

Jouer / Travailler **Appel à articles**

Revue « Travailler » (Ch Dejours, Dir.).

Dossier dirigé par M.-A. Dujarier

Calendrier :

⇒ Envoi d'un résumé avant le 15 juin 2017

⇒ Remise des textes en octobre 2017

⇒ Parution en février/mars 2018

Consignes aux auteurs : <http://psychanalyse.cnam.fr/revue-travailler/recommandations-aux-auteurs/recommandations-aux-auteurs-398346.kjsp>

Le travail et le jeu, en tant que catégorisations sociales-historiques de l'action et comme institutions (Caillois, 1967), sont généralement séparées, voire opposées dans la société salariale capitaliste. La première est réputée renvoyer à la contrainte, la production, l'action en finalité, la peine et la création de richesse, là où la seconde serait caractérisée par la liberté, l'inutilité, l'autotélisme, le plaisir et la gratuité.

Mais si l'on quitte les substantifs pour s'intéresser, dans une perspective plus anthropologique, au « travailler » et au « jouer », il apparaît que ces actions partagent bien des points communs : elles toutes deux sont régies par des prescriptions, règles, hiérarchies, inégalités et contraintes, et se déploient pareillement dans des interactions régulatrices, tendues par la quête de sens mais aussi de l'intérêt. Elles sont semblablement une mobilisation de l'intelligence pratique face aux aléas et aux incertitudes. Travailler et jouer génèrent une normalisation conflictuelle dans laquelle les questions de reconnaissance, de confiance et de coopération sont centrales.

Ce dossier entend poursuivre la réflexion sur les principales formes de rencontre entre le « jouer » et le « travailler », en portant l'attention sur les processus psychosociaux à l'œuvre. Là où le sens commun sépare, voire oppose travail et jeu, il s'agit de les ressaisir ensemble, en prenant le point de vue de l'action.

La littérature savante interdisciplinaire signale que l'on peut introduire du « jouer » dans le « travailler », des jeux dans le travail, et encore du « travailler » dans le jeu :

- Un premier groupe d'enquêtes montre que les travailleurs introduisent des jeux dans leur activité pour la rendre possible et vivable. Non seulement en jouant à côté de leur tâche (Bidet et Boutet, 2013) mais aussi en son cœur, *pour* arriver à la réaliser (Clot, 1999 ; Dessors, 2009 ; Dejours, 1995). Surtout, depuis les études américaines séminales de Whyte (1955), Roy (2006) et Burawoy (2015), la sociologie ouvriériste (Linhart, 1981 ; Durand, 2006 ; Le Lay, 2013 ; Dodier, 1995) et la psychodynamique du travail (Dejours, 1995 ; Rolo, 2015) ont montré que les travailleurs pouvaient

déployer des stratégies collectives de défense ludiques pour faire face à l'ennui et à la peur. Elles transforment le sens et la cadence de leur tâche. Si ce processus a été d'abord étudié chez les ouvriers subissant un travail répétitif sous contrainte de temps, il a également été identifié dans les professions intellectuelles (Bourdieu, 1997) et chez les cadres (Maccoby, 1976 ; Pagès *et alii*, 1979 ; Dejours, 1998 ; Boussard et Dujarier, 2014, Dujarier, 2015 *a* et *b*). Ici encore, le jouer, entendu comme *play* et *game*, vient au secours du « travailler ».

Les conséquences de cette ludification sont au moins doubles : d'une part, elle déplace l'attention dans l'activité, en incitant à s'engager sans compter dans le jeu, tout en maintenant une indifférence au « hors-jeu ». D'autre part, pour les ouvriers comme les cadres, elle tend à accroître la cadence et l'engagement au travail, au risque d'intensifier l'exploitation tout en la dissimulant (Burawoy, 2015)

- Une seconde série d'enquêtes montre l'utilisation croissante des jeux dans l'encadrement social du travail : la « gamification » (Silva, 2013 ; Savignac, 2017) néolibérale consiste à introduire des « challenges », « jeux sérieux », « jeux de rôle » ou autres jeux de théâtre pour favoriser la performance. Cette paradoxale injonction à jouer dans le cadre du temps de travail, oriente l'attention sur des scores, c'est-à-dire des quantifications, dans un contexte de mise en compétition. L'extension de ces pratiques d'encadrement est nette. Elle vient transformer en retour le « travailler », avec des incidences sur l'activité, les collectifs et la santé.
- Enfin, récemment, et avec l'extension des jeux en lignes, nous avons vu apparaître le travail du jeu (« *playbour* », Kücklich, 2005 ou plutôt « *gamebour* », d'après Fisher et Fuchs, 2015). Des travailleurs contribuent bénévolement ou non à améliorer les systèmes numériques, ou à accroître les scores de joueurs. Jouer deviendrait ici un travail, internationalement divisé.

Les enjeux de ce dossier pourraient être de discuter à l'aide de nouveaux terrains, les thèses formulées ci-dessus, en revenant sur les processus psychosociaux à l'œuvre (mécanisme de défense, dynamique de la reconnaissance, normalisation, cadrage...) et leurs conditions sociales. Pourront être explorés leurs enjeux du point de vue du sens, de la santé, de l'engagement, du rapport au réel, de la socialisation, de la reconnaissance, de la valeur, et du couple souffrance / plaisir. Les articles pourront également contribuer à affiner nos catégories de pensée sur le « jouer » et le « travailler » en mobilisant leurs déclinaisons anglosaxonnes (« working », « labouring », « gaming » et « playing » ; Lund, 2014). Il s'agit, au fond, d'explorer les ambivalences psychiques et sociales du « jouer » chez l'adulte, dans le contexte du travail contemporain.

Références

- BIDET A., BOUTET M. 2013. « Pluralité des engagements et travail sur soi : Le cas de salariés ayant une pratique ludique ou bénévole », *Réseaux*, 6, N° 182, p 119-152.
- BOURDIEU P., 1997. *Méditations pascaliennes*, Paris, Points Essais.
- BOUSSARD V., DUJARIER M.-A. 2014. « Les représentations professionnelles en question. Le cas des intermédiaires dans les fusions-acquisitions », *Sociologie du travail*. Vol. 56, N° 2, p. 182–203.
- BURAWOY M. 2015 (1979). Ravelli Q (trad). *Produire le consentement*. La Ville Brûle. Mouvement réel.
- CAILLOIS R. 1967 (1958). *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard
- CLOT, Y. 1999. *La Fonction psychologique du travail*, Paris, PUF, Le Travail humain.
- DEJOURS, C. 1998. *Souffrance en France. La Banalisation de l'injustice sociale*, Paris, PUF.
- DEJOURS, C. 1995. *Travail, usure mentale. De la psychopathologie à la psychodynamique du travail*, Paris, Bayard.
- DESSORS D. 2009, « L'intelligence pratique », *Travailler*, 21, 61-68.
- DODIER N. 1995. *Les hommes et les machines, la conscience collective dans les sociétés technicisées*, Paris, Métailé.
- DUJARIER M.-A. 2015 a. *Le management désincarné. Enquête sur les nouveaux cadres du travail*, Paris, La Découverte.
- DUJARIER M.-A. 2015 b. « Jouer en travaillant », in Zaccai-Reyners N. et Mermet L. (dir), *A quoi (vous) sert le (concept) de jeu*, Hermann, Collection « Cerisy », p.59-75.
- DURAND M. 2006 (1990). *Grain de sable sous le capot. Résistance & contre-culture ouvrière : les chaînes de montage de Peugeot (1972-2003)*, Marseille, Agone.
- Fischer E., Fuchs C, (eds.), 2015. *Reconsidering Value and Labour in the Digital Age*, Palgrave.
- KÜCKLICH J., 2005. "Precarious Playbour : Modders and the Digital Games Industry", *The Fibreculture Journal*, n°5
- LE LAY S., 2013. « Des pratiques ouvrières ludiques aux dispositifs managériaux ludistes : vers une instrumentalisation du jeu dans le travail », *La nouvelle revue du travail*, 2.
- LINHART, R. 1981. *L'établi*. Paris, Editions de Minuit.
- LUND A., 2014. "Playing, Gaming, Working and Labouring : Framing the Concepts and Relations", *Triple C*, Vol 12, N° 2, 735–801
- PAGES M. & BONETTI M. & GAULEJAC V. de & DESCENDRE D. 1979. *L'emprise de l'organisation*, Paris, Desclée de Brower, Collection Sociologie Clinique.
- ROLO D., 2015. *Mentir au travail*. Paris- PUF.
- ROY D., (traduction Briand J.-P. Chapoulie J.-M.) 2006. *Un sociologue à l'usine. Textes essentiels pour la sociologie au travail*, Paris, La Découverte.
- SAVIGNAC E., 2017, *The gamification of work. The use of Games in the Workplace*, IST & Wiley.
- SILVA, H., 2013. « La "gamification" de la vie. Sous couleur de jouer ? », *Sciences du jeu*, (en ligne). 30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot.
- WHYTE, W. F., 1955. *Money and Motivation. Analysis of Incentives in Industry*, Harper, New York.