et entreprend, par-là, de

diminuer le caractère « *oubliable* » de sa prestation. Ce qui est paradoxal ici, c'est que pour rendre vivant son travail de présentation, il distord son travail vivant de scientifique sans que cela ne semble lui poser un problème<sup>503</sup>.

En fait, le MT180® et sa phase de préparation possèdent une grande force pour générer une sorte de trouble auprès des doctorant-es. En effet, au cours des entretiens, la solidité des avis qu'avaient ces dernier/ères à propos de la diffusion des savoirs et des formes qu'il convient de lui donner se relativise. Ce trouble relativiste est apparu très distinctement lorsque deux doctorant-es ont expliqué, sans sourciller, combien au MT180®, faire des raccourcis « improbables » ne posait pas de problèmes, que cela n'était pas illégitime, et qu'il était même possible de les faire « proprement ». Ce qui laisse à penser qu'avec le MT180® s'organise un événement qui, revendiquant la vulgarisation, s'en sert uniquement comme prétexte pour initier et former à formuler et déclamer des *promesses scientifiques*. Comme l'explique un candidat physicien, parler par exemple « *d'ordinateur quantique* » ou de « *transistors ultrafins* » revient à qualifier des objets connus de tou-te-s au moyen d'adjectifs dont la sonorité est autant scientifique/ésotérique qu'annonciatrice d'innovations radicales. Quand bien même les spécialistes du domaine savent que l'ordinateur quantique n'est pas pour demain, ni ne peuvent assurer qu'il sera effectivement créé.

Autre exemple : une doctorante a gagné l'édition du MT180® de sa COMUE au moyen, explique-t-elle, d'exagérations et d'une présentation laissant la part belle à des récits décrivant bien moins son travail de thèse (ou même celui réalisé dans son laboratoire) que les potentielles et très hypothétiques applications qui pourraient être générées par sa discipline – l'optique. Durant l'entretien collectif, elle a également mentionné, sans s'en émouvoir, une telle pratique chez l'un de ses homologues biologistes. Aucun-e des doctorant-es présent-es n'a critiqué ses propos, et de manière générale la plupart des candidat-es interrogé-es se sont montré-es assez tolérant-es sur le sujet : socialisé-es dans un monde où l'accès aux prix, aux bourses et aux postes est extrêmement concurrentiel, en même temps qu'il est en partie régulé par des individus « non experts », elles/ils savent la nécessité de bien se vendre, *soi* et *son sujet*, pour survivre aux différentes luttes des places et remporter quelques succès.

---

<sup>503</sup> Les phénomènes physiques ou biologiques complexes n'ont pas le monopole de la torsion narrative. Les spécialistes des sciences humaines et sociales disposent également de ressources discursives pour augmenter le caractère « *mémorable* » de leur passage : pour les historien-nes notamment, lier avec humour la description de phénomènes passés à des questions sociales contemporaines en constituerait une, particulièrement efficace.

Pour un doctorant, lauréat d'une finale internationale, entre ces *speechs* du MT180® construits autour de promesses d'application et les dossiers ANR, la différence ne saurait « *pas aussi grande que ça* » : quand l'objectif consiste avant tout à remporter la mise et que seul-es quelques spécialistes sont réellement en mesure d'évaluer la pertinence scientifique des énoncés, recourir à la « *supercherie* » devient la norme. L'éthique scientifique se trouve donc bousculée au nom du principe d'ouverture à la « société civile » et des exigences propres aux transformations du champ académique. Les déplacements successifs qu'opèrent les candidat-es et les organisateur/trices par rapport à l'objectif initial de diffusion des sciences sont pleinement légitimés *au nom du public* et du goût du spectacle. Or, les évaluations du jury ne font que renforcer ce phénomène.

### 2.3/ *La consécration du fun promettant*

Selon le *Cahier de l'organisateur* du concours, les candidat-es sont évalué-es par rapport à trois critères principaux : la « *vulgarisation* », la « *communication* » et « *l'implication* ». Or, autant la grille d'organisation du jeu paraît rigide, autant la grille d'évaluation autorise bien des interprétations à tous les niveaux du jugement individuel et des délibérations collectives. Évaluer la vulgarisation exige du jury qu'il prenne tout autant attention aux capacités des doctorant-es à expliquer un « *concept* » que leurs compétences à faire de « *l'humour* » ou à utiliser les « *métaphores* » avec bonheur. Pour les juré-es, il est donc tout à fait possible d'affirmer leur volonté de récompenser les dimensions vulgarisatrices des *speechs* tout en récompensant, avant tout, la drôlerie d'un texte et sa rhétorique métaphorique. Au MT180®, la vulgarisation s'avère être un critère d'évaluation dont la définition est particulièrement floue parce qu'il est composé de termes qui renvoient à des sous-critères – l'« *explication* » et la « *métaphore* », par exemple – n'étant pas d'emblée conjugables et dont rien n'est dit sur les manières de les associer. Lors des délibérations collectives, cela laisse alors toute la place aux rapports de force symboliques dans l'imposition des critères de jugement à appliquer prioritairement aux différent-es participant-es, mais également aux variations que peuvent subir ces critères, chez un-e même évaluateur/trice, en fonction des doctorant-es. Ainsi, un-e juré-e peut juger pratiquement que l'humour est une condition de l'explication et considérer alors la vulgarisation comme un discours devant être drôle ou emballant, *avant* d'être explicatif et pédagogique. Et comme l'ont montré les observations des délibérations et les entretiens, cette possibilité d'interpréter les critères de notation ouverte par l'imprécision de la grille d'évaluation est effectivement saisie par les juré-es.

Les juré-es doivent ensuite évaluer les compétences des candidat-es pour la communication. Celles-ci s'illustreraient par le biais de la clarté rédactionnelle des *speechs* (est-ce que « *la structure de l'exposé et l'enchaînement des idées ont [...] facilité la compréhension du sujet* » ?) et par le biais de la qualité scénique de leur interprétation (les « *qualités d'orateur* », le « *rythme* », la « *fluidité* », la « *présence sur scène* »). Comme pour la vulgarisation, l'item « communication » est donc composé de sous-critères qui ne se conjuguent pas d'emblée et qui, selon les manières dont ils sont combinés, peuvent conduire à des évaluations radicalement différentes. Ainsi un-e juré-e très attaché-e à la précision logique des *speechs* pourrait-il/elle déclasser une performance brillamment mise en scène et interprétée parce qu'elle serait construite sur la base d'un texte à la « structure » flottante. Le sous-critère « enchaînement » l'y autoriserait.

Enfin, les évaluateur/trices doivent noter l'implication des candidat-es, soit les compétences des doctorant-es à communiquer leur « *passion pour [leur] sujet d'étude* » et leurs capacités à générer la « *curiosité* » du public. Si les évaluateur/trices sont en position d'interpréter subjectivement les signes de l'engagement d'un-e participant-e en évaluant sa performance dans son ensemble, ils/elles semblent en revanche dans une posture physique tout à fait inconfortable pour saisir à quel degré l'auditoire a apprécié telle ou telle performance. En effet, les membres du jury se trouvent placés au pied de la scène où concourent les doctorant-es. L'auditoire est donc dans son dos. De ce fait, les seuls signes interactionnels potentiellement captibles renvoient aux rires et aux applaudissements des membres du public : pas facile de les décrypter « à l'aveugle » tout en se concentrant sur les performances des candidat-es ! Une fois encore, le critère « implication » offre d'être interprété très librement et autorise des applications elles aussi variables : des signes de tension corporelle peuvent, aux yeux d'un-e évaluateur/trice, refléter un certain engagement ou témoigner d'une certaine impréparation au regard d'un-e autre juré-e ; des sifflets du public peuvent être compris comme relevant de l'encouragement ou... de la critique, etc.

En laissant aux membres du jury une large latitude pour user des critères de notation, le dispositif certifie la capacité des évaluateur/trices à appliquer un véritable « jugement de beauté » (Dejours, 1992) relatif aux performances des candidat-es. Ce faisant, l'organisation globale de la notation intègre les juré-es au dispositif ludifié et renforce leur concernement parce qu'elle leur fait croire en leur compétence à arbitrer pertinemment la beauté des gestes et des textes vus et entendus sur scène. En prolongement, le dispositif confère aux évaluateur/trices toute légitimité pour éliminer ou consacrer les apprenti-es-chercheur/euses monté-es sur scène en fonction de

leur habileté à susciter le désir parmi l'auditoire, à la manière dont les comédien-nes le font avec leur metteur/euse en scène lorsqu'ils/elles travaillent au moment des auditions ou pendant la préparation d'un spectacle (Potiron, 2018). Or, ces deux opérations ne pourraient pas prendre place sans de profonds malentendus.

En effet, les entretiens menés avec des membres du jury et les observations de délibération ont permis de repérer que les jurys récompensent d'abord et avant tout le fait d'avoir été (em)portés au *sentiment d'avoir compris* le *speech* d'un-e candidat-e (quand bien même c'est loin d'être le cas). Cette tendance est alimentée par les candidat-es, qui optent pour les mots appropriés à cette fin. Et dans ce cadre, dire de ses propres travaux qu'ils annoncent des applications est indéniablement *efficace*. La promesse applicative forme alors un outil d'intercompréhension discursive grâce auquel les « béotien-nes » pensent saisir le sens (direction et signification) du *speech*, en donnant l'impression trompeuse d'ajuster leur niveau réel de connaissance à celui délivré de manière superficielle dans le topo.

Vanter ses prouesses applicatifs requiert autre chose qu'un vocabulaire technique (quand bien même imagé) : un réaménagement éthique plus ou moins important du travail effectif mené durant la thèse. Sous couvert d'éliminer des détails pour augmenter la « compréhensibilité » du *speech*, et de mieux donner à voir l'inscription d'une thèse dans un projet qui la dépasse, certaines candidat-es en viennent à éliminer, en rhétorique, les autres chercheur/euses travaillant dans leur spécialité. D'une manière visible aux yeux des scientifiques, mais inaperçue par les auditeur/trices et les juré-es extérieur-es au champ académique, ces candidat-es promettant-es se positionnent ainsi comme des contributeur/trices d'autant plus important-es dans leur spécialité qu'ils/elles sont en mesure de produire des applications en formes d'innovations radicales – lesquelles ne sont jamais très loin de la *start-up* florissante ! Et, en effet, tout-e spectateur/trice du MT180® peut être surpris-e du nombre de doctorant-es qui, en France, sont proches de trouver une solution aux cancers... Si la mise en récit de la promesse se révèle efficace pour concerner le public et faire rêver avec des sciences, il apparaît donc également qu'annoncer des applications est une orientation narrative efficace en ce qu'elle autorise des options syntaxiques aussi spectaculaires que distordues, notamment celle d'offrir aux apprenti-es-chercheur/euses de se repositionner comme acteur/trice central-e – et donc distinctif/ve – de son champ.

Une de ces distorsions consiste à (se) réaménager les frontières entre mensonge, omission et exagération. Survaloriser le caractère décisif de ses recherches en passant sous silence le fait que les thèses sont « simplement », dans leur immense majorité, les petites briques d'un projet plus

vaste ne relève pas du « mensonge ». Pour ceux/celles qui la pratiquent, une telle construction narrative omet plus qu'elle ne mentirait et une telle omission ne serait pas vraiment répréhensible. Mise en œuvre, elle traduirait surtout les capacités de certain-es doctorant-es à s'adapter aux exigences du « jeu », à son « esprit », plus qu'une quelconque « mauvaise foi » ou « malhonnêteté<sup>504</sup> ». Finalement, au MT180®, les façons de parler d'une thèse s'alignent, petit à petit, sur les manières dont les juré-es les évaluent. Performer lors du concours nécessite, pour les doctorant-es, de dé-corréler, peu à peu et le temps du « jeu », ce que l'on dit de sa thèse de ce que l'on fait au laboratoire, les avancées réelles consécutives à ses travaux des applications tangibles qu'ils portent, le mensonge de l'omission et de l'exagération, bref l'« excellence » spectaculaire de l'« excellence » scientifique.

#### *2.4/ Gamification pédagogique, ludification organisationnelle et distorsion communicationnelle : des risques pour la santé mentale ?*

Le problème qui se pose avec tout cela renvoie selon moi à ce qu'écrivaient Ford, McLaughlin et Newstrom à propos de la préservation de la santé des travailleur/euses grâce à la ludification organisationnelle. En effet, les données empiriques et cliniques relatives au MT180® exposées jusqu'à présent indiquent que le concours « embarque » une grande majorité des agents sociaux contribuant à le créer, quand bien même des pratiques discutables du point de vue du travail scientifique se posent. À cet égard, je pense que l'on peut considérer que ce dispositif spectaculaire contribue à la production de ce qu'en psychodynamique du travail l'on nomme la *distorsion communicationnelle* (Dejours, 1992), c'est-à-dire un « ensemble de conduites qui vont des déformations de la vérité, jusqu'à l'altération du sens des messages ou à la dissimulation d'intentions » (Rolo, 2013, p. 141).

En effet, j'ai montré que les « petits arrangements » avec le réel sont multiples et variés. D'abord, du côté du prescrit du travail, puisque le MT180® est présenté comme un concours de « vulgarisation » scientifique, quand tout est pourtant fait pour accentuer les dimensions spectaculaires au détriment du fonds commun des connaissances scientifiques : ce qui compte, c'est la performance attendue des candidat-es engagé-es dans la lutte des places qualificatives pour le stade suivant de la compétition. Mais la distorsion communicationnelle est également repérable du côté du travail effectif des membres du jury : lorsqu'ils/elles traduisent en évaluation le *speech* soit à l'aune de ce qu'ils/elles pensent « de bonne foi » comprendre de la

---

<sup>504</sup> Cette rationalisation rappelle celle de la représentante du service Communication de la CPU à propos de l'usage de la séduction dans la performance d'une candidate. Gagner au « jeu » semble justifier un large éventail de pratiques, y compris éthiquement discutables comme c'est le cas ici.

recherche présentée, soit tout en sachant pertinemment que ce n'est pas le cas, mais dans les deux cas en élisant les candidat-es les plus *fun* au prétexte que ce sont les règles du jeu qui le veulent, quand bien même les « mensonges » proférés seraient énormes et les « promesses » irréalistes. Enfin, la distorsion communicationnelle existe bien évidemment du côté des participant-es : en réaménageant les frontières entre mensonge, omission et exagération, en particulier sur les promesses applicatives, les doctorant-es adoptent des pratiques discursives qui altèrent progressivement le sens de la vérité scientifique à la fois pour réussir à se conformer aux règles du jeu et pour gagner, ou du moins se donner toutes les chances d'aller le plus loin possible dans le concours. Les plus « audacieux/euses » n'hésitant pas à opter pour une option narrative radicale : celle de s'affranchir, le temps de la compétition, du regard de leurs pairs (scientifiques) et de leurs potentielles évaluations, et de ne chercher à satisfaire qu'aux règles (du jeu) d'un dispositif spectaculaire, adoptant par-là une posture relevant très pratiquement du « relativisme éthique ». Ce parti pris, mis en mots et en scène généralement avec force confiance, illustre ainsi la capacité de ces candidat-es à « s'accorder » le droit de faire son *show* en racontant des histoires avec les sciences.

La forme gamifiée du dispositif joue certes un rôle important dans cette situation ; comme tout concours, le but est de gagner – même si l'intensité du désir de victoire varie selon les individus. Toutefois, la dimension ludifiée pèse d'un poids certain : la distorsion communicationnelle peut d'autant plus facilement se déployer que, finalement, tout ceci « n'est qu'un jeu », bon enfant de surcroît. Certes, la formule est en partie exacte : le MT180® est bien bâti à partir de ressorts ludiques agonaux et expressifs. Mais elle est en partie trompeuse, du fait des nombreux enjeux institutionnels et individuels qui débordent largement l'*illusio* propre à une configuration ludique classique. Alors que la forme jeu et le recours à la justification ludique facilitent l'engagement des différent-es protagonistes dans le travail de *show*, se trouve dans le même temps renforcé le déni du travail et de la souffrance vécue par les doctorant-es dans leur rapport au travail scientifique, production de déni propre à la distorsion communicationnelle.

En dépit des ambivalences et d'un certain « inconfort éthique » repérés chez certain-es candidat-es et juré-es (qui signalent ainsi l'action des défenses psychiques contre la souffrance éthique liée à la compromission consentie en vue de [faire] « remporter le premier prix »), l'abandon des éléments scientifiques dans les *speechs* pour en améliorer la « compréhensibilité » semble se produire sans difficultés majeures, tandis que les manifestations de souffrance éthique demeurent marginales. Une ambivalence semblable était déjà notée par Warren et Fineman : des critiques virulentes étaient adressées aux managers porteur/euses des dispositifs ludifiés, particulièrement

à l'encontre du sentiment d'humiliation ressenti à l'idée qu'une salle de jeux colorée puisse être considérée par la/le manager comme apte à encourager l'inspiration créatrice d'expert-e en design graphique – surtout lorsqu'il s'agit de « mimer » cette idée devant des journalistes de télévision en jouant avec des Lego (2007, p. 98). L'effet infantilisant du dispositif (les auteurs parlent de programme), couplé à sa publicisation, entretenait chez certain-es employé-es un sentiment de rabaissement de leurs compétences et statut professionnels, ainsi que du ressentiment. Pourtant, ces critiques s'accompagnaient, parfois chez les mêmes salarié-es, de prises de position beaucoup moins dures envers les managers, à qui était reconnue la « bonne volonté » d'essayer d'améliorer les choses.

De leur côté, les participant-es au MT180® n'ont pas émis de nombreuses critiques vis-à-vis du concours. L'une d'elles me semble toutefois importante à relever : un sentiment d'instrumentalisation des doctorant-es de la part de leurs établissements au nom d'enjeux qui dépassent le seul « bien-être » des apprenti-es-chercheur/euses, point qui amène malheureusement à relativiser l'idée selon laquelle la ludification organisationnelle est un moyen de renforcer la conviction chez les travailleur/euses que leurs « réalisations professionnelles ont une valeur pour l'organisation ».

« Ce qui pour les sciences humaines est un peu étonnant, c'est que y a un certain déploiement de moyens : on nous met à disposition une formatrice, le soir même c'est rediffusé en live. Tout ce genre de moyens auxquels on n'est pas du tout habitué dans le monde de la recherche : ça donne ce côté publicité. Ouais. On a l'impression qu'on va être dans une représentation de la recherche au bénéfice, je pense, assez rarement du doctorant lui-même mais plutôt de son équipe de recherche sans doute ou de son université... Voilà. C'est un peu ces aspects-là qui m'ont donné ces impressions. »

Plus loin dans son entretien, cette doctorante en SHS revient longuement sur l'ambiguïté qui existe entre la place réelle des doctorant-es dans la recherche et celle offerte par le concours MT180® :

« Question : tout à l'heure vous avez dit “nous les doctorants, on est crédules, on est jeunes, on est sexy, on est bien pour faire la pub pour la recherche”. Vous pouvez revenir là-dessus ?

Réponse : oui ! C'est un truc que j'observe de manière assez générale dans la recherche, pas seulement à l'occasion du concours. C'est que c'est vrai que, de plus en plus, les équipes de recherche tendent à mettre en avant leurs doctorants et surtout les moyens qu'elles mettent à disposition de leurs doctorants. Ça je l'ai ressenti, par exemple, on a eu une évaluation par l'anciennement AERES et je m'étais fait la réflexion : “c'est fou, à quel point les doctorants d'un coup semblent devenir un enjeu principal d'une équipe de recherche”, alors que *de facto* ce n'est pas toujours très, très vrai : y a quand même une part d'hypocrisie là-dessus. Les doctorants, on les met en avant quand il faut obtenir des fonds, quand il faut défendre son bifeck, ce genre de choses. Après, dans le quotidien de la recherche, je n'ai jamais eu l'impression qu'on était les personnages principaux du théâtre général que représente la recherche. [...] Maintenant, je m'aperçois de plus en plus que, quand il y a des colloques, des conférences, des trucs comme ça, la place des doctorants, c'est souvent celle à côté de son poster en fait. Y a ce nouvel objet de recherche qui est devenu le poster. Donc, quand on fait des colloques, y a les grands chercheurs qui font leur présentation et puis il y a les doctorants qui font des posters. Là,

pour le concours MT180, eh bien, il y a plus que le doctorant – y a plus son directeur de recherche, y a à peine son équipe de recherche, son nom juste. Y a pas du tout de mise en avant de l'équipe qui est derrière le doctorant : y a plus que le doctorant. Ça, c'est quand même quelque chose qui est assez... qui détonne. Parce que ça n'est pas quelque chose qu'on observe dans le paysage général, on va dire. [...]

Question : si on est un peu cynique, on pourrait dire que c'est un peu un cache-misère ?

Réponse : cache-misère, non peut-être pas, parce que, parce que... ça voudrait dire qu'il y a de la misère à cacher et je ne voudrais surtout pas que mes collègues...

Question : non, mais le fait de les mettre une fois en lumière et de les laisser à côté de leur poster ?

Réponse : c'est là où je me suis dit : "c'est en même temps la force et en même temps le côté un peu décevant de ce genre de concours". La formation qu'on a eue, notre ED ne nous l'aurait jamais fournie celle-là ! Pourtant, elle est vraiment super cette formation. C'est vraiment quelque chose qui aiderait vraiment les doctorants à améliorer leurs présentations : ça, c'est un investissement que, concrètement, les facs ne feraient pas en dehors de ces concours. Et c'est très dommage. Et sur la place du doctorant dans une équipe de recherche, y a toujours un côté assez condescendant vis-à-vis des doctorants : le doctorant, c'est le petit chercheur en herbe, quoi. Là, là ça devient – au moins aux yeux d'un public –, ça devient pendant une soirée, ça devient un vrai chercheur et même un avenir de la recherche ! Donc ça, je me dis, est-ce que ça n'est pas dommage dans un monde où le monde de la recherche doit sans arrêt justifier aux yeux du contribuable, aux yeux du ministère tels ou tels financements, telles ou telles dépenses, etc. ? Bon, ben, y a peut-être plus de financements, plus de dépenses qui devraient aller aux doctorants. C'est malheureusement pas la priorité à ce moment-là. Après, je ne devrais pas rentrer dans du dramatique ou ce genre de choses, mais c'est une vision des choses qui a été particulièrement aiguë à ce moment-là, parce que quelques mois avant ce concours, y a un doctorant de mon équipe de recherche qui s'est suicidé et on ne peut pas s'empêcher de se dire – on ne se suicide pas juste à cause de sa thèse – mais est-ce que le cadre professionnel ne peut pas aussi mener à cette impression-là que ce qu'on fait est vain, qu'on ne nous accorde pas vraiment de place, que y a pas de place pour l'émotion, pour l'humain dans tout ça ? Et là d'un coup – BIM ! –, projecteur sur les doctorants ! D'habitude, c'est plus dans l'obscurité. Donc moi, ça m'a décontenancée cet aspect-là ! »

Ce long échange, ponctué d'hésitations, d'étonnements, pétri d'ambivalence à propos d'un concours qui offre l'accès à des ressources professionnelles jugées indispensables mais inaccessibles dans le cours habituel du travail et qui contribue à modeler l'image de doctorant-es « *sexy* », mais « *crédules* », fournit des éléments cliniques particulièrement éclairants relatifs à l'état actuel du champ scientifique, et pas seulement en SHS. D'autres participant-es au concours, qui ont participé aux finales internationales, n'ont pas manqué de critiquer l'instrumentalisation de l'image du « doctorant conquérant » opérée par leur institution universitaire. Mais généralement derrière cette critique se lit surtout l'inconfort subjectif d'une aliénation partielle de soi au profit des établissements (tou-te-s les participant-es signent un document de renoncement au droit à l'image), bien que ces candidat-es aient parallèlement directement profité de cette exposition pour accéder à quelques événements scientifiques, médiatiques ou politiques.

Ce qu'énonce ici cette candidate va au-delà d'une insatisfaction conjoncturelle produite par le sentiment de ne pas empocher tous les « profits de la vente » et d'avoir été dupée par le système. Le suicide mentionné incidemment à la fin de l'échange le montre : que nous apprend sur un champ professionnel un dispositif spectaculaire accordant aux travailleur/euses les moyens de se regrouper et de se former (ici à la communication) dans une convivialité qui déserte de plus en

plus les espaces de travail quotidien en perte de sens, au point où l'on puisse parfois y mourir ? N'y a-t-il pas effectivement de quoi être « *décontenancée* » ? Faudra-t-il multiplier les dispositifs ludifiés et gamifiés, comme ce fut le cas dans certaines entreprises du secteur public, pour essayer de contrebalancer la désolation croissante dans les coopérations ? L'instrumentalisation du jouer pourra-t-elle réellement couvrir les manifestations de la souffrance au travail dans le champ académique ? Ces questions sont tout sauf anodines quand on connaît le profil sociologique des participant-es au MT180®. Loin d'être des *outsiders* du champ académique, concourant sur une scène publique de manière à « compenser » certains désavantages culturels et professionnels, les données empiriques montrent que les participant-es aux trois premières sessions du concours se caractérisent par des propriétés sociales et professionnelles les rattachant plutôt aux fractions dominantes des doctorant-es (professions des parents, financement de thèse, visibilité académique – communications, publications, distinctions –, etc.). Bref, le MT180® forme les agents sociaux qui ont le plus de chances objectives de devenir des chercheur/euses d'ici à quelques années, et donc de développer des formes de coopération distordues pour peu que le jeu en vaille la chandelle...

## Chapitre 10 : La ludicisation néolibérale, dernier avatar du management distractif. Le cas d'un centre d'appels téléphoniques

Arrivé à l'ultime chapitre de mon habilitation à diriger les recherches, les choses commencent à se préciser<sup>505</sup> : gamification pédagogique et ludification organisationnelle ont été déployées dans de nombreuses organisations du travail dans le but d'encourager la compétition pour obtenir les meilleures performances individuelles (et collectives) possibles sans en donner l'air, c'est-à-dire en essayant de renouveler les pratiques managériales classiques. Toutefois, l'analyse de ce que je nomme le management distractif demeure incomplète car je n'ai pas encore clairement montré comment le néolibéralisme avait contribué à son avènement.

Pour cela, il me faut décrire et examiner avec précision la manière dont les principes néolibéraux ont été, sciemment ou non, incorporés aux dispositifs gamifiés. Le cas des Doctoriales® et du MT180® examinés dans les deux chapitres précédents ont certes permis d'avoir un premier aperçu de cette instillation : la mise en avant de l'« esprit d'entreprendre », de l'« esprit d'entreprise » et de *soft skills* communicationnelles et relationnelles dans la formation de nombreux/euses étudiant-es aux profils toujours plus variés est faite au nom de l'adaptation individuelle à des « logiques de marché » perçues comme inévitables, quel que soit le secteur d'activité envisagé.

Les ressorts ludiques utilisés dans la ludification organisationnelle et la gamification du travail ont représenté un renfort d'autant plus puissant et « naturel » pour les dispositifs déployés dans la configuration sociopolitique néolibérale que tous s'appuient sur un principe organisateur majeur : la concurrence interindividuelle comme mode de coordination en matière de performances. Et pour cette raison, la pleine mise en application du programme porté par le management distractif n'apparaît jamais avec autant de clarté qu'au sein du secteur privé concurrentiel : c'est au cœur du capitalisme industriel puis serviciel qu'a été poussée à son apogée la logique gamifiée, à travers la mise au point et le déploiement de ce que j'ai nommé des « dispositifs ludistes » (Le Lay, 2013). Le rôle de cette nouvelle forme de distorsion du jouer, cette « ludicisation néolibérale », est double : d'abord, accompagner les mécanismes productifs disciplinaires dans l'organisation du travail, afin d'en rendre l'action moins perceptible, tout en contribuant à l'incorporation « en douceur » de dispositions professionnelles compatibles avec les « technologies de soi » néolibérales. Ensuite, focaliser l'attention des travailleur/euses vers

---

<sup>505</sup> Ce chapitre reprend, de manière développée, des éléments présentés dans Le Lay (2013) et Le Lay et Rolo (2017). Les analyses présentées ici n'engagent que moi.

des défis empruntant une forme ludique de manière à les détourner des interrogations éthiques liées à leurs activités. L'exemple d'un centre d'appels téléphoniques me permettra d'analyser ces différents éléments.

## **1/ Les centres d'appels téléphoniques : exemple paradigmatique dans l'art de manier les techniques de pouvoir et les techniques de soi ?**

Cela fait maintenant une vingtaine d'années que les CAT font l'objet d'un grand nombre d'études empiriques et théoriques, à l'échelon international. Il faut dire que les CAT ont connu une expansion rapide et continue du nombre de travailleur/euses qu'ils y emploient (près de 300 000 en France au début des années 2010). Mais le point sans doute le plus important à retenir renvoie au caractère « exemplaire » de ces formes organisationnelles : pour de nombreux/euses observateur/trices, les CAT doivent être considérés comme un révélateur particulièrement pertinent des transformations des emplois, des activités et des rapports sociaux dans les entreprises du secteur tertiaire (Taylor et Bain, 1999 ; Russell, 2008). Placés à la croisée de la société de services, de l'information et de la communication, et du secteur industriel (dont ils constituent une « portée de sortie » de la production), les CAT regroupent non seulement des activités dans lesquelles les nouvelles technologies jouent un rôle central (*via* la rationalisation technique portée par l'informatisation du travail [Gollac *et al.*, 1999]), mais posent aussi des questions cruciales sur la nature des transformations de l'organisation du travail capitaliste contemporaine.

Pour bien comprendre la nature de ces transformations du point de vue des rapports entre jouer et travail, il me semble nécessaire de prendre le temps de revenir à la critique foucauldienne des disciplines, qui a particulièrement alimenté la réflexion de chercheur/euses intéressé-es par les CAT. Prolongeant les analyses marxistes, Michel Foucault permet en effet de saisir avec précision les enjeux à la fois organisationnels et subjectifs relatifs à la mise sous contrôle des corps laborieux par les dirigeant-es d'entreprise et leur encadrement. Ensuite, il sera possible d'étudier la manière dont les organisations du travail dans les CAT ont infléchi, pour partie, le régime disciplinaire en lui adjoignant d'autres mécanismes de mise au travail.

### *1.1/ Retour sur les disciplines*

#### 1.1.1/ Foucault, lecteur de Marx

Pendant longtemps, le contrôle des travailleur/euses dans les organisations productives capitalistes a reposé sur la capacité de ces dernières à mettre en place et assurer un double processus de concentration des moyens d'exercice de la coercition légitime (subordination salariale, pouvoir de sanction) et des ressources économiques (accumulation des capitaux – monétaires, fonciers, symboliques), qui n'est pas sans évoquer les processus observés lors de l'affirmation des formes étatiques occidentales sur leurs espaces territoriaux respectifs (Elias, [1939] 1975 ; Linhardt, 2001)<sup>506</sup>.

« Exercer un contrôle sans centraliser l'emploi était, sinon impossible, certainement très difficile, c'est pourquoi la condition préalable à toute organisation du travail était le regroupement des ouvriers sous un même toit. Le premier résultat d'un tel changement fut d'imposer aux ouvriers des heures de travail régulières au lieu du rythme personnel qui comportait maintes interruptions, des journées courtes et des jours fériés et qui, en général, empêchait une prolongation de la journée de travail dans le but de produire un surplus dans les conditions technologiques du moment. » (Braverman, [1974] 1976, p. 61).

Pour consolider pratiquement et symboliquement les nouveaux rapports sociaux de production, les dirigeants d'entreprise, puis les managers, ont développé une machinerie technologique inédite dans l'histoire humaine. Dans *Le Capital*, en plus de l'effet propre à la mécanisation et à l'instauration d'un système de rémunération aux pièces, qui affaiblissent les capacités de résistance de l'ouvrier/ère face au contrôle exercée par les capitalistes, Marx évoque la « discipline de fabrique » fondée sur « la mise en place d'une hiérarchie interne » (Renault, 2018, p. 20), point que Michel Foucault n'a pas manqué d'examiner avec précision, en dépit de son rapport complexe à Marx et ses successeurs ; pour le philosophe français, le marxisme a en effet contribué à « l'appauvrissement de l'imagination politique », « à la faculté de rêver l'avenir de la société humaine » ([1978] 2001, p. 599). Ce que Foucault critique dans « le marxisme en tant que science », c'est la « dynamique aux effets coercitifs, à propos d'une certaine vérité » qu'il représente, puisque « son discours est une science prophétique qui diffuse une force coercitive sur une certaine vérité, non seulement en direction du passé, mais vers l'avenir de l'humanité », en s'adossant pour cela au Parti et à l'État (*ibid.*, p. 600).

Cette prise de position distante avec un courant intellectuel longtemps dominant dans le champ académique français ne revient toutefois pas, pour le philosophe, à congédier Marx de la scène

---

<sup>506</sup> L'État moderne s'est en outre appuyé sur des processus de monopolisation linguistique, juridique – que les forces capitalistes développeront également petit à petit – et du sacré (l'exemple du Roi soleil étant à cet égard paradigmatique). Les travaux de Richard Lachmann (2018) permettent de mieux comprendre comment le capitalisme a pu se développer à partir du féodalisme sous l'effet combiné de différents processus impliquant la lutte parmi les élites (nobles, puis bourgeoises), entre les élites et les « non-élites » (notamment paysannes et artisanes) et parmi les « non-élites » (à l'exemple anglais des paysans propriétaires protégés par la *common law* royale et des métayers dépendant de dispositions seigneuriales surveillées par le clergé) pour contrôler les différentes sources de pouvoir (politique, économique, militaire, etc.) dans des configurations pré-étatiques variées.

intellectuelle, du fait à la fois de son existence historique (en tant que sujet) et de son importance pour la pensée du XIX<sup>e</sup> siècle. Selon Foucault, il s'avère plus pertinent de mener un travail critique du corpus marxien, pour bénéficier des apports cognitifs du penseur allemand tout en réduisant « l'effet que le marxisme exerce en tant que modalité de pouvoir. » (*ibid.*, p. 602). C'est ce qui explique que, dans un entretien, le philosophe français ait expliqué que son travail se situait dans la filiation du *Capital*, inspiré par

« tout ce qui concerne les analyses qui sont d'abord historiquement concrètes sur la genèse du capitalisme et [...] les analyses des conditions historiques du développement de ce capitalisme surtout du côté de l'instauration, du développement des structures du pouvoir et des institutions du pouvoir. » (Foucault et Patton, [1978] 2012, p. 107).

Quand bien même Michel Foucault n'a pas vu que les disciplines contribuent à organiser le déploiement d'une forme historiquement située du travail (*labour*) et non le travail en général (*work*) –, c'est à partir des analyses marxiennes qu'il a mené une analyse très précise des « disciplines », « ces méthodes qui permettent le contrôle minutieux des opérations du corps, qui assurent l'assujettissement constant de ses forces et leur imposent un rapport de docilité-utilité » (1975, p. 161). L'intérêt de son approche a été de proposer une cohérence d'ensemble à la pluralité des espaces sociaux concernés par ce nouveau rapport à l'individu (armée, école, atelier, prison). Pour ce faire, le philosophe examine notamment la question de la coercition disciplinaire dans les espaces de production capitaliste en partant non pas de l'exploitation économique qui la nécessite, comme le fait par exemple Henry Braverman ([1974] 1976), ou d'un concept totalisant de pouvoir<sup>507</sup>, mais de la soumission effective des corps laborieux que vise la coercition.

« Le moment historique des disciplines, c'est le moment où naît un art du corps humain, qui ne vise pas seulement la croissance de ses habiletés, ni non plus l'alourdissement de sa sujétion, mais la formation d'un rapport qui dans le même mécanisme le rend d'autant plus obéissant qu'il est plus utile, et inversement. Se forme alors une politique des coercitions qui sont un travail sur le corps, une manipulation calculée de ses éléments, de ses gestes, de ses comportements. Le corps humain entre dans une machinerie de pouvoir qui le fouille, le désarticule et le recompose. » (Foucault, 1975, p. 162).

---

<sup>507</sup> Foucault a expliqué qu'il n'appréciait pas la notion *de* pouvoir : « je suis l'ennemi le plus radical qu'on puisse imaginer de l'idée du pouvoir, et je ne parle jamais du pouvoir, et je parle à partir des possibilités d'intelligibilité que donne l'analyse des mécanismes de pouvoir à condition que l'on ne parle jamais *du* pouvoir, mais bien des différents instruments, outils, relations, techniques, etc. qui permettent la domination, l'assujettissement, la contrainte, la coercition [...] Je dis, le pouvoir, il n'est pas à définir parce qu'il n'existe pas. » (Foucault et Patton, [1978] 2012, p. 113-115). Dans cette perspective, les processus de pouvoir ne peuvent se saisir qu'à travers leurs manifestations pratiques (telles qu'elles se déploient dans la tension inhérente aux rapports sociaux et aux formes de domination qu'ils contribuent à structurer) et symboliques (catégorisation, classement, etc.) qui engagent des dispositifs (institutions, discours, savoirs) et des individus dans des dynamiques asymétriques de domination/résistance.

Les descriptions de Foucault sur la manipulation des éléments du corps et des comportements renvoient indéniablement aux idées développées par Frederic Winslow Taylor dans le cadre de la « direction scientifique du travail prescrit ». Mais là où l'ingénieur américain voulait *réorganiser* le cours des activités, Foucault analyse les effets du premier mouvement d'intégration des corps laborieux dans un mode de production encore récent à l'époque, et des méthodes utilisées pour accompagner la systématisation de la parcellarisation des activités<sup>508</sup> engagée par le biais de la division manufacturière du travail. N'oublions pas que, pour les capitalistes, cette première forme de parcellarisation des activités répondait aux trois avantages de la division du travail smithienne : accroissement d'habileté, épargne de temps et invention d'un grand nombre de machines. Toutefois, une différence de taille distinguait les deux mises en œuvre (travailleur/euses autonomes *versus* capitalistes).

« Le travailleur peut décomposer le processus de travail, mais il ne se transforme jamais volontairement en travailleur parcellaire pour toute sa vie. Cela vient du capitaliste qui ne voit pas, puisqu'on gagne tellement par la première étape – l'analyse – et plus encore par la deuxième étape – la parcellarisation du processus entre les travailleurs –, pourquoi il ne ferait pas le second pas après le premier. [...] en détruisant le métier en tant que processus contrôlé par l'ouvrier, il le reconstitue comme processus placé sous son propre contrôle. Il peut donc compter le profit dans deux directions : non seulement en productivité mais en possibilité de contrôle » (Braverman, [1974] 1976, p. 71).

Un dernier avantage de la parcellarisation avait été perçu par Charles Babbage en 1832 (*On the economy of machinery and manufacture*)<sup>509</sup>, que Braverman résume dans une formule limpide :

« dans une société fondée sur l'achat et la vente de la force de travail, parcellariser chaque métier rend chaque partie meilleur marché. [...] Appliqué d'abord aux seules manufactures puis aux usines, le principe de Babbage peut devenir la force qui sous-tend toutes les formes de travail dans la société capitaliste, quels que soient le contexte et le niveau hiérarchique. » (Braverman, [1974] 1976, p. 72 et 74).

Or, cette dimension de la discipline productive est particulièrement importante en matière de rapport subjectif au travail :

« Le morcellement des tâches cherche [...] à confisquer appropriation subjective et marge de liberté dans les moments d'ajustement entre la poursuite de la tâche et les exigences du fonctionnement psychique spontané. Entre l'organisation du travail et le fonctionnement psychique disparaît "l'amortissement que constituait jusque-là la responsabilité de concevoir et réaliser la tâche en fonction du savoir-faire, c'est-à-dire l'activité intellectuelle engagée par l'ouvrier-artisan dans son

---

<sup>508</sup> « Si toutes les sociétés connues ont divisé le travail en tâches spécialisées de production, aucune société avant le capitalisme n'a systématiquement parcellarisé le travail, dans chaque spécialité, en opérations limitées. Cette forme de division du travail ne s'est généralisée qu'avec le capitalisme. » (Braverman, [1974] 1976, p. 65).

<sup>509</sup> « Le maître d'une manufacture, en divisant le travail pour qu'il soit exécuté en différentes opérations exigeant chacune des degrés différents d'adresse ou de force, peut acheter exactement la quantité précise de chacune de ces qualités qui sera nécessaire à chaque opération ; alors que, si tout le travail est exécuté par un seul ouvrier, cette personne devra posséder assez d'adresse pour réaliser l'opération la plus difficile et assez de force pour réaliser la plus dure de celles qui composent l'ensemble du travail ainsi divisé. » (Babbage cité in Braverman, [1974] 1976, p. 72).

travail”. Privé de son activité psychique spontanée confisquée par l’organisation scientifique du travail, le travailleur est confronté à un rétrécissement de son fonctionnement psychique et à la possibilité de fantasmer, si tant est que l’on accorde au fantasme une valeur “fonctionnelle” pour la vie psychique » (Gernet, 2018, p. 87-88).

Mais comment pourrait fonctionner la nouvelle configuration manufacturière – et les formes qu’elle prendrait ensuite ?

### 1.1.2/ Les mécanismes disciplinaires

Selon Braverman et Foucault, il fallut s’assurer de la docilité laborieuse des ouvrier/ères renvoyé-es à l’exécution de tâches « simplifiées » à l’extrême. De ce fait, même si beaucoup de procédés disciplinaires existaient depuis longtemps,

« les disciplines sont devenues au cours du XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles des formules générales de domination. Différentes de l’esclavage puisqu’elles ne se fondent pas sur un rapport d’appropriation des corps ; c’est même l’élégance de la discipline de se dispenser de ce rapport coûteux et violent en obtenant des effets d’utilité au moins aussi grands. Différentes aussi de la domesticité, qui est en rapport de domination constant, global, massif, non analytique, illimité et établi sous la forme de la volonté singulière du maître » (Foucault, 1975, p. 161).

La spécificité des disciplines passe par trois grands mécanismes que Foucault analyse avec force détails à partir d’ouvrages relevant principalement de la littérature militaire et religieuse du XVIII<sup>e</sup> siècle. Le premier concerne le *travail de répartition* des individus dans un espace spécifiquement organisé pour l’occasion, en recourant à quatre grandes techniques (clôture, quadrillage, emplacements fonctionnels et classement). Le deuxième mécanisme renvoie à l’attention particulière accordée par les capitalistes à l’organisation de la *dimension temporelle* des activités, à travers l’usage de plusieurs procédés : établissement et contrôle strict d’un emploi du temps resserré<sup>510</sup>, programmation temporelle de l’acte<sup>511</sup>, mise en corrélation du corps et du geste, articulation corps-objet et retournement valentiel.

Les trois derniers procédés sont particulièrement importants, car leurs effets se font sentir y compris dans des organisations du travail où la place des disciplines a reculé. Avec la mise en corrélation du corps et du geste, on retrouve un élément mis en œuvre dans la démarche

---

<sup>510</sup> Notamment en utilisant la minute et la seconde comme unités de mesure et en faisant la chasse aux éléments de distraction, en accentuant la pression des surveillants (Taylor ne représentait donc que le point d’aboutissement d’une longue généalogie en la matière ; il a poussé plus loin la nécessité pour une direction d’imposer et contrôler précisément le temps alloué à chaque activité). À cet égard, le management distractif a introduit des éléments de rupture, puisqu’au strict contrôle du temps s’est substituée une porosité entre temps de travail et hors travail.

<sup>511</sup> « la position du corps, des membres, des articulations est définie ; à chaque mouvement sont assignées une direction, une amplitude, une durée ; leur ordre de succession est prescrit. Le temps pénètre le corps, et avec lui tous les contrôles minutieux du pouvoir. » (Foucault, 1975, p. 178).

taylorienne, puisque l'on peut lire implicitement dans la description de Foucault ce que l'ingénieur américain explicitera dans ses *Principles of scientific management* (1911) en matière de définition de la tâche, considérant que la « direction scientifique du travail prescrit » consiste à « décortiquer » le processus de production en tâches simples, à préparer les conditions de leur coordination et à en faciliter l'exécution (Braverman, [1974] 1976, p. 103-104). Cependant, l'étude systématique des mouvements sera engagée par Frank B. Gilberths, un disciple de Taylor, qui mettra sur pied un système visant à attribuer un temps donné à divers mouvements du corps (avec ou sans outil) de manière à définir une norme de référence (*ibid.*, p. 147).

L'articulation corps-objet a pour longtemps introduit un rapport de dépendance du/de la travailleur/euse à un univers technique dont il/elle a perdu la maîtrise conceptuelle, voire pratique (phénomène que l'explosion des troubles musculo-squelettiques dans un secteur comme la logistique illustre actuellement) :

« La discipline définit chacun des rapports que le corps doit entretenir avec l'objet qu'il manipule. [...] sur toute la surface de contact entre le corps et l'objet qu'il manipule, le pouvoir vient se glisser, il les amarre l'un à l'autre. [...] Et ainsi apparaît ce caractère du pouvoir disciplinaire : il a moins une fonction de prélèvement que de synthèse, moins d'extorsion du produit que de lien coercitif avec l'appareil de production. » (Foucault, 1975, p. 179-180).

Si le pouvoir disciplinaire revêt une fonction de « synthèse » et non de « prélèvement », c'est qu'il est intervenu parallèlement aux processus violents d'accumulation primitive du capital (comme l'expropriation des paysan-nes des terres qu'ils/elles occupaient jusqu'à lors), en en renforçant l'efficace. D'un côté, l'accumulation primitive du capital a créé une main-d'œuvre disponible pour utiliser sa force de travail et installé le principe « d'extorsion du produit » en raison de la nature des nouveaux rapports sociaux prévalant avec la division manufacturière du travail. De l'autre, le pouvoir disciplinaire a agi pour « transformer le temps de vie en temps de travail » (Taylan, 2015, p. 23) et constitué le « principe d'adhérence » au mode de production capitaliste d'individus nouvellement objectivés comme simples facteurs productifs négociables au meilleur prix ; en cela, le pouvoir disciplinaire a contribué à obscurcir la compréhension des rapports sociaux de production (la « synthèse » venant dissimuler le « prélèvement »). Et même si le principe d'adhérence n'exclut pas des mouvements de lutte ouverte ou de résistance plus discrète, on doit lui reconnaître, dans la mise au travail des travailleur/euses, une efficacité certaine qui, lorsqu'elle déclinera sous l'influence de critiques internes ou externes aux organisations (Chamayou, 2018), sera secondée par d'autres machineries gestionnaires.

Le retournement valentiel<sup>512</sup> du temps productif n'a, lui, jamais été démenti depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle, la « direction scientifique du travail prescrit » cherchant, à toute nouvelle technologie ou pratique managériale disponible, d'en renforcer l'efficacité. On s'en est par exemple rendu compte lors de l'instauration des 35h, qui s'est soldée par une intensification du travail pour les classes populaires. Mais cela avait déjà été le cas avec la mise en place des nouvelles formes d'organisation du travail dites de *lean production* s'appuyant sur le système japonais de « *just-in-time* » (flux continu, flux tiré, temps TAKT – production au plus juste par rapport aux ventes, etc.) et de *jidoka* (séparation de l'individu et de la machine, intervention des salarié-es en cas d'anomalie technique repérée, etc.) auxquels s'ajoute le *kaizen* (amélioration permanente : zéro délai, zéro stock, zéro défaut, zéro panne, zéro papier). Le but déclaré de ces principes organisationnels était de lutter contre toute forme de gaspillage (matériel et énergétique – y compris celle de la « force de travail ») et d'inefficacité productive, à tous les échelons de l'entreprise, afin d'assurer une stabilité, une régularité dans la production. Ce système n'est possible qu'à condition de développer parallèlement le travail en équipe, la polyvalence des travailleur/euses et l'autocontrôle de la qualité. Autant de transformations qui ont eu des effets fortement négatifs sur la santé des travailleur/euses. Ainsi, une enquête européenne réalisée en 2000 (Valeyre, 2006) montrait que les organisations ayant adopté les principes de la *lean production* exposaient davantage leurs salarié-es à l'ensemble de ces pénibilités que d'autres formes d'organisation du travail (seules les structures tayloriennes, qui ont par ailleurs intégré des principes de *lean production* – comme la rotation des équipes –, enregistrent des données similaires)<sup>513</sup>.

Enfin, le troisième et dernier mécanisme disciplinaire analysé par Foucault concerne ce qu'il appelle la *composition des forces*, et qui renvoie à la mise en place d'une coordination organisationnelle des forces de travail disponibles.

« La discipline n'est plus simplement un art de répartir des corps, d'en extraire et d'en cumuler du temps, mais de composer des forces pour obtenir un appareil efficace. [...] Le corps singulier devient un élément qu'on peut placer, mouvoir, articuler sur d'autres. [...] Le temps des uns doit s'ajuster au temps des autres de manière que la quantité maximale de forces puisse être extraite de chacun et combinée dans un résultat optimal. » (Foucault, 1975, p. 192-193).

---

<sup>512</sup> « Le principe qui était sous-jacent à l'emploi du temps dans sa forme traditionnelle était essentiellement négatif ; principe de non-oisiveté : il est interdit de perdre un temps qui est compté par Dieu et payé par les hommes ; l'emploi du temps devait conjurer le péril de le gaspiller – faute morale et malhonnêteté économique. La discipline, elle, aménage une économie positive ; elle pose le principe d'une utilisation théoriquement toujours croissante du temps : exhaustion plutôt qu'emploi ; il s'agit d'extraire, du temps, toujours davantage d'instant disponibles et de chaque instant, toujours davantage de forces utiles. » (Foucault, 1975, p. 180).

<sup>513</sup> La réorganisation des entreprises selon ce qui était parfois présenté comme le nouvel *one best way* n'aura donc pas apporté d'améliorations pour les conditions de travail, comme certain-es de ses promoteur/trices l'annonçaient.

### 1.1.3/ Agir de l'extérieur pour peser sur l'autocontrainte pulsionnelle

Dans ce schéma général, reste toutefois à comprendre comment les organisateurs du pouvoir disciplinaire s'y prendront pour l'imposer *sur la durée* à celles et ceux qui en sont les sujets objectivés. Quels dispositifs mis en place par les capitalistes peuvent se révéler suffisamment puissants pour émousser les arêtes vives de forces pulsionnelles et cognitives étrangères au nouveau carcan des activités parcellarisées ? Le nouvel équilibre des rapports sociaux du capitalisme industriel – caractérisé par une dépendance accrue de travailleur/euses plus ou moins interchangeables – s'est accompagné chez les prolétaires d'une lente modification de l'économie pulsionnelle : avant d'atteindre un stade où les mécanismes d'autocontrainte sont incorporés dès le plus jeune âge de l'individu (sous forme de schèmes de pensée et d'action « normalisés » dans les pratiques et les discours éducatifs familiaux et scolaires), ce travail d'autocontrainte pulsionnelle n'a pu se faire sans l'action de dispositifs spécialement dédiés à la canalisation des affects des travailleur/euses, et concentrés entre les mains des capitalistes.

« À l'atelier, à l'école, à l'armée sévit toute une micropénalité du temps (retards, absences, interruptions des tâches), de l'activité (inattention, négligence, manque de zèle), de la manière d'être (impolitesse, désobéissance), des discours (bavardage, insolence), du corps (attitudes "incorrectes", gestes non conformes, malpropreté), de la sexualité (immodestie, indécence). En même temps est utilisée, à titre de punitions, toute une série de procédés subtils, allant du châtimement physique léger, à des privations mineures et à des petites humiliations. » (Foucault, 1975, p. 210).

Ces éléments sont d'autant plus importants que le regroupement de la force de travail dans un même lieu augmentait les chances de conflit collectif, comme de nombreux exemples durant le XIX<sup>e</sup> siècle n'ont pas manqué de le montrer (ce qui indique bien la lenteur et l'incomplétude du processus d'incorporation des normes affectives – et comportementales – attendues par les entreprises capitalistes). Selon Foucault, les moyens d'exercice de la coercition légitime (du point de vue des capitalistes et d'une partie des travailleur/euses) sont de trois sortes : la surveillance hiérarchique<sup>514</sup>, la sanction normalisatrice<sup>515</sup> et l'examen<sup>516</sup>. L'efficacité de ces moyens coercitifs augmentera à mesure que le savoir normalisé véhiculé par le pouvoir

---

<sup>514</sup> « À mesure que l'appareil de production devient plus important et plus complexe, à mesure qu'augmentent le nombre des ouvriers et la division du travail, les tâches de contrôle se font plus nécessaires et plus difficiles. Surveiller devient alors une fonction définie, mais qui doit faire partie intégrante du processus de production ; elle doit le doubler sur toute sa longueur. Un personnel spécialisé devient indispensable, constamment présent, et distinct des ouvriers » (Foucault, 1975, p. 205).

<sup>515</sup> « La punition [...] n'est qu'un élément d'un système double : gratification-sanction. Et c'est ce système qui devient opérant dans le processus de dressage et de correction. » (Foucault, 1975, p. 212). En fait, ce qui est visé, c'est la différenciation des individus : « La discipline, en sanctionnant les actes avec exactitude, jauge les individus "en vérité" ; la pénalité qu'elle met en œuvre s'intègre dans le cycle de connaissance des individus. [...] La pénalité perpétuelle qui traverse tous les points, et contrôle tous les instants des institutions disciplinaires compare, différencie, hiérarchise, homogénéise, exclut. En un mot elle *normalise*. » (*ibid.*, p. 213 et 215).

<sup>516</sup> « Les systèmes disciplinaires donnent privilège aux punitions qui sont de l'ordre de l'exercice – de l'apprentissage intensifié, multiplié, plusieurs fois répété. » (Foucault, 1975, p.211).

disciplinaire à travers les « exercices » et les « examens » mis en place pour « former » les travailleur/euses prendra place dans un univers cognitif en voie de désertification : avec la parcellarisation des activités et sa systématisation dans le cadre de la « direction scientifique du travail prescrit » (qui, rappelons-le, a normalisé la distinction entre activités d'exécution et activités de conception pour disposer du monopole dans la définition des tâches et dans l'organisation du travail), le transfert des connaissances des gens de métier vers l'organisation appauvrira les activités de ces derniers, accélèrera la disparition des liens entre connaissances pratiques et connaissances théoriques et finira par aliéner les travailleur/euses dans leur rapport au savoir.

« Les capacités techniques sont [...] distribuées sur la stricte base de “ce que l'on doit savoir”. La distribution généralisée de la connaissance du processus de production parmi tous ses participants non seulement devient, à partir de là, “non nécessaire”, mais constitue même une barrière réelle s'opposant au fonctionnement du mode de production capitaliste. » (Braverman, [1974] 1976, p. 74).

Du côté des travailleur/euses historiquement dépossédé-es de leurs connaissances pratiques et théoriques, il deviendra donc de plus en plus difficile de contester le caractère contingent de l'organisation du travail et des procédés disciplinaires afin d'en proposer des versions alternatives, point sur lequel de nombreux/euses chercheur/euses n'ont pas manqué d'insister lorsqu'il s'est agi d'analyser le travail dans les CAT. En effet, beaucoup d'études ont été menées sous l'angle organisationnel et sociotechnique et elles renseignent les types de contraintes pesant sur les activités et sur les individus qui les mènent<sup>517</sup>. Dans la lignée des travaux foucauldien, il a ainsi été considéré que les CAT constituaient une forme moderne de panoptique, en raison de l'existence de dispositifs de surveillance discrets permettant de faire apparaître comme permanent le contrôle sur des travailleur/euses atomisé-es, ce contrôle pouvant revêtir une forme humaine (superviseur-e, appels mystères) ou technologique (enregistrement aléatoire d'appels, suivi informatique). Par ailleurs, les discussions se sont intéressées à la question de la déqualification du travail dans la relation de service. Les téléopérateur/trices ont en effet des contacts avec des client-es dans une configuration sociotechnique généralement fondée sur des pratiques inspirées du taylorisme<sup>518</sup>, notamment à travers la rationalisation poussée des procès de travail, le fort contrôle du temps de travail et du déroulement des activités et la stricte division du travail entre « exécutant-es » et « prescripteur/trices » (Di Ruzza et Franciosi, 2003). Le rythme de travail y est de surcroît généralement imposé par un logiciel gérant la prise d'appels à la place du/de la téléopérateur/trice.

---

<sup>517</sup> Pour une synthèse sur ces points, voir Rolo (2013, p. 77-82).

<sup>518</sup> Pour avoir une vue synthétique, lire Caldéron (2006).

Pourtant, l'image du panoptique a été critiquée, en ce qu'elle dissimule une réalité plus complexe et hétérogène qu'il n'y paraît au premier abord, les travailleur/euses étant capables de faire preuve de résistance et d'inventivité pour contourner, voire subvertir plus ou moins durablement, individuellement et collectivement les contraintes à l'œuvre dans le régime d'encadrement disciplinaire de l'activité (Bain et Taylor, 2000 ; Buscatto, 2002 ; Korczynski, 2003 ; Deery, Iverson et Walsh, 2009), certaines pratiques de réappropriation spatiale et temporelle étant d'ailleurs tolérées par la hiérarchie de proximité (Cihuelo, 2016, p. 74). Est-ce à dire que les travailleur/euses des CAT parviennent à échapper au contrôle managérial ou celui-ci prend-il d'autres formes pour « compenser » la perte d'efficacité des disciplines (Fleming et Sturdy, 2011) ?

## *1.2/ L'empreinte néolibérale dans l'organisation du travail*

Dans les développements précédents, j'ai mentionné à plusieurs reprises l'influence du néolibéralisme dans les modifications intervenues en matière d'organisation du travail et de rapport subjectif au travail. Toutefois, je n'ai pas pris le temps d'expliquer en quoi ce qualificatif était pertinent, quand bien même d'après débats ont lieu à ce sujet depuis plusieurs années. En raison de leur complexité et de leur importance, il me faut maintenant revenir de façon synthétique sur ces discussions, afin de bien donner à voir en quoi la rencontre du néolibéralisme avec la pensée managériale du jeu a pu déboucher sur le management distractif.

### *1.2.1/ Néolibéralisme : précisions sur une notion controversée*

Peut-on parler d'*un* néolibéralisme, de néolibéralismes ou de pas de néolibéralisme du tout ? Cette question suscite des polémiques académiques sur lesquelles est récemment revenu Philip Mirowski (2018), un historien de la pensée économique états-unien. Cet auteur souligne que la littérature portant sur le néolibéralisme est globalement accusée « de se concentrer à dessein sur les idées, plutôt que sur l'histoire économique ou politique traditionnelle ; et de négliger en outre la diversité des conceptions de la politique de ceux qui en deviennent les adhérents. » (*ibid.*, p. 149). Selon Mirowski, cette critique s'appuie sur deux éléments. Le premier a trait à la confusion qui règne parfois dans l'usage du terme, confusion renseignée statistiquement à partir d'une analyse de corpus de la littérature par Arnaud Brennetot (2013), dans laquelle il montre que le terme a connu une inflation dans ses usages depuis 1939, où il fut pour la première fois

utilisé dans le titre d'un ouvrage<sup>519</sup> suite au colloque Walter Lippmann de 1938 (Foucault, 2004). Peu courant jusque dans les années 1970, une première croissance de son utilisation apparaît dans les années 1980, mais c'est à partir des années 1990 et surtout 2000, principalement sous l'influence des analyses critiques, que le terme s'imposera. Or, avec le temps, les usages sémantiques se sont éloignés de la définition initiale (notamment ordo-libérale portée par les économistes allemands), les rapprochant souvent du monétarisme de l'École de Chicago (et des politiques qu'il a inspirées en Amérique latine à partir des années 1970), rapprochement qu'Arnaud Brennetot juge discutable en raison des divergences théoriques existant dans les rangs mêmes des membres du colloque Lippmann, puis plus tard de la Société du Mont-Pèlerin (Denord, 2002). Pour lui, l'amalgame d'auteurs au nom de leur soutien commun à l'économie de marché et au libre-échange (sans prendre en compte dans le même temps leur rapport à la question de l'État<sup>520</sup> et de la démocratie) constitue une « réinterprétation approximative, d'origine américaine » du « sens originel donné au néolibéralisme en Europe » (*ibid.*, §29). Pour cette raison, Brennetot propose de distinguer un « néolibéralisme primitif » (d'origines française et ordo-libérale) et un « néolibéralisme tardif » (d'inspiration austro-américaine).

Le second élément à prendre en compte pour comprendre la critique adressée à la notion de néolibéralisme renvoie à la réduction economiciste du phénomène néolibéral opérée par un certain nombre d'auteurs, alors que le néolibéralisme « est avant tout un credo *philosophique*, qui est ensuite décliné en un pot-pourri de doctrines économiques et politiques selon la géographie et les circonstances politiques. » (Mirowski, 2018, p. 151). Derrière cette opération simplificatrice, Mirowski perçoit la crainte de la dérive idéaliste et le refus de considérer que les idées contribuent à structurer « les perceptions de la réalité » (*ibid.*, p. 157). Car, comme le souligne Laurent Jeanpierre, ce que le chercheur états-unien nomme le « collectif de pensée néolibérale » s'est développé

« dans une certaine indépendance par rapport au patronat, aux classes dominantes et aux rapports de classe. Il a produit un ensemble de discours visant à transformer profondément les perceptions de la réalité et pas seulement à les justifier. Pour Mirowski, il est parvenu à ses fins en créant un monde de plus en plus conforme à ses principes. » (2018, p. 212).

Cette « création du monde » s'est opérée lentement, en tâtonnant et en mobilisant des moyens matériels, intellectuels et symboliques considérables, les organisations patronales et les hauts fonctionnaires n'hésitant pas soutenir les chercheurs lorsque les conditions sociopolitiques l'ont

---

<sup>519</sup> *Néo-libéralisme, néo-corporatisme, néo-socialisme* de l'économiste français Gaétan Pirou.

<sup>520</sup> Michel Foucault (2004) a pourtant bien montré qu'existaient des nuances entre les ordo-libéraux européens (il distingue d'ailleurs parfois les néolibéralismes français et allemand) et les néolibéraux austro-américains, dès les années 1930, en particulier sur la question de la place de l'État vis-à-vis du fonctionnement du marché.

exigé pour lutter contre des mouvements contestataires perçus comme trop dangereux, comme ce fut notamment le cas lors des mouvements sociaux de la fin des années 1960 et du début des années 1970 (Chamayou, 2018). Parler, comme le fait Mirowski, d'un « collectif de pensée néolibérale » ne revient donc pas à nier les divergences entre certains de ses membres, ni à méconnaître les évolutions dans la pensée d'un auteur au cours de sa trajectoire. Il n'y a rien d'anormal à cela, un mouvement politique, une école de pensée, voire une discipline scientifique ne sauraient en effet se prévaloir d'une unanimité dans les pratiques ou les positionnements épistémologiques. En fait, il m'apparaît plus crédible de tenir compte des points de convergence observables entre néolibéralisme primitif et néolibéralisme tardif, afin de pouvoir rendre compte de la puissante avancée néolibérale depuis plusieurs décennies au sein des institutions publiques et des organisations privées.

### 1.2.2/ Les convergences philosophiques, scientifiques et politiques des courants néolibéraux

Mirowski rappelle que les néolibéraux – aussi bien primitifs que tardifs<sup>521</sup> – ont engagé une lutte philosophique, scientifique et politique collective adossée à des capitaux matériels et symboliques de plus en plus importants à mesure que ces collectifs gagnaient en notoriété dans les champs académique et politique. Cette lutte avait pour objectif principal de réfuter le marxisme (et dans une moindre mesure le keynésianisme) et de trouver une voie rénovée du libéralisme qui offrît un rempart solide au fascisme, au nazisme et au socialisme. Mais cette lutte pour imposer leurs idées dans les champs académique et politique a été particulièrement difficile à mener. Le succès des idées néolibérales doit donc être envisagé comme le résultat d'une lente légitimation faisant suite à de nombreux efforts intellectuels, relationnels et financiers. Pour l'économiste George Stigler, il fallait « *anticiper les doctrines dont leurs riches mécènes auraient besoin dans le futur*, et de développer celles-ci *avant la lettre* afin de construire une société qui, en fin de compte, soutiendrait volontairement le marché idéal. » (Mirowski, 2018, p. 166).

Les réflexions portées par les promoteurs du néolibéralisme, depuis le colloque Lippmann jusqu'à la Société du Mont-Pèlerin, visent à mener une révision du libéralisme classique. En dépit de différences sensibles entre néolibéraux à propos de la place dont cette révision devait faire à l'action étatique (interventions socioéconomiques ciblées pour la conception ordo-libérale qui domine l'Union européenne ; État minimal, *i.e.* fonctions régaliennes et garantie du respect du droit positif individuel pour les conceptions austro-américaine et monétariste), les

---

<sup>521</sup> Mirowski ne procède pas à cette distinction.

néolibéralismes primitif et tardif partagent au moins huit grands principes structurants permettant de considérer le néolibéralisme à la fois comme une philosophie politique adossée à une théorie économique de la connaissance et comme un art gouvernemental.

- Une conception négative de l'être humain,
- La centralité du marché dans l'organisation des rapports sociaux,
- La substitution souhaitable de la subjectivité « capital humain » à la subjectivité « travailleur/euse libre »,
- La concurrence interindividuelle généralisée,
- La propriété privée sanctuarisée,
- La place du droit positif individuel,
- La lutte contre le marxisme,
- Une vision téléologique politique.

Pour mon propos, les deuxième, troisième et quatrième points sont particulièrement importants, même si je dois souligner au préalable que, globalement, les néolibéraux ont une piètre image de l'être humain. Une bonne illustration de cette anthropologie négative est fournie par le débat qui eut lieu dans les années 1920-1930 entre Walter Lippmann et John Dewey, et que Barbara Stiegler a récemment nommée « la mise hors circuit libérale de l'intelligence » (2019, p. 171), en particulier de l'intelligence collective découlant de la délibération et procédant par expérimentation et planification que défend Dewey<sup>522</sup>. Selon Lippmann, c'est en raison même d'une intelligence « en retard » que l'humanité souffre d'une désadaptation par rapport aux exigences de l'économie tendant vers le « capitalisme mondialisé ». Pour lui, l'action humaine découle mécaniquement de la recherche des intérêts individuels mis en concurrence sur le marché, où les plus aptes survivent tandis que les plus faibles disparaissent, selon une relecture partielle et discutable du darwinisme. Après Lippmann, tous les néolibéraux considéreront le marché comme un mécanisme essentiel au fonctionnement social, où se confrontent une offre et une demande et où les prix arbitrent les débats concernant la valeur des biens et services échangés. La centralité des prix dans cet arbitrage a fait dire à Michel Foucault que le marché était un « lieu de véridiction » (2004, p. 45) où l'intérêt<sup>523</sup> de chaque individu se confronte à celui des autres, et forme le sous-bassement de l'échange et de l'utilité.

---

<sup>522</sup> Lippmann a oscillé dans ses prises de positions entre le début du débat avec Dewey et la fin. Toutefois, ses premières et ses dernières prises de position ont été marquées par ce pessimisme anthropologique et cette lecture évolutionniste tronquée. Dans *The Good Society*, il amplifie le thème de la déficience humaine « au point de redéfinir la mission du libéralisme comme la rééducation de l'humanité. » (Stiegler, 2019, p. 228).

<sup>523</sup> À partir du XVIII<sup>e</sup> siècle, cette notion d'intérêt n'aura de cesse de prendre de l'importance, y compris pour les gouvernant-es, qui doivent arbitrer sans cesse entre intérêts individuels et collectifs, profit économique privé et utilité sociale, entre équilibre du marché et cohérence de la puissance publique.

Toutefois des désaccords importants émergèrent parmi les économistes de marché, en premier lieu entre les néoclassiques de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et du début du XX<sup>e</sup> (Léon Walras, John Maynard Keynes, Paul Samuelson, etc.) et leurs prédécesseurs classiques. Ainsi, Léon Walras avait critiqué la tendance des économistes classiques comme Adam Smith ou Jean-Baptiste Say à envisager le marché comme le « résultat d'un processus "naturel", au sens où il se développerait spontanément » (Lagueux, 1989, p. 132). Pour Walras et les néoclassiques, le marché « est un produit hautement "artificiel" du génie humain » (*ibid.*), « qui suppose une connaissance parfaite, des produits homogènes et un grand nombre d'agents sensiblement égaux entre eux » (*ibid.*, p. 131). À leur tour, des néolibéraux comme Hayek combattirent cette idée d'un marché idéal, transparent et fondé sur une conception « constructiviste ». L'économiste autrichien s'accordait avec les conceptions de Carl Menger, en particulier sur « la formation spontanée des institutions » (Friedrich Hayek, cité par Audier, 2013, p. 29) et sur la réfutation du « rationalisme constructiviste » issu de Descartes et poursuivi ensuite par les « pragmatistes<sup>524</sup> ». Par ailleurs, « en inventant la démarche de l'individualisme méthodologique, en séparant l'économie de l'éthique, de la sociologie et de l'histoire », Menger a joué un rôle central « dans le développement d'une nouvelle façon de concevoir l'objet de l'économie et sa méthode » (Le Masne, 2002, p. 96).

Hayek s'est inscrit dans cette voie en développant des travaux sur la question de la connaissance, où le problème principal des agents économiques renvoie à un problème de recueil et de transmission d'une connaissance dispersée, processus pourtant central pour le bon fonctionnement économique. Ainsi, les travaux néolibéraux menés autour de Ludwig von Mises, ceux de Hayek en tête,

« considèrent les marchés comme des "processeurs d'information", de vastes systèmes computationnels qui rassemblent les impressions, sentiments, connaissances pratiques, anticipations et attentes de sociétés entières et les transforment en le seul type de donnée empirique vraiment nécessaire : les prix. Cela suggère, comme le souligne Mirowski, que les marchés sont traités comme une forme d'intelligence super-humaine, qui dispense les êtres humains de devoir en savoir beaucoup sur le monde. » (Davies, 2018, p. 190).

Jamais avant le travail du « collectif de pensée néolibérale » les marchés « n'avaient été définis avant tout comme le moteur d'une vérité épistémique. Cette innovation n'a véritablement

---

<sup>524</sup> Sous ce terme étaient regroupés des auteurs variés des Lumières françaises et britanniques, dont Menger considérait qu'Edmund Burke avait été le premier à percevoir les « dangers ». Les désaccords, parmi les (néo)libéraux, sur la question du pragmatisme resurgiront, dans les années 1920-1930, lors du *Lippmann/Dewey debate* (Stiegler, 2019).

transformé le noyau des doctrines microéconomiques que plus tard. » (Mirowski, 2018, p. 152).

Dans ce cadre, la vision anthropologique négative des néolibéraux prend une autre signification :

« Les masses désordonnées ne sont en rien une source de désespoir, mais plutôt le compost nécessaire à partir duquel un ordre spontané peut fleurir grâce au “Marché”, un processeur d’information plus puissant et plus efficace que n’importe quel être humain. En effet, le CPN croit que si les masses peuvent apprendre à subordonner leurs ambitions et leurs envies aux diktats du marché, alors leur compréhension déficiente et leurs syllogismes défectueux seront la condition préalable d’une mise en ordre plutôt qu’un obstacle politique à surmonter. » (*ibid.*).

À travers une conception renouvelée de l’*homo oeconomicus* – pour qui prime la poursuite de la satisfaction individuelle rationalisée au mieux<sup>525</sup> –, est ainsi recherchée la mise en place d’un projet de transformation des individus déficients vivant en « société<sup>526</sup> », qu’il convient d’armer<sup>527</sup> pour les rendre aptes à la concurrence marchande interindividuelle généralisée.

Pour outiller de tels individus, les néolibéraux américains ont radicalisé une idée déjà présente, selon Michel Foucault, dans le néolibéralisme allemand (et dans une moindre mesure français) : l’économie et la société sont faites « d’unités-entreprises », idée qui constitue « à la fois, le principe de déchiffrement lié au libéralisme et sa programmation pour la rationalisation d’une société et d’une économie » (2004, p. 231). Pour mener ce programme, les néolibéraux se sont lancés dans une critique de l’analyse libérale classique du travail (*labour*) pour aboutir à la théorie bien connue du capital humain. Foucault décrit avec précision les soubassements théoriques de cette critique néolibérale du travail (*ibid.*, p. 225-239), qui, en évitant la discussion frontale avec Marx, a voulu remettre au cœur des analyses économiques le travail compris comme un comportement humain possédant une rationalité interne dont la compréhension est nécessaire à celle de l’économie. Si, du point de vue sociologique et psychodynamique, cette analyse ne peut guère être considérée comme réaliste – en ce sens qu’elle évacue tout ce qui ne renvoie pas à la question de l’arbitrage individuel en termes de satisfaction de besoins –, sa force indéniable tient en ce qu’elle a, dans l’analyse économique, réintroduit le/la travailleur/euse non

---

<sup>525</sup> Michel Foucault a bien montré comment les néolibéraux ont déplacé la question de l’*homo oeconomicus* comme « homme de l’échange », « homme consommateur », à « homme de l’entreprise et de la production » (2004, p. 152), à travers le calcul, « qui d’ailleurs peut être déraisonnable, qui peut être aveugle, qui peut être insuffisant » (*ibid.*, p. 229), des « ressources rares » dont l’individu dispose ou qu’il peut acquérir pour se valoriser ou ne pas se déprécier (Feher, 2007, p. 16).

<sup>526</sup> Les plus radicaux des néolibéraux, comme Margaret Thatcher, considèrent que la société n’existe pas. Seuls les individus existent.

<sup>527</sup> Le désaccord les néolibéraux primitifs et tardifs à propos de la place de l’État resurgit ici. Les premiers prévoyaient un interventionnisme ciblé « dans lequel on donne une direction à l’économie, mais pas des ordres sur les quantités à produire ou les prix à fixer. Le fonctionnement des “marchés libres” était, en principe et pour l’essentiel, préservé. Il s’agissait de quelque chose de relativement proche de l’interventionnisme libéral auquel les ordo-libéraux comme Rüstow et Röpke étaient favorables. » (Amable, 2018, p. 186).

comme un objet (d'une offre et d'une demande), mais comme « un sujet économique actif » (*ibid.*, p. 229).

Le point de départ de l'analyse néolibérale peut sembler « frustré », puisque ce qui est d'emblée posé c'est que le travail renvoie à la satisfaction d'un besoin monétaire (les individus travaillent pour une rémunération, entendue comme le produit d'un investissement, d'un capital apte à générer des revenus ultérieurs). Pourtant, le philosophe Michel Feher rappelle que la valorisation du capital humain dépasse la seule dimension monétaire :

« tant la consistance de l'appréciation de soi recherchée que les moyens mis en œuvre pour l'obtenir ne sont pas nécessairement de même nature chez tous les individus. Il y a, pour ainsi dire, bien des manières et bien des raisons de s'apprécier et de se déprécier : si ces deux termes doivent s'entendre à la fois dans leurs significations financière et esthétique-psychologique, force est de reconnaître que la première n'est en réalité qu'une modalité de la seconde et donc que c'est cette dernière qui doit être considérée comme la visée du capital humain. » (2007, p. 16).

Avec leur modèle du/de la travailleur/travailleuse comme « machine » porteur/euse de « compétences », d'« aptitudes » indissociables de l'individu<sup>528</sup>, les néolibéraux ont fait de la force de travail exploitée et aliénée un « capital-compétence » à exploiter et à faire fructifier au cours de sa trajectoire socioprofessionnelle, en fonction d'arbitrages sans cesse réactualisés dans l'espace domestique, éducatif et professionnel pour déterminer le meilleur usage possible de « ressources rares », innées ou acquises. La figure classique du « travailleur libre » (héritée du libéralisme des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècle), et la subjectivité qui le mouvait – de manière contradictoire, selon l'état des rapports de domination au cœur de l'échange salarial –, doit donc laisser place, pour les néolibéraux, à un individu porteur d'une subjectivité différente fondée sur le capital humain : la subjectivité de « l'individu entrepreneur de lui-même », entrepreneur producteur plutôt qu'individu consommateur (Foucault, 2004, p. 231-232), prêt à affronter les autres « sujets entrepreneurs » sur le marché.

Car le mode d'action privilégié par les néolibéraux pour transformer la « masse » des individus déficients en acteur/trices agissant librement sur les marchés pour satisfaire leurs intérêts est la concurrence interindividuelle. Foucault insiste ainsi sur l'influence d'Husserl chez les néolibéraux primitifs :

---

<sup>528</sup> À partir de la fin des années 1980 et durant la décennie 1990, les promoteur/trices de la « logique compétences » n'auront de cesse, en France, de diffuser cette conception pour lutter contre le système des qualifications qui prévalaient alors encore largement. On a vu dans les chapitres précédents comment les institutions de l'enseignement supérieur et de la recherche avaient traduit en acte la « logique compétences » pour satisfaire aux attendus de la « société de la connaissance » et de l'« économie sociale de marché ».

« La concurrence, c'est un *eidos*<sup>529</sup>. La concurrence, c'est un principe de formalisation. [...]. [L]a concurrence comme logique économique essentielle n'apparaîtra et ne produira ses effets que sous un certain nombre de conditions qui auront été soigneusement et artificiellement aménagées. [...] La concurrence pure ça doit être, et ça ne peut être, qu'un objectif, un objectif qui suppose par conséquent une politique indéfiniment active. La concurrence, c'est donc un objectif historique de l'art gouvernemental, ce n'est pas une donnée de nature à respecter. » (*ibid.*, p. 124).

Toutefois, Hayek poussa plus loin la critique de la définition de la concurrence néoclassique car selon lui les critères habituellement invoqués pour identifier la « concurrence pure et parfaite » étaient faux : on a vu ce qu'il en était de la notion d'« information complète », mais c'est également le cas pour « l'idée d'une marchandise homogène et celle d'une multitude d'échangistes incapables d'influencer individuellement le marché » (Lagueux, 1989, p. 130). Dans leur théorie économique, les néolibéraux tardifs ont alors substitué le principe du « laisser-faire » (pourtant critiqué par les ordo-libéraux au nom de sa « naïveté naturaliste ») à celui de la « concurrence pure et parfaite » néoclassique. De la sorte, ils radicalisèrent les positions des néolibéraux primitifs, considérant que

« les interventions présumées rationnelles des gouvernements et des bureaucrates, socialistes ou welfaristes, ne faisaient que gêner la marche des choses et créer des goulots d'étranglement dans une société qui pourrait fonctionner beaucoup mieux si on laissait agir librement chacun de ceux qui ont intérêt à la voir bien fonctionner. » (*ibid.*, p. 138).

Toutefois, pour que la libre concurrence puisse pleinement jouer son rôle de coordination décentralisée sur le marché, les néolibéraux, Hayek y compris, ont toléré *en pratique* « un minimum d'interventions, en estimant que, pour peu que quelques structures minimales soient mises en place, le marché sera à même de solutionner adéquatement les problèmes. » (*ibid.*, p. 148). Or, au niveau des organisations du travail, ce fut justement le rôle du management que de mettre en place de telles « interventions » pour que les mécanismes de marché puissent se déployer « en douceur ».

## **2/ Le déploiement du management distractif dans un CAT**

### *2.1/ Le travail effectif dans un CAT sous pression commerciale*

Qu'existe dans de très nombreux CAT une « machinerie gestionnaire » mêlant instruments de régulation disciplinaires et prescriptions néolibérales ne fait guère de doute (Cousin, 2002 ;

---

<sup>529</sup> L'eidétique concerne l'essence générale des choses, et non leur existence sensible. Pour Husserl, l'essence générale renvoie au niveau conceptuel d'élaboration scientifique. On se situe donc ici dans un cadre idéal et non naturel au sens classique du terme. On peut toutefois se demander si, à force de laisser entendre que *seule* la concurrence permet d'organiser les rapports sociaux, la notion de concurrence n'agit pas comme une force de naturalisation gagnant progressivement en a-socialité.

Jaeger, 2002). Plus qu'au modèle panoptique, les CAT renvoient donc au modèle néolibéral de gouvernementalité, qui articule deux types de dispositifs modelant l'organisation du travail. D'une part, des dispositifs biopolitiques relevant des technologies de soi où chacun-e est encouragé-e à « jouer sa carte » en mettant à profit ses spécificités individuelles, à « être soi-même » (Fleming et Sturdy, 2011). Ces dispositifs visent à instaurer et encourager la compétition de tou-te-s sur le marché de l'entreprise (« interne » – les collègues – et « externe » – les vendeur/euses d'autres entreprises), en particulier par des incitations financières (cadeaux, primes), la coordination de l'action passant essentiellement par le prix, comme je l'ai rappelé ci-dessus. D'autre part, des dispositifs disciplinaires destinés à encadrer les pratiques « déviantes » par rapport à la prescription de l'organisation du travail. Cette présence des disciplines dans le cadre néolibéral n'est paradoxale qu'en apparence. Foucault rappelait en effet que l'interventionnisme et les actions correctives sont une réalité prégnante dans la gouvernementalité néolibérale, tandis que les techniques de soi où l'individu agit sur lui-même « sont intégrées dans des structures de coercition et de domination » (Lemke, 2004, p. 20). Par ailleurs, « le comportement humain n'est pas considéré comme programmable par les néolibéraux ; il *est* un programme qu'il s'agit de comprendre et de révéler. Il s'agit de retrouver, par simulation, quel est le comportement idéal et d'enregistrer des écarts à celui-ci. » (Jeanpierre, 2006, p. 103)<sup>530</sup>. De ce fait, lorsque des écarts existent, il s'avère nécessaire de mettre en œuvre d'autres mécanismes correcteurs que les seules techniques de soi. Les techniques de pouvoir propres aux disciplines sont de celles-là.

On sait ainsi par exemple que le contrôle des travailleur/euses dans les CAT emprunte des formes quantitatives, en vue d'instaurer un « geste quantificateur, évaluateur, scrutateur, [qui devienne] réflexif » (Bruno et Didier, 2013, p. 17), et qui puisse être mobilisé par les managers pour encadrer leurs subordonné-es, en particulier dans l'évaluation individualisée du travail (Gollac et Volkoff, 1996 ; Dejours, 2003), *via* la mobilisation de techniques de *benchmarking* (contrats d'objectifs et standards de production à respecter, comparaisons permanentes des performances individuelles et collectives) et de *ranking* (classements des travailleur/euses, des équipes, des services). Aussi, les CAT constituent une configuration productive soumise à une mesure potentiellement permanente de la productivité, où il est possible, grâce à l'informatique,

---

<sup>530</sup> Comme le rappelle Lagueux à propos d'Hayek, « aux yeux d'un vrai libéral, il est si vain de chercher à façonner la société qu'il vaut mieux pour cette dernière que chacun prenne ses décisions en se laissant guider par son intérêt privé, sachant que les conséquences sociales de telles décisions seront régies par des mécanismes dont le marché constitue le prototype. » (1989, p. 131). Dans le vocabulaire d'Hayek, « vrai libéral » renvoie à « néolibéral ».

d'obtenir un suivi individuel en temps réel (avec des outils comme l'*Automatic Call Distribution*<sup>531</sup>).

Mais la variété des outils utilisés dans le management des travailleur/euses ne préjuge pas de la forme effective empruntée par les activités de ces dernier/ères. L'idéal de contrôle, martelé par les managers, véhicule certes une norme, un devoir-être : des procédures, des principes de bonne conduite et des bonnes pratiques à adopter, des objectifs à atteindre, bref un mode d'être et de faire au service de l'entreprise. Cependant, malgré les efforts managériaux cet idéal est toujours loin du travail effectif, avec son lot de surprises, de difficultés, d'inventions. Sur ce point, on aurait tort de confondre le discours et les désirs des dominant-es avec la réalité de la domination, et de les reprendre sans la distance critique que confère l'analyse du travail. En effet, les téléopérateur/trices ne se limitent pas à suivre passivement la mécanique bien huilée des techniques modernes d'organisation du travail, en dépit parfois des apparences. Ce point, bien connu des spécialistes en sciences du travail, renvoie à ce que j'ai développé dans la première partie de cette HDR : toute activité implique des écarts, des innovations voire des transgressions par rapport aux ordres et aux consignes édictées par le management. C'est par exemple le cas des salarié-es en CAT qui déjouent les scripts langagiers afin de mieux répondre à la demande du client (Buscatto, 2002), qui bidouillent le dispositif technique pour s'octroyer quelques instants de pause, ou qui usent des gestes commerciaux pour faciliter les ventes, sans égards pour le règlement interne de l'entreprise. Autant d'éléments que l'on a pu, avec Duarte Rolo, repérer lors de notre investigation dans un centre d'appels du Sud-est de la France, en 2010 (Encadré 4).

#### Encadré 4

Durant six mois, nous avons rencontré, au rythme d'une réunion mensuelle de deux à trois heures, un groupe de neuf salariées<sup>532</sup> volontaires d'une multinationale confrontée à de graves problèmes de santé au travail depuis plusieurs années. En mobilisant les principes méthodologiques de la psychodynamique du travail (Dejours, [1980] 1993), le but de l'investigation était de rendre intelligible la nature des difficultés rencontrées par un certain nombre de salarié-es de ce CAT, en particulier au regard des conditions de travail. Les réunions ont été organisées de manière clandestine, sur le lieu de travail, grâce à des heures de délégation syndicale réparties entre les participantes sur le contingent d'heures de la représentante syndicale.

À l'époque de notre enquête, ce CAT comptait 126 salarié-es : le service *front-office* en employait 90 (80% de femmes), dont 22% en apprentissage et en CDD (55% de femmes et 45% d'hommes). Fin 2013, les effectifs du CAT étaient tombés à 79 personnes dont 14 en *front* suite au transfert progressif de l'activité dans un CAT ouvert en 2010 dans la même région. Le collectif d'enquête (huit femmes et un homme en statut stable – dont trois syndiquées) se constituait de sept employées, une technicienne supérieure (menant des activités syndicales à 100%) et un cadre « déclassé » (ses activités étaient

<sup>531</sup> Dispositif logiciel et matériel qui permet la gestion des appels en automatisant la distribution sur les différents opérateurs (Taylor et Bain, 1999, p. 107-108).

<sup>532</sup> En raison de l'hégémonie féminine dans le groupe, j'utiliserai le genre féminin lorsqu'il sera question des volontaires ayant constitué le collectif d'enquête. Cet équilibre sexué est caractéristique des CAT, dont des recherches insistent par ailleurs sur l'existence d'un « plafond de verre » (Belt, 2002). Pour une synthèse sur ce point, Russell (2008, p. 207-208).

celles des employées). Cinq occupaient un poste à temps plein, quatre un poste à temps partiel. L'âge des participantes était compris entre 33 et 56 ans (48 ans en moyenne) et l'ancienneté était comprise entre 10 et 38 ans (22 ans et demi en moyenne). Enfin, les salaires perçus par les membres du collectif s'échelonnaient de 900 euros (pour un temps partiel à 50%) à 2 150 nets, primes comprises (hors primes liées aux ventes – entre 0 et 290 euros par mois).

Pour bien comprendre les développements qui vont suivre, il me faut préciser que les salariées du collectif revendiquent un positionnement de *voice* (Hirschman, [1970] 1995) vis-à-vis de l'organisation du travail et des orientations stratégiques prises depuis quelques années par les directions successives du groupe<sup>533</sup>. Par ailleurs, leur ancienneté importante dans l'entreprise les autorise à effectuer un travail critique sur ce qu'elles considèrent comme un hiatus entre leur ethos professionnel et les nouvelles attentes commerciales relayées par leurs supérieurs hiérarchiques. Le matériau clinique et empirique dont je dispose est donc socialement situé, et ne permet pas d'épuiser la complexité de la situation : pour cela, il faudrait disposer des mêmes données pour d'autres groupes de salarié-es du CAT confrontés aux mêmes dispositifs d'encadrement des activités productives, en particulier les apprenti-es, dont l'âge moins élevé et l'acculturation aux phénomènes de gamification du travail peuvent faciliter l'entrée dans les dispositifs ludistes dont il sera question plus loin. Or, nous n'avons pu réaliser qu'un seul entretien avec un salarié ayant ce profil, qui complète toutefois certains des éléments validés à l'issue de l'investigation par les membres du collectif.

En s'appuyant sur une analyse de la littérature scientifique, Miriam A. Glucksmann (2004) distingue au moins cinq grandes formes de CAT, selon que l'on prenne en compte la place et la nature de la relation client-e/travailleur/euse au sein d'une organisation sociotechnique donnée. Le CAT qui m'intéresse ici renvoie à un « hybride » de deux types (les types 3 et 4) : vente directe de produits et vente directe de services, *via* des appels sortants et entrants. En effet, les salarié-es sont tenu-es de prendre les appels entrants de client-es propriétaires de produits spécifiquement identifiés, de préciser la nature de la demande, de la prendre en charge et de la traiter, y compris en répondant aux éventuelles réclamations, de manière à chercher en permanence la satisfaction des client-es. Le/la salarié-e se doit d'individualiser la demande en tenant compte du profil commercial du/de la client-e, tout en respectant la charte de discours de l'entreprise prévue dans un script. Parallèlement, les téléconseiller/ères ont pour objectif de renseigner les client-es sur les options et les offres de matériel et d'abonnement en cours (fonctionnalités, tarifs, modalités de facturation, etc.), dans un environnement technologique et commercial en perpétuelle évolution, ponctué par de nombreux dysfonctionnements (nombreuses pannes du système informatique).

Mais si la mission des conseiller/ères consiste à apporter des réponses aux questions variées des client-es qui appellent le service, vient s'ajouter à cet impératif de prise en charge de la demande une dimension commerciale, consistant à essayer d'associer une vente à chaque appel. En effet, les salariées rencontrées ont expliqué que la priorité dans leurs activités était accordée à trois objectifs clairement énoncés par le management : la satisfaction du/de la client-e, sa fidélisation

---

<sup>533</sup> Ce positionnement politique ne doit pas faire oublier que, dans certains CAT, les directions et le management valorisent l'embauche de travailleur/euses jeunes (et/ou sans expérience professionnelle), et non syndiqué-es, quitte à pratiquer la discrimination syndicale (van den Broek, 2004).

et la vente de nouveaux équipements, contrats et services payants. Ces éléments résonnent avec ce que José Caldéron a repéré il y a déjà plus d'une décennie :

« L'incroyable essor des centres d'appel ne peut pas être compris si l'on ne tient pas compte de la "révolution copernicienne" du monde de l'entreprise : le bouleversement des discours, des comportements, des organisations du travail, afin que l'entreprise, comme le proclament les entrepreneurs, puisse être entièrement (re)façonnée par et pour les clients. [...] dans une dynamique de conquête et de fidélisation continues » (2006, p. 371).

Toutefois, l'ordre d'énonciation des trois objectifs ne doit pas tromper : avec un minimum d'un appel sur quatre devant aboutir à une vente, l'objectif commercial phagocyte les deux premiers, et les salarié-es sont principalement évalué-es sur leurs capacités à placer les produits considérés comme prioritaires par la ligne managériale. Mohammed, jeune intérimaire de 23 ans titulaire d'un BEP et d'un baccalauréat en comptabilité, a confirmé ce point, qui émerge dès le processus de recrutement. Il explique que les recruteur/euses, à partir d'un catalogue produits fourni aux candidat-es, simulent une situation commerciale pour voir s'ils/elles réagissent rapidement, même sans connaître les produits :

« même s'ils nous appellent pour faire de la satisfaction client, de la fidélisation client, on est quand même des gros vendeurs, bah, c'est un peu caché, mais c'est quand même le but du job. Dans l'entretien, ils vont nous prendre que si on est des bons vendeurs, quasiment. Le chef d'équipe, s'il voit qu'on a fait un bon entretien il va essayer de mettre une option sur nous. »

La période d'essai des intérimaires dure trois mois, et la décision de les garder ou non dans l'entreprise repose sur leurs qualités de vendeur/euse (en fonction des effectifs déjà en poste). Une fois en poste, chaque conseiller/ère se voit attribuer un objectif de vente individualisé, affiché en permanence sur son écran informatique. Cette incitation individuelle se trouve redoublée par l'existence d'objectifs d'équipe<sup>534</sup>. Tout-e salarié-e obtient ainsi des primes individuelles et collectives, qui déterminent la part variable de son salaire<sup>535</sup>. Du côté des intérimaires, le salaire s'élevait à 1 300 euros mensuels durant la formation :

« Après la formation, ça augmente assez vite, parce qu'on a des primes par rapport à nos ventes, donc ça peut doubler, voire tripler. Il y a des primes individuelles, des primes qui dépendent du quota d'équipe, et du plateau. Moi, j'avais parfois 2 000 euros de primes sur part variable, mais ce niveau a baissé vers la fin de mon contrat, parce que les forfaits proposés aux clients incluaient beaucoup d'options qu'on vendait séparément avant. » (Mohammed, intérimaire).

---

<sup>534</sup> Comme l'indiquait déjà van den Broek (2004, p. 8), ce « mix » des objectifs utilisé par les managers produit une pression de l'équipe sur chaque membre et facilite l'incorporation de dispositions à l'autocontrainte pulsionnelle : réprimer son désir de pause devient une manière habituelle de ne pas faire baisser sa productivité pour ne pas se mettre ses collègues à dos.

<sup>535</sup> De façon congruente avec ce que l'on connaît dans de nombreuses autres entreprises, la part relative des deux formes de prime n'a cessé d'évoluer, depuis sa mise en place dans les années 1990, au profit de son versant individuel. *Source* : documents syndicaux et discussion avec la secrétaire du CHSCT.

Jusqu'ici, les éléments évoqués ont été documentés depuis longtemps en sociologie ou en sciences de gestion (Plane, 2000 ; Jaeger, 2002 ; Barreau et Brochard, 2003). En revanche, la suite, sans être totalement originale, comporte un élément important pour la compréhension de cette configuration professionnelle. Il faut d'abord préciser qu'au début des années 2000 les directions successives ont procédé à la réduction drastique et rapide de la « masse salariale », pour redresser les résultats financiers de l'entreprise, plombés par des décisions stratégiques hasardeuses et un regain de concurrence. Tous les moyens possibles ont été utilisés pour parvenir à ce résultat, mais les managers ont, dans un souci d'économies financières, tenté d'obtenir un maximum de démissions, de « départs volontaires » et de licenciements pour faute (sans indemnités). La direction de l'entreprise a employé de façon systématique des techniques de gestion du personnel et de management visant à déstabiliser psychologiquement les salarié-es, en entretenant un climat particulièrement anxiogène. Parmi ces outils, on retrouve des formes connues d'évaluation individuelle et quantitative des performances et la mise en concurrence permanente des téléconseiller/ères (Jaeger, 2002), dont on connaît désormais bien les effets en matière de dégradation de la santé (Dejours, 2003). Aussi les salarié-es sont-ils/elles, depuis cette période, classé-es en fonction de leurs performances commerciales. Cette hiérarchie est connue de tou-te-s, et objectivée de deux manières : un classement est envoyé par messagerie électronique interne, et les noms des mal-classé-es figurent en rouge sur les écrans d'ordinateur ou sur un tableau installé au centre de la plateforme, alors que cette dernière pratique – nommée « naming and shaming » chez les Anglo-saxon-nes (Mulholland, 2002, p. 291) – avait été interdite par le PDG de l'entreprise au moins un an avant le début de notre enquête<sup>536</sup>. Or, les salariées rencontrées ont expliqué que les objectifs en matière de vente ne pouvaient pas être atteints sans duper les client-es : vendre des produits sans intérêt pour l'usage recherché, fournir des informations erronées, souscrire des options payantes à la place du/de la client-e et sans son consentement.

Le double choc managérial (renforcement de la concurrence ouverte et torsion éthique) a certes pris place dans une configuration où les disciplines étaient mobilisées, tout comme le management par la peur (Dejours, 1998). Toutefois, devant les problèmes graves de santé mentale que l'entreprise a connus – le CAT n'étant à cet égard pas épargné –, l'encadrement a eu recours aux recettes éprouvées de la gamification du travail, pour tenter d'en exploiter toutes les potentialités.

---

<sup>536</sup> Document confidentiel interne consulté en 2014.

## 2.2/ La radicalisation managériale de la gamification du travail : la ludicisation néolibérale au service de la lutte contre la souffrance éthique

### 2.2.1/ Rendre service ou en vendre ?

Selon les salariées rencontrées, le dispositif sociotechnique téléphone-ordinateur, même fondé sur un script imposé et articulé à un suivi par indicateurs, ne constitue pas l'élément le plus pénible à supporter dans le travail quotidien. Pour elles, le plus pesant concerne les exigences de performance commerciale et de rentabilité, qui vont de pair avec une mise en concurrence permanente. Pour elles, l'injonction à la vente, qui occupe une place centrale dans la logique entrepreneuriale, semble rentrer en contradiction avec le souci et le respect de la volonté de l'autre. Mohammed, le jeune intérimaire a confirmé cette absence de désir commercial :

« On a un minimum de ventes à faire. Alors, pour nous les jeunes, c'était pas un problème, c'est plutôt pour les anciens que c'était un souci, parce qu'à la base, c'est pas des vendeurs, et souvent ils étaient même pas en service client, ils venaient d'autres services. Donc ils ont pas envie de vendre. Il y en a quelques-uns qui vendent parce qu'ils ont compris que ça pouvait générer un deuxième petit salaire, mais la plupart ne vendent pas. »

Or, c'est justement dans la manière d'atteindre ce « deuxième petit salaire » que réside le nœud du problème. Comme je l'ai mentionné, les salariées ont expliqué que les objectifs commerciaux n'étaient pas atteignables sans recourir à un certain nombre de pratiques qu'elles jugeaient douteuses. De nouveau, Mohammed confirme ce point lorsqu'il explique que les relations entre « jeunes » et « anciens » se passent bien, même si ces derniers « *rechignent un peu par rapport aux ventes* » des premiers, d'autant que

« certains jeunes vendent mal. Par exemple, un client de 80 ans, il aura pas besoin d'une option télé, bah ils vont lui mettre une option télé. Donc c'est sûr que quand le client rappelle, on a le nom du conseiller qui lui a vendu l'option, et on peut faire une réclamation. »

« Faire une réclamation » implique, pour un-e téléconseiller/ère, de révéler qu'un-e collègue a fait une « mauvaise vente ». Cet acte de dénonciation vise à privilégier la coopération transverse en aidant le/la client-e exprimant son mécontentement, au détriment de la coopération horizontale, déjà passablement détériorée.

« Il y a souvent des réclamations entre les jeunes et les anciens. Ça m'est arrivé deux ou trois fois. Mais après il y a aussi des clients qui veulent se désister, qui savent pas comment le faire, et qui inventent tout et n'importe quoi pour annuler l'option. Mais on les repère aussi ceux-là. Moi comme j'étais le meilleur vendeur sur le centre, je disais aux anciens de venir me voir avant de faire une réclamation contre moi, on appelle le client à deux, on voit s'il est cohérent ou pas par rapport à la mise en place de l'option. Moi je ne mettais pas d'option aux personnes âgées ou handicapées, parce

que pour une option on va peut-être salir les 500 autres qu'on va faire. Donc j'essaie de garder une bonne image. » (*ibid.*).

Mohammed explique avoir été le « *meilleur vendeur* » du CAT, sans jamais céder à la tentation d'une « mauvaise vente », non par respect d'une éthique commerciale, mais pour ne pas voir l'ensemble de ses résultats entaché de suspicion :

« Il y a pas mal de personnes qui contrôlent nos ventes, qui font ça toute la journée. Quand on fait partie des meilleurs vendeurs, on est sur la sellette tout le temps. Avec un logiciel, ils surveillent notre propre dossier, ceux de notre famille, ils arrivent à voir tout. [...] S'il y a une mauvaise vente, c'est que le vendeur est mauvais, donc après c'est vite rattrapé. On va lui laisser une chance ou deux, et c'est terminé. [...] Les chefs d'équipe ne veulent pas de réclamations, ils veulent beaucoup de ventes, mais pas de réclamations. Donc ils nous disent la limite à ne pas dépasser. » (*ibid.*).

Selon lui, seules une ou deux personnes étaient réellement « *malhonnêtes* » sur le centre, mais à l'entendre la pratique commerciale permettant de réaliser un niveau de vente financièrement rentable pour les vendeur/euses (et l'entreprise...) nécessitait un certain nombre d'entorses éthiques vis-à-vis des collègues et des client-es. En effet, il souligne la contradiction existant entre la demande prescrite à suivre le script (au nom de la satisfaction et fidélisation client, selon l'entreprise : Accueillir le client, Comprendre le besoin, Traiter la demande, Élargir la proposition) et la demande commerciale (faire des ventes nécessite une forme de « *spontanéité* » pour pouvoir faire du « *rebond* », et suivre le script à la lettre faire perdre du temps). Selon lui, faire les deux en même temps,

« c'est pas gérable. C'est pour ça que les anciens ont un meilleur taux de satisfaction que nous, parce qu'ils prennent beaucoup de temps pour les réclamations, avec les clients. Certains jeunes, le client lui pose une question, ils font comme s'ils n'avaient pas entendu, quasiment. Parce qu'ils sont pressés d'avoir un autre client, ils les renvoient dans la file. Parce que ce sont des problèmes longs ou parce qu'ils ne trouvent pas la solution. [...] Ou alors après, il ne faut pas vendre. Quand on vend moins, le client on l'écoute... On est plus à l'écoute que lui. » (*ibid.*).

Ne pas « calculer le client » parce que l'on calcule ses propres gains potentiels, et se décharger des appels les plus complexes<sup>537</sup> sur ses collègues constituent, pour les salariées rencontrées, une double rupture des règles de métier. C'est à partir de cela qu'il faut comprendre en quoi le rapport à la vente ne va pas de soi pour elles et un certain nombre de leurs collègues les plus ancien-nes, aux profils davantage conseillers ou techniciens. Certain-es s'accommodent mal de

---

<sup>537</sup> Ou les moins rentables : Mohammed explique ainsi qu'une de ses tactiques pour maximiser ses performances de vente consiste à soigneusement choisir les services et produits qu'il propose aux client-es : « par exemple les X [produit à vendre], ça m'intéressait pas trop, donc je n'en faisais pas. Je n'étais pas payé dessus, mais comme je n'en faisais pas, je m'en fichais. Mettre en place une X et son paiement, ça va prendre au moins cinq minutes, donc ça prend plus de temps que vendre une assurance par exemple, là on va mettre 20 secondes et si c'est ok, on va la mettre tout de suite, et il y en a peut-être pour 10 secondes à la mettre, donc en 30 secondes c'est bouclé. Et on sera payé 5 euros sur une assurance et 7 euros sur une X. » Du point de vue de son équipe, et du CAT, on peut donc dire qu'il délègue le « sale boulot » (le boulot « non juteux » dirait Roy) à ses collègues.

ces pratiques et peinent à adhérer à la nouvelle logique commerciale, avec la sensation de plumer des client-es vulnérables au nom d'une politique d'entreprise qu'ils/elles ne partagent pas toujours. L'impression d'aller à l'encontre de ce que l'on estime devoir faire, de transgresser ses propres principes ou de trahir son sens moral, donne naissance à une forme de souffrance spécifique, identifiée par la psychodynamique du travail sous le terme de souffrance éthique (Dejours, 1998 ; Demaegdt, 2013, 2016). Le conflit qui s'instaure entre la pensée et l'agir, entre ce que l'on estime devoir faire et ce que l'on finit réellement par faire, sape les fondements de l'identité et représente ainsi une sérieuse menace narcissique. Pour éviter la décompensation et ne pas sombrer dans la pathologie, les salarié-es mettent alors en place des stratégies individuelles ou collectives de défense, dont la fonction est précisément de dénier la souffrance.

### 2.2.2/ Activisme et guerre des clans

L'exigence de résultats quantitatifs, la multiplication des contraintes en termes de productivité et de rendement conduisent certain-es salarié-es – pas seulement chez les intérimaires – à se lancer dans une course frénétique à la performance. En sus de sa fonction évidente à l'égard des impositions de l'organisation du travail, cette hyperactivité productive remplit une fonction défensive majeure. Il faut entendre par ce terme le consentement, voire la participation personnelle, à la surcharge de travail. Autrefois identifiée dans le travail industriel (Dejours, [1980] 1993), cette stratégie défensive individuelle se retrouve également dans les activités de service. L'engagement maximal dans l'« abattage d'appels » en vue de vendre permet d'une part de se conformer aux objectifs et aux cadences prescrits, d'autre part d'empêcher la pensée. De cette façon, l'activisme, intentionnellement entretenu (et parfois sollicité) par les téléopérateur/trices, écarte le conflit éthique du champ de la pensée, permettant de maintenir l'ensemble de la personnalité au service de la productivité.

Mohammed a décrit comment il était lui-même engagé dans un tel processus d'auto-accélération. Alors que certain-es de ses collègues prenaient moins de pause pour augmenter leur temps de présence commerciale, lui-même déclare prendre la moitié de sa journée en pause pour « ne pas devenir fou, parce que dans le secteur ils brassent beaucoup de clients, un toutes les trois minutes environ », mais explique revenir travailler le week-end et le soir en heures supplémentaires, voire à venir travailler sans être payé durant certaines périodes de l'année (je reviendrai plus bas sur cet apparent paradoxe). Toutefois, comme d'autres stratégies défensives individuelles, l'activisme peut rapidement trouver ses limites : *« au bout d'un moment, j'ai levé le pied, parce que ça me dégoûtait. Rien que d'entendre la sonnerie du téléphone, c'était horrible »*. Au

moment de l'entretien, Mohammed explique souhaiter arrêter le métier car il se rend compte que pour avoir plus d'argent, dans cette activité, il suffit de travailler plus, ce qui est rapidement épuisant) : « *Ça a pas été une expérience très positive. On a gagné beaucoup d'argent, mais sur le long terme, c'est pas plus positif que négatif...* »

En fait, la stratégie individuelle de l'activisme est doublée de stratégies collectives de défense qui agissent fortement sur les relations sociales au sein du plateau. Ainsi, une des évidences cliniques de l'enquête concerne la structuration des collectifs de travail. L'appartenance des téléconseiller/ères à des groupes informels distincts repose sur un clivage : d'un côté, ceux/celles qui se considèrent comme des « *vendeurs* », par opposition aux « *fonctionnaires* » ou aux « *glandeurs* » ; de l'autre, ceux/celles qui s'intitulent « *conseillers clientèle* » et qui dénoncent les modes opératoires des premier-es, qu'ils appellent non pas des « *vendeurs* », mais des « *fourgueurs* ». Les « *conseillers clientèle* » condamnent les méthodes des « *fourgueurs* », qui, à coup de ventes forcées et d'abus commerciaux, explosent les objectifs, s'adjudant de juteuses récompenses matérielles. À l'opposé, les « *vendeurs* » se concevaient comme la vraie force économique de l'entreprise, contrairement aux « *glandeurs* » qui, faisant preuve de « mauvais esprit » et de « résistance au changement », freinent le développement économique de la société, mettant en péril l'entreprise et ses parts de marché. Les deux camps se méprisent mutuellement, ce qui rend la cohabitation au sein de la plateforme téléphonique particulièrement explosive. Aussi, les relations entre collègues sont teintées d'animosité. Il arrive même que des différends professionnels se soldent par des affrontements violents<sup>538</sup>.

La formation de ces deux clans s'inscrit également dans la dynamique défensive de lutte contre la souffrance éthique. Ceux/celles qui se désignent comme des « *conseillers* » parviennent, en s'appuyant sur le mépris dont ils/elles sont la cible de la part des « *fourgueurs* » et de l'organisation du travail, à se considérer comme des résistant-es. Dénigré-es de façon récurrente par l'autre camp, ces attaques les confortent dans une position de persécuté-es, qui, du même coup, leur confère une sorte d'absolution morale. Celui/celle qui parvient à se penser comme un-e héroïque résistant-e face aux prescriptions immorales plutôt que comme un-e collaborateur/trice docile parvient en même temps à occulter, sur la scène psychique, son degré de participation au système productif. À l'autre pôle, les « *vendeurs* » verraient dans l'antipathie des « *glandeurs* » de bonnes raisons pour se concevoir comme les vrais moteurs du succès de

---

<sup>538</sup> On a vu plus haut que Mohammed décrivait des relations moins tendues. Pourtant, l'existence des réclamations est un premier signe de tensions possibles. Le second signe renvoie au changement d'ambiance qu'il décrit lors des périodes de challenges commerciaux : l'ambiance compétitive se marque par un repli sur soi (notamment pour conserver le secret par rapport à son niveau de vente).

l'entreprise. Cette antipathie serait motivée en partie par la jalousie des seconds à leur égard. Car, grâce à leurs efforts et à leurs performances commerciales remarquables, ils/elles sauveraient le service du naufrage économique auquel il serait voué s'il était laissé aux mains des « glandeurs ». Leur promotion au rang de héros est renforcée par les primes et récompenses que leur octroie la hiérarchie, ce qui contribue à entretenir l'opacité sur leurs pratiques de vente, rarement interrogées en dehors des épisodes de réclamation où apparaissent soit des fraudes avérées vis-à-vis du/de la client-e, soit des conflits d'interprétation en matière de règle de métier<sup>539</sup>.

Finalement, les deux camps se retrouvent sur un évitement permanent de la discussion collective sur le travail *stricto sensu*. Le combat pour préserver la santé passe par une projection des causes du mal sur les « autres » (les « fourgueurs », les « glandeurs », les superviseurs, les managers, etc.), qui se voient de ce fait confiné-es au rôle d'ennemi attitré. Les coupables étant identifié-es, les récriminations mutuelles induisent un déplacement du conflit : d'un problème de travail, il devient un problème interpersonnel. Le jeu en miroir de ces stratégies de défense permet aux un-es comme aux autres d'atténuer leur souffrance. La focalisation du différend sur les relations antagonistes entre collègues divisé-es en camps adverses se fait au détriment de la formation d'une volonté commune d'opposition aux ordres reçus. Cette radicalisation des stratégies de défense permet de faire l'économie d'une discussion sur le travail, ses difficultés, ses contradictions. Mais de façon surprenante par rapport à ce que la plupart des enquêtes en psychodynamique du travail ont renseigné, l'entretien de cette idéologie défensive repose en partie sur des dispositifs pratiques mis en place par le management pour « booster » les ventes.

### 2.2.3/ Dispositifs ludistes et engagement dans le travail

Dans le CAT dont il est question ici, l'activité commerciale n'est pas seulement directe (interaction simple entre client-e et salarié-e), mais se trouve également médiatisée par un élément relevant de ce que l'on peut rapprocher, après Foucault, d'une technologie gestionnaire

---

<sup>539</sup> Mohammed a ainsi décrit une réclamation faite contre lui par une « ancienne ». Un client avait souscrit un service, considéré comme le « top », mais le jeune intérimaire s'était rendu compte (en regardant les usages réels du client) que ce dernier ne l'utilisait pas de manière optimale pour que son prix soit rentable pour lui. Il lui avait donc proposé un autre service, moins cher mais moins intéressant sur le papier, mais pas pour ses usages réels, en lui proposant également une assurance pour du matériel (onéreux) et un service supplémentaire. Cet appel téléphonique, du point de vue de la vente, avait donc été valable pour lui, puisqu'il avait réalisé plusieurs actions commerciales, mais également pour le client (qui avait économisé environ 20% sur l'opération complète). Or, sa collègue a fondé sa réclamation contre lui sur le fait d'avoir changé le service « top » contre un autre et pour le fait d'avoir vendu une assurance alors que le matériel n'avait qu'un an (encore sous garantie, donc). Ces interprétations divergentes auraient pu donner lieu à une discussion si les conditions de coopération horizontale n'étaient pas aussi problématiques.

néolibérale, à savoir un ensemble d'instruments, de savoirs et de pratiques à visée rationalisante et techniciste englobant la gestion comme mode d'action spécifique en direction des individus – ici, des salarié-es managé-es et évalué-es sur des fondements principalement quantitatifs, en vue d'obtenir une maximisation des ventes grâce à des techniques commerciales communes. Ce dispositif organisationnel défini par la direction nationale et mis en œuvre par la hiérarchie locale, connu sous le nom de « challenges », regroupe des « défis » commerciaux individuels et collectifs d'une durée limitée, où des objectifs sont fixés pour certains produits à vendre en priorité. Ces challenges, journaliers ou hebdomadaires, s'ajoutent aux objectifs de vente mensuels, ils ne s'y substituent pas. Réussir à « performer » dans les deux implique donc une augmentation importante de la « charge de travail » pour celles/ceux qui y participent en vue de remporter les « prix ».

« Il y a des challenges locaux (juste pour les gens sur le plateau) où l'on gagne des petits trucs (des stylos, des caramels, etc.) et des challenges nationaux (il y a des voyages à gagner). Ça a toujours été, mais là c'est de pire en pire. Il peut y avoir des challenges locaux en même temps qu'un challenge national. » (Inès, conseillère).

Les challenges forment l'un des socles du travail managérial puisque, pour accompagner les vendeur/euses dans leur recherche concurrentielle de productivité, le responsable local des challenges, un animateur commercial, utilise un certain nombre de pratiques et d'outils visant explicitement à aiguïser la motivation de chacun-e. Ces pratiques et ces outils empruntent plusieurs formes, toutes en lien avec la ludification organisationnelle et la gamification du travail. Selon les salariées rencontrées, les membres de la direction nationale et de la hiérarchie locale présentent ces challenges comme un moyen de créer une ambiance de travail plus conviviale. Considérés comme relevant d'une activité ludique dont l'objectif est de souder les équipes de travail, ils sont censés distraire les salarié-es de la pression des chiffres, en cohérence avec ce qu'avance sur le sujet la littérature managériale (Cardador, Northcraft et Whicker, 2017)<sup>540</sup>. Certains de ces phénomènes ont déjà été analysés : par exemple, Nicholas Kinnie, Sue Hutchinson et John Purcell ont décrit deux CAT au sein desquels des journées à thème vestimentaire ont été mises en place par le management pour rendre le travail plus « fun » (2000, p. 976). Mais dans le cas qui m'intéresse ici, le degré de sophistication en la matière est sans commune mesure. Les différents dispositifs déployés introduisent une dimension prescriptive et contradictoire – du point de vue du jouer –, puisqu'ils signent le glissement des rapports analogiques entretenus entre jeu et travail (le sens et les contours du premier ne s'épuisent pas dans ceux du second) vers des rapports d'identité (Bateson, ([1954] 1995), p. 249) : les ressorts

---

<sup>540</sup> Pour une critique de ces présupposés, lire Peter Fleming et Andrew Sturdy (2011).

ludiques mobilisés visent systématiquement l'accroissement de la productivité, tout en participant à l'évaluation de l'activité.

Cette « hybridation » entre ludification organisationnelle et gamification du travail ressemble à ce que je décrivais dans le cas du MT180®. Une différence de taille toutefois existe : on se situe ici dans une configuration néolibérale où les dynamiques capitalistes jouent à plein, contribuant à rendre possible une forme de *game productif* fortement contrôlé par le management (plus fortement que dans le cas décrit par Roy et Burawoy). La création de valeur économique (qu'on la considère du point de vue du salaire ou du profit) constitue l'élément principal dans le cas du CAT (alors que pour le MT180®, la valorisation est avant tout symbolique), et le déploiement des dispositifs ludistes intervient directement dans le cadre des activités, soit sous forme de récompense à la performance économique, soit sous forme de reconnaissance du « bon esprit » de tel-le ou tel-le salarié-e ou de telle ou telle équipe. En revanche, comme c'était le cas avec le MT180®, la ludicisation néolibérale repérée dans le CAT ne relève pas du jouer : l'instrumentalisation de plusieurs ressorts ludiques à des fins extérieures à lui s'accompagne en effet de sérieuses distorsions du cadre fictionnel, qui rapproche la ludicisation néolibérale de la « fabrication » goffmanienne. Cette fabrication intervient à plusieurs niveaux.

D'abord, il est dénié à une partie des « joueur/euses » leur qualité de joueur/euse : les client-es. Ces dernier/ères sont certes joué-es par les « *fourgeurs* », mais à aucun moment ces « pigeons » ne peuvent s'engager dans le cadre fictionnel, inexistant pour eux/elles, puisque leur action prend place dans une « configuration servicielle de réalité commerciale ». Outre cette absence de « convergence cadre-fictionnelle », la fabrication provient du fait que le management et la direction mettent en avant la dimension conviviale des « jeux », alors que le but premier renvoie à la performance économique en accroissant l'investissement subjectif de chacun-e dans le travail grâce à l'effet de diversion produit par rapport aux éléments de discipline en place (Fleming et Sturdy, 2011, p. 192) et aux incitations financières liées aux challenges. On se trouve ici en quelque sorte face à un « pari managérial », pour détourner ce que Colas Dufлот analyse comme le « pari pascalien », à savoir le fait d'« utiliser, pour convaincre le joueur, les mécanismes mêmes du jeu mais en en retournant le sens » (1997, p. 13-54, §74) : le pari managérial consiste à détourner les salarié-es de leurs réticences potentielles à la vente pour les amener à pratiquer ces activités, tout en leur dissimulant leur souffrance. Avec la ludicisation néolibérale, le jouer passe d'une modalité de l'action à un mode d'action : les ressorts ludiques mobilisés deviennent un simple ressort de la mise au travail, un aiguillon pour alimenter le travail mort, en encourageant la participation à une forme particulière de *making out* où le

jugement d'utilité hiérarchique (figuré dans les primes) efface non seulement le jugement de beauté (on peut faire de « mauvaises ventes », mais jamais il n'a été fait mention de « belles ventes »), si important dans le jouer autonome, mais également tout rapport éthique à l'organisation du travail :

« J'ai gagné beaucoup de challenges locaux et même des nationaux, c'était assez facile en fait. On faisait des heures sup', parfois même gratuitement. Bon, eux [les managers] ils aimaient pas trop trop, mais on avait la possibilité de faire ça. Et puis des fois, quand on regarde bien ce qu'on gagne en options vendues [et en prix du challenge], c'est plus que ce qu'on gagne en horaire. Par exemple, en trois heures, si on fait 20 ventes on peut se faire 200 euros, on s'en fichait un peu des trois heures... » (Mohammed, intérimaire).

Travailler « gratuitement », c'est-à-dire hors du temps de travail officiel, pour « exploser » ses ventes et toucher les primes et les récompenses liées aux challenges : on se demande ce que Roy ou Burawoy auraient dit de ce *making out* extrême mené sur le mode du jeu sans réellement percevoir les implications en matière d'auto-exploitation (si ce n'est à travers la remarque incidente de Mohammed concernant la fatigue). Quoi qu'il en soit, le cadre fictionnel propre au jouer se trouve ici dissous, et l'imagination se trouve supplantée par la mystification (des vendeur/euses vis-à-vis des client-es<sup>541</sup>, des managers vis-à-vis des vendeur/euses ; des salarié-es envers elles/eux-mêmes).

Non seulement la ludicisation néolibérale ne s'appuie pas sur un cadre fictionnel, mais elle tend à accentuer l'opacité du cadre fabriqué en effaçant diverses frontières durant les trois formes de challenges décrites par les salariées rencontrées, comme Su Holmes (2004, p. 221-222) l'avait déjà montré pour le cas de l'émission de télé-réalité *The Salon*<sup>542</sup>. Le premier, un « challenge gaufres », permet à tout-e conseiller/ère plaçant un produit de manger une gaufre durant son temps de travail. *Via* un élément alimentaire, la ludification organisationnelle conduit ici à un effacement des frontières entre production (activités de vente et participation au challenge) et consommation (récompense du challenge), qui n'est pas sans évoquer ce que disait Foucault à propos du « sujet néolibéral », qui produit lui-même sa satisfaction, quelle qu'elle soit.

Deuxième exemple : le « challenge du plus beau bébé », au cours duquel chaque membre de l'équipe apporte une photo de lui/elle bébé, un prix étant attribué au « plus beau » bébé. Ici, c'est

---

<sup>541</sup> On pourrait dire que les « *fourguteurs* » représentent la forme moderne de la figure du fripon (Grussi, 1985, p. 123-146), dont le travail consistait à dépouiller les autres joueur/euses en mobilisant des moyens interdits par les règles du jeu ou les règles de la morale (utiliser de la fausse-monnaie, voler de l'argent).

<sup>542</sup> Je dois à Loïse Bilat d'avoir attiré mon attention sur la proximité entre les deux types de dispositif, dont l'un des points commun est la confusion entretenue entre jouer et travail : par exemple, le Conseil des prud'hommes de Paris, par sa décision du 30 novembre 2005, a requalifié le contrat de plusieurs participant-es de *L'île de la tentation* en contrat de travail. Sophie Jehel (2018) a analysé ce phénomène pour des émissions comme *Koh Lanta* et *Top Chef*.

la frontière entre configuration professionnelle et vie privée qui est effacée<sup>543</sup> et, comme dans les émissions de télé-réalité, le rapport authentique au réel se trouve posé : que signifie le fait de mobiliser des photos de soi (tirées d'une période « innocente ») dans le cadre d'un « jeu » se déroulant parallèlement à des pratiques commerciales mensongères ? Quels effets cette mise en concurrence permanente, y compris sur des critères aussi intimes et subjectifs, peut-elle avoir, à terme, sur les « joueur/euses » ? Quelles répercussions psychiques cela a-t-il pour les individus ?

Le troisième et dernier exemple est celui du « challenge coupe du monde » organisé durant un Mondial de handball. Les équipes de salarié-es – représentant chacune une équipe sportive nationale – étaient mises en compétition entre elles, leurs ventes représentant l'équivalent des buts dans un vrai match, certains plateaux ayant même été dotés de cages de handball, dans lesquelles les salarié-es avaient le droit de tirer avec un ballon à condition d'avoir fait une vente, un-e de leurs collègues faisant office de gardien de but. Ici, on assiste à un effacement des frontières entre la position d'acteur/trice et celle de spectateur/trice, puisque les salarié-es sont tour à tour l'un-e ou l'autre selon leurs performances commerciales. Comme c'est le cas pour la télé-réalité, leur engagement dans le « jeu » vaut engagement dans le système productif (ses pratiques et ses valeurs), mais il implique également les spectateur/trices comme « témoins » (d'autant plus qu'ils/elles sont potentiellement partie prenante dans l'action du « jeu » elle-même). Renforcer ainsi l'engagement de tou-te-s aux yeux de tou-te-s augmente le « coût de sortie » d'un dispositif où chacun-e se trouve « mouillé-e ». C'est d'autant plus vrai que ces conduites distractives se déroulent dans un endroit visible de tout le monde (au centre du plateau d'appels, par exemple) et leur existence est amplement communiquée à l'ensemble des salarié-es, encouragé-es à y participer par le management. Car, de fait, l'efficacité de ces « jeux » repose sur leur visibilité : les actes puérils et ridicules doivent se dérouler autant que possible devant les collègues, les supérieurs hiérarchiques, voire la famille, conviée on l'a vu à apporter son concours à la ludification organisationnelle.

L'un des principes communs à tous ces challenges est la concurrence, qu'elle soit interindividuelle ou collective : chaque travailleur/euse qui se transforme en « joueur/euse » contribue donc à perpétuer le cadre ludicisé (et mystificateur) tout en se constituant comme entrepreneur/euse de lui/elle-même, en « payant de sa personne » pour maximiser ses chances de gains monétaires et symboliques (être reconnu comme « bon-ne joueur/euse<sup>544</sup> ») et permettant

---

<sup>543</sup> Ce point est de nouveau cohérent avec le programme néolibéral d'effacement des espaces sociaux de production et de reproduction pour faire fructifier au mieux le capital humain (Feher, 2007).

<sup>544</sup> Le classement des salarié-es dans les différents challenges s'accompagne de jugements de valeur sur la qualité des performances : quand un-e conseiller/ère rencontre des difficultés pour vendre, sa hiérarchie ne manque pas de

ainsi de valoriser son capital humain<sup>545</sup>. Les dispositifs ludistes, en prescrivant le « comme ci » de l'activité – ces « jeux » sont définis et déployés dans le temps et l'espace productifs sans concertation avec les salarié-es – sous couvert de « stimuler » la concurrence dans une configuration productive valorisant l'« agressivité » commerciale, participent donc directement au remodelage de l'ethos et des pratiques des salarié-es dans un sens promu par les néolibéraux.

Le problème, c'est que ce « comme ci » a conduit à la déstabilisation des solidarités au travail. En effet, certain-es salarié-es se saisissent de l'*illusio* ludiste offerte par le management de l'entreprise, quand d'autres la refusent ou la contournent (par exemple, en organisant de « contre-événements »). Ces tensions entre ethos et pratiques contradictoires ont donc contribué à l'installation durable d'animosité et de ressentiment au sein des équipes, rendant le travail collectif et la coopération difficiles, à la fois en raison d'un double écart éthique et pratique et d'une dégradation de la confiance, dont on connaît l'importance pour la cohésion des collectifs de travail et le maintien de l'*illusio* propre au champ professionnel<sup>546</sup> : comment en effet accorder sa confiance à des collègues prônant ou mettant en œuvre la tromperie au quotidien ? En ce sens, la question du mensonge n'est pas à comprendre dans le seul rapport distordu au « vouloir-dire-vrai » que l'on peut observer lors de jeux de rôle dits de *reversal day* (le/la patronne endosse le costume de l'employé-e pour une journée), et où les rapports de domination sont niés par le management (Lénel et Savignac, 2014). Plus fondamentalement, le rapport au mensonge engage l'ensemble des salarié-es dans une tension déontique collective<sup>547</sup> relative au « vrai » et au « juste », que les « jeux » ont vocation à masquer.

Les dispositifs ludistes n'ont en effet pas seulement accompagné la déstabilisation des collectifs de travail. Ils ont en même temps contribué à transformer les stratégies collectives défensives

---

lui rappeler que les autres y arrivent parfaitement. En outre, les salariées rencontrées affirment que les managers, en dépit du choix offert de participer ou non aux défis, essaient de faire culpabiliser ceux/celles qui n'y participent pas (« *tu es mauvaise* », « *tu joues trop le jeu du client* », « *tu ne joues pas le jeu de l'équipe* »), dans la mesure où, ne contribuant pas aux efforts de vente ciblée, ils/elles font baisser les résultats de leur équipe (et par voie de conséquence ceux de leur responsable). La pression provient également des collègues les plus investi-es dans les « jeux », l'oppression pouvant donc aisément passer du niveau vertical au niveau horizontal, comme Warren et Fineman (2007, p. 106-107) l'avaient noté pour ce qui relève de la ludification organisationnelle.

<sup>545</sup> On assiste ici au renversement des normes habituelles en matière de reconnaissance : le jugement d'utilité devient plus important que le jugement de beauté. Dans ce cadre, le potentiel de « cultivation » du jouer que mettait en avant Schiller disparaît, puisque les « tendances formelles » (n'agir qu'en fonction d'un calcul lié aux gains) déterminent toute décision et encouragent les « tendances sensibles » à s'exprimer sous une forme contraire à la beauté présumée par la « tendance au jeu » (en mystifiant les client-es et les collègues, le jugement esthétique sur les activités disparaît ou se trouve retourné en son contraire : « *je l'ai bien eu avec ma belle arnaque* »).

<sup>546</sup> Sur la question de la prise en compte de la confiance au travail dans un cadre théorique dispositionnel, voir Le Lay (2016a).

<sup>547</sup> Cette tension résulte d'une mise en impasse de l'activité déontique, c'est-à-dire du processus de construction des règles encadrant l'activité et permettant par la suite de juger de ce qui est bien ou mal, juste ou injuste. Dans ce sens, ce serait l'incapacité ou l'impossibilité de se doter de critères de jugement collectifs qui signerait l'entrée dans la souffrance (Demaegdt, 2013).

(comme celles relevant des performances dramaturgiques dont j'ai rendu compte dans le chapitre 7) en fournissant aux « joueur/euses » des ressorts ludiques pour partie arrimés à un registre régressif. L'implication de salarié-es adulte dans un tel registre constitue un moyen puissant pour empêcher une discussion mature sur les questions d'éthique professionnelle : l'immaturation intellectuelle sollicitée par la participation aux challenges entraîne une démission de la pensée, mise au service des défenses. La régression infantile dans de tels « jeux » incite chacun-e à se débarrasser des questions éthiques encombrantes, au même titre que l'on épargne aux enfants la responsabilité de décisions qui incombent *in fine* aux adultes. Dès lors, la stratégie défensive apportée clef en main par des animateurs commerciaux plutôt qu'inventée par le collectif de travail conduit à la production d'une configuration originale, où la défense contre la souffrance n'est pas une production de l'être souffrant, mais un prêt-à-porter psychique conçu, introduit et offert par la ligne managériale. Grâce à cette prothèse substitutive, chacun-e peut se dédouaner de sa responsabilité.

Néanmoins, comme toutes les stratégies collectives de défense, la stratégie de la régression infantile est marquée du sceau de l'ambivalence : d'un côté, elle est utile, voire nécessaire, pour maîtriser le rapport à la souffrance ; de l'autre, elle fonctionne comme un moyen puissant pour endurer et apporter son concours à une organisation du travail dont les salarié-es risquent de faire les frais – à l'image de l'animateur commercial du CAT, soumis à beaucoup de pression, et qui a fini par avoir un accident cardiaque. Du point de vue de la santé mentale, les dispositifs ludistes (et plus généralement distractifs) sont problématiques à deux niveaux : d'abord, parce qu'ils contribuent à l'évacuation des discussions liées aux questions éthiques, dont on sait qu'elles pèsent particulièrement en matière de troubles psychopathologiques graves<sup>548</sup> ; ensuite, parce qu'ils barrent les voies sublimatoires relevant du jugement de beauté et de la *praxis*. Ainsi, l'abrasion du pouvoir de penser, de critiquer, de s'opposer à l'organisation du travail et au management conduit à une forme de docilité qui relève en propre de la soumission, et qui signe le renouvellement des formes d'exploitation et d'oppression. Alors que Foucault pointait l'obscurcissement de la compréhension des rapports sociaux de production provoqué par le pouvoir disciplinaire (sa fonction de « synthèse » dissimulant le « prélèvement »), il semble qu'une autre forme d'obscurcissement s'est installée avec les techniques de soi élaborées à l'ère néolibérale : un obscurcissement des rapports sociaux de production (à travers la dissimulation

---

<sup>548</sup> En dépit de ces problèmes, la littérature consacrée au management distractif est étrangement silencieuse. Les problèmes de santé ne sont généralement abordés que sous l'angle de l'addiction. En ce qui concerne l'éthique, je n'ai pas trouvé d'éléments en dehors de Cardador, Northcraft et Whicker (2017, p. 361), qui évoquent la question de la violation du droit à la vie privée des collègues, puisque les moyens de communication permettent maintenant de travailler en dehors des locaux de l'entreprise, les mécanismes gamifiés ou ludicisés peuvent être mis en visibilité hors du temps de travail.

de ce qu'impliquent le management de la subjectivité et le fait d'être « entrepreneur de soi-même ») *et* de la dynamique historique qui les caractérisent – une radicalisation dans la responsabilité individuelle de gestion de sa propre force de travail mise à disposition des organisations industrielles et servicielles capitalistes actuelles.

## Conclusion

Dans de nombreuses entreprises, la division organisationnelle du travail, d'abord développée grâce aux disciplines, est dorénavant soutenue par d'autres dispositifs gestionnaires, en apparence moins brutaux. La coexistence de différents modes de contrôle de l'engagement des travailleur/euses dans leurs activités a notamment été historiquement rendue possible par le développement, chez les travailleur/euses, d'un niveau d'autocontrainte pulsionnelle accentuant le rapport stratégique à autrui et à l'entreprise (partage de l'*illusio* entrepreneuriale fondée sur une baisse de la conflictualité collective dans le travail, acceptation de la marchandisation généralisée – de soi, des relations sociales, etc.).

Tout au long des développements précédents, j'ai montré que plusieurs distorsions du jouer avaient participé à ces transformations de l'économie pulsionnelle sous l'aiguillon du management distractif. Dans certains cas, comme ceux des formations initiales ou continues, l'usage de ressorts ludiques facilite l'incorporation de dispositions sociales favorables à l'« esprit d'entreprise » ; la ludification pédagogique, mais plus encore la gamification pédagogique entrent dans ce cadre. Dans d'autres cas, cela vise à « calmer le jobard » en mettant à la disposition des travailleur/euses des éléments ludiques pour créer une « bonne ambiance », selon les présupposés de la ludification organisationnelle. Enfin, dans le cas de la ludicisation néolibérale, ce qui est recherché est plus inquiétant : la marchandisation généralisée se trouve directement indexée à des dispositifs ludistes au sein desquels le sens éthique des travailleur/euses est anesthésié sous couvert d'« éclater » les objectifs de vente et de remporter la mise. Les collègues, les client-es et l'entreprise ne constituent pas les éléments indispensables à la coopération au travail, mais des pièces potentiellement utiles pour bâtir sa stratégie gagnante, quitte à disqualifier, tromper ou trahir autrui.

Si l'on accepte l'idée selon laquelle le jouer et le travail constituent, avec la sexualité, des phénomènes centraux dans la structuration subjective des individus, ces formes de distorsion posent donc des questions importantes en matière de santé physique et mentale. Un des prolongements nécessaires des efforts scientifiques porte sur cette question. À mon sens, il serait notamment pertinent de systématiser des analyses comparatives de différentes configurations professionnelles usant de dispositifs ludifiés ou gamifiés variés, pour appréhender le plus finement possible les répercussions sur la santé des travailleur/euses. Parallèlement, il serait intéressant d'investiguer plus attentivement les présupposés managériaux en la matière. J'ai rappelé que certain-es promoteur/trices de la ludification organisationnelle considéraient que les

travailleur/euses avaient à y gagner de ce point de vue. Toutefois, cela ne dit pas sur quels modèles de la santé ces considérations s'appuient, ni si une réflexion managériale est menée en amont. Une piste de recherche féconde serait de partir de l'affirmation d'Owler, Morrison et Plester (2010) selon laquelle les études et les expériences relatives à la ludification organisationnelle ont été influencées par la « psychologie positive » ; bien que l'histoire de cette dernière soit plus courte que celle de la ludification. En effet, la « psychologie positive » a été initiée en 1998 par le psychologue Martin Seligman, quelques mois après son élection à la tête de l'Association américaine de psychologie (APA), et posée théoriquement, en 2000, dans le « Manifeste introductif à une psychologie positive » rédigé avec le psychiatre et psychologue Mihaly Csikszentmihalyi, et publié dans la revue *American psychologist*.

« Proposant à son public le type de récit épiphanique que les leaders charismatiques religieux offrent à leurs ouailles, Seligman apporta la précision suivante : “Je n'ai pas choisi la psychologie positive. C'est elle qui m'a appelé. [...] La psychologie positive m'a appelé exactement comme le Buisson ardent appela Moïse.” Béni des dieux, Seligman avait trouvé sa mission : créer une nouvelle science du bonheur capable de montrer en quoi “la vie mérite d'être vécue” et de révéler les clés psychologiques de l'épanouissement personnel. » (Cabanas et Illouz, 2018, p. 27).

Car cette branche de la psychologie développe ses réflexions à partir du bonheur, du sens de la vie, de la santé, de l'épanouissement individuel, et tout ce qui rend les gens heureux (Regourd Laizeau, 2017), dans le but de « contrebalancer » les tendances négatives de la psychanalyse ou de la psychologie béhavioriste (Lecomte, 2012), quand bien même les affects négatifs ont leur importance pour initier des changements positifs<sup>549</sup>. Certains des principes de la psychologie positive ont été repris ou inspirés d'auteurs comme Lewis M. Terman, John B. Watson, Carl G. Jung ou Carl Rodgers, principes auxquels ont été ajoutés des aspects de la psychologie cognitive et des neurosciences<sup>550</sup> :

« le tableau que le manifeste dressait de la psychologie positive était pour le moins vague. Fait de bric et de broc, tissé de notions évolutionnistes, psychologiques, neuroscientifiques et philosophiques puisées çà et là, il manquait cruellement de cohérence et de précision et ressemblait bien plus à une déclaration d'intention qu'à un solide projet scientifique. » (Cabanas et Illouz, 2018, p. 27).

---

<sup>549</sup> Face à certaines critiques, une « seconde vague » de travaux en psychologie positive a été lancée, qui ne nie pas les aspects négatifs de l'existence, mais enjoint les sujets à les utiliser ou à les éliminer pour se transformer.

<sup>550</sup> Les études consacrées au travail qui se réclament de la psychologie positive constituent un exemple paradigmatique de la psychologisation du social, car tout est rabattu sur les vertus et forces de caractère des sujets (bravoure, authenticité, modestie, leadership, bonté, etc.). Martine Regourd Laizeau (2017) propose par exemple d'utiliser les techniques de la psychologie positive pour du coaching ou des interventions collectives, en déclinant la théorie de manière ludique à travers des exercices. Edgar Cabanas et Eva Illouz (2018, p. 205) soulignent également le réductionnisme biologique – de type évolutionniste – de la psychologie positive, fondée sur une définition naturalisée (a-sociale et a-historique) des émotions, en contradiction totale avec ce que les études anthropologiques (Plamper, 2017), puis historiques enseignent depuis longtemps : « La peur, la honte, la colère, la joie, traversent sans doute le temps, semblent comprises, “entendues”, d'une époque à l'autre, mais elles varient avec les individus, les cultures, les sensibilités. Elles ont leurs états, leurs modulations ; elles se déclinent, se singularisent, révélant un émiettement de possibles au-delà de leur ample existence générique. » (Corbin, Courtine et Vigarello, 2016, p. 5-6).

L'appel de Seligman à « “rompre” avec la “psychologie traditionnelle” fondée sur l'idée de “faiblesse” et sur un modèle pathologique” du comportement humain » (*ibid.*, p. 30), afin de privilégier les pensées qui peuvent efficacement alimenter les émotions positives (Sugarman, 2015, p. 110), fut largement entendu, au-delà du champ académique : rapidement, Seligman fut rétribué par des fondations privées (notamment conservatrices), puis par l'armée américaine et de puissantes multinationales, à hauteur de plusieurs dizaines de millions de dollars pour présenter sa « nouvelle » psychologie. Parallèlement, le psychologue et ses collègues fondèrent plusieurs revues universitaires et créèrent des cursus et des bourses d'étude (*ibid.*).

« Soutenus par une presse enthousiaste – partout dans le monde –, portés par la mode, les prosélytes de la psychologie positive réussirent alors à diffuser et imposer leurs idées dans le monde académique, chez les professionnels libéraux du secteur et parmi le grand public. Une nouvelle science du bonheur étant enfin en mesure d'offrir les clefs psychologiques donnant accès au bien-être, au sens de l'existence et à l'épanouissement personnel. » (Cabanas et Illouz, 2018, p. 31).

Devant la force d'attraction que peuvent représenter la ludification organisationnelle et la gamification du travail – et les modèles du sujet et de la société sur lesquels elles s'appuient –, je considère qu'il est important de continuer à réaliser des enquêtes de terrain de types ethnographique ou clinique pour mieux connaître les différents dispositifs ludifiés ou gamifiés existants. En effet, avec les transformations technologiques récentes, et les évolutions juridiques qui les accompagnent, beaucoup d'entreprises organisent le travail différemment de ce qui prévalait avant les années 2000, ce qui implique sans doute des déplacements dans les rapports jouer/travail. On peut illustrer ce point à partir de deux exemples d'investigation possible. Le premier exemple concerne les évolutions souhaitées par certain-es promoteur/trices de la gamification du travail. Cardador, Northcraft et Whicker (2017) mentionnent à cet égard l'existence d'une tendance à l'« auto-gamification » véhiculée par les promoteur/trices de ce type de dispositifs, dans le but de lutter contre l'ennui qui peut s'installer dans les « jeux » une fois leur conduite bien maîtrisée, et d'accentuer encore la productivité. Cette incitation à « déléguer » l'alimentation de la gamification du travail aux travailleur/euses eux/elles-mêmes (et donc de prendre en charge subjectivement toutes les ambiguïtés éthiques qui pourraient éventuellement aller avec), en les incitant à se faire les *game designers* de leurs activités, ne risque-t-elle pas de faire définitivement perdre de vue tout ce qui est de l'ordre du hors-jeu (comme par exemple les intérêts des client-es qui ne seraient pas compatibles avec les intérêts du/de la « joueur/euse ») ? Et ne constitue-t-elle pas dans le même temps une preuve supplémentaire de l'existence d'une tendance à développer l'individu comme « entrepreneur de soi-même » ?

Le second exemple renvoie aux évolutions technologiques actuelles. Certaines d'entre elles en rappellent d'autres plus anciennes, sur lesquelles Henry Braverman ou Michael Burawoy avaient insisté pour comprendre les évolutions de l'organisation du travail capitaliste, en particulier durant les phases de transition. On assiste en effet à une ré-articulation originale d'éléments connus sous les premières formes capitalistes industrielles comme les « manufactures dispersées » (sous-traitance marchande et travail productif à domicile) avant d'être relégués aux marges de l'économie de marché avec les formes suivantes (fabriques, usines) : les plateformes numériques du capitalisme marchand serviciel (de type Uber ou Deliveroo, pour ne citer que deux exemples connus) permettent tout à la fois de centraliser le contrôle de la force de travail *et* d'atomiser les collectifs de travail. De la sorte, ces plateformes s'assurent de garder le contrôle de la fixation du prix payé pour le travail fini (par exemple, une course) au niveau le plus bas possible, et de se débarrasser des contraintes juridiques inhérentes à la position d'employeur (Gomes, 2018). Ceci est facilité par le fait qu'il n'y a plus nécessairement besoin d'intermédiaires humain-es (comme l'était, au XIX<sup>e</sup> siècle, l'artisan-e spécialisé-e) entre l'entreprise capitaliste et les nombreux/euses « loueur/euses de main-d'œuvre » réalisant le travail effectif : une interface technologique suffit (Haber, 2018), en dépit de sa complexité et de son ancrage matériel – y compris dans le travail de technicien-nes – bien souvent dissimulé (Carnino et Marquet, 2018).

Pourquoi insister sur ces nouvelles formes d'organisations du travail ? D'un point de vue sociologique, elles représentent une réalité de plus en plus présente dans les interrelations sociales quotidiennes, aussi bien du point de vue de la consommation (et donc potentiellement de la coopération transverse) que de la production. Les renseigner le plus précisément possible relève donc d'une « évidence » scientifique. Mais l'intérêt découle également de l'existence de rapports entre jouer et travail qu'une investigation clinique aurait vocation à clarifier. En effet, en plus de donner à voir l'existence de dispositifs gamifiés durant le travail (Lemozy Laffont, 2018), l'espace professionnel des coursiers à vélo offre un exemple saisissant de déploiement ludique hors-travail : les *alleycats*, « reproduction du travail journalier sous forme de compétition » (Kidder, 2006, p. 49). Ces courses débridées à travers la ville, souvent nocturnes, se déroulent aux marges de la loi (les coursiers déclarent parfois sous forme de bravade qu'« il n'y a pas de règles »), et voient les coursiers adopter des comportements potentiellement dangereux pour eux et pour autrui en vue de rallier tous les points de contrôle planifiés le plus rapidement possible. Dans ce cadre un peu spécifique qui rappelle par certains aspects l'organisation de rencontres sportives entre associations de travailleurs (souvent regroupées par métier ou par entreprise), la question de la rationalité pathique se pose avec acuité : quel est le

statut de ces compétitions extérieures au travail qui reproduisent avec une intensité décuplée les formes d'engagement dans le travail ? Se situe-t-on du côté du prolongement d'un jouer défensif classique (et si oui pour quels motifs ?) ou est-on face à autre chose ?

Je viens à l'instant de mentionner le sport, qui, dans sa forme professionnalisée, n'a pas fait l'objet de développements particuliers dans cet ouvrage – en dehors des remarques incidentes à propos de la pratique pugilistique ou cycliste. Comme c'est le cas du « travail du jouer » évoqué en introduction, cet évitement n'est pas un impensé. D'abord, il résulte d'une absence de données empiriques originales pour mener des discussions précises. Ensuite, avant de m'attaquer à l'analyse du champ sportif (ou à un sous-champ particulier, comme le squash), domaine qui a fait l'objet de très nombreux travaux, il m'était nécessaire de préciser les enjeux théoriques autour du jouer et du travail pour pouvoir ensuite dégager des pistes de réflexion suffisamment stimulantes par rapport à l'état de l'art actuel. Mais cela pourrait constituer un troisième chantier empirique à développer.

Une quatrième voie d'approfondissement scientifique me pousserait à m'intéresser à certains discours (y compris scientifiques) à propos de ce qu'est un individu. En particulier, avec la théorie du « capital humain » et avec des catégories comme celles de « carrières nomades » ou de « compétences », il me semble que l'on assiste au passage de l'« individu possessif » (ou son contraire, l'individu par défaut) à l'« individu dématérialisé ». Cette dématérialisation doit être mise en relation avec l'idée néolibérale selon laquelle la recherche de l'intérêt individuel doit faire l'objet d'un travail spécifique (produire sa propre satisfaction), en vue de l'atteindre et de l'actualiser sans cesse. D'un point de vue théorique, cette conception me semble signer le congédiement de l'épaisseur psychique et sociale du « sentiment d'être soi ». D'abord, parce que l'individu néolibéral doit se caractériser par une adaptabilité permanente à son « environnement », stimulé par une action politique tournée vers la lutte permanente et active contre l'inertie (Stiegler, 2019, p. 255-256). Dans ce cadre, d'habitus il ne saurait être question : les dispositions durablement incorporées au gré de la trajectoire sociale en une configuration sociopolitique travaillée par les dynamiques des rapports sociaux n'existent pas ; au plus un individu cultivera-t-il son ambitus en fonction des « attentes du marché », de manière à pouvoir coller au plus près aux demandes de ses « client-es ». De même, la rationalité pathique n'existe pas : les comportements « aberrants » relèvent d'erreurs ou d'incapacités individuelles en matière d'adaptation aux évolutions de l'« environnement », bref en matière de rationalité instrumentale ; en particulier, l'individu dématérialisé doit faire preuve de flexibilité éthique pour que sa rationalité instrumentale puisse répondre au mieux aux « attentes du marché ».

Mais peut-on se passer d'un corps, à une époque où scientifiques et ingénieur-es travaillent activement à son « augmentation » ? En fait, le corps de l'individu dématérialisé est simple. Il est débarrassé de tout ce qui a encombré pendant des siècles les penseurs : inconscient, pulsions, désirs, contradictions. Ce corps est avant tout biologique (voire biotechnologique), organisé par des processus physico-chimiques et orchestré par les fonctions cérébrales. Rien qu'un bon mécano ne puisse monter et démonter sur son atelier, au gré des « attentes du marché » et des besoins des « *performers* de soi », en s'appuyant sur les techniques du « développement personnel ». Rien qu'un individu « normal » ne puisse gérer facilement : un corps facile à vivre, flexible, fluide, liquide, avec ce qu'il faut de plasticité cérébrale pour pouvoir décider et agir. Un corps transparent à lui-même et aux autres, pour faciliter les arbitrages. Bref, un spectre en pleine conscience, « heureux » ou en quête perpétuelle du « bonheur » (Cabanas et Illouz, 2018). J'ai mentionné dans le chapitre 9, à propos du concours MT180®, les liens qui pouvaient exister entre un dispositif ludifié et gamifié et certaines théories psychologiques (voire psychosociologiques) mettant en avant les capacités d'être un entrepreneur de soi-même performant sur un mode positif et autocentré. N'ayant pu vérifier la validité de cette hypothèse, je trouverais intéressant de le faire en étudiant le champ du « développement personnel » (Brunel, 2004 ; Marquis, 2016) et des « consultants du bonheur », aussi bien du point de vue de leurs propriétés sociales que de celui de leurs référents théoriques (sur les questions du corps et des rapports sociaux) et de leurs pratiques effectives (en particulier, mobilisent-ils des dispositifs gamifiés ou ludifiés ? Si c'est le cas, comment en justifient-ils le recours et en organisent-ils le déploiement ?).

La cinquième perspective de recherche adopte une focale davantage tournée vers la sociologie politique, car une inquiétude me taraude depuis quelque temps : celle des liens entre le jouer et la violence physique. En préambule, on se rappellera que la « fureur du jeu » étudiée par Olivier Grussi et Elisabeth Belmas a précédé et accompagné la période révolutionnaire, ce qui n'est pas sans interpeler le chercheur à propos de la configuration sociopolitique actuelle. Tout au long de cet ouvrage, j'ai montré que littéralement partout et tout le temps, les individus se trouvent mis en position de jouer, ou de participer à des « machins » qui en miment les principes. C'est à se demander si les promoteur/trices des dispositifs gamifiés et ludifiés ne chercheraient pas à détourner l'attention des « joueur/euses », à canaliser leurs pulsions potentiellement agressives dans des formes d'expression plus contrôlables... tout en dissimulant, dans le même mouvement, des formes bien réelles de violence sociale, notamment dans l'espace économique et les champs professionnels. Le règne du jeu ou, plus précisément, le règne de ressorts relevant du jouer dans

des dispositifs finalement contra-ludiques annonce-t-il une période de déchaînement de la violence physique ? Le jouer est une modalité de l'action « fragile », susceptible d'être « renversée », en premier lieu parce que la limite qui sépare le jouer du non-jouer possède une dimension métacommunicative nécessitant un effort de traduction de la part des joueur/euses, traduction qui peut s'avérer difficile à effectuer (surtout pour celles et ceux qui ne maîtrisent pas les « codes », bref le sens pratique nécessaire à la participation au jeu). Or, un enfant qui se trouve exclu d'un jeu par d'autres peut alors décider de « saboter » le jeu, y compris en renversant la table. Les pulsions reprennent alors le dessus. Mais de la même manière, un adulte – ou un groupe d'adultes – qui traduirait le sous-texte d'un dispositif gamifié et se rendrait compte de sa part de violence symbolique pourrait également « sortir de ses gonds » ; le cas de Xavier, dans le chapitre 8, est un bon exemple.

En second lieu, le jouer est fragile parce qu'il peut passer du cadre fictionnel à la réalité (« la joute peut devenir injure » [Hamayon, 2012, p. 85]), si l'accord fictionnel n'est plus partagé (« je ne joue plus ») :

- 1/ parce que les pulsions deviennent incontrôlables (la morsure ludique devient morsure véritable ; le combat de boxe devient agression physique, à l'image de Mike Tyson),
- 2/ parce que des affects désagréables prennent le dessus sur le plaisir ludique (par exemple, l'ennui gagne parce que l'incertitude du jeu devient routine répétitive),
- 3/ parce que l'intelligence rusée déployée dans le jouer pour gagner dépasse les limites de la triche (au sens où l'entend la psychodynamique du travail) et devient fraude (de sens commun), contribuant à « dissoudre » le cadre fictionnel,
- 4/ parce que certains de ses ressorts peuvent être instrumentalisés dans un cadre hors-jeu, ce qui peut finir par produire des affects négatifs (sentiment d'infantilisation, lassitude, etc.)
- 5/ ...

À chaque fois que le jouer est « retourné », on passe du plaisir à la souffrance. Si ce passage se fait de manière brutale ou avec une intensité importante, la violence surgit (le cas de Mike Tyson est de nouveau emblématique, mais le tabassage de la poupée russe décrit par Sam Warren et Stephen Fineman ne l'est pas moins, en dépit du fait que la violence physique s'exerce sur un objet inanimé et avec une justification *fun*). Enfin, avec l'instrumentalisation de ressorts du jouer dans les organisations du travail ludistes, ce qui est en jeu, c'est la dissimulation de la violence symbolique inhérente au déni du réel infiltrant le travail prescrit (les rapports sociaux n'existent pas, les tâches et le travail nécessaire pour les prendre en charge sont abordés sous l'angle purement quantitatif sans référence au réel du travail). Les « jeux » participent donc de la

construction et de l'exercice de la violence symbolique. Or, si l'on suit François Sigaut ([1989] 2004), le déni du réel est le fondement du totalitarisme et de l'aliénation. De ce fait, si les travailleur/euses ne « jouent pas/plus le jeu » ou si les managers décident d'« arrêter de jouer », l'expression de la violence perdra sa forme symbolique et reprendra un caractère plus « cru » à travers le déploiement de brutalités physiques et psychiques destinées à continuer d'obtenir l'engagement des travailleur/euses dans les activités dépouillées de leurs « attraits ludicisés ». Ce qui ne se ferait pas sans l'exercice de violence en retour. Une telle analyse du point de passage entre « distorsions du jouer » et « redéploiement de la violence » pourrait notamment partir d'une question, toujours d'actualité, de Michel Foucault à propos de la notion de lutte :

« Marx a dit, effectivement, que le moteur de l'histoire réside dans la lutte des classes. [...] En effet, c'est un fait indéniable. Les sociologues raniment le débat à n'en plus finir, pour savoir ce qu'est une classe, et qui y appartient. Mais jusqu'ici personne n'a examiné ni approfondi la question de savoir ce qu'est une lutte. [...] Puisqu'on dit lutte, il s'agit de conflit et de guerre. Mais comment cette guerre se développe-t-elle ? Quel est son objectif ? Quels sont ses moyens ? Sur quelles qualités rationnelles repose-t-elle ? Ce dont j'aimerais discuter, à partir de Marx, ce n'est pas du problème de la sociologie des classes, mais de la méthode stratégique concernant la lutte. » ([1978] 2001, p. 606).

## Bibliographie

### *Littérature scientifique*

Allal-Cherif O., Makhoul M., Bajard A. (2014), « Les serious games au service de la gestion des ressources humaines : une cartographie dans les entreprises du CAC40 », *Systèmes d'information & management*, 19/3, p. 97-126.

Alter N. (dir.) (2006), *Sociologie du monde du travail*, Paris, Presses universitaires de France.

Amable B. (2018), « À propos du “néo-libéralisme” », *Zilsel*, 3, p. 181-188.

Andréani T. (2000), *Un être de raison : critique de l'homo œconomicus*, Paris, Syllepse.

Anteby M. (2003), « La “perruque” en usine : approche d'une pratique marginale, illégale et fuyante », *Sociologie du travail*, 45/4, p. 453-471.

Appay B., Thébaud-Mony A. (dir.) (1997), *Précarisation sociale, travail et santé*, Paris, Institut de recherche sur les sociétés contemporaines (IRESCO).

Arambourou C., Paoletti M. (2013), « La virilité mise à mâle », *Travail, genre et sociétés*, 29, p. 149-152.

Arthur M. B., 1994, « The boundaryless career : A new perspective for organizational inquiry », *Journal of organizational behavior*, 15, p. 295-306.

Audier S. (2013), « Les paradigmes du “néolibéralisme” », *Cahiers philosophiques*, 133, p. 21-40.

Avril C., Cartier M., Serre D. (2010), *Enquêter sur le travail. Concepts, méthodes, récits*, Paris, La Découverte.

Axelsson K., Hägglund S., Sandberg A. (2015), « Entrepreneurial learning in education preschool as a take-off for the entrepreneurial self », *Journal of education and training*, 2/2, p. 40-58.

Bain P., Taylor P. (2000), « Entrapped by the “electronic panopticon” ? Worker resistance in the call centre », *New technology, work and employment*, 15/1, p. 2-18.

Baldwin B. T. (1913), « John Locke’s contributions to education », *The Sewanee review*, 21/2, p. 177-187.

Barreau J., Brochard D. (2003), « Les politiques de rémunération des entreprises : écarts entre pratiques et discours », *Travail et emploi*, 93, p. 45-59.

Barth I., Géniaux I. (2010), « Former les futures managers à des compétences qui n’existent pas : les jeux de simulation de gestion comme vecteur d’apprentissage », *Management & avenir*, 36, p. 316-339.

Baruch Y., Hall D. T., 2004, « The academic career : A model for future careers in other sectors ? », *Journal of vocational behavior*, 64, p. 241-262.

Bateson G. ([1954] 1995), « Une théorie du jeu et du fantasme », in G. Bateson, *Vers une écologie de l’esprit I*, Paris, Seuil, p. 247-264.

Beaud M. (2018), « L’indiscernable début du capitalisme », *Revue internationale de philosophie*, 285, p. 279-295.

Beaud S. (2002), *80% au bac... Et après ?*, Paris, La Découverte.

Bellman R., Clark C. E., Malcolm D. G., Craft C. J., Ricciardi F. M. (1957), « On the construction of a multi-stage, multi-person business game », *Operations research*, 5/4, p. 469-503.

Belmas E. (2006), *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle)*, Seyssel, Champ Vallon.

— (2011), « Jeux d’exercice, divertissement et virilité », in A. Corbin, J.-J. Courtine, G. Vigarello (dir.), *Histoire de la virilité. I. L’invention de la virilité. De l’Antiquité aux Lumières*, Paris, Seuil, p. 445-465.

— (2015), « Tricheurs et tricheries au jeu au XVII<sup>e</sup> siècle : la figure du chevalier d'industrie », *Droits*, 62, p. 3-24.

— (2018), « La naissance d'un processus de gamification : le cas des sociétés préindustrielles ». Communication au colloque international « La gamification de la société. Vers le régime de jeu », Cerlis, ICCA, GIS Jeu et sociétés, LabSIC, IPDT, Paris, Maison de la recherche de l'université de la Sorbonne nouvelle, 6 décembre.

Belt V. (2002), « A female ghetto ? Women's careers in call centres », *Human resource management journal*, 12/4, p. 51-66.

Bender A.-F., Dejoux C., Wechtler H., 2009, « Carrières nomades et compétences émotionnelles », *Revue de gestion des ressources humaines*, 73, p. 19-36.

Benelli N., Corteel D., Debary O., Florin B., Le Lay S., Rétif S. (2017), *Que faire des restes ? Le réemploi dans les sociétés d'accumulation*, Paris, Presses de Sciences Po.

Benjamin W. ([1928a] 2011), « Jouets et jeux. Remarques en marge d'un ouvrage monumental », in W. Benjamin, *Enfance. Éloge de la poupée et autres essais*, Paris, Payot & Rivages, p. 91-98.

— ([1928b] 2011), « Histoire culturelle du jouet », in W. Benjamin, *Enfance. Éloge de la poupée et autres essais*, Paris, Payot & Rivages, p. 99-104.

Berthelot J.-M. (1983), « Corps et société. (Problèmes méthodologiques posés par une approche sociologique du corps) », *Cahiers internationaux de sociologie*, 74, p. 119-131.

Bevort A., Jobert A., Lallement M., Mias A. (2012), « Avant-propos », in A. Bevort, A. Jobert, M. Lallement, A. Mias (dir.), *Dictionnaire du travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. VII-IX.

Bilat L., Le Lay S. (2020), « Les éboueurs en discours. Enjeux sociaux et linguistiques d'une (in)visibilité socioprofessionnelle », in Collectif, *Les acteurs du discours : de l'énonciateur à l'acteur social*, Limoges, Lambert-Lucas.

Boltanski L., Chiapello È. (1999), *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard.

Boni-Le Goff I. (2019), « Des expert·e·s respectables ? Esthétique vestimentaire et production de la confiance », *Travail, genre et sociétés*, 41, p. 67-86.

Bonice M., Lavéant K. (2010), « Le théâtre dans la ville : pour une histoire sociale des représentations dramatiques », *Médiévales*, 59 : <http://medievales.revues.org/6088>.

Bouffartigue P. (2001), *Les cadres. Fin d'une figure sociale*, Paris, La Dispute.

— (2004), « Le salariat intermédiaire sous tension », in P. Bouffartigue (dir.), *Le retour des classes sociales. Inégalités, dominations, conflits*, Paris, La Dispute, p. 111-124.

Bouhaïk-Gironès M. (2010), « Comment faire l'histoire de l'acteur au Moyen Âge ? », *Médiévales*, 59 : <http://medievales.revues.org/6109>.

— (2011), « Sources et problèmes de l'histoire du théâtre dans les collèges à la fin du Moyen Âge », in A. Sohn, J. Verger (eds.), *Les collèges universitaires en Europe au Moyen Âge et à la Renaissance*, Bochum, Winkler, p. 107-117.

Bourdieu P. (1979), *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de Minuit.

— (1980), *Le sens pratique*, Paris, Éditions de Minuit.

— (1982), *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Paris, Fayard.

— (1986), « L'illusion biographique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 62-63, p. 69-72.

— (1994), *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, Paris, Seuil.

— ([1997] 2003), *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil.

— (2004), *Esquisse pour une auto-analyse*, Paris, Éditions Raison d'agir.

Bourdouxhe M., Guertin S., Cloutier E. (1992), « Étude des risques d'accident dans la collecte des ordures ménagères », rapport de l'Institut de recherche en santé et en sécurité du travail du Québec, Québec, R-061.

Bragge J., Thavikulwat P., Töyli J. (2010), « Profiling 40 years of research in *Simulation & gaming* », *Simulations & gaming*, 41/6, p. 869-897.

Bratich J. Z. (2006), « “Nothing is left alone for too long”. Reality programming and control society subjects », *Journal of communication inquiry*, 30/1, p. 65-83.

Braverman H. ([1974] 1976), *Travail et capitalisme monopoliste. La dégradation du travail au XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, François Maspero.

Bréant C. (1996), « L'expérience britannique de l'EPSRC Graduate Schools », *Formation par la recherche*, 53, p. 7-8.

Brennetot A. (2013), « Géohistoire du “néolibéralisme”. Retour sur une étiquette intellectuelle malléable et mouvante », *Cybergeo : European journal of geography* : <http://journals.openedition.org/cybergeo/26071>.

Brougère G. (2002), « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », *Éducation et sociétés*, 10/2, p. 5-20.

Brunel V. (2004), *Les managers de l'âme. Le développement personnel en entreprise, nouvelle pratique de pouvoir ?*, Paris, La Découverte.

Bruno I. (2008), *À vos marques, prêts... cherchez ! La stratégie européenne de Lisbonne, vers un marché de la recherche*, Bellecombe-en-Bauges, Éditions du Croquant.

Bruno I., Didier E., 2013, *Benchmarking. L'État sous pression statistique*, Paris, La Découverte.

Burawoy M. ([1979] 2015), *Produire le consentement*, Paris, La ville brûle.

Buscatto M. (2002), « Les centres d'appel, usines modernes ? Les rationalisations paradoxales de la relation téléphonique », *Sociologie du travail*, 44/1, p. 99-117.

Cabanas E., Illouz E. (2018), *Happycratie. Comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies*, Paris, Premier parallèle.

Caillé A. (2001), « Présentation au dossier *Travailler est-il (bien) naturel ? Le travail après “la fin du travail”* », *Revue du Mauss*, 18, p. 5-18.

Caillois R. ([1958] 1967), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

Caldéron J. A. (2006), *La société contre le marché : des travailleurs à la recherche d'une éthique du travail. Trois études de cas dans l'industrie de process, de série et dans un centre d'appels*, Thèse de sociologie, Nanterre, Université Paris X.

Caïra O. (2011), *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échec*, Paris, Éditions de l'EHESS.

Cardador T. M., Northcraft G. B., Whicker J. (2017), « A theory of work gamification : Something old, something new, something borrowed, something cool ? », *Human resource management review*, 27/2, p. 353-365.

Carnino, Marquet (2018), « Les *datcenters* enfoncent le *cloud* : enjeux politiques et impacts environnementaux d'internet », *Zilsel*, 3, p. 19-62.

Carr D. (2005), « Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences », *Simulation & gaming*, 36/4, p. 464-482.

Castel R. (1995), *Les métamorphoses de la question sociale. Une chronique du salariat*, Paris, Fayard.

Castel R., Haroche C. (2001), *Propriété privée, propriété sociale, propriété de soi. Entretiens sur la construction de l'individu moderne*, Paris, Fayard.

Chamayou G. (2018), *La société ingouvernable. Une généalogie du libéralisme autoritaire*, Paris, La Fabrique.

Chambard O. (2013), « La promotion de l'*entrepreneuriat* dans l'enseignement supérieur. Les enjeux d'une création lexicale », *Mots. Les langages du politique*, 102, p. 103-119.

— (2014), « L'éducation des étudiants à l'*esprit d'entreprendre* : entre promotion d'une idéologie de l'entreprise et ouverture de perspectives émancipatrices », *Formation emploi*, 127, p. 7-26.

Chamoux M. N. (2012), « Anthropologie », in A. Bevort, A. Jobert, M. Lallement, A. Mias (dir.), *Dictionnaire du travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. 30-35.

Chateauraynaud F. (2011), *Argumenter dans un champ de forces. Essai de balistique sociologique*, Paris, Édition Petra.

Cheuvreux M., Darmaillacq C. (2014), « La syndicalisation en France : paradoxes, enjeux et perspectives », *Trésor-éco*, 129, mai : <https://www.tresor.economie.gouv.fr/Ressources/File/400998>.

Chiapello È. (2012), « Capitalisme », in A. Bevort, A. Jobert, M. Lallement, A. Mias (dir.), *Dictionnaire du travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. 83-89.

Cihuelo J. (2016), « Les dimensions cachées du travail en *open space* : le cas de téléconseillers en centres d'appels », *Sociologie du travail*, 58/1, p. 57-79.

Cochoy F. (2011), *De la curiosité. L'art de la séduction marchande*, Paris, Armand Colin.

Cohen K. J., Rhenman E. (1961), « The role of management games in education and research », *Management sciences*, 7/2, p. 131-166.

Coing H., Topalov C. (1995) « Crise, urgence et mémoire : où sont les vraies ruptures ? », in F. Ascher (coord.), *Le logement en questions*, La Tour d'Aigues, Éditions de l'Aube, p. 261-289.

Connell R. (2013), « Fantômes de meurtre et vie pratique », *Travail, genre et sociétés*, 29, p. 175-180.

Corbillé S. (2018), « Jouer à travailler dans un parc d'attraction », *Travailler*, 39, p. 57-79.

Corbin A., Courtine J.-J., Vigarello G. (dir.) (2011), *Histoire de la virilité. 1. L'invention de la virilité. De l'Antiquité aux Lumières*, Paris, Seuil.

— (2016), « Introduction générale », in A. Corbin, J.-J. Courtine, G. Vigarello (dir.), *Histoire des émotions. 1. De l'Antiquité aux Lumières*, Paris, Seuil, p. 5-11.

Corsi J.-M., Frances J., Le Lay S. (2020), *Ma thèse en 180 secondes®. Seul en scène pour chercheurs prometteurs* [titre provisoire], Paris, Le Croquant.

Corteel D. (2007), « La figure de l'éboueur : une figure claire-obscur », in M. Koebel, E. Walter (dir.), *Résister à la disqualification sociale. Espace et identités*, Paris, L'Harmattan, p. 73-88.

Corteel D., Le Lay S. (dir.) (2011), *Les travailleurs des déchets*, Toulouse, Érès.

Coton C. (2018), « Classer la sociologue, déclasser les pairs. Pratiques et registres de distinction en terrain militaire », *Genèses*, 110, p. 133-148.

Cours-Salies P., Le Lay S. (dir.) (2006), *Le bas de l'échelle. La construction sociale des situations subalternes*, Ramonville-Sainte-Agne, Érès.

Cousin O. (2002), « Les ambivalences du travail : les salariés peu qualifiés dans les centres d'appels », *Sociologie du travail*, 44/2, p. 499-521.

Cresson G. (2010), « Indicible mais omniprésent : le genre dans les lieux d'accueil de la petite enfance », *Cahiers du genre*, 49, p. 15-33.

Cristofalo P. (2009), « L'institutionnalisation d'une fonction d'expertise et de conseil auprès des élus du personnel », *Cahiers internationaux de sociologie*, 126, p. 81-98.

Cromer S., Dauphin S., Naudier D. (2010), « L'enfance, laboratoire du genre. Introduction », *Cahiers du genre*, 49, p. 5-14.

Crozier M., Friedberg E. ([1977] 1992), *L'acteur et le système. Les contraintes de l'action collective*, Paris, Seuil.

Cueille S., Recasens G. (2010), « Analyse des apports d'un dispositif d'accompagnement des jeunes entreprises : une interprétation centrée sur la notion de storytelling », *Revue de l'entrepreneuriat*, 9/2, p. 76-97.

Damasio A. R. ([1994] 2010), *L'erreur de Descartes. La raison des émotions*, Paris, Odile Jacob.

Davezies P. (2008), « Enjeux de santé liés à l'utilisation de la commande vocale sur les plateformes logistiques. Enquête exploratoire », Institut universitaire de médecine et santé au travail, Université Claude Bernard-Lyon 1, décembre.

Davies W. (2018), « Le néolibéralisme suit-il encore un plan ? », *Zilsel*, 3, p. 189-196.

Davies R. W., Khlevnyuk O. (2002), « Stakhanovism and the Soviet economy », *Europe-Asia studies*, 54/6, p. 867-903.

De Waal F. (2013), *Le bonobo, Dieu et nous. À la recherche de l'humanisme chez les primates*, Paris, Les liens qui libèrent.

Debout F. (2014), « Quelques éléments de la théorie psychodynamique du travail », *Champ psy*, 65, p. 11-26.

— (2016), *Le soin : du maternage au travail maternel. Contribution de la psychodynamique du travail à la psychopathologie des psychoses dissociatives chez l'adulte*, thèse en psychologie/psychodynamique du travail, Paris, Conservatoire national des arts et métiers.

Deery S. J., Iverson R. D., Walsh J. T. (2009), « Coping strategies in call centres : work intensity and the role of co-workers and supervisors », *British journal of industrial relations*, 48/1, p. 181-200.

Dejours C. ([1980] 1993), *Travail : usure mentale. De la psychopathologie à la psychodynamique du travail*, Paris, Bayard éditions.

— ([1987] 2016), « La théorie psychanalytique du sujet face au développement scientifique (sciences biologiques et sciences sociales) », in C. Dejours, *Situations de travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. 51-70.

— (dir.) (1988), *Plaisir et souffrance dans le travail*, Paris, Édition de l'AOCIP.

— (1992), « Pathologie de la communication. Situation de travail et espace public : le cas du nucléaire », *Raisons pratiques*, 3, p. 177-201.

— (1996), « Centralité du travail et théorie de la sexualité », *Adolescence*, 14, p. 9-29.

— (1998), *Souffrance en France. La banalisation de l'injustice sociale*, Paris, Seuil.

— ([2003] 2016), « Réhabiliter la normalité ? », in C. Dejours, *Situations de travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. 229-238.

— (2003), *L'évaluation du travail à l'épreuve du travail réel. Critique des fondements de l'évaluation*, Paris, INRA éditions.

— (2004), « Ingéniosité et évaluation », *Psychiatrie française*, 35, p. 28-147.

— (2009a), *Travail vivant. 1 : Sexualité et travail*, Paris, Payot & Rivages.

- (2009b), *Travail vivant. 2 : Travail et émancipation*, Paris, Payot & Rivages.
- (2009c), « Corps et psychanalyse », *L'information psychiatrique*, 85/3, p. 227-234.
- (2014), « La sublimation : entre clinique du travail et psychanalyse », *Revue française de psychosomatique*, 46, p. 21-37.
- (2017), « L'engagement du corps dans l'intelligence à l'épreuve du travail vivant », in G. Amado, J.-P. Bouilloud, D. Lhuillier, A.-L. Ulmann (dir.), *La créativité au travail*, Toulouse, Érès, p. 61-80.

Dejours C., Gernet I. (2012), « Travail, subjectivité et confiance », *Nouvelle revue de psychosociologie*, 13, p. 75-91.

Dejours R. (2014), « Travail, corps et défenses dans les classes préparatoires et les grandes écoles », *Champ psy*, 65, p. 85-107.

— (2016), *Classes préparatoires, grandes écoles et entrée dans l'âge adulte : entre renoncement pulsionnel et sexualité*, Thèse de psychologie, Paris, Université Paris Descartes.

Delalande J. (2009), « La cour de récréation : lieu de socialisation et de culture enfantines », in G. Brougère, A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, Presses universitaires de France, p. 69-80.

Delchambre J.-P. (2017), « Le “jouer”, ou l'instauration d'un rapport à la réalité à la fois décalé et producteur d'effets concrets », *SociologieS* : <http://sociologies.revues.org/6037>.

Deléage E., Chartrier D. (2012), « Écologie et politique : vingt ans d'engagement, et après ? », *Écologie & politique*, 45, p. 11-20.

Delle Luche J.-D. (2015), « Jours de fête. Les rassemblements des tireurs dans le Saint-Empire et leur organisation temporelle », *Questes*, 31 : <http://questes.revues.org/4279>.

Delphy C. (2002), *L'ennemi principal. 1 : Économie politique du patriarcat*, Paris, Syllepse.

Demaegdt C. (2013), « L'embarras du travail dans l'étiologie psychanalytique des névroses de guerre », *L'information psychiatrique*, 89/8, p. 651-659.

— (2016), *Actuelles sur le traumatisme et le travail*, Paris, Presses universitaires de France.

Denord F. (2002), « Le prophète, le pèlerin et le missionnaire. La circulation internationale du néo-libéralisme et ses acteurs », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 145, p. 9-20.

Depaulis T. (2009a), « Les temps nouveaux », *Jeux de princes, jeux de vilains*, Bibliothèque nationale de France : <http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03.htm>.

— (2009b), « jeux nouveaux, jeux renouvelés », *Jeux de princes, jeux de vilains*, Bibliothèque nationale de France : [http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03\\_1.htm](http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_1.htm).

— (2009c), « L'économie des jeux », *Jeux de princes, jeux de vilains*, Bibliothèque nationale de France : [http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03\\_2.htm](http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_2.htm).

Depaulis T., Manson M. (2009), « Les jeux pédagogiques », *Jeux de princes, jeux de vilains*, Bibliothèque nationale de France : [http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03\\_4.htm](http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_4.htm).

Deranty J.-P. (2011), « Travail et expérience de la domination dans le néolibéralisme contemporain », *Actuel Marx*, 49, p. 73-89.

— (2013), « Cartographie critique des objections historicistes à la centralité du travail », *Travailler*, 30, p. 17-47.

Dessors D. ([1991] 2009), « L'intelligence pratique », *Travailler*, 21, p. 61-68.

Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. (2011), « From game design elements to gamefulness : Defining “gamification” », Proceedings of the 15<sup>th</sup> International academic MindTrek conference « Envisioning future media environments », ACM, Tampere, Finland, p. 9-15.

Détienne M., Vernant J.-P. (1974), *Les ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs*, Paris, Flammarion.

Dewitte J. (2015), « L'élément ludique de la culture. À propos de *Homo ludens* de Johan Huizinga », *Revue du MAUSS*, 45, p. 61-73.

Di Filippo L. (2014), « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25 : <http://questionsdecommunication.revues.org/9044>.

Di Ruzza R., Franciosi C. (2003), « La prescription du travail dans les centres d'appels téléphoniques », *Revue de l'Ires*, 43, p. 121-147.

Dicheva D., Dichev C., Agre G., Angelova G. (2015), « Gamification in education : A systematic mapping study », *Educational technology & society*, 18/3, p. 75-88.

Domeracki S. (2015), « Éléments pour une ludosophie », *Revue du MAUSS*, 45, p. 165-180.

Douglas M. ([1967] 2001), *De la souillure. Essai sur les notions de pollution et de tabou*, Paris, La Découverte.

Duarte A. (2017), *Défenses et résistance en psychodynamique du travail*, thèse de psychologie, Paris, Université Paris Descartes.

Duarte A., Gernet I. (2016), « Héroïsme et défenses chez les pisteurs/pisteuses secouristes », *Travail, genre et sociétés*, 36, p. 97-113.

Duby G. ([1979] 2002), « Hommes et structures du Moyen Âge I : La société chevaleresque », in G. Duby, *Qu'est-ce que la société féodale ?* Paris, Flammarion, p. 1047-1205.

Duflo C. (1997), *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France : [https://www.cairn.info/article\\_p.php?ID\\_ARTICLE=PUF\\_DUFLO\\_1997](https://www.cairn.info/article_p.php?ID_ARTICLE=PUF_DUFLO_1997).

— (2001), « Grandeur et misère du jeu à l'ère du divertissement », *Cités*, 7, p. 109-118.

Dugravier R., Guédeney A. (2006), « Contribution de quatre pionnières à l'étude de la carence de soins maternels », *La psychiatrie de l'enfant*, 49/2, p. 405-442.

Dujarier M.-A. (2015a), *Le management désincarné. Enquête sur les nouveaux cadres du travail*, Paris, La Découverte.

— (2015b), « Jouer en travaillant : la construction sociale d'un cadre ludique », in L. Mermet, N. Zaccai-Reyners (dir.), *Au prisme du jeu. Concepts, pratiques, perspectives*, Paris, Hermann, p. 59-75.

— (2016), « Acteurs, jeu et fiction au travail : le sens du travail chez les cadres », in C. Courtet, M. Besson, F. Lavocat, A. Viala (dir.), *Mises en intrigues. "Rencontres Recherche et Création" du Festival d'Avignon*, Paris, CNRS Éditions, p. 149-161.

Dujarier M.-A., Le Lay S. (2018), « Jouer/travailler : état des débats actuels », *Travailler*, 39, p. 9-31.

Duke R. D. (1995), « Gaming : An emergent discipline », *Simulation & gaming*, 26/4, p. 426-439.

Duménil G., Lévy D. (2018), « Les canaux de l'extraction du surtravail dans le capitalisme managérial : hauts salaires et revenus du capital », *Actuel Marx*, 63, p. 51-69.

Durand J.-P., Baszanger I., Dejours C. (2000), « Symposium sur *Souffrance en France. La banalisation de l'injustice sociale* », *Sociologie du travail*, 42/2, p. 313-340.

Durand M. ([1990] 2006), *Grain de sable sous le capot. Résistance & contre-culture ouvrière : les chaînes de montage de Peugeot (1972-2003)*, Marseille, Agone.

Eilon S. (1963), « Management games », *Operational research quarterly*, 14/2, p. 137-149.

Elias N. ([1933] 1985), *La société de cour*, Paris, Flammarion.

— ([1939] 1973), *La civilisation des mœurs*, Paris, Fayard.

— ([1939] 1975), *La dynamique de l'Occident*, Paris, Fayard.

— ([1969-1972] 2010), « Sociologie et psychiatrie », in N. Elias, *Au-delà de Freud. Sociologie, psychologie, psychanalyse*, Paris, La Découverte, p. 47-79.

— ([1970] 1991), *Qu'est-ce que la sociologie ?*, La Tour d'Aigues, Éditions de l'Aube.

— ([1971] 1994), « La genèse du sport en tant que problème sociologique », in N. Elias, E. Dunning, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard, p. 171-204.

— ([1980] 2010), « La civilisation des parents », in N. Elias, *Au-delà de Freud. Sociologie, psychologie, psychanalyse*, Paris, La Découverte, p. 81-112.

— ([1987] 1991), *La société des individus*, Paris, Fayard.

— (1991), *Mozart, sociologie d'un génie*, Paris, Seuil.

Elias N., Dunning E. ([1969] 1994), « La quête du plaisir dans les loisirs », in N. Elias, E. Dunning, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard, p. 83-121.

Faria A. J. (1987), « A survey of the use of business games in academia and business », *Simulation & games*, 18/2, p. 207-224.

— (2001), « The changing nature of business simulation/gaming research : A brief history », *Simulation & gaming*, 32/1, p. 97-110.

Faria A. J., Hutchinson D., Wellington W. J., Gold S. (2009), « Developments in business gaming. A review of the past 40 years », *Simulation & gaming*, 40/4, p. 464-487.

Faure S. (2000), *Apprendre par corps. Socio-anthropologie des techniques de danse*, Paris, La Dispute.

Favier R. (2000), « Jouer dans les villes de province en France au XVIII<sup>e</sup> siècle », *Histoire urbaine*, 1, p. 65-85.

Feher M. (2007), « S'apprécier, ou les aspirations du capital humain », *Raisons politiques*, 28, p. 11-31.

Fleming P., Sturdy A. (2011), « 'Being yourself' in the electronic sweatshop : New forms of normative control », *Human relations*, 64/2, p. 177-200.

Flores-Espínola A. (2018), « Déchiffrer les inégalités dans le recrutement par concours des enseignant.e.s-chercheur.e.s (MCF) en sociologie en France », *Socio-logos*, 13 : <https://journals.openedition.org/socio-logos/3196>.

Ford R. C., McLaughlin F. S., Newstrom J. W. (2003), « Questions and answers about fun at work », *Human resource planning*, 26/4, p. 18-33.

Foucault M. ([1967] 2001), « Nietzsche, Freud, Marx », in M. Foucault, *Dits et écrits I, 1954-1975*, Paris, Gallimard, p. 592-607.

— ([1974] 2001), « La vérité et les formes juridiques », in M. Foucault, *Dits et écrits I, 1954-1975*, Paris, Gallimard, p. 1406-1514.

— (1975), *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard.

— ([1977] 2001), « Le jeu de Michel Foucault », in M. Foucault, *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris, Gallimard, p. 298-329.

— ([1978] 2001), « Méthodologie pour la connaissance du monde : comment se débarrasser du marxisme », in M. Foucault, *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris, Gallimard, p. 595-618.

— ([1981] 2001), « “*Omnes et singulatim*” : vers une critique de la raison politique », in M. Foucault, *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris, Gallimard, p. 953-980.

— (2004), *Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France, 1978-1979*, Paris, Seuil/Gallimard.

Foucault M., Patton P. ([1978] 2012), « Considérations sur le marxisme, la phénoménologie et le pouvoir », *Cités*, 52, p. 102-126.

Frances J. (2013), *Former des producteurs de savoirs : les réformes du doctorat à l'ère de l'économie de la connaissance*, Thèse de sociologie, Paris, École des Hautes Études en Sciences Sociales.

Frances J., Le Lay S. (2017), « L'usage des *business games* dans le cursus doctoral. “Esprit d'entreprendre” et “esprit d'entreprise” dans la formation à la recherche », *Formation Emploi*, 140, p. 67-86.

Frances J., Le Lay S., Pizzinat B. (2016), « Des chercheurs en liberté. Le MT180 sur l'établi de la “sociologie (de) garage” », *Carnet Zilsel* : <http://zilsel.hypotheses.org/2608>.

Frayssé O. (2014), « Work and Labour as Metonymy and Metaphor », *tripleC*, 12/2, p. 468-485.

Freud S. ([1905] 1988), *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, Paris, Gallimard.

— ([1908] 2002), *La création littéraire et le rêve éveillé* : [http://classiques.uqac.ca/classiques/freud\\_sigmund/essais\\_psychanalyse\\_appliquee/04\\_creation\\_litteraire/creation\\_litteraire.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/essais_psychanalyse_appliquee/04_creation_litteraire/creation_litteraire.html).

— ([1920] 2002), *Au-delà du principe de plaisir* : [http://classiques.uqac.ca/classiques/freud\\_sigmund\\_2/essais\\_de\\_psychanalyse/Essai\\_1\\_au\\_dela/au\\_dela\\_prin\\_plaisir.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund_2/essais_de_psychanalyse/Essai_1_au_dela/au_dela_prin_plaisir.html).

Gabay S. (2010), « Réguler la pratique théâtrale », *Questes*, 18 : <http://questes.revues.org/661>.

— (2012), « Évolution et persistance d'une condamnation antique », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, 23 : <http://crm.revues.org/12818>.

Gaborieau D. (2012), « “Le nez dans le micro”. Répercussions du travail sous commande vocale dans les entrepôts de la grande distribution alimentaire », *La nouvelle revue du travail*, 1 : <http://nrt.revues.org/240>.

Gagnon J. H. (1987), « Mary M. Birshstein. The mother of Soviet simulation gaming », *Simulation & games*, 18/1, p. 3-12.

Gaïti B. (coord.) (1995), « Transferts disciplinaires. Psychanalyse et sciences sociales. Table ronde introduite par Dominique Memmi et Bernard Pudal », *Politix*, 29, p. 186-221.

Galliker A. (1946), « They exist only on paper, but the 160 flourishing firms this story is about give Swiss youth practical training in the ways of trade », *The Rotarian*, october, p. 31-33.

Gardey D. (2001), *La dactylographe et l'expéditionnaire. Histoire des employés de bureau 1890-1930*, Paris, Belin.

Gaussot L. (2001), « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Le carnet PSY*, 62, p. 22-29.

Gazier B. (2012), « Économie du travail », in A. Bevort, A. Jobert, M. Lallement, A. Mias (dir.), *Dictionnaire du travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. 219-225.

Gebauer G. (2006), « Sens pratique et langage », in H.-P. Müller, Y. Sintomer (dir.), *Pierre Bourdieu, théorie et pratique. Perspectives franco-allemandes*, Paris, la Découverte, p. 63-83 : <https://www.cairn.info/pierre-bourdieu-theorie-et-pratique--9782707146076-page-63.htm>.

Gebauer G., Wulf C. ([1998] 2004), *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, Paris, Anthropos.

Gernet I. (2017), « Travail et répétition : de la souffrance à la créativité », *Cliniques*, 13, p. 72-83.

— (2018), « L'ennui au travail : étape ou obstacle à la sublimation ? », *Cliniques*, 15, p. 81-93.

— (2019), « Présentation sur Winnicott ». Séminaire de l'Institut de psychodynamique du travail, Paris, 19 avril.

Gernet I., Le Lay S. (2011), « S'accommoder des conduites viriles dans les collectifs de travail mixtes. Le cas des éboueurs », in D. Corteel, S. Le Lay (dir.), *Les travailleurs des déchets*, Toulouse, Érès, p. 257-278.

Gibb A., Hannon P. (2005), « Towards the entrepreneurial university ? » : [blog.ub.ac.id/yogidwiatmoko/files/2012/12/gibb\\_hannon.pdf](http://blog.ub.ac.id/yogidwiatmoko/files/2012/12/gibb_hannon.pdf).

Gilbert C., Henry E. (2012), « La définition des problèmes publics : entre publicité et discrétion », *Revue française de sociologie*, 53/1, p. 35-59.

Giraud B. (2018), « L'expertise entre arme de domination patronale et instrument de résistance syndicale. Les consultants dans les restructurations », *Agone*, 62, p. 7-14.

Glucksmann M. A. (2004), « Call configurations : varieties of call centre and divisions of labour », *Work, employment and society*, 18/4, p. 795-811.

Godeau E. (2007), *L'« esprit de corps ». Sexe et mort dans la formation des internes en médecine*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.

Godelier M. (2007), *Au fondement des sociétés humaines. Ce que nous apprend l'anthropologie*, Paris, Albin Michel.

Goetschel J. (2007), « Les Pères de l'Église : la tentation du théâtre », *Études théologiques et religieuses*, 82/3, p. 393-415.

Goffman E. (1952), « On cooling the mark out. Some aspects of adaptation to failure », *Psychiatry*, 15/4, p. 451-463.

— ([1956] 1973), *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Paris, Éditions de Minuit.

Gollac M., Mangemartin V., Moatty F., Saint-Laurent (de) A.-F. (1999), « À quoi sert donc l'informatique ? Revue d'études de cas », in D. Foray, J. Mairesse (éds.), *Innovations et performances. Approches interdisciplinaires*, Paris, Éditions de l'EHESS, p. 77-130.

Gollac M., Volkoff S. (1996), « *Citius, altius, fortius*. L'intensification du travail », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 114, p. 54-67.

Gomes B. (2018), « La plateforme numérique comme nouveau mode d'exploitation de la force de travail », *Actuel Marx*, 63, p. 86-96.

Gould S. J. ([1981] 1997), *La mal-mesure de l'homme*, Paris, Odile Jacob.

Granjon F. (2016), « Bourdieu et le matérialisme marxien » : <https://www.contretemps.eu>.

Greco M., Baldissin N., Nonino F. (2013), « An exploratory taxonomy of business games », *Simulations & gaming*, 44/5, p. 645-682.

Grussi O. (1985), *La vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour*, Paris, Hachette.

Haber S. (2015), « Marx, Foucault et la grande entreprise comme institution centrale du capitalisme », in C. Laval (dir.), *Marx et Foucault*, Paris, La Découverte, p. 309-322.

— (2018), « Actualité et transformation du concept d'exploitation. L'exemple du "travail numérique" », *Actuel Marx*, 63, p. 70-85.

Hamayon R. (2012), *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte.

— (2015a), « Petit pas de côté », *La revue du MAUSS*, 45, p. 75-90.

— (2015b), « Le "jouer" prépare le "faire" (sur l'exemple des Jeux sibériens) », in L. Mermet, N. Zaccāi-Reyners (dir.), *Au prisme du jeu. Concepts, pratiques, perspectives*, Paris, Hermann, p. 13-35.

Haraszti M. (1976), *Salaires aux pièces. Ouvriers dans un pays de l'Est*, Paris, Seuil.

Harribey J.-M. (2017), « La centralité du travail vivant », *Les possibles*, 14,

Hemmasi M., Graf L. A. (1992), « Managerial skills acquisition : A case for using business policy simulations », *Simulation & gaming*, 23/3, p. 298-310.

Henry M. ([1965] 2006), *Philosophie et phénoménologie du corps. Essai sur l'ontologie biranienne*, Paris, Presses universitaires de France.

Hirata H., Kergoat D. (1988), « Rapports sociaux de sexe et psychopathologie du travail », in C. Dejours (dir.), *Plaisir et souffrance dans le travail*, tome 2, Paris, Éditions AOCIP, p. 131-176.

Hirschman A. O. ([1970] 1995), *Défection et prise de parole*, Paris, Fayard.

Holmes S. (2004), « 'But this time you choose !' Approaching the 'interactive' audience in reality TV », *International journal of cultural studies*, 7/2, p. 213-231.

Hughes E. C. ([1951] 1996), « Le travail et le soi », in E. C. Hughes, *Le regard sociologique. Essais choisis*, Paris, École des hautes études en sciences sociales, p. 75-85.

Huizinga J. ([1938] 1951), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

Ichikawa A. (2008), « Early Japanese gaming simulation efforts », *Developments in business simulation and experiential learning*, 35, p. 289-298.

Jacquot L., Volery I. (2019), « Le travail dans la peau. Les figures du corps de la sociologie du travail contemporaine », *La nouvelle revue du travail*, 14 : <https://journals.openedition.org/nrt/4541>.

Jaeger C. (2002), « L'impossible évaluation du travail des téléopérateurs. Le cas de deux centres d'appel », *Réseaux*, 114, p. 51-90.

Jeanjean A. (1998), *Basses œuvres. Ethnologie d'un réseau technique urbain : les égouts de Montpellier*, thèse de doctorat en ethnologie, Paris, Université Paris V.

Jeanpierre L. (2018), « Voyage au bout de l'enfer. Une lecture de "Hell is truth seen too late" de Philip Mirowski », *Zilsel*, 3, p. 207-223.

Jehel S. (2018), « Le jeu de télé réalité comme fabrique du consentement aux principes du travail néolibéral », *Travailler*, 39, p. 81-100.

Joly M. (2010), « Présentation », in N. Elias, *Au-delà de Freud. Sociologie, psychologie, psychanalyse*, Paris, La Découverte, p. 5-29.

— (2012), *Devenir Norbert Elias. Histoire croisée d'un processus de reconnaissance scientifique : la réception française*, Paris, Fayard.

Jones K. (1986), « Simulations and anxiety related to public speaking », *Simulations & games*, 17/3, p. 327-344.

Jones B., Iredale N. (2010), « Enterprise education as pedagogy », *Education and training*, 52/1, p. 7-19.

Journeaux I. (1993), « Le jeu à travers les romanciers français et anglais du XVIII<sup>e</sup> siècle », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, 40/1, p. 49-85.

Kalberg S. (2010), *Les valeurs, les idées et les intérêts. Introduction à la sociologie de Max Weber*, Paris, La Découverte.

Keys J. B. (1997), « Strategic management games : A review », *Simulation & gaming*, 28/4, p. 395-422.

Kidder J. L. (2006), « “It’s the job that I love” : Bike messengers and edgework », *Sociological forum*, 21/1, p. 31-54.

Kinnie N., Hutchinson S., Purcell J. (2000), « “Fun and surveillance” : the paradox of high commitment management in call centres », *International journal of human resource management*, 11/5, p. 967-985.

Kinzie M. B., Joseph D. R. D. (2008), « Gender differences in game activity preferences of middle school children : Implications for educational game design », *Educational technology research and development*, 56/5-6, p. 643-663.

Klabbers J. H. G. (2001), « The emerging field of simulation & gaming : Meanings of a retrospect », *Simulation & gaming*, 32/4, p. 471-480.

— (2009), « Terminological ambiguity. Game and simulation », *Simulation & gaming*, 40/4, p. 446-463.

Klasson C. R. (1964), « Business gaming : A progress report », *The Academy of management*, 7/3, p. 175-188.

Kocyba H. (2007), « Reconnaissance, subjectivisation, singularité », *Travailler*, 18, p. 103-118.

Korczynski M. (2003), « Communities of coping : collective emotional labour in service work », *Organization*, 10/1, p. 55-79.

Kosmann R. (2010), « Perruque et bricolage ouvrier », in F. Odin, C. Thuderoz (éd.), *Des mondes bricolés ? Arts et sciences à l'épreuve de la notion de bricolage*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, p. 159-174.

Kücklich J. (2005), « Precarious playbour: modders and the digital games industry », *Fibreculture journal*, 5 : <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry>.

Lachmann R. (2018), « What is capitalism ? Explaining origins and dynamics », *Revue internationale de philosophie*, 285, p. 223-241.

Lagueux M. (1989), « Le néolibéralisme comme programme de recherche et comme idéologie », *Cahiers d'économie politique*, 16-17, p. 129-152.

Lallement M. (2007), *Le travail. Une sociologie contemporaine*, Paris, Gallimard.

Lambelet A. (2003), « Un ethnologue en entreprise : entre séduction et révélation », *ethnographiques.org*, 3 : <http://www.ethnographiques.org/2003/Lambelet>.

Langaney A., Clottes J., Guilaine J., Simonnet D. (1998), *La plus belle histoire de l'homme*, Paris, Seuil.

Langton N. H., Addinall E., Ellington H. I., Percival F. (1980), « The value of simulations and games in the teaching of science », *European journal of education*, 15/3, p. 261-270

Laplanche J. ([1987] 2008), *Nouveaux fondements pour la psychanalyse*, Paris, Presses universitaires de France.

— (2003), « Le genre, le sexe, le sexual », *Libres cahiers pour la psychanalyse*, automne, p. 69-103.

Laplanche J., Pontalis J.-B. ([1967] 1997), *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, Presses universitaires de France.

Le Cam J.-L. (2009), « L’histoire de l’éducation en Allemagne avant les Lumières », *Histoire de l’éducation*, 121 : <http://histoire-education.revues.org.inshs.bib.cnrs.fr/1824>.

Le Feuvre N. (2008), « La féminisation des anciens “bastions masculins” : enjeux sociaux et approches sociologiques », in Y. Guichard-Claudic, D. Kergoat, A. Vilbrod (dir.), *L’inversion du genre. Quand les métiers masculins se conjuguent au féminin... et réciproquement*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 307-323.

Le Lay S. (2001), « Une “société civile” à la recherche d’une légitimité politique : à propos de Millau », *L’Homme et la Société*, 140-141, p. 207-216.

— (2004), *Autonomie individuelle et précarisation. Dispositifs publics et souffrance sociale en classes populaires*, thèse de sociologie, Saint-Denis, Université Paris 8.

— (2005), « La division sexuelle et sociale du travail dans les métiers de la coiffure », « Métiers et transformations du travail : approches interdisciplinaires », *Travaux et documents*, 28, p. 25-40.

— (2006), « Division sexuelle du travail et “servitude involontairement volontaire”. Le poids des processus de naturalisation dans l’intériorisation de la domination sociale. L’exemple de la coiffure », in J.-P. Durand, M.-C. Le Floch (dir.), *La question du consentement au travail. De la servitude volontaire à l’implication contrainte*, Paris, L’Harmattan, p. 185-195.

— (2007a), « Précarisation salariale et souffrance sociale : une transformation de la gouvernementalité des classes populaires », *¿ Interrogations ? - Revue pluridisciplinaire en sciences de l’homme et de la société*, 4 : <http://www.revue-interrogations.org/Precarisation-salariale-et>.

— (2007b), « L’approche configurationnelle. Une ambition théorique soucieuse de la complexité empirique », in J.-P. Durand, W. Gasparini (coord.), *Le travail à l’épreuve des paradigmes sociologiques*, Toulouse, Octarès, p. 187-198.

- (2009a), « Précarisation sociale : lorsque les questions de santé s’invitent dans l’analyse de l’organisation du travail », *Mouvements*, 60, p. 130-137.
- (2009b), « Contribution à une approche archéologique de la précarisation sociale », in B. Appay et S. Jefferys (dir.), *Restructurations, précarisation et valeurs*, Toulouse, Octarès, p. 117-128.
- (2010), « Les conflits de pouvoir comme obstacles à l’appropriation d’un outil technologique en formation professionnelle », *Revue française de sociologie*, 51/1, p. 85-120.
- (2012), « Le travail de Norbert Elias peut-il renforcer les liens entre sociologie et psychodynamique du travail ? À propos de *Au-delà de Freud. Sociologie, psychologie, psychanalyse* », *Travailler*, 27, p. 143-156.
- (2013), « Des pratiques ouvrières ludiques aux dispositifs managériaux ludistes : vers une instrumentalisation du jeu dans le travail », *Nouvelle revue du travail*, 2 : <http://nrt.revues.org/702>.
- (2014a), « Enseignements empiriques et éthiques d’une biffe sociologique parmi les éboueurs parisiens », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 205, p. 120-131.
- (2014b), « La “production scientifique” au prisme du travail des secrétaires de rédaction des revues académiques. Quelques remarques à propos de la division du travail dans la recherche », *¿ Interrogations ? - Revue pluridisciplinaire en sciences de l’homme et de la société*, n°18, 2014, <http://www.revue-interrogations.org/La-production-scientifique-au>.
- (2015a), « Être éboueur-e à Paris », *Travail, genre et sociétés*, 33, p. 105-121.
- (2015b), « Le corps en-jeu-x. Réflexions provisoires sur la place des pratiques ludiques dans la sexualité des corps au travail ». Communication à la journée d’étude internationale « Corps, travail & genre », CRESPPA-GTM, Paris, 16 décembre.
- (2016a), « La santé au travail face au *New public management*. Où est la confiance ? », in S. Agulhon, F. Guarnieri, S. Perseil, Y. Pesqueux (dir.), *La confiance en questions*, Paris, L’Harmattan, p. 67-82.
- (2016b), « *L’homo detritus* fait-il de la politique ? Quelques réponses sous forme de mégots de cigarettes », *Mouvements*, 87, p. 25-35.

Le Lay S., Corteel D. (2014), « La mise en prescription parisienne de l’idéal de propreté. Quelle méthode ? Quels effets ? », *Nouvelle revue du travail*, 4 : <http://nrt.revues.org/1624>.

Le Lay S., Pentimalli B. (2013), « Enjeux sociologiques d’une analyse de l’humour au travail : le cas des agents d’accueil et des éboueurs », *Travailler*, 29, p. 141-181.

Le Lay S., Pizzinat B., Frances J. (2017), « “Candidats du MT180®, Soyez fun et sexy”. Un “dispositif spectaculaire” au service de la gamification du champ académique », in E. Savignac, Y. Andonova, P. Lénéel, A. Monjaret, A. Seurrat (dir.), *Le travail de la gamification. Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail*, Bruxelles, Peter Lang, p. 73-91.

Le Lay S., Rolo D. (2017), « Ce que le néolibéralisme fait au travail : une étude de cas en centre d’appels téléphoniques », *Terrains-Théories*, 6 : <http://teth.revues.org/905#ftn7>.

Le Maner-Idrissi G., Renault L. (2006), « Développement du “schéma de genre” : une asymétrie entre filles et garçons ? », *Enfance*, 58/3, p. 251-265.

Le Masne P. (2002), « La rupture de Carl Menger avec l’économie classique », *L’Économie politique*, 14, p. 96-112.

LeBlanc A. G., Chaput J.-P. (2016), « Pokémon Go : A game changer for the physical inactivity crisis ? », *Preventive medicine*, 101 : <http://dx.doi.org/10.1016/j.ypmed.2016.11.012>.

Lecerle F., Thouret C. (2019), « Introduction », *Littératures classiques*, 98, p. 5-12.

Lecomte J. (2012), « Est-il justifié de parler de psychologie positive ? », *Les cahiers internationaux de psychologie sociale*, 93, p. 21-36.

Lemke T. (2004), « “Marx sans guillemets” : Foucault, la gouvernementalité et la critique du néolibéralisme », *Actuel Marx*, 36, p. 13-26.

Lemozy Laffont F. (2018), « Les dimensions temporelles de l’expérience de coursier à vélo ». Communication au colloque international « Work and employment in the era of platform capitalism », Paris, Université Paris Dauphine, 5 juin.

Lénéel P., Savignac E. (2014), « Le jeu de rôles au travail : usages patronal et salarial du jeu », Actes du colloque « Travail et loisirs ou comment le travail se transforme par et dans le divertissement et comment le divertissement se requalifie en travail », CELSA/Sorbonne, 11-13 juin, p. 125-133.

Lenormand M., « Le jeu et les jeux dans la clinique de l'enfant », *Le journal des psychologues*, 299, p. 33-37.

Lever J. (1976), « Sex differences in the games children play », *Social problems*, 23/4, p. 478-487.

— (1978), « Sex differences in the complexity of children's play and games », *American sociological review*, 43/4, p. 471-483.

Lévi-Strauss C. (1962), *La pensée sauvage*, Paris, Plon.

Lignier W., Lomba C., Renahy N. (2012), « La différenciation sociale des enfants », *Politix*, 99, p. 11-21.

Lignier W., Pagis J. (2012), « Quand les enfants parlent l'ordre social. Enquête sur les classements et jugements enfantins », *Politix*, 99, p. 23-49.

Lilti A. (2001), « Sociabilité mondaine, sociabilité des élites ? Les salons parisiens dans la seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle », *Hypothèses*, 1, p. 99-107.

Linhardt D. (2001), « Le procès fait au Procès de civilisation. À propos d'une récente controverse allemande autour de la théorie du processus de civilisation de Norbert Elias », *Politix*, 55, p. 151-181.

Linhart R. (1978), *L'établi*, Paris, Éditions de Minuit.

Lojkine J. (2002), « Pour une sociologie du capital », in J. Lojkine (dir.), *Les sociologies critiques du capitalisme*, Paris, Presses universitaires de France, p. 43-68.

Lopes M. C., Fialho F. A. P., Cunha C. J. C. A., Niveiros S. I. (2013), « Business games for leadership development : A systematic review », *Simulation & Gaming*, 44/4, p. 523-543.

Loroux N. ([1992] 2004), « Éloge de l'anachronisme en histoire », *CLIO, Histoire, Femmes et Sociétés & EspacesTemps*, 87-88, p. 127-139.

Löwy M. (2013), *La cage d'acier. Max Weber et le marxisme wébérien*, Paris, Stock.

Luc J.-N. (1993), « Salle d'asile contre jardin d'enfants. Les vicissitudes de la méthode Fröbel en France (1855-1887) », *Paedagogica historica : international journal of the history of education*, 29/2, p. 433-458.

Lüdtke A. (1996), « Ouvriers, *Eigensinn* et politique dans l'Allemagne du XX<sup>e</sup> siècle », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 113, p. 91-101.

Lund A. (2014), « Playing, gaming, working and labouring : Framing the concepts and relations », *TripleC*, 12/2, p. 735-801.

Maccoby M. (1976), *The Gamesman : The new corporate leaders*, New York, Simon and Schuster.

Macpherson C. B. ([1962] 1971), *La théorie politique de l'individualisme possessif de Hobbes à Locke*, Paris, Gallimard.

Margolin J.-C. (1966), *Érasme. Declamatio de pueris statim ac liberaliter instituendis. Étude critique, traduction et commentaire*, Genève, Librairie Droz.

Marquis N. (2016), « Performance et authenticité, changement individuel et changement collectif : une perspective sociologiques sur quelques paradoxes apparents du “développement personnel” », *Communication et management*, 13/1, p. 47-62.

Martin L. (2018), *L'usage des serious games en entreprise. Récréation ou instrumentalisation managériale ?*, Toulouse, Érès.

Maruani M., Reynaud E. ([1993] 2001), *Sociologie de l'emploi*, Paris, La Découverte.

Mauss M. ([1934] 2008), « Les techniques du corps », in M. Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, p. 363-386.

Méda D., Schor J. (1997), *Travail (une révolution à venir)*, Paris, Éditions Mille et une nuits/Arte éditions.

Mehl J.-M. (2009), « Les jeux au Moyen Âge », *Jeux de princes, jeux de vilains*, Bibliothèque nationale de France : <http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/02.htm>.

Memmi D., Raveneau G., Taïeb E. (dir.) (2016), *Le social à l'épreuve du dégoût*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

Menger P.-M. (2009), *Le travail créateur. S'accomplir dans l'incertain*, Paris, Seuil/Gallimard.

Merlin R. (1859), « Nouvelles recherches sur l'origine des cartes à jouer », *Revue archéologique*, 16/1, p. 282-309.

Mermet L. (2015), « Le jeu, paradigme de l'action réfléchie », in L. Mermet, N. Zaccari-Reyners (dir.), *Au prisme du jeu. Concepts, pratiques, perspectives*, Paris, Hermann, p. 287-308.

Michel J. W., Tews M. J., Allen D. G. (2019), « Fun in the workplace : A review and expanded theoretical perspective », *Human resource management review*, 29, p. 98-110.

Michon F. (2012), « Emploi », in A. Bevort, A. Jobert, M. Lallement, A. Mias (dir.), *Dictionnaire du travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. 240-246.

Miles (Jr) W. G., Biggs W. D., Schubert J. N. (1986), « Student perceptions of skill acquisition through cases and a general management simulation », *Simulation & games*, 17/1, p. 7-24.

Millet M., Thin D. (2012), « L'ambivalence des parents de classes populaires à l'égard des institutions de remédiation scolaire. Le cas des dispositifs relais », *Sociétés contemporaines*, 86, p. 59-83.

Mirowski P. (2018), « Hell is truth seen too late », *Zilsel*, 3, p. 146-180.

Mirvis P. H., Hall D. T., 1994, « Psychological success and the boundaryless career », *Journal of organizational behavior*, 15, p. 365-380.

Molinier P. (1994), « Le travail entre souffrance des patients et souffrance des soignants », *L'information psychiatrique*, 4, p. 336-342.

— (2000), « Virilité défensive, masculinité créatrice », *Travail, genre et sociétés*, 3, p. 25-44.

— (2004), « Psychodynamique du travail et rapports sociaux de sexe », *Travail et emploi*, 97, p. 79-91.

— (2015), « Histoire de la vieille bouchère et autres récits. L'autodérision et la création du semblable dans le travail de soin », *Champ psy*, 67, p. 133-145.

Molinier P., Welzer-Lang D. (2000), « Féminité, masculinité, virilité », in H. Hirata, F. Laborie, H. Le Doaré, D. Senotier (coord.), *Dictionnaire critique du féminisme*, Paris, Presses universitaires de France, p. 71-76.

Monnot C. (2009), *Petites filles d'aujourd'hui*, Paris, Autrement : <https://www.cairn.info/petites-filles-d-aujourd-hui--9782746712294>.

Morère P. (2005), « L'idée d'éducation chez Locke et ses fondements empiriques », *XVII-XVIII. Revue de la société d'études anglo-américaines des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles*, 61, p. 71-92.

Mosse G. L. (1978), « Norbert Elias and The Civilizing Process », *New German Critique*, Fall, p. 178-183.

Mulholland K. (2002), « Gender, emotional labour and teamworking in a call centre », *Personnel review*, 31/3, p. 283-303.

Mussou A., Tabard L. (2010), « La règle du jeu au Moyen Âge : “On ne peut bien sans règle ouvrir” », *Questes*, 18 : <http://questes.revues.org/662#ftn6>.

Navaud G. (2019), « La théâtraphobie impériale (II<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> s.) entre platonisme et christianisme », *Littératures classiques*, 98, p. 13-28.

Nawrotzki K. D. (2006), « Froebel is dead ; Long live Froebel ! The national Froebel foundation and English education », *History of Education*, 35/2, p. 209-223.

Nelson M. J. (2012), « Soviet and American precursors to the gamification of work », *MindTrek*, October 3-5 : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.463.8725&rep=rep1&type=pdf>.

Nizet J., Rigaux N. (2005), *La sociologie de Erving Goffman*, Paris, La Découverte.

Ogien A. (2013), *Désacraliser le chiffre dans l'évaluation du secteur public*, Versailles, Quæ.

Olivier de Sardan J.-P. (2000), « Le “je” méthodologique. Implication et explicitation dans l'enquête de terrain », *Revue française de sociologie*, 41/3, p. 417-445.

Oualhaci A. (2019), « Enfiler les gants de la respectabilité. Accumulation et usages du capital culturel dans les quartiers populaires (France/États-Unis) », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 228, p. 56-75.

Owler K., Morrison R., Plester B. (2010), « Does fun work ? The complexity of promoting fun at work », *Journal of management & organization*, 16/3, p. 338-352.

Partridge S. E., Sculli D. (1982), « Management skills and business games », *Simulation & games*, 13/2, p. 165-177.

Pellegrini A. D., Kato K., Blatchford P., Baines E. (2002), « A short-term longitudinal study of children's playground games across the first year of school : Implications for social competence and adjustment to school », *American educational research journal*, 39/4, p. 991-1015.

Peneff J. (2009), *Le goût de l'observation. Comprendre et pratiquer l'observation participante en sciences sociales*, Paris, La Découverte.

Pépin M. (2011), « L'entrepreneuriat en milieu scolaire : de quoi s'agit-il ? », *McGill Journal of education*, 46/2, p. 303-326.

Pialoux M. (1995), « L'ouvrière et le chef d'équipe ou comment parler du travail », *Travail et emploi*, 62, p. 4-39.

Pillon T., Vatin F. (2007), *Traité de sociologie du travail*, Toulouse, Octarès.

Pitou F. (2000), « Les pratiques de divertissement à Laval au XVIII<sup>e</sup> siècle », *Histoire urbaine*, 1, p. 87-104.

Plamper J. (2017), « Les discours de l'anthropologie », in A. Corbin, J.-J. Courtine, G. Vigarello (dir.), *Histoire des émotions. 3. De la fin du XIX<sup>e</sup> siècle à nos jours*, Paris, Seuil, p. 13-36.

Plane J.-M. (2000), *La gestion des ressources humaines*, Paris, Flammarion.

Potiron M. (2017), *Psychodynamique du plaisir et de la souffrance au travail dans le métier de comédiens : clinique d'un travail artistique et psychanalyse*, thèse de psychologie, Paris, Université Paris Descartes.

— (2018), « Jouer comme travail : le travail de jeu de comédien », *Travailler*, 39, p. 101-122.

Poulin-Dubois D., Serbin L. (2006), « La connaissance des catégories de genre et des stéréotypes sexués chez le jeune enfant », *Enfance*, 58/3, p. 283-292.

Proctor R. N. ([2012] 2014), Golden Holocaust. *La conspiration des industriels du tabac*, Paris, Équateurs.

Prud'homme Julien, Gingras Y. (2015), « Les collaborations interdisciplinaires : raisons et obstacles », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 210, p. 40-49.

Pulman B. (2012), « Contribution à l'histoire des débats sociologie/psychanalyse. Westermarck, Durkheim et Freud face à "l'horreur de l'inceste" », *Revue française de sociologie*, 53/4, p. 623-649.

Py G. (1992), « La fortune de l'*Émile* et la rénovation pédagogique au siècle des Lumières », *Paedagogica historica : international journal of the history of education*, 28/1, p. 35-59.

Quijoux M. (2015a), « Les structures sociales du travail : Bourdieu et le salariat algérien », in M. Quijoux (dir.), *Bourdieu et le travail*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 25-40.

— (2015b), « La fabrique du travailleur : reproduction sociale, habitus et champ », in M. Quijoux (dir.), *Bourdieu et le travail*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 41-63.

— (2015c), « Le travail entre domination et rationalisation », in M. Quijoux (dir.), *Bourdieu et le travail*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 65-79.

Rabardel P. (1995), *Les hommes et les technologies. Approche cognitive des instruments contemporains*, Paris, Armand Colin.

Randel J. M., Morris B. A., Wetzel C. D., Whitehill B. V. (1992), « The effectiveness of games for educational purposes : A review of recent research », *Simulation & gaming*, 23/3, p. 261-276.

Rasera F., Renahy N. (2013), « Virilités : au-delà du populaire », *Travail, genre et sociétés*, 29, p. 169-173.

Regourd Laizeau M. (2017), « La psychologie positive : changement de paradigme ou nouvelle psychologie ? », *Le journal des psychologues*, 346, p. 22-26.

Remus W. (1977), « Who likes business games ? », *Simulation & games*, 8/4, p. 469-480.

Remus W., Jenner S. (1981), « Playing business games. Expectations and realities », *Simulation & games*, 12/4, p. 480-488.

Renault E. (2017a), *Reconnaissance, conflit, domination*, Paris, CNRS éditions.

— (2017b), « Héritages et actualité de la critique immanente du travail », in A. Cukier (dir.), *Travail vivant et théorie critique. Affects, pouvoir et critique du travail*, Paris, Presses universitaires de France, p. 59-84.

— (2018), « Ressources, problèmes et actualité du concept d'exploitation », *Actuel Marx*, 63, p. 13-31.

Revel J. (1986), « Les usages de la civilité », in P. Ariès, G. Duby (dir.), *Histoire de la vie privée. 3. De la Renaissance aux Lumières*, Paris, Seuil, p. 169-209.

Roberts J. M., Sutton-Smith B. (1962), « Child training and game involvement », *Ethnology*, 1/2, p. 166-185.

Robichaud P. (2016), « Jouer Louis XIV. Les *Jeux de cartes* de Desmarets de Saint-Sorlin ». Communication au colloque « L'enfance sous l'Ancien Régime (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècles) », Créteil, Université Paris Est-Créteil.

Robinson D. T., Smith-Lovin L. (2001), « Getting a laugh : Gender, status and humor in task discussions », *Social forces*, 80/1, p. 123-158.

Rodrigues S. B., Collinson D. L. (1995), « “Having fun” ? : Humour as resistance in Brazil », *Organization Studies*, 16/5, p. 739-768.

Rolo D. (2013), *Contraintes organisationnelles, distorsion de la communication et souffrance éthique : le cas des centres d'appels téléphoniques*, Thèse de doctorat de psychologie du travail, Paris, Conservatoire National des Arts et Métiers.

— (2015), *Mentir au travail*, Paris, Presses universitaires de France.

Rolo D., Le Lay S. (2015), « Rendre service ou vendre du service ? Le travail dans un centre d'appels téléphoniques », in C. Dejours, *Le choix. Souffrir au travail n'est pas une fatalité*, Paris, Bayard, p. 47-70.

Rosental C. (2009), « Anthropologie de la démonstration », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3/2, p. 233-252.

Rouche M. (1985), « Haut Moyen Âge », in P. Ariès, G. Duby (dir.), *Histoire de la vie privée. 1. De l'Empire romain à l'an mil*, Paris, Seuil, p. 403-499.

Roussel M. (2014), « L'usine du début des années 1930, antre de domination exaltée et de rébellion tempérée », *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique*, 125, p. 49-68.

Roy D. ([1947] 2006), « Deux formes de freinage dans un atelier d'usinage. Respecter un quota et tirer au flan », in D. Roy, *Un sociologue à l'usine*, Paris, La Découverte (Classiques), p. 37-69.

— ([1953] 2006), « Satisfaction au travail et gratification sociale procurées dans la réalisation de quotas de production », in D. Roy, *Un sociologue à l'usine*, Paris, La Découverte, p. 71-86.

— ([1959] 2006), « “L'heure de la banane”. La satisfaction dans le travail et l'interaction libre », in D. Roy, *Un sociologue à l'usine*, Paris, La Découverte, p. 155-187.

Rueff O. (2008), « Où en sont les “game studies” ? », *Réseaux*, 151, p. 139-166.

Russell B. (2008), « Call centres : a decade of research », *International Journal of Management Reviews*, 10/3, p. 195-219.

Saint-Hillier P. (2008), « Le geste perturbé : interactions d'évitement ratées entre éboueurs et circulants », communication au séminaire Professions, Réseaux, Organisations (CMH), Paris, 20 février.

Sanchez C. (2014), *Les livres de jeux aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : une typologie des lecteurs joueurs*, mémoire de Master 1, Lyon, Université Lumière Lyon 2/École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques.

Savignac E. (2017a), *La gamification du travail. L'ordre du jeu*, Londres, ISTE Éditions.

— (2017b), « La gamification du travail ou les mécaniques du jeu au travail », in E. Savignac, Y. Andonova, P. Lénéel, A. Monjaret, A. Seurrat (dir.), *Le travail de la gamification. Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail*, Bruxelles, Peter Lang, p. 17-33.

Savignac E., Andonova Y., Lénéel P., Monjaret A., Seurrat A. (dir.) (2017), *Le travail de la gamification. Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail*, Bruxelles, Peter Lang.

Schärer M. E. (2003), « La pédagogie fröbelienne dans l'éducation préscolaire en Suisse romande : 1860-1914 », *Revue suisse des sciences de l'éducation*, 25/2, p. 287-307.

Schwartz O. (1998), *La notion de « classes populaires »*, Habilitation à diriger des recherches en sociologie, Université de Versailles-Saint-Quentin-en-Yvelines.

Seaborn K., Fels D. I. (2014), « Gamification in theory and action : A survey », *International journal human-computer studies*, 74, p. 14-31.

Sennett R. ([2008] 2010), *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel.

Sestier C. (2010), « Méthode d'étude de la retouche des outils sur lames de silex pressigiennes », *ArcheoSciences*, 34, p. 9-24.

Sigaut F. ([1989] 2004), « Folie, réel et technologie. À propos de Philippe Bernardet, *Les dossiers noirs de l'internement psychiatrique*, Paris, Fayard, 1989 », *Travailler*, 12, p. 117-130.

Silva H. (2013), « La “gamification” de la vie : sous couleur de jouer ? », *Sciences du jeu*, 1 : <http://sdj.revues.org/261>.

Soares A. (2000), « Au cœur des services : les larmes au travail », *Pistes*, 2/2 : <http://journals.openedition.org/pistes/3819>.

Solomon G. T., Weaver K. M., Fernald L. W. Jr (1994), « A historical examination of small business management and entrepreneurship pedagogy », *Simulation & gaming*, 25/3, p. 338-352.

Sorignet P.-E. (2010), *Danser. Enquête dans les coulisses d'une vocation*, Paris, La Découverte.

— (2014), « Le métier de danseur. Retour sur une enquête », *Staps*, 103, p. 119-131.

Stevens H. (2011), « De l'intervention psychosociologique au “développement personnel” dans l'entreprise. Esquisse d'une généalogie des relations entre management et psychologie en France », *Regards sociologiques*, 41-42, p. 57-74.

— (2012), « Autonomie récusée, autonomie fabriquée. Informaticiens à l'épreuve de l'Entreprise de Soi », *Genèses*, 87, p. 90-112.

Stiegler B. (2019), *“Il faut s'adapter”. Sur un nouvel impératif politique*, Paris, Gallimard.

Stoll C. S., Inbar M. (1970), « Games and socialization : An exploratory study of race differences », *The sociological quarterly*, 11/3, p. 374-381.

Sugarman J. (2015), « Neoliberalism and psychological ethics », *Journal of theoretical and philosophical psychology*, 35/2, p. 103-116.

Sutton-Smith B. (2008), « Play theory. A personal journey and new thoughts », *American journal of play*, 1/1, p. 82-125.

Sutton-Smith B., Rosenberg B. G., Morgan E. F. Jr (1963), « Development of sex differences in play choices during preadolescence », *Child development*, 34/1, p. 119-126.

Tarragoni F. (2015), « Jeu, matérialité et politique chez Walter Benjamin », *Tracés*, 28 : <https://journals.openedition.org/traces/6216>.

Taylan F. (2015), « Une histoire “plus profonde” du capitalisme », in C. Laval (dir.), *Marx et Foucault*, Paris, La Découverte, p. 19-28.

Taylor P., Bain P. (1999), « “An assembly line n the head” : work and employee relations in the call centre », *Industrial relations journal*, 30/2, p. 101-117.

Terrail J.-P. (2002), *De l'inégalité scolaire*, Paris, La Dispute.

Tessier H. (2004), « Empathie et intersubjectivité. Quelques positions de l'école intersubjectiviste américaine en psychanalyse », *Revue française de psychanalyse*, 68/3, p. 831-851.

— (2007), « Pulsion et subjectivité », *Libres cahiers pour la psychanalyse*, 15, p. 129-147.

Thibault A. (2016), « Les trois corps de l'acteur. Ethnographie des auditions d'une école de théâtre britannique d'élite », *Genèses*, 103, p. 72-95.

Thomasset C. (2011), « Le médiéval, la force et le sang », in A. Corbin, J.-J. Courtine, G. Vigarello (dir.), *Histoire de la virilité. I. L'invention de la virilité. De l'Antiquité aux Lumières*, Paris, Seuil, p. 139-178.

Thompson E. P. ([1963] 1988), *La formation de la classe ouvrière anglaise*, Paris, Seuil.

Thouroude L. (2010), « L'école maternelle : une école de l'entre-deux », *Carrefours de l'éducation*, 30, p. 43-55.

Touzet L., Corbeil P. (2015), « Vital Roux, forgotten forerunner of modern business games », *Simulation & gaming*, 46/1, p. 19-39.

Trémel L. (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.

Triclot M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

Valeyre A. (2006), « Conditions de travail et santé au travail des salariés de l'Union européenne : des situations contrastées », *Document de travail CEE*, 73, novembre.

Van den Broek D. (2004), « “We have the values” : customers, control and corporate ideology in call centre operations », *New technology, work and employment*, 19/1, p. 2-13.

Veyne P. (1978), « La Famille et l’amour sous le Haut-Empire romain », *Annales. Économies, sociétés, civilisations*, 33/1, p. 3-23.

Vidal C., Benoit-Browaëys D. (2005), *Cerveau, sexe & pouvoir*, Paris, Belin.

Vieugué J., Mirabaud S., Regert M. (2008), « Contribution méthodologique à l’analyse fonctionnelle des céramiques d’un habitat néolithique : l’exemple de Kovačevo (6 200-5 500 av. J.-C., Bulgarie) », *ArcheoSciences*, 32, p. 99-113.

Vigarello G. (2004), *Histoire de la beauté. Le corps et l’art d’embellir de la renaissance à nos jours*, Paris, Seuil.

— (2013), « La virilité et ses “crises” », *Travail, genre et sociétés*, 29, p. 153-160.

Voirol O. (2013), « Culture et émancipation », in A. Cukier, F. Delmotte, C. Lavigne (dir.), *Émancipation, les métamorphoses de la critique sociale*, Bellecombes-en-Bauges, Éditions du Croquant, p. 285-324.

— (2017), « Le travail de culture. Retour sur Marcuse ». Communication au colloque « Travail, psychanalyse et théorie critique », Paris, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne/Université Paris 5/Université Paris Nanterre, 20 avril.

Volkoff S. (2006), « “Montrer” la pénibilité: le parcours professionnel des éboueurs », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 163, p. 62-71.

Voswinkel S. ([2003] 2007), « L’admiration sans appréciation. Les paradoxes de la double reconnaissance du travail subjectivisé », *Travailler*, 18, p. 59-87.

Wacquant L. (2010), « L’habitus comme objet et méthode d’investigation. Retour sur la fabrique du boxeur », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 184, p. 108-121.

— (2015), « Les trois corps du pugiliste », *Sciences sociales et sport*, 8, p. 21-50.

Warren S., Fineman S. (2007) « 'Don't get me wrong, it's fun here, but...' Ambivalence and paradox in a 'fun' work environment », in R. Westwood, C. Rhodes (eds), *Humour, work and organization*, New York (NY), Routledge, p. 92-112.

Watkins H. R. (1959), « Business games in business », *Operational research*, 10/4, p. 228-244.

Weber M. ([1904-1905] 1967), *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Plon.

Weisbuch C. (1996), « Les Doctoriales® de la défense », *Formation par la recherche*, 53, p. 6-7.

Wendling T. (2017), « La critique fait la gloire du jeu », *SociologieS* : <http://sociologies.revues.org/6038>.

Werbach K., Hunter D. (2012), *For the win : How game thinking can revolutionize your business*, Philadelphia (PA), Wharton Digital Press.

Winnicott D. W. ([1971] 1975), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

Wisner A. (1990), « Ergonomie et psycho-pathologie du travail », *Prévenir*, 20, p. 65-73.

Witkowski N. (1997), « Claude Weisbuch, militaro-industriel sans complexe », *La Recherche*, 299, p. 24-25.

Wolfe J. (1985), « The teaching effectiveness of games in collegiate business courses. A 1973-1983 update », *Simulation & games*, 16/3, p. 251-288.

— (1993), « A history of business teaching games in English-speaking and post-socialist countries : The origination and diffusion of a management education and development technology », *Simulation & gaming*, 24/4, p. 446-463.

— (1997), « The effectiveness of business games in strategic management course work », *Simulation & gaming*, 28/4, p. 360-376.

Wolfe J., Teach R. (1987), « Three down-loaded mainframe business games : A review », *The Academy of management review*, 12/1, p. 181-192.

Wolkowitz C. (2006), *Bodies at work*, London, Sage publications.

Zabban V. (2012), « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 173-174, p. 137-176.

Zalio P.-P. (2005), *Mondes patronaux et territoires. Esquisse d'une théorie sociologique de l'entrepreneur*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Institut d'études politiques de Paris.

Zárate Guerrero G. (2018), « Le mytho-symbolique dans les fantaisies et récits parentaux en périnatalité », in C. Dejours, H. Tessiers (dir.), *Laplanche et la traduction : une théorie inachevée. Le mytho-symbolique : aide ou obstacle à la traduction ?* Paris, Presses universitaires de France, p. 55-73.

Zegaï M. (2010), « La mise en scène de la différence des sexes dans les jouets et leurs espaces de commercialisation », *Cahiers du genre*, 49, p. 35-54.

Zollinger M. ([1999] 2002), « “Bonne fortune, galanterie et jeu sont fort souvent capricieux”. Stabilité et crise des rôles sexués dans le jeu à l'époque moderne », *Clio. Femmes, genre histoire*, 16 : <http://clio.revues.org/180>.

### ***Sources historiques***

Barbeyrac J. (1709a), *Traité du jeu, où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matière. Tome premier*, Amsterdam, Pierre Humbert. Source : [gallica.bnf.fr](http://gallica.bnf.fr).

— (1709b), *Traité du jeu, où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matière. Tome second*, Amsterdam, Pierre Humbert. Source : [gallica.bnf.fr](http://gallica.bnf.fr).

Bonneau A. (1877), « Des livres de civilité depuis le XVI<sup>e</sup> siècle », in Érasme, *La civilité puérile*, Paris, Isidore Lisieux Éditeur, p. V-LV.

Comenius J. A. ([1634] 1898), *La Porte d'Or de la langue française*, trad. et avant-propos de C. Vernier, Autun. Source : [gallica.bnf.fr](http://gallica.bnf.fr).

Compayré G. (1904), « Préface », in J. Locke, *Quelques pensées sur l'éducation*, Paris, Librairie Hachette et compagnie, p. I-XXXIII.

Dusaulx J. (1779), *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours. Seconde partie*, Paris, Imprimerie de Monsieur. Source : gallica.bnf.fr.

Érasme ([1522-1533] 1875a), *Les Colloques. Tome 1*, Paris, Librairie des bibliophiles, trad. de Victor Delevay. Source : gallica.bnf.fr.

— ([1522-1533] 1875b), *Les Colloques. Tome 2*, Paris, Librairie des bibliophiles, trad. de Victor Delevay. Source : gallica.bnf.fr.

— ([1522-1533] 1876), *Les Colloques. Tome 3*, Paris, Librairie des bibliophiles, trad. de Victor Delevay. Source : gallica.bnf.fr.

— ([1527] 1875), « Sur l'utilité des Colloques », in Érasme, *Les Colloques. Tome 1*, Paris, Librairie des bibliophiles, trad. de Victor Delevay, p. 1-18.

— ([1530] 1877), *La Civilité puérile*, Paris, Isidore Lisieux Éditeur, trad. et avant-propos d'Alcide Bonneau. Source : gallica.bnf.fr.

Locke J. ([1693]1904), *Quelques pensées sur l'éducation*, Paris, Librairie Hachette et compagnie, trad. et préface Gabriel Compayré. Source : gallica.bnf.fr.

von Schiller F. ([1794-1795] 2015), « Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme. Quinzième lettre », *Revue du MAUSS*, 45, p. 151-154.

Vernier C. (1898a), « Avant-propos », in Comenius J. A. ([1634] 1898), *La Porte d'Or de la langue française*, p. IX-XIV.

— (1898b), « Vie de Comenius », in Comenius J. A. ([1634] 1898), *La Porte d'Or de la langue française*, p. XV-XLV.

### ***Littérature grise***

Ball C. (ed.) (1989), « Towards an “enterprising” culture. A challenge for education and training », Paris, OECD/CERI.

### ***Articles de presse***

Bogost I. (2011), « Gamification is bullshit », [http://bogost.com/writing/blog/gamification\\_is\\_bullshit/](http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/), 08 août [consulté le 30 décembre 2018].

Renac G. (2016a), « Accidents, données personnelles, addiction : pourquoi Pokémon Go inquiète », <http://www.lejdd.fr/Societe/Accidents-donnees-personnelles-addiction-pourquoi-Pokemon-Go-inquiete-802192>, 10 août [consulté le 07 septembre 2016].

— (2016b), « Pokémon Go : peut-on jouer sur son lieu de travail ? » : <http://www.lejdd.fr/Societe/Pokemon-Go-peut-on-jouer-sur-son-lieu-de-travail-803800>, 17 août [consulté le 07 septembre 2016].

Sanyas N. (2016), « Mobilité et BYOD : “Pokémon Go est un cauchemar pour les entreprises” » : <http://www.zdnet.fr/actualites/mobilite-et-byod-pokemon-go-est-un-cauchemar-pour-les-entreprises-39840094.htm>, 25 juillet [consulté le 07 septembre 2016].