

Mise en jeu et expérience créative. Remarques à partir d'une recherche portant sur les pratiques culturelles

Jean-Pierre Delchambre, sociologue,
Professeur à l'Université Saint-Louis - Bruxelles.

L'objectif de cette contribution est double. Dans un premier temps, nous voudrions saisir l'occasion de cette rencontre entre chercheurs travaillant sur la question du jeu à partir de disciplines différentes pour présenter de façon succincte quelques présupposés qui sous-tendent la démarche de la *socio-anthropologie du jeu*, modèle d'analyse élaboré depuis une dizaine d'années par un groupe de chercheurs belges en sciences sociales (pour un aperçu sur la genèse et les coordonnées de cette approche, voir : Delchambre, 2009). Notre parti pris, à cet égard, est de ne pas en rester à l'étude des jeux en tant qu'activités sociales particulières, conventionnellement définies en référence à des espaces-temps spécialisés, de façon à mettre l'accent plus largement et plus transversalement sur la dimension de « mise en jeu » – ou engagement, investissement, participation, *illusio*, etc. –, composante qui peut être présente dans des situations de « non-jeu » (d'un point de vue conventionnel), et qui donne accès à la notion de créativité ou d'expérience créative (Winnicott, 1975, ou encore Dewey, 2005). Dans un deuxième temps, nous poserons quelques jalons en vue de mieux cerner l'apport spécifique de la catégorie de « mise en jeu », du point de vue des sciences sociales, en nous appuyant sur une recherche récente portant sur les pratiques culturelles en Belgique francophone (approche qualitative basée sur des entretiens avec des individus fréquentant des lieux culturels). Plus précisément, nous formulerons quelques hypothèses à partir de l'énoncé fameux de Bourdieu (1979), « *jouer le jeu de la culture comme un jeu sérieux* », appliqué à deux contextes distants de trois ou quatre décennies : d'une part, le moment correspondant à la distinction classique au sens de Bourdieu ; et d'autre part, le moment actuel, qui se prête davantage à des analyses en termes d'éclectisme culturel (Peterson, 2004) ou d'habitus dissonants (Lahire, 2004) – encore qu'il faille se garder des lectures trop hâtives, lesquelles tendent à confondre ces deux auteurs (voir la mise au point de Lahire, 2013), et à postuler un estompement de la logique de distinction au profit de la figure de l'« omnivorité » (à rebours de ce prêt-à-penser, nous verrons plus loin que cette figure peut être investie comme une nouvelle forme de distinction).

1. Des jeux au jeu et à la « mise en jeu »

En guise d'entrée en matière, on peut faire l'hypothèse que le jeu tend à être soumis, dans les contextes modernes et contemporains, à un processus que l'on peut rapprocher de la *sportization* étudiée par Norbert Elias (Elias & Dunnig, 1994), ou plus largement de la *culturisation* en tant que tendance prise en compte, éventuellement sous des appellations différentes, par de nombreux analystes du champ culturel (par culturisation, on peut entendre la production et la formalisation de conduites et de biens qualifiés de culturels, par-delà le périmètre de ce que l'on estimait être la culture au sens restreint ou légitimiste du terme). S'agissant du jeu, on

peut parler d'une *ludification*. Dans les trois cas, on a affaire à une logique d'institutionnalisation et de spécialisation, qui tend à faire émerger un objet que l'on peut caractériser à partir d'un double mouvement : d'une part, une positivation et une visibilité accrues, tendant à produire « les jeux », « les sports », ou encore « les pratiques et les goûts culturels » (« la » culture, « les » cultures, « ma » culture...) comme autant d'objets appropriables individuellement et offrant une prise à des logiques socio-économiques (professionnalisation, marchandisation et industrialisation, constitution de marchés en expansion, tentatives de régulation, etc.), mais aussi à des logiques de connaissance (mise en place d'études spécialisées autour de ces objets – voir les *Games & Play Studies*, ou ludologie, en ce qui concerne les jeux) ; et d'autre part, l'organisation d'activités particulières dans des espaces-temps généralement spécifiques, voire spécialisés (les temps et les lieux où l'on s'adonne aux jeux, aux sports, aux pratiques culturelles...), ce qui correspond, notons-le bien, à un processus paradoxal, puisque c'est la société elle-même qui génère des arènes, des scènes ou des niches de relative extraterritorialité par rapport aux logiques socio-économiques dominantes – les espaces-temps dédiés aux jeux, aux sports ou à la culture apparaissant comme des espaces de *secondarité*, en regard des espaces de *primarité* davantage soumis aux contraintes de la vie sociale, professionnelle, économique, etc. (sur la distinction primarité / secondarité, voir : Remy et Voyé, 1981). En d'autres termes, le double mouvement que nous évoquons ici peut être vu à la fois comme une extension des jeux (prolifération des pratiques qualifiées de ludiques, nouvelles filières et nouveaux marchés, etc.) et comme une restriction, autour d'une définition spécialisée sur base de dichotomies admises (enfance / âge adulte, travail / loisir, contrainte / liberté, etc.).

Si cette définition conventionnelle et spécialisée « des jeux » présente certains avantages (outre qu'elle renvoie à un état donné de la société, elle est claire et opérationnalisable, elle est conforme aux discours et aux usages ordinaires des agents sociaux, et elle permet d'écarter les utilisations métaphoriques de la notion de jeu, trop souvent inflationnistes et parasitantes...), elle comporte aussi des inconvénients, et non des moindres. Nous en mentionnerons deux. Premièrement, cette approche qui se focalise sur « les jeux » – en tant qu'activités particulières, conventionnellement définies, associées à l'enfance ou au temps libre, et opposées au sérieux, au travail, etc. – tient pour acquis que son objet va de soi, ou qu'il est bien établi, au motif (pas toujours explicité) qu'il semble en adéquation avec l'appréhension des acteurs eux-mêmes, voire qu'il paraît correspondre à quelque chose d'observable dans tous les contextes historiques et culturels. Or, ce n'est pas parce que les manuels d'ethnographie comportent des rubriques consacrées à la description des jeux (à côté des danses, rituels, fêtes, etc.), et que les mythes, les épopées et les philosophies antiques nous renseignent sur des pratiques ludiques (le contraire eût été étonnant), que l'on peut s'autoriser à conclure que notre conception « des jeux » est aisément transposable à n'importe quel contexte, voire qu'elle serait universalisable. Au contraire, nous sommes fondés à admettre que nos jeux sont, pour une part au moins, un artefact propre à nos sociétés, et qu'ils ont pour condition de possibilité une configuration sociale donnée qui tend à les définir et à les institutionnaliser de façon spécialisée, selon un processus de ludification analogue à celui de la sportization et de la culturisation. Bref, ce n'est pas la même chose de prendre acte du fait évident, « naturel » (au sens de la seconde nature, ou de la nature humaine façonnée et travaillée à travers de multiples formes de vie), que tous les humains *jouent*, mais aussi *se mettent en jeu*, et *se prennent au jeu*... et d'autre part de s'intéresser aux pratiques ludiques dans des sociétés où « les jeux » ont été largement produits comme une catégorie spécifique, autonomisée, purifiée, désintriquée, c'est-à-dire définie de façon différenciée à l'écart de la société, les jeux comme espace de secondarité étant censés être soustraits aux normes, aux contraintes et aux incidences de la vie sociale comme espace de primarité.

Tous les humains jouent, se mettent en jeu, etc. Mais justement, la question se pose : l'approche par « les jeux », tout en étant une voie recommandable pour étudier les fonctions du jeu au niveau des formes de vie humaine à partir de contextes diversifiés, ne demeure-t-elle pas trop étroite, au risque de laisser échapper des aspects importants – notamment sous l'angle de la « mise en jeu » et des expériences créatives ? Nous touchons ici au second inconvénient d'une approche par trop conventionnelle ou spécialisée « des jeux ». En insistant au contraire sur les notions de « potentialité créative », voire de caractère « productif » du jeu (non seulement à quoi ça sert, mais ça produit quoi ? qu'est-ce que le jeu fait aux individus, et quelles sont les répercussions concrètes sur les contextes de vie ? etc.), nous entendons questionner, voire mettre à l'épreuve les définitions classiques ou canoniques (sur le modèle de celles de Huizinga, 1995, et de Caillois, 1991), qui conçoivent le jeu comme une activité *séparée*, c'est-à-dire définie à l'écart ou en parallèle de la réalité sociale, ou du moins située dans une réalité seconde, définie à partir du caractère fictif et improductif qui est attribué au jeu selon cette approche. On peut parler à ce propos d'une conception insularisée ou sanctuarisée du jeu (suspension du principe de réalité, non application des contraintes et des sanctions qui ont cours ordinairement, etc.). Le cas de Huizinga est intéressant, puisque que l'auteur de *Homo ludens* est à la fois celui qui a fixé les termes de la conception séparée du jeu (activité libre ou non contrainte, distincte de la vie courante, gratuite – autotélique et non dépendante du besoin –, réglée et circonscrite, improductive et fictive...), tout en nous mettant sur la voie d'une réflexion autour de la propriété créative ou productive du jeu, puisqu'il pose que le jeu (déjà repérable chez les animaux), loin d'être une notion dérivée ou secondaire, aurait joué un rôle primordial et fondamental, d'un point de vue anthropologique et historique, en étant le précurseur de la culture, des rituels, voire de la civilisation. Bien que spéculative et discutable, cette thèse du jeu en tant que « fonction créatrice de culture » présente l'intérêt d'ouvrir des perspectives en direction d'une conception du jeu non réductible aux jeux particuliers.

Précisément, un parti pris de la socio-anthropologie du jeu au sens où nous l'entendons est de prendre au sérieux les auteurs qui ont conféré un statut fort au jeu, ce qui suppose de ne pas le ramener à des formes d'amusement, d'évasion, de fantaisie, de rêverie éveillée, etc. (ce qu'il peut être dans certains cas, nous n'en disconvenons pas). Dans cette perspective, l'apport du psychanalyste britannique D. W. Winnicott s'impose comme une balise incontournable. De l'auteur de *Jeu et réalité*, nous pouvons retenir ici deux idées clés : 1) l'enfant se met à jouer au moment du sevrage, non seulement pour compenser l'expérience de la perte (voir les analogies entre les fonctions de l'objet transitionnel et les fonctions de la bobine dans le fameux *Fort-Da* freudien), mais aussi pour s'assurer progressivement un accès à la réalité (autrement dit, le jeu créatif, qui se diffuse dans l'espace potentiel, est une manière non de fuir le monde, mais de se relier à lui : « l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin », écrit Winnicott, et l'« aire intermédiaire d'expérience » est ce qui permet d'établir et de supporter la mise en relation du dedans et du dehors, de l'intérieur et de l'extérieur...); 2) Winnicott suggère en outre une continuité entre le jeu de l'enfant et les expériences de l'adulte, notamment les expériences culturelles.

Cela étant, prendre position de cette façon par rapport aux approches classiques du jeu soulève un point de terminologie : ce que nous tentons de cerner à travers le jeu, en attribuant un statut fort à cette catégorie, ne conviendrait-il pas de l'appeler autrement ? Par exemple : *illusio*, mise en jeu, engagement, expérience, etc. Loin d'être rhétorique (au sens d'une coquetterie intellectuelle), cette question est en un sens plus exigeant de nature grammaticale (cf. l'enquête conceptuelle wittgensteinienne), avec des implications méthodologiques. Ainsi, selon la plupart des approches sociologiques et anthropologiques contemporaines (en particulier du côté des approches pragmatiques et ethnométhodologiques), la seule réponse valable à la

question « *de quoi le jeu est-il le nom ?* » est de s'en remettre au sens commun ou, comme on dit parfois, aux comptes-rendus des acteurs eux-mêmes (discours émiqes ou théories indigènes ou profanes). L'ennui, c'est que même au niveau du langage ordinaire, il est banal de constater que le jeu n'est pas le moins du monde une notion univoque (cf. profusion de significations, multiplicité des usages...). Nous n'avons donc fait que déplacer la difficulté.

Faute de pouvoir entreprendre ici une clarification approfondie ou systématique des termes, on aura recours à un petit exercice analytique, à partir de quelques usages du mot jeu. Considérons les trois énoncés simples suivants : « *c'est un jeu* », « *ce n'est qu'un jeu* », « *ce n'est pas du jeu* ».

- 1) « *C'est un jeu* » peut certes désigner un jeu particulier (ceci est un jeu de hasard, un jeu de société, un match ou une compétition sportive, etc.), ce qui correspond à la définition conventionnelle des jeux ; mais l'expression peut aussi revêtir une portée plus générale, renvoyant à cette notion générique que Huizinga appelle « l'esprit du jeu ». « C'est à un jeu qu'il nous est donné d'assister », « comme c'est bien joué », « cette personne est compétente, habile, et en plus elle y met la manière », « cet individu se glisse dans la situation, il la sent bien et tire son épingle du jeu »... autant d'expressions qui suggèrent que le motif de la « mise en jeu », qui suppose un mode d'investissement qui s'accompagne d'une prise partielle (en l'absence de maîtrise totale, la dimension d'incertitude étant inhérente au jeu), peut s'appliquer à un très large éventail de situations de non-jeu, dans lesquelles il convient non seulement de réaliser une action appropriée, mais encore de s'engager d'une manière telle que l'agir reçoive une tonalité ou une coloration qui justifie que l'on puisse parler d'une action réussie indépendamment du succès stratégique ou instrumental (on peut aussi parler d'une qualité de l'expérience à laquelle on accède en se mettant en jeu et en étant pris par le jeu – ou s'adonner et être absorbé par...).

- 2) Parfois, l'énoncé « *c'est un jeu* » se trouve dégradé et prend la connotation de « *ce n'est qu'un jeu* ». Pour une part, cette expression recueille l'héritage d'une longue tradition de dévalorisation du jeu (assimilé à l'enfance, à la futilité, à la contingence...), et d'autre part elle semble réaffirmer le primat de la « vraie vie », ou la prééminence du principe du sérieux (voire de gravité) sur les expédients et échappatoires ludiques. A ceci près qu'une nouvelle fois, on peut constater que l'énoncé n'a pas la même portée selon que l'on se réfère à une conception restreinte (« des jeux ») ou à une conception plus exigeante (« du jeu ») : ce n'est pas la même chose de consoler un enfant qui vient de perdre à un jeu (ou un supporter du Chili après que son équipe ait manqué le but victorieux à la dernière minute du match contre le Brésil) en lui disant « *ce n'est qu'un jeu* », et de tirer les enseignements qui découlent de l'analyse par Freud du jeu de la bobine (ou *Fort-Da*), aux termes desquels il apparaît que le jeu, faussement léger, est ce qui nous reste lorsque nous n'avons d'autre choix que de nous arranger symboliquement avec la perte et l'angoisse qu'elle est susceptible de générer (misère de l'homme sans le jeu, oserions-nous écrire en imprimant une torsion à la pensée pascalienne...).

- 3) « *Peut-être que ce n'est qu'un jeu, mais il vaut mieux en être* » : cette expression est à rapprocher du jeu comme « cercle enchanté » (cf. Huizinga, Bourdieu...), établissant une démarcation entre les inclus et les exclus, ceux qui sont invités à la fête, et ceux qui sont laissés-pour-compte... Le jeu prend ici une consistance plus sociologique, il interfère avec des capitaux, des ressources, des compétences, une aisance ou un talent renvoyant à des dispositions et à des entraînements sociaux... « *Peut-être que c'est un jeu pour vous, mais ce n'est pas un jeu pour tout le monde* », pourra rétorquer, dépité ou en colère, l'employé

d'une entreprise qui apprend son licenciement de la bouche d'un gestionnaire des ressources humaines qui justifie cette décision (éventuellement de façon distanciée voire cynique) en évoquant le jeu des intérêts économique-financiers... De façon plus large, le « *ce n'est pas du jeu* », qui procède d'une réaction éthique face aux figures – thématiques par Huizinga – du tricheur (joueur « malhonnête » qui, de façon dissimulée, contourne ou manipule les règles du jeu à son profit) et du briseur de jeu (l'individu qui refuse ouvertement les règles instituées et qui, ce faisant, menace l'existence même de la « communauté des joueurs »), trouve à s'appliquer, par-delà les situations conventionnelles de jeux (secondarité), dans des contextes sociaux et économiques, témoignant dans l'enracinement et des répercussions du jeu au niveau de la vie sociale «réelle» (primarité).

Nous pouvons à présent indiquer deux présupposés de la socio-anthropologie du jeu : *primo*, cette démarche se donne pour objet d'étude privilégié non pas « les jeux » particuliers (au sens conventionnel du terme), mais bien « le jeu », voire la « mise en jeu », en tant que composante fondamentale des formes de vie humaine (une dimension qui peut aussi être approchée à travers les catégories de l'expérience, de l'engagement, de l'*illusio*, de l'intérêt, de la croyance comme disposition, etc.); *secundo*, cette démarche repose sur l'idée que le jeu est un phénomène social, dans le sens où il suppose des formes ou des cadres définis et institués par une société. Le jeu ne peut se concevoir sans passer par des conventions, des rituels, des règles, des rôles ou des places, des manières de faire, des modes d'implication, des conduites ou des stratégies établies ou rendues possible sur un plan social. Deux précisions doivent être apportées. Tout d'abord, l'approche du jeu et de l'expérience créative que nous tentons de développer peut être qualifiée de non subjectiviste et de non intérieuriste. Sans pouvoir développer, on peut à nouveau se référer ici à Dewey et à la tradition pragmatique (approche non expressiviste des actes d'expression, action réciproque entre l'individu et son environnement...), à Winnicott et à sa conception de la créativité à la fois anti-idéaliste et anti-positiviste (« Nous ne créons que ce que nous trouvons », écrit Winnicott dans « Vivre créativement », encore faut-il ajouter que ce que nous trouvons dans la réalité a déjà été préalablement créé ou du moins établi à travers ce que Descombes appelle les *institutions du sens*, formule de synthèse entre la fonction classificatoire mausso-durkheimienne et les jeux de langage wittgensteiniens). Ensuite, par rapport à la question du double ancrage du jeu dans l'imaginaire et dans la réalité, nous souhaitons contrebalancer les approches qui tirent le jeu du côté de la secondarité (rêverie, écart imaginaire, compensation ou évasion...), en insistant sur les répercussions potentielles du jeu, ou de la mise en jeu, dans des contextes sociaux relevant de la primarité (voir les conséquences sociales, ainsi que les souffrances ou les satisfactions individuelles parfois intenses qui découlent d'investissements dans des jeux impliquant des effets ou dans transformations dans la réalité, sur le modèle du *Fort-Da* freudien ou des rituels étudiés par des ethnologues – cf. p. ex. De Martino, 1966, Hamayon, 2012).

2. Des pratiques aux expériences, ou la potentialité créative du jeu

Dans un deuxième temps, nous allons donc proposer une série de remarques autour de la notion de « mise en jeu », en nous inspirant d'une recherche menée récemment et portant sur les pratiques culturelles en Belgique francophone¹. Notre intention n'est pas ici de présenter des résultats, mais bien de nous appuyer sur des tendances apparues dans le cadre de cette recherche afin d'introduire quelques éléments de problématisation au sujet des expériences et

¹ « Approche qualitative des pratiques culturelles de la population en Fédération Wallonie-Bruxelles ». Recherche commanditée par l'Observatoire des politiques culturelles de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Chercheurs : Cynthia Dal (USL-B), François Demonty (USL-B) et Justine Harzé (ULB). Co-promoteurs : Jean-Pierre Delchambre (USL-B), Jean-Louis Genard (ULB), Christine Schaut (USL-B) et Daniel Vander Gucht (ULB).

des modes d'engagement dans le champ culturel. A cette fin, nous distinguerons, d'une façon qui se veut suggestive et pédagogique – tout en étant sans doute schématique voire simplificatrice –, entre deux moments élaborés sous la forme de tableaux idéaux-typiques : d'une part, le moment de la distinction classique, qui correspond au modèle légitimiste tel qu'analysé par Bourdieu sur base de matériaux remontant aux années 1960 et 1970 (Bourdieu, 1979), et d'autre part le moment actuel, souvent caractérisé à partir de l'idée d'un déclin ou d'un affaiblissement de la légitimité classique au profit d'une pluralisation des normes culturelles (notions de déhiérarchisation, de diversité et de mélanges, d'éclectisme culturel, etc.), et que l'on a pris l'habitude de rapprocher des modèles de l'« omnivorité » (Peterson) ou des habitus dissonants et de la « distinction de soi » (Lahire). Bien que nous nous autoriserons quelques remarques au sujet des « métamorphoses de la distinction », largement convergentes avec les enseignements dégagés par des auteurs contemporains (cf. Coulangeon, 2011, Coulangeon et Duval, 2013, Lahire, 2004, etc.), notre but ici n'est pas de discuter de ces modèles d'analyse en tant que tels (de leurs mérites respectifs, de leurs limites éventuelles, etc.), mais de les prendre comme des cadres à l'intérieur desquels nous souhaitons faire émerger une série de questionnements autour des notions d'expérience culturelle, de « mise en jeu » ou d'*illusio*. Nous aborderons ces catégories à travers la formule bien connue de Bourdieu, « *jouer le jeu de la culture comme un jeu sérieux* », appliquée aux deux contextes que nous distinguons ici pour le besoin de l'exercice.

Etant donné l'espace dont nous disposons, il n'est évidemment pas possible de reprendre ne serait-ce que les principaux éléments d'analyse de *La Distinction*. Dès lors, nous nous concentrerons sur la double polarité qui ressort de la formule que nous mettons à l'épreuve : jouer le jeu de la culture comme un jeu sérieux suppose en effet qu'il y a deux manières de s'écarter de l'équilibre ou de l'articulation optimale entre le jeu et le sérieux – soit que l'on se trouve dans un jeu formel ou distancié qui pâtit d'un déficit de sérieux ou d'engagement (pôle de l'excès de jeu par rapport au sérieux), soit que l'on mette trop de conformisme ou de docilité dans son rapport aux normes culturelles dominantes (pôle de l'excès de sérieux par rapport au jeu). Nous pouvons illustrer cela en nous limitant à quatre fractions de classes (selon les termes de l'analyse de Bourdieu, en laissant de côté la classe ouvrière, ainsi que la petite bourgeoisie en déclin). A un premier niveau, la haute bourgeoisie se subdivise en deux fractions, selon que l'on a affaire à une prédominance du capital économique ou à une prédominance du capital culturel. D'un côté, on peut parler d'une bourgeoisie établie, dont l'habitus est caractérisable à partir du « sérieux bourgeois », que Bourdieu définit comme une aptitude à être ce que l'on est (primat de l'adaptation, ou le rôle social sans le jeu, voire – en termes winnicottiens – une certaine soumission complaisante à l'égard de la réalité telle qu'elle est). De l'autre côté, il est tentant de se référer à la figure de l'héritier pourvu d'une aisance culturelle en plus d'une certaine sécurité économique, ce qui se traduit par une liberté et une fantaisie dans le rapport à la culture. C'est ici que le jeu semble le plus présent, même si celui-ci risque à tout moment de dériver vers la posture, la stratégie ou le cynisme (primat d'un jeu formel – jeu sur les signes ou à partir des codes – avec un déficit d'engagement ou de sérieux; voir aussi la figure du « détachement esthète », qui joue un rôle important dans *Les règles de l'art*, Bourdieu 1992). A un deuxième niveau, on peut prendre en considération la petite-bourgeoisie, en distinguant entre la fraction en ascension et la fraction qui est caractérisée par ce que Bourdieu appelle l'« effet de trajectoire interrompue ». Dans le contexte des années 1970, la petite-bourgeoisie en ascension est composée d'individus typiquement « classe moyenne », qui ont un profil de prétendants, et un habitus marqué par la fameuse « bonne volonté culturelle », c'est-à-dire la pré-tension à en être (« vivre au-dessus de ses moyens »), vecteur d'une docilité culturelle indissociable de l'anxiété à ne pas commettre la faute de goût (voir aussi les notions de bluff culturel, de simili, d'adhésion aux normes légitimes – fût-ce à travers l'érudition du bon élève

ou de l'autodidacte, qui consiste à investir dans les œuvres mineures des registres majeurs et dans les œuvres majeures des registres mineurs –, avec au bout du compte cette impression d'un jeu de rôle contraint, manquant de discernement et de souplesse, et hanté par un sentiment d'imposture). Reste ce que Bourdieu appelle la « petite bourgeoisie nouvelle », aussi parfois dénommée « classe d'innovation culturelle ». Cette fraction de classe est plus hétérogène, puisqu'elle résulte (pour nous borner ici à ces éléments) du croisement de rejetons de la haute bourgeoisie qui sont dépourvus des titres scolaires qui auraient permis d'assurer la reproduction sociale, et d'enfants de la petite-bourgeoisie qui ont certes investi dans l'école, mais sans pouvoir anticiper la dévalorisation relative de certains titres scolaires dans un contexte de massification de l'enseignement (thématique de la « génération abusée », ou du *piège scolaire* – selon une expression de J.-M. Berthelot –, induisant une *crise de la bonne volonté culturelle*...). Bien dotée en capital culturel, la « petite bourgeoisie nouvelle » est cette fraction de classe qui, un temps bloquée dans son ascension ou menacée de déclassement, parvient à se reconverter grâce à une utilisation judicieuse de ses ressources culturelles. Plus précisément, elle parvient à donner son style de vie en exemple (prophétisme moral) et à le rentabiliser, le vendre à travers de nouvelles professions basées sur les valeurs de l'hédonisme, de la réalisation de soi, du développement personnel, du bien-être psychique et corporel, de la communication et des compétences sociales, etc. C'est dans cette fraction de classe que l'on trouve les « créatifs », qui sont assurément un bon analyseur du point de vue de l'articulation entre le jeu et le sérieux. Toutefois, Bourdieu ne confère pas un statut fort à la créativité, et s'il lui arrive de parler des positions « qui possèdent le jeu et qui sont possédées par le jeu » (à propos de l'aisance culturelle), le jeu chez lui est toujours suspect de n'être « qu'un jeu » (cf. supra). Bref, il n'y a pas vraiment de place pour l'expérience ou le jeu créatif dans le modèle bourdieusien.

Pôle du jeu	Pôle du sérieux
Le jeu ou l'aisance culturelle des héritiers. Fantaisie, liberté formelle, détachement esthète...	Le sérieux de la bourgeoisie établie. L'adaptation, le rôle social sans le jeu.
La petite bourgeoisie nouvelle. La créativité, l'hédonisme, la réalisation de soi...	La classe moyenne en ascension (les prétendants). Bonne volonté culturelle, jeu emprunté et anxieux...

Le deuxième contexte auquel nous pouvons renvoyer de façon idéal-typique correspond à ce qu'il est convenu d'appeler le moment de l'éclectisme culturel. Celui-ci se met en place à partir des années 1980, à la faveur de transformations telles que la globalisation et le nouvel esprit du capitalisme, la constitution d'une nouvelle bourgeoisie mobile (voire transnationale) et la décomposition de la classe ouvrière, l'extension d'une économie des biens symboliques et l'incidence des technologies de la communication (industries culturelles, tournant numérique...), etc. Dans le champ culturel, le passage des politiques dites de *démocratisation de la culture* (dont le principe était de favoriser l'accès du plus grand nombre à la culture consacrée) aux politiques qualifiées de *démocratie culturelle* (visant à une reconnaissance et à une promotion de la diversité des expressions culturelles) est un bon indicateur des glissements intervenus lors de cette période. Que l'on parle d'éclectisme culturel, d'« omnivorité » (Peterson), d'habitus dissonants et de « distinction de soi » (Lahire), on comprend que ce qui est au cœur de ce modèle est à la fois une mise en question de la légitimité culturelle jusque-là dominante, et une plus grande individualisation des pratiques et des goûts culturels. D'une part, le modèle légitimiste à tendance ascétique, fondé sur l'opposition cardinale entre une culture sublimée et épurée (la culture supérieure, parfois qualifiée de bourgeoise ou de noble, ou encore savante ou élitare, accordant un primat à la forme et au style...) et une culture dite populaire (accordant une plus grande importance au corps et aux émotions, à la sociabilité, à la matière, etc.), aurait cédé la place à un modèle valorisant l'hédonisme, les subjectivités et les mélanges des genres (avec notamment une prédilection des classes moyennes supérieures à consommer des

biens culturels dits populaires, ou *pop*, au sens anglo-saxon du terme). D'autre part, les déterminants sociaux des pratiques culturelles verraient leur pouvoir explicatif décroître, ce qui rendrait inatteignable l'ambition de Bourdieu de superposer un espace des positions sociales (trajectoires de classes et portefeuilles de capitaux...) et un espace des styles de vie (affirmation de pratiques et de goûts culturels...).

Ce tableau est toutefois à nuancer – et ici nous pouvons nous appuyer sur quelques tendances qui ressortent de la recherche menée récemment sur les pratiques culturelles en Belgique francophone (ces tendances rejoignant dans une large mesure les principaux enseignements de travaux réalisés dans d'autres pays – pour un bon aperçu, voir : Coulangeon & Duval, 2013). A ce propos, deux phénomènes méritent d'être brièvement évoqués. *Primo*, des chercheurs (voir p. ex. Bennett et alii, 2013) ont mis en évidence un déplacement des goûts vers les pratiques. Ce qui importe désormais, c'est moins d'affirmer un goût ou d'adhérer à des options en conformité avec un standard culturel prédominant (modèle légitimiste), et c'est davantage de participer à des activités et à des événements culturels où il fait bon être. Cela n'équivaut pas à une disparition des logiques de distinction, bien au contraire. Simplement, la pratique tend à devenir un marqueur de classe plus important que le goût. La capacité à discerner les lieux culturels où il convient de participer, dans une configuration marquée par un élargissement de la gamme des choix culturels et par une accélération des mouvements de valorisation / dévalorisation (ce qui est à la mode ou branché, ce qui fait le buzz...), suppose de pouvoir compter sur les ressources d'un mode « averti » d'appropriation culturelle (cf. Prieur et Savage, 2013), qui n'est pas à la portée de tout le monde, et qui repose notamment sur une utilisation pertinente d'un nouveau « capital informationnel », en rapport avec les technologies numériques, les réseaux sociaux et les « cultures d'écran ». Dès lors, le passage du clivage légitime / illégitime (ou savant / populaire, élitaire / vulgaire...) au nouveau partage entre ceux qui ont des consommations et des investissements nombreux et diversifiés (omnivorité, brouillage de la frontière entre légitime et illégitime) et ceux qui restent cantonnés ou confinés dans un petit nombre de genres auxquels ils s'adonnent de façon quasi exclusiviste, s'accompagne d'une opposition émergente, qui acquiert une visibilité accrue dans les recherches contemporaines, à savoir l'opposition entre les *engagés* (individus qui ont les bonnes pratiques, qui participent aux événements qui comptent, avec l'attitude qui convient – dans certains cas elle peut être teintée d'ironie distanciée –, indépendamment des contenus culturels) et les *désengagés* (profils caractérisés par une moindre ou une non participation à des activités culturelles formelles en dehors du foyer, prééminence des pratiques culturelles informelles, à caractère domestique ou privé, telles que regarder la télévision, lire ou écouter de la musique, jardiner ou faire la cuisine, se livrer à un hobby ou à une marotte personnelle...). Il est à noter que ce sont les acteurs eux mêmes qui produisent ces évaluations sur base de la division entre engagement et désengagement (autrement dit, il s'agit avant tout de catégories émiques ou profanes, plutôt qu'étiques ou savantes), ce qui atteste du maintien d'une logique de distinction, fût-elle modifiée – ce dont témoigne également la persistance de formes de « dégoûts » en dépit d'une apparence de plus grande « tolérance culturelle » au niveau de l'affirmation des goûts (voir la formule mise en exergue par les sociologues anglais de la culture : « *anything but heavy metal* »...).

En outre, *secundo*, la tendance à l'individualisation et à la diversification des pratiques et des goûts, souvent mise en rapport avec de nouveaux facteurs contribuant à complexifier le tableau (cf. la prise en compte des logiques de déhiérarchisation ou de déségrégation, les brouillages et les hybridations, l'informalisation au sens des post-éliassiens, l'importance croissante de formes non-scolaires du capital culturel, les jeux de plus en plus subtils des « manipulateurs de symboles », l'apparition d'une nouvelle forme d'aisance liée à la maîtrise du capital

informationnel et de la mobilité – réelle ou virtuelle –, etc.), n'implique pas un déclin et encore moins une disparition des déterminations sociales (on sait au moins depuis Durkheim que l'individualisation est un phénomène social qui demande à être expliqué sociologiquement...). Comme le montre bien Lahire, étudier de façon plus fine les « variations intra-groupes » et les « nuanciers individuels » ne revient pas à évacuer les conditions et les mécanismes sociaux (Lahire, 2004, 2013). Par ailleurs, non seulement la figure de l'« omnivorité » peut-elle être, en un sens, considérée comme le nouvel habit sous lequel se manifestent les effets du pouvoir symbolique de distinction, mais en outre, il faut garder à l'esprit que les dispositions à l'éclectisme culturel et les profils culturels dissonants ont plus de chances de se retrouver dans les classes moyennes bien dotées en capital culturel. Notre propre recherche confirme ces aspects (notamment à partir des constats suivants : une légitimité culturelle encore prégnante, la persistance de rapports différenciés aux pratiques culturelles, la non-mixité des publics et leur segmentation, l'importance de l'« entre-soi » et de la sociabilité...), et elle met aussi en évidence, malgré une importance croissante des réseaux de sociabilité amicale ou informelle (groupes de pairs, réseaux sociaux...), une certaine résistance des instances de socialisation classiques (en particulier la famille et l'école – qui restent des moteurs de découverte culturelle et parfois des déclencheurs de pratiques légitimes –, avec le maintien d'une prééminence du mode d'acquisition par familiarisation précoce, quand bien même il n'est pas rare que la transmission s'effectue à travers des investissements qui peuvent changer d'objet et de forme au cours des trajectoires biographiques...). Au bout du compte, on peut dire que l'enchevêtrement des influences diverses (famille et école, relations électives et relations amoureuses, milieux professionnels, nouveaux médias...) a pour double effet conjoint de favoriser les dissonances culturelles – à la faveur de rencontres ou de contacts avec des individus aux dispositions hétérogènes, jouant un rôle de précepteur ou de prescripteur culturel – et de renforcer une tendance à l'« homophilie » ou à l'« entre-soi » (ou interférences entre expérience culturelle et expérience sociale).

Quels enseignements et quels questionnements peut-on faire ressortir sur base de ce tableau, particulièrement sous l'angle de la « mise en jeu » et des expériences culturelles créatives ? Et que donne l'application et la mise en l'épreuve de la formule de Bourdieu, « jouer le jeu de la culture comme un jeu sérieux », dans le contexte de l'éclectisme culturel et des *habitus* dissonants ? Notre étude qualitative des pratiques culturelles nous a amenés à proposer une typologie des formes d'engagement culturel tenant compte de certains éléments évoqués plus haut (le déplacement des goûts aux pratiques, des déterminations sociales toujours agissantes mais induisant des effets plus subtils, le nouveau clivage entre les engagés et les désengagés culturels, etc.). Trois figures se sont imposées à nous : le *diverti*, l'*amateur* et le *passionné* (outre les auteurs déjà cités, tels que Coulangeon ou Lahire, cette typologie doit aussi beaucoup aux travaux d'Antoine Hennion et Olivier Donnat sur les expériences culturelles et les pratiques d'amateurs et de passionnés – cf. Hennion, 2004 et Donnat, 2009). Ces trois figures peuvent prendre place sur un continuum que l'on peut interpréter à partir de la double polarité jeu / sérieux (comme précédemment). Un élément supplémentaire doit être introduit, de manière à faire le lien avec le tableau esquissé ci-dessus (renvoyant au modèle légitimiste de la distinction classique). Admettons en effet que l'effet de trajectoire interrompue, qui jouait déjà un rôle décisif dans l'analyse de Bourdieu, se soit prolongé de façon nettement plus étendue (voir les thématiques qui abondent dans ce sens : les limites de la méritocratie, les promesses non tenue de la promotion grâce à l'école, les nouvelles formes de sélection sur base de critères informels, la panne de l'ascenseur social et les risques de déclassement relatif par rapport aux générations précédentes, etc.), jusqu'à donner lieu à ce que l'on peut appeler une *crise de la bonne volonté culturelle* – impression diffuse qu'il ne suffit plus de s'en remettre aux règles du jeu explicites ou formelles pour s'en sortir, pour tirer son épingle du jeu –, ce processus ayant

pour résultat de rendre plus incertaines et précaires les conditions permettant de « jouer le jeu », c'est-à-dire de s'investir dans les jeux sociaux d'une façon qui maintienne un niveau satisfaisant d'*illusio* (au sens de Bourdieu : « croyance fondamentale dans l'intérêt du jeu »).

Pôle du jeu			Pôle du sérieux
(Le cynique)	Le divertissement	L'amateur	Le passionné
distanciation ironique	le plaisir, la sociabilité	valeur des attachements	le refuge, l'escapisme

Sans pouvoir développer ici les trois figures du divertissement, de l'amateur et du passionné (dont il sera question dans des publications ultérieures), nous faisons l'hypothèse qu'elles peuvent être interprétées à l'aune de ce qui est selon nous une conséquence notable de la crise de la bonne volonté culturelle, à savoir une disjonction entre le jeu et le sérieux qui est plus accentuée que dans le premier modèle. Autrement dit, nous n'aurions plus seulement affaire à un déséquilibre entre le jeu et le sérieux, ou à un excès de l'une des deux composantes sur l'autre (ou symétriquement, à un déficit de l'une par rapport à l'autre). Au niveau du modèle d'analyse, la question qui se pose est donc bien celle d'une relative désagrégation de la formule de Bourdieu (du moins dans certaines circonstances et en lien avec des profils particuliers – aucun modèle ne pouvant avoir la prétention d'être généralisable en sociologie), l'élément de jeu risquant d'être dissocié de l'élément de sérieux. Certes, cette suggestion est à prendre avec précaution, car il faut se garder d'alimenter les diagnostics accréditant l'idée que nous serions exposé au déclin ou à la perte de réalisations qui semblaient plus accessibles dans une configuration antérieure. Néanmoins, sur un plan heuristique, il est intéressant de se référer aux figures de notre typologie pour en faire des analyseurs sous l'angle des expériences créatives et des modes d'investissement dans la configuration esquissée à gros traits. D'un côté, la figure du divertissement (qui s'adonne à des pratiques ou à des consommations de biens culturels en fonction de critères tels que le plaisir et l'amusement, la convivialité ou la sociabilité...), prolongée par la figure du cynique² (la distanciation ironique, l'entrepreneuriat culturel, le jeu sur les signes, la pose efficace...), offre la possibilité de s'interroger sur un type de disposition qui consiste à *ne pas se mettre en jeu dans l'objet* (l'expérience ou le bien culturel) *mais à l'utiliser pour en faire autre chose* (viser une fin efficace, ou une performance, être dans le contrôle ou la défensive, paraître ou plaire, être ensemble ou passer du bon temps, etc.). De l'autre côté, la figure de l'amateur (bricolage et braconnage culturel – cf. M. de Certeau... –, pratiques d'attachement au sens de Hennion : éprouver l'importance de ce qui nous tient et de ce à quoi nous tenons...), et plus encore celle du passionné (l'investissement dans un sanctuaire que l'on s'est aménagé, le refuge dans un espace de secondarité qui revêt à nouveau ici le caractère de l'imaginaire, de la fiction, en retrait ou à distance des contraintes du monde productif – au risque de tomber dans une pathologie de l'idéal ou de la rêverie...) témoignent d'une certaine *difficulté à s'investir dans des jeux sociaux* (ou refus de l'*illusio* au sens d'illusion partagée). Au final, et bien que ces remarques restent trop suggestives, on peut reprendre la question qui sert de fil rouge à cette rencontre : *A quoi (vous) sert le (concept de) jeu ?* En privilégiant une entrée par le jeu créatif ou par la « mise en jeu » (plutôt que par les jeux particuliers et spécialisés), nous espérons avoir attiré l'attention sur l'intérêt qu'il y a à prolonger l'étude des pratiques par une interrogation sur les expériences, et même sur une certaine qualité des expériences, accessible ou non selon que l'on « joue le jeu » sans vraiment se mettre en jeu et être pris par le jeu (primat du sérieux, de l'adaptation, du contrôle, de la distanciation...), ou qu'on s'investisse d'une manière qui permette d'atteindre le « bonheur de l'action », sans que cette notion ne soit entendue dans un sens subjectiviste (jouer au sens fort suppose un cadre social et passe par une mise en jeu dans ce qui n'est pas soi), et sans que la réussite de l'action ne se ramène à un succès instrumental ou stratégique, ni à une convenance normative.

² Que nous ajoutons ici par rapport à la typologie présentée dans le rapport de recherche.

Bibliographie

- Bennett Tony et alii., «*La Distinction* revisitée : l'espace des styles de vie britannique en 2003 », in Coulangeon P. et Duval J., *Trente ans après. La Distinction de Pierre Bourdieu*, Paris, La Découverte, 2013, p. 179-205.
- Bourdieu Pierre, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, 1979.
- Bourdieu Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, 1992.
- Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1991 (1ère éd. : 1958, 1967).
- Coulangeon Philippe, *Les métamorphoses de la distinction*, Paris, Grasset, 2011.
- Coulangeon Philippe et Duval Julien, *Trente ans après. La Distinction de Pierre Bourdieu*, Paris, La Découverte, 2013.
- De Martino Ernesto, *La terre du remords*, Paris, Gallimard, 1966 (traduit de l'italien).
- Delchambre Jean-Pierre (dir.), « Autour de la socio-anthropologie du jeu », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol. 40, n° 1, 2009.
- Dewey John, *L'art comme expérience*, Pau, Farrago, 2005 (traduit de l'américain).
- Donnat, Olivier, « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », *Réseaux*, n° 153, 2009, p.
- Elias Norbert et Dunning Eric, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1994 (traduit de l'anglais).
- Hamayon Roberte, *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte, 2012.
- Hennion Antoine, « Une sociologie des attachements. D'une sociologie de la culture à une pragmatique de l'amateur », *Sociétés*, n° 85, 2004, p. 9-24.
- Huizinga Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. Tel, 1995 (traduit du néerlandais).
- Lahire Bernard, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.
- Lahire Bernard, « La culture à l'échelle individuelle : la transférabilité en question », in Coulangeon P. et Duval J., *Trente ans après. La Distinction de Pierre Bourdieu*, Paris, La Découverte, 2013, p. 165-176.
- Peterson Richard A., « Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives », *Sociologie et Sociétés*, vol. 36, n° 1, 2004, p. 145-164.
- Prieur Annick et Savage Mike, « Les formes émergentes de capital culturel », in Coulangeon P. et Duval J., *Trente ans après. La Distinction de Pierre Bourdieu*, Paris, La Découverte, 2013, p. 227-240.
- Remy Jean et Voyé Liliane, *Ville ordre et violence*, Paris, P.U.F., 1981.
- Winnicott D. W., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975 (traduit de l'anglais).
- Winnicott D. W., *Conversations ordinaires*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 2004 (traduit de l'anglais).