



PROJECT MUSE®

Chapitre 5 Fondement d'une sociologie générale du temps hors travail

Published by

Lafortune, Jean-Marie.

Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail.

Presses de l'Université du Québec, 2004.

Project MUSE. <https://dx.doi.org/10.1353/book.20453>.



➔ For additional information about this book
<https://muse.jhu.edu/book/20453>

FONDEMENT D'UNE SOCIOLOGIE GÉNÉRALE DU TEMPS HORS TRAVAIL

L'analyse sociologique du temps libre, du loisir, du jeu et du sport, telle qu'en fait foi la littérature, se bute à un problème de cohérence épistémologique. De cette incohérence résulte une confusion dans l'emploi des notions et des catégories, et, plus globalement, une difficulté manifeste à valider l'étude de ces objets à l'intérieur même de la discipline. Nous étant attaqués de front à ce problème en procédant à une reconfiguration épistémologique des recherches concernées selon des axes clairs et bien enracinés dans la tradition sociologique, nous résumons, dans la première partie du présent chapitre, la démarche entreprise et les résultats obtenus, après avoir présenté le projet d'ensemble articulé autour de l'élaboration d'une sociologie générale du temps hors travail. L'idée de sociologie générale recouvre en fait les trois conceptions clés de la sociologie selon Aron (1983) et Mills (1983, p. 9), alors que le domaine du temps hors travail rassemble des objets de différente nature mais qui ont en commun de s'affirmer en contrepartie des impératifs du travail productif. Ainsi, le volume et les principales qualités du temps libre, à titre de phénomène social global, sont appréhendés comme des produits de la dynamique sociale générale. La délimitation de systèmes de pratiques et de leur procès d'institutionnalisation est réalisée par l'analyse du loisir, conçu comme ensemble différencié de comportements types. Enfin, la compréhension de la conduite

de l'acteur est abordée par l'étude du jeu, admis comme activité liée à la représentation subjective guidant l'action. À l'intersection de ces trois niveaux d'analyse, le sport fait l'objet de considérations le présentant tour à tour comme phénomène social global, système de pratiques différenciées et rapport cognitif du sujet à lui-même.

La seconde partie du chapitre est consacrée à l'examen succinct de trois problématiques transversales au domaine du temps hors travail, centrées sur les thèmes de l'éducation, de la culture et de l'éventualité du travail comme activité ludique, ainsi qu'à l'identification de trois points de jonction autour du statut du temps, du jeu et des acteurs.

5.1 LA SOCIOLOGIE GÉNÉRALE

L'approche que nous privilégions dans l'étude du temps libre, du loisir, du jeu et du sport est générale non seulement au sens où elle définit son champ d'investigation par la totalité des objets rencontrés dans la littérature, formant le domaine du temps hors travail, mais surtout parce qu'elle embrasse toutes les formes d'interrogation que l'on rencontre dans la tradition sociologique.

La sociologie générale épouse ainsi trois types distincts de démarche. D'abord, celle par laquelle on interroge le fonctionnement d'une société sur le plan normatif, s'intéressant aux modalités par lesquelles sont produites collectivement et reproduites individuellement les règles régissant l'ordre qui y est en vigueur et guidant son développement. On se situe par là sur le terrain de l'utopie. Puis, celle consistant à scruter les rapports conflictuels entre les acteurs sociaux, définis comme des groupes divisés sur les plans de leurs valeurs et de leurs intérêts selon la place qu'ils occupent dans le procès de production et le sort qui leur est réservé dans la distribution du produit du travail. On entre alors dans la sphère de l'idéologie. Enfin, celle suivant laquelle on appréhende les significations que les membres individuels de la société prêtent à leurs actions selon les systèmes d'interprétation en vigueur. On s'établit ainsi dans le domaine de la représentation subjective.

Le triptyque normes/utopie, valeurs/idéologie et significations/représentation recouvre les formes d'investigation constitutives de la tradition sociologique. C'est pourquoi une entreprise de recherche tenant compte de ces trois niveaux de questionnement peut être qualifiée de sociologie générale. Malgré l'évidente difficulté à allier ces trois modes d'interrogation, vu les différentes postures d'analyse que cette démarche d'ensemble implique, il nous a néanmoins semblé opportun d'orienter ainsi notre réflexion car elle permet un ordonnancement plus satisfaisant

et une meilleure compréhension des objets étudiés. Ainsi, le temps libre, le loisir et le jeu sont respectivement circonscrits par la voie de l'utopie, de l'idéologie et de la représentation subjective, tandis que le sport, par son caractère hybride, est appréhendé selon les trois directions réunies.

5.2 LE CONCEPT DE TEMPS HORS TRAVAIL

L'expression de temps hors travail n'apparaît pas dans la littérature consultée. Le recours à ce concept vient du fait qu'il nous paraît pertinent de rassembler à l'intérieur d'un même domaine des objets dont le propre est justement de s'inscrire négativement par rapport au domaine délimité par le travail. En effet, que l'on parle de temps libre, de loisir, de jeu ou de sport, une propriété commune est inférée et définie par opposition à des caractéristiques propres au travail, notamment la sujétion à l'autorité sociale qui y règne, la contrainte qui y a cours relativement à l'exercice d'un pouvoir hiérarchique et l'incapacité relative d'initiative personnelle. Ainsi, dans le premier cas, il est purement question de temps, de son affectation ou de sa libération par rapport au travail productif, distinguant alors le temps de travail et le temps libre, celui-ci désignant ainsi la période durant laquelle les individus ne sont pas sommés de contribuer directement au procès de production. Dans le deuxième cas, il est question d'activités selon qu'elles ont pour finalité un revenu ou une dépense, peu importe leur niveau, plaçant alors dos à dos le travail professionnel et le loisir, celui-ci désignant le type d'activités non guidé du point de vue de l'individu par la perspective d'une rémunération. Dans le troisième cas, il est question du sentiment accompagnant la réalisation d'une pratique selon qu'elle est ressentie ou non par l'individu comme une contrainte, opposant le sentiment de nécessité rattaché au travail à celui de liberté lié au jeu, celui-ci désignant toute pratique initiée selon la volonté de l'individu. Enfin, dans le cas du sport, tous ces rapports peuvent être impliqués, selon le plan de l'analyse, suivant que les exercices sportifs répondent ou non à une activité sociale productive, à un objectif personnel de rentabilité et à un sentiment de contrainte.

5.3 LE SPECTRE DES APPROCHES SOCIOLOGIQUES DU TEMPS HORS TRAVAIL

L'analyse sociologique du temps libre, du loisir, du jeu et du sport est contemporaine de l'institutionnalisation de la sociologie elle-même, terme par lequel nous entendons l'incorporation de la discipline dans l'enseignement universitaire et la diffusion des recherches entreprises dans des revues

nationales et internationales. Elle remonte donc au moment où les écoles sociologiques définissent leur programme d'étude selon des orientations nationales, soit entre 1880 et 1920. Ainsi, les textes fondateurs de la sociologie du temps hors travail, soit ceux de Lafargue (1883), de Veblen (1899), de Groos (1898) et de Coubertin (1912 et 1919), sont non seulement produits à la même époque que les œuvres maîtresses de Durkheim, de Weber et de Cooley, mais établissent de plus avec elles des filiations directes au plan épistémologique. Loin de pouvoir se réduire à un appendice tardif de la sociologie générale, la sociologie du temps hors travail plonge ses racines dans le socle même de la discipline.

Chacune des sociologies sous-jacentes à celle plus générale du temps hors travail a connu une évolution spécifique et a atteint un niveau d'institutionnalisation variable. Ainsi, la sociologie du temps libre s'est imposée de manière un peu diffuse à partir des années 1960 en s'appuyant davantage sur l'analyse de résultats d'enquêtes empiriques portant sur les budgets-temps et de statistiques nationales concernant les dépenses des ménages que sur la formation d'un organisme de recherche international ou la publication de revues consacrées, sous les traits de la sociologie des temps sociaux. La sociologie du loisir s'est structurée définitivement au milieu des années 1970, dans la foulée de la création du Comité de recherche sur le loisir de l'Association internationale de sociologie et du lancement des revues d'envergure internationale *Loisir et Société* (1978) et *Leisure Studies Journal* (1982). La sociologie du jeu, dans la mesure où on l'associe à l'étude de la récréation telle qu'elle s'est affirmée aux États-Unis, s'est constituée tôt mais à cette échelle réduite, soit dès le début du XX^e siècle, dans le sillon des travaux d'un réseau de chercheurs affiliés à la *Playground Association of America* (1906). Enfin, la sociologie du sport s'est résolument implantée à la suite de la mise en place du Comité de recherche sur la sociologie du sport (1966), aussi rattaché à l'Association internationale de sociologie, responsable de l'*International Review of Sport Sociology*. La première convention de la *North American Society for the Sociology of Sport* s'est tenue en 1980, soit quatre ans après le lancement de la revue trimestrielle *Sociology of Sport Journal*, alors que la Société française de sociologie du sport voyait le jour en 1983.

5.3.1 L'enracinement épistémologique

L'enracinement épistémologique des études du temps hors travail répond à un ordre de préoccupation double. Il s'agit à la fois de surmonter les difficultés notées par de nombreux auteurs quant à la teneur sociologique et à la validité scientifique de ce domaine, et de reconfigurer l'ensemble de ces recherches de manière à constituer une sociologie générale. Rappelons que les difficultés signalées ont trait à la confusion dans l'usage des notions

et des catégories, à la délimitation imprécise des champs de recherche, à l'aspect rudimentaire des méthodes employées souvent sans conjonction avec la théorie, à la redondance des thèmes abordés, à l'absence de perspectives historiques ainsi qu'au recours trop fréquent à des concepts plus subjectivistes.

Nous avons donc dégagé des filiations épistémologiques directes entre l'analyse du temps libre, du loisir, du jeu et du sport et les directions prises par les trois grandes écoles sociologiques. À l'école française, dont la figure de proue est Durkheim, est rattachée la sociologie du temps libre. La perspective holiste adoptée dans le sillon de la physique sociale, héritière du positivisme, caractérise en effet l'entreprise de Lafargue et de ses successeurs, soucieux de répondre à des exigences de solidarité sociale jusque dans le temps libre. Celui-ci se définit comme le temps libéré du travail social par les gains de productivité à l'intérieur duquel la justice et la cohésion sociales sont recherchées par l'application de politiques et d'autres mesures égalitaires tels la redistribution de la richesse et l'accès à la culture commune dont prioritairement à l'éducation.

À l'école allemande, construite autour des travaux de Weber, est rattachée la sociologie du loisir. La perspective relativiste adoptée dans la tradition de l'économie politique, héritière de la philosophie de l'histoire, caractérise le point de vue de Veblen et de ses continuateurs, appliqués à rendre compte de modes culturels de consommation définissant la sphère du loisir. Celui-ci se voit alors circonscrit comme l'ensemble des pratiques différenciées de mise en valeur des richesses accumulées s'incarnant dans des modèles de dépenses, prenant tantôt la forme de l'ostentation, de la consommation de masse et de l'abstinence héritée de la tradition.

À l'école américaine, érigée autour des orientations définies par Cooley, est rattachée la sociologie du jeu. La perspective atomistique adoptée dans la foulée de la psychologie sociale, héritière du pragmatisme, caractérise l'œuvre de Groos et de ses successeurs, tournés vers les vertus affirmatives, pour le sujet, et socialisantes, au plan des rapports intersubjectifs, de l'activité ludique. Le jeu est alors appréhendé comme le domaine des activités choisies exigeant la mobilisation de toutes les facultés dans le respect de règles auxquelles l'individu s'adonne pour en tirer du plaisir, appelant toutefois, pour que cette quête de plaisir reste compatible avec l'intérêt de tous, une juste adéquation de la compétition et de la coopération.

À l'intersection de ces trois écoles s'ouvre le domaine de la sociologie du sport comme en témoignent les réflexions de Coubertin, de Risse, de Riesman et de Stone. Les idées de foyer de stimulation d'émotions collectives, de pratiques hiérarchisées selon des modèles culturels et d'effort personnel exécuté en vue d'un dépassement s'y entremêlent bel et bien.

Le sport fait de surcroît l'objet de deux formes de problématisation additionnelles incarnées par le matérialisme historique et la sociologie figurative. S'insérant entre les conceptions holiste et relativiste, les théories de Marx, amalgamées à celle de Freud, ont donné naissance à la théorie critique du sport, portée à son plus haut niveau par Brohm et caractérisée par une dénonciation virulente des phénomènes d'exploitation et d'aliénation. Intercalée entre les conceptions relativiste et atomistique, l'approche d'Elias, puisant plus franchement aux thèses freudiennes, a conduit à l'élaboration du concept de sportification décrivant l'adoucissement progressif des mœurs et l'accroissement de l'autocontrôle, depuis le XVI^e siècle, comme aspects centraux du processus de civilisation particulièrement manifestes dans le sport.

TABLEAU 15
Spectre épistémologique de la sociologie du temps
hors travail selon ses différents objets

| Types d'objets privilégiés selon les traditions sociologiques (figures emblématiques) | | | | |
|--|--------------------------------|------------------------------|-----------------------|---------------|
| Sociologie positive (Durkheim) | Sociologie critique (Weber) | Psychosociologie (Cooley) | | |
| Temps libre | Loisir | Jeu | | |
| Types de sociologie abordant l'objet sportif (figures emblématiques) | | | | |
| Positive | Dialectique (Marx) | Critique | Figurative (Elias) | Psychosociale |

5.3.2 Les sources doctrinales

Dans la dynamique d'emprunts conceptuels qui caractérise l'avancement des sciences, il nous a semblé important de cerner les doctrines avec lesquelles les approches sociologiques du temps hors travail tissent des liens privilégiés en retraçant leur histoire depuis le début du XIX^e siècle. L'aspect normatif rattaché à la problématisation du temps libre, lui donnant son caractère projectif, nous a ainsi conduits à dresser une histoire de la pensée utopique conçue comme projet de reconstruction de la société. Nous avons alors distingué quatre bases distinctes sur lesquelles se sont élaborés les projets utopiques selon le caractère dominant attribué à l'être humain, leur fondement propre et le lieu typique de leur expression. Considérant l'être humain essentiellement comme un agent économique et

accordant la primauté au bonheur collectif, Owen et Cabet proposent une organisation raisonnée du travail en usine. Concevant plutôt l'être humain comme un agent politique et tentant de concilier le bonheur avec la liberté, Bellamy et Wells admettent les droits politiques comme partie prenante de la pratique gouvernementale. Posant l'être humain davantage comme agent culturel et attribuant la primauté à la liberté individuelle, Wiener et Rushkoff encouragent la participation culturelle à travers les réseaux de communication. Enfin, définissant l'être humain comme un être de passions et exaltant une liberté frugale, Fourier et Morris fondent leur utopie sur l'activité créatrice dont le domaine privilégié est l'art.

Il s'avère également instructif de prendre acte des positions prises par ces auteurs relativement au processus d'industrialisation, qui repose sur les deux piliers que sont la centralisation des décisions et l'innovation technique, et de la forme corrélative que prend le temps libre dans leurs projets. Owen et Cabet acceptent la centralisation des décisions induite par l'industrialisation, malgré le caractère prescriptif des activités qui s'étend jusque dans le temps libre, et adoptent envers les innovations techniques une ouverture béate. Bellamy et Wells endossent l'idéal de l'innovation technique mais posent des limites à l'étendue de la centralisation, faisant de l'usage discrétionnaire du temps libre la récompense d'un travail aliénant. Wiener et Rushkoff expriment un refus catégorique vis-à-vis de la centralisation décisionnelle tout en considérant l'innovation technique comme une donnée naturelle, position qui renverse le rapport entre le travail et le temps libre à la faveur de ce dernier. Fourier et Morris s'inscrivent en faux tant avec la centralisation qu'avec les innovations techniques et estiment que le travail créateur intègre les valeurs que l'on prête au temps libre.

L'étude de la pensée utopique, permettant de suivre la recherche d'un nouvel ordre social et spatial au cours des deux derniers siècles, nous procure un cadre historique par rapport auquel on peut adosser les positions des sociologues du temps libre. Les projets considérés placent invariablement, à partir de normes de conduite et d'aménagement, l'organisation sociale de la production comme condition préalable à l'avènement du temps libre et font état d'un souci mathématique relativement à la contribution de chacun des membres de la communauté au labeur collectif et à la distribution subséquente des richesses produites de manière à garantir l'épanouissement social des individus et à renforcer le sentiment collectif.

Le choc des intérêts et des valeurs lié à la problématisation du loisir, se traduisant par une hiérarchisation de types de consommation, nous a par ailleurs incités à retracer l'histoire de l'économie politique conçue comme réflexion sur les prétentions légitimes des groupes constitutifs de la société aux produits du travail. Nous avons alors pu constater avec

Smith et Ricardo que l'économie politique classique, obnubilée par la production, ne ménage aucune place au loisir en ne s'intéressant pas véritablement à la consommation individuelle. Cet état de fait change avec l'avènement du marginalisme, à partir des années 1860 et dont les travaux de Jevons illustrent bien l'orientation. En effet, l'accent de l'analyse se déplace de la production vers l'échange, de la rareté à l'utilité, de la valeur objective à la valeur subjective, situant le sujet économique au cœur de calculs sur les variations de plaisir et de peine qu'entraînent ses choix de consommation. La stratification sociale change de configuration et cesse de prendre uniquement assise sur les agents économiques (propriétaires fonciers, entrepreneurs et prolétaires) pour faire place aux regroupements statutaires des individus selon leur capacité de dépense et leurs préférences marquées envers certains types de produits et de services. La théorie générale de Keynes, élaborée au cours des années 1930, opère la synthèse des deux approches précédentes en ce qu'elle appréhende l'individu tant comme producteur que comme consommateur. Cette conciliation entraîne le nivellement des conditions qui a pour effet d'accroître l'importance relative du groupe statutaire intermédiaire (les classes moyennes). Trente ans plus tard, Galbraith constate que cette voie non seulement conforte la condition salariale mais mène de plus au conditionnement des besoins et à l'homogénéisation des choix de consommation. Le néolibéralisme, tel que nous le dépeint Rifkin, rompt à partir des années 1970 avec cette logique et polarise à nouveau les intérêts des groupes statutaires, voire réhabilite la structure liée au procès de production, mais en accordant une place privilégiée aux investisseurs.

L'étude de l'économie politique fournit la base chronologique sur laquelle on peut rabattre les perspectives défendues par les sociologues du loisir. Elle nous renseigne en effet sur la dynamique consommatoire, répartissant les individus selon une hiérarchie établie à partir de leurs préférences culturelles et de leurs capacités de dépense, en tissant des liens plus ou moins étroits avec la sphère de la production et les différentes positions d'agents qu'elle ménage, maillage qui sert de trame de fond à la sociologie du loisir.

La considération entourant la représentation subjective propre à la problématisation du jeu, lui donnant son caractère introspectif, nous a ainsi entraîné du côté de l'histoire de la pédagogie active, conçue comme entreprise de réforme de la pédagogie traditionnelle axée davantage sur la matière à transmettre que sur le sujet apprenant. Nous avons constaté que, de Pestalozzi à Freinet, en passant par Fröbel, Dewey, Montessori et Neill, la pédagogie active est dominée depuis le début du XIX^e siècle par une seule et même thèse. En effet, tous les réformateurs de la pédagogie stipulent que le développement humain doit, pour atteindre ses plus

hautes aspirations, s'opérer dans un cadre égalitaire, s'accompagner d'une présence discrète du pédagogue, faisant office de guide plus que de maître, et tabler sur la pratique d'activités ludiques. L'étude de cette source doctrinale nous renseigne sur le fondement de l'approche des sociologues du jeu pour qui toute activité sociale part de l'individu, de ses expériences et de ses intérêts, et que, si une supervision s'avère nécessaire afin de garantir la compatibilité du jeu avec l'intérêt général, elle doit être la moins contraignante possible.

L'aspect normatif de l'organisation sociale, chargé d'assurer sa richesse et sa cohésion, le choc des intérêts et des valeurs autour de l'acquisition des produits du travail ainsi que la représentation du sujet relativement à l'aspect volontaire de sa pratique, ensemble constitutif de la problématisation synthétique du sport, ont appelé l'élaboration d'une histoire en trois volets de la gymnastique. La gymnastique militaire s'articule autour d'une préoccupation politique rattachée à l'idéal du citoyen-soldat. De Jahn à Mérand, en passant par Demenÿ, elle promeut des exercices physiques performants qu'elle inscrit dans des lieux situés au cœur de la cité avec pour but de renforcer la communauté. La gymnastique médicale est porteuse d'une dynamique culturelle oscillant entre un pôle rééducatif et un pôle esthétique, tributaire de l'idéal d'un physique supérieur. De Ling à Le Boulch, en passant par Hébert, elle met de l'avant des exercices thérapeutiques avec pour mission de rétablir le fonctionnement physiologique et de sculpter le corps selon des canons admis, préférablement dans un milieu naturel. Enfin, la gymnastique éducative propose un développement intégral de la personne, avec l'idéal de mettre le corps au service de la vertu. De Gutsmuths à Parlebas, en passant par Baden-Powell, elle encourage, d'abord dans les cours d'école et les parcs, la pratique d'exercices alliant aptitudes physiques et intellectuelles sans autre but que d'atteindre à l'harmonie des facultés humaines.

L'étude de la gymnastique dessine l'arrière-fond historique sur lequel s'appuient les postulats des sociologues du sport. Trois périodes ponctuent l'évolution de la doctrine gymnique selon les paradigmes dominants. Alors que prime le paradigme biomécanique (1800-1869), le sport n'est encore qu'une application de la pédagogie active. Puis, alors que s'impose le paradigme bioénergétique (1870-1969), il est soumis aux mêmes considérations que la gymnastique, à savoir que l'effort physique ne repose pas tant sur l'ossature et les articulations que sur les capacités respiratoires et la production d'énergie. Il en est de même pour la période récente (débutée en 1970), où, à l'instar de la gymnastique, le sport est défini dans les termes du paradigme bioinformatique, où la qualité de l'effort se mesure à la gestion des informations traitées par l'organisme.

TABEAU 16
Synthèse historique des sources doctrinales des sociologies
du temps libre, du loisir, du jeu et du sport

| | Temps libre | Loisir | Jeu | Sport |
|--------------|---|---|---------------------------|---|
| | Pensée utopique | Économie politique | Pédagogie active | Gymnastique |
| 1800-1869 | Socialisme autoritaire <i>Owen, Cabet</i> | Classique <i>Smith, Ricardo (Marx)</i> | <i>Pestalozzi, Fröbel</i> | Biomécanique <i>Jahn, Ling, Gutsmuths</i> |
| 1870-1969 | Socialisme libéral | Marginalisme | | Bioénergétique |
| 1870-1929 | <i>Bellamy, Wells</i> | <i>Jevons</i> | <i>Dewey, Montessori,</i> | <i>Demenj, Hébert, Baden-Powell</i> |
| 1930-1969 | <i>Wiener</i> | Keynésianisme <i>Keynes, Galbraith</i> | <i>Neill</i> | |
| 1970... | Métasocialisme <i>Rushkoff</i> | Néolibéralisme <i>Rifkin</i> | <i>Freinet</i> | Bioinformatique <i>Mérand, Le Boulch, Parlebas</i> |
| a-historique | Socialisme anarchiste <i>Fourier, Morris</i> | | | |

5.3.3 Les corpus et les thématiques privilégiées

Nous avons retenu, pour chacun des quatre domaines étudiés, une série d'auteurs selon trois critères: 1) leur représentativité vis-à-vis des différents domaines, considérant qu'un échantillon de contributions valait mieux qu'une présentation longue et fastidieuse de tous les auteurs répertoriés; 2) l'importance de leurs travaux telle que reconnue dans la littérature; 3) la date de publication de leurs œuvres, dans un souci de présenter un panorama qui couvre le développement de ces domaines tout au long du XX^e siècle. Le choix des auteurs et le titre de leurs ouvrages sont présentés dans le tableau qui suit.

L'examen des corpus a permis de cerner dans chaque cas trois thématiques privilégiées. Ainsi, le corpus de la sociologie du temps libre met en exergue d'abord le thème de la redistribution de la richesse, qui met à l'épreuve la capacité d'une formation politique à assurer sa cohésion dans une perspective de justice sociale en permettant à tous de bénéficier des fruits du travail socialisé. Puis, le thème de la mise en œuvre d'un projet

TABEAU 17
Auteurs retenus pour les illustrations de cas

| Sociologies | Temps libre | Loisir | Jeu | Sport |
|---|--|--|---|--|
| Auteurs (titre et date originale des ouvrages) | Lafargue (<i>Le droit à la paresse</i> , 1883) Friedmann (<i>Problèmes humains du machinisme industriel</i> , 1946; <i>Où va le travail humain ?</i> , 1950; <i>Le travail en miettes</i> , 1956) Dumazedier (<i>Le loisir et la ville</i> , 1966; <i>Société éducative et pouvoir culturel</i> , 1976; <i>Dynamique du changement culturel dans une ville moyenne</i> , 1988) Mothé (<i>L'utopie du temps libre</i> , 1997; <i>Le temps libre contre la société</i> , 1999) | Veblen (<i>Théorie de la classe de loisir</i> , 1899) Lundberg (<i>Leisure: a Suburban Study</i> , 1934) Hoggart (<i>La culture du pauvre</i> , 1957) Lalive d'Épinay (<i>Temps libre, culture de masse et culture de classes</i> , 1983) | Groos (<i>The Play of Man</i> , 1898) Gulick (<i>A Philosophy of Play</i> , 1920) Huizinga (<i>Homo ludens</i> , 1938) Caillois (<i>Les jeux et les hommes</i> , 1958) Cotta (<i>La société du jeu</i> , 1992) | Coubertin (<i>Essais de psychologie sportive</i> , 1913; <i>Pédagogie sportive</i> , 1919) Risse (<i>Sociologie du sport</i> , 1921) Riesman/Stone (<i>Football in America</i> , 1951; <i>American Sports: Play and Display</i> , 1955) Brohm (<i>Sociologie politique du sport</i> , 1976) Elias et Dunning (<i>Sport et civilisation: la violence maîtrisée</i> , 1986) |

éducatif, particulièrement destiné aux classes populaires avec pour but non seulement de mettre à jour le connaissances techniques des travailleurs, mais également d'offrir des possibilités d'épanouissement en contrepartie des tâches routinières susceptibles de les abrutir. Enfin, le thème de l'application de politiques culturelles urbaines devant favoriser, sur la base d'une accessibilité financière et géographique aux équipements collectifs (musées, théâtres, bibliothèques, etc.), la participation culturelle la plus large de manière à éviter la multiplication de sous-cultures qui mine le sentiment d'appartenance à une entité supérieure.

Les thèmes issus du corpus constitutif de la sociologie du loisir font état de comportements types fondés, d'une part, sur la position occupée dans la structure de production, selon que les individus se démarquent

par une émancipation vis-à-vis de la condition salariale (rentiers), connaissent une ascension dans le marché du travail ou subissent un certain confinement au bas de l'échelle, et, d'autre part, sur les valorisations culturelles spécifiques du couple travail/loisir. Le type aristocratique, ou rentier, se distingue par l'absence d'opposition entre le travail et le loisir et verse dans l'ostentation. Le type bourgeois, ou haut salarié, met l'accent sur la compensation du travail par le loisir et s'adonne massivement à la consommation. Le type populaire, ou bas salarié, se caractérise par le rejet des attraits prêtés habituellement au travail comme au loisir et leur préfère la tradition qui s'exprime par la maximalisation du temps passé en complicité affective parmi ses proches.

Le corpus retenu pour la sociologie du jeu a pour thèmes des processus. Ainsi, le jeu y est d'abord présenté alternativement comme nécessité de nature et de culture, apparaissant au croisement des pulsions, selon le degré de la croissance individuelle et des exigences morales de la société, si bien que l'activité ludique constitue la voie royale d'accès à la maturité physique et psychologique de même qu'à l'intégration sociale. Le jeu est ensuite placé au centre d'une quête spirituelle prenant les traits d'un processus d'actualisation qui, dans le cadre d'une activité parfois professionnelle mais plus souvent hors du travail, même si dans tous les cas elle ne s'affirme qu'une fois les besoins impérieux satisfaits, engage la volonté du sujet et accorde une place prépondérante à ses initiatives. Enfin, le jeu est posé au cœur d'un procès de structuration des formes culturelles et institutionnelles comme fruits de l'interaction des sujets, en ce que son déroulement repose sur des choix individuels s'opérant dans le respect de règles purement formelles à l'instar du phénomène démocratique, voire civilisationnel.

Il ressort du corpus établi autour de la sociologie du sport des thèmes convergents malgré la diversité des approches. D'abord, celui de l'avènement du sport dans les sociétés différenciées, c'est-à-dire là où on retrouve un degré élevé de rationalisation économique et politique qui se traduit par une organisation bureaucratique et une division poussée du travail qui prolonge les chaînes d'interdépendance entre les individus, comme mode privilégié de reconstruction de communautés d'êtres atomisés. Puis, celui du lien entre la dynamique sportive et les rapports de classes selon deux voies opposées, la première postulant une dynamique différentielle, chaque classe privilégiant ses propres formes d'activités, et la seconde posant au contraire un mouvement uniformisant, en ce sens où le sport soumet tous ses pratiquants au culte strict du rendement. Enfin, le thème de l'expérience sportive comme réalisation ou aliénation de soi, suivant que sa pratique est librement choisie et modulée à la mesure de l'athlète ou qu'elle relève d'un encadrement contraignant visant des performances optimales sans considération pour lui.

5.3.4 Les enjeux sociaux soulevés

Cherchant à faire culminer l'ensemble de la matière dans la formulation de problèmes concrets pour chacune des sociologies circonscrites, nous avons ajouté au contenu de ces thématiques l'apport spécifique des sources doctrinales et placé le tout dans son contexte épistémologique pour en dégager les trois principaux enjeux sociaux.

Ainsi d'une part, la sociologie du temps libre débouche sur la question de l'extension du temps libre qui fait problème du fait qu'elle est fonction de l'augmentation de la productivité du travail, ce qui implique que la société manifeste une préférence marquée pour les valeurs qui y sont rattachées, alors que l'augmentation du temps libre favorise l'éclosion de nouvelles valeurs qui nient ses propres conditions de possibilité. D'autre part, les modalités de concrétisation des aspirations de justice sociale et de réalisation d'une égalité de fait vis-à-vis de l'accès au produit du travail, c'est-à-dire au temps libre et aux ressources qui permettent d'en bénéficier, oscillent entre la généralisation de mesures correctrices, de type politique de discrimination positive, qui n'ont qu'un impact sectoriel, de surcroît lent à opérer, et des mesures universalistes, de type revenu de citoyenneté, dont on craint des effets pervers en termes de détournement vis-à-vis des valeurs du travail et d'un repli sur l'individualité. Enfin, notons le problème lié à l'usage asocial du temps libéré du travail qui, s'il apparaît légitime d'en user jusqu'à un certain point de façon discrétionnaire, ne saurait verser dans des activités qui menaceraient l'ordre et la sécurité publique, le lien social et la culture commune.

La sociologie du loisir pose comme premier enjeu la capacité des élites à insuffler des formes dignes de loisir, puisque si, jusque vers le milieu du XX^e siècle, l'éthique promue par la classe de loisir, d'origine nobiliaire, recouvrait à la fois le dédain du travail et le respect de valeurs élevées, la nouvelle classe de loisir, d'origine bourgeoise, ne parvient pas à témoigner des valeurs autres que matérielles, certes compatibles avec le travail mais qui ne le transcendent pas. Le deuxième enjeu a trait à l'effet inhibiteur que comporte le conformisme issu de la démocratisation du loisir pour le développement culturel, en ce que l'industrialisation du loisir, malgré la profusion du nombre d'activités qui l'accompagne, entraîne la réduction des types d'activités pratiquées. Le dernier enjeu soulevé concerne le caractère évanescent des traits culturels relevant de la tradition sous la poussée de l'urbanisation et du loisir de masse qui menace un héritage séculaire qui a toujours eu pour avantage immédiat, par la proximité et l'entraide qui le caractérisent, de conforter la situation des personnes démunies.

Au nombre des enjeux soulevés par la sociologie du jeu, citons d'abord la nécessité d'assurer la supervision, voire l'animation directe, des pratiques

ludiques qui seule garantit leur contribution positive à la vie sociale. Vient ensuite la question de la nature du jeu dans la société productiviste, considérant que les individus sont soumis à l'appât du gain et que l'emprise des entrepreneurs privés dans ce domaine ne fait pas émerger les valeurs les plus édifiantes. Signalons enfin l'enjeu relatif à l'ambivalence autour du développement du sens de la coopération et de la compétition que consolide le jeu, valeurs toutes deux recherchées mais qui, exacerbées, entraînent des effets pervers.

La sociologie du sport fait de l'autonomie de l'organisation sportive vis-à-vis de l'emprise des pouvoirs publics son premier enjeu, considérant que le haut degré d'auto-organisation caractérisant l'univers associatif, que ce soit au plan des règles, de l'arbitrage et jusqu'à l'administration des sanctions, est paradoxalement le fait de l'intervention gouvernementale, qu'elle prenne la forme de dispositions juridiques et fiscales ou de subventions directes et indirectes à travers le financement et l'aménagement

TABLEAU 18
Synthèse des thématiques privilégiées et des enjeux sociaux
soulevés par la sociologie du temps hors travail

| Sociologies | Temps libre | Loisir | Jeu | Sport |
|--------------------------|---|---|---|---|
| Thématiques privilégiées | Redistribution de la richesse Éducation populaire Politique culturelle dans l'urbanisme | Ostentation des élites Consommation de masse des classes moyennes Tradition des classes populaires | Jeu entre nature et culture Jeu et quête spirituelle: actualisation par l'engagement volontaire Jeu comme procès d'institutionnalisation | L'avènement du sport dans la société différenciée La dynamique du sport et des rapports de classes L'expérience sportive et la réalisation de soi |
| Enjeux sociaux soulevés | Conditions de l'extension du temps libre sans compromettre les valeurs dominantes du travail Réalisation d'une égalité de fait Problème lié à l'usage asocial du temps libéré | Capacité des élites à insuffler des formes dignes de loisir Conformisme issu de la démocratisation du loisir Persistance de traits culturels relevant de la tradition | Type d'animation et d'arbitrage des pratiques ludiques Nature du jeu dans la société productiviste Ambivalence autour du développement de la coopération et de la compétition | Autonomie de l'organisation sportive et emprise des pouvoirs publics Marchandisation extensive des activités sportives Ambiguïté des valeurs transmises aux individus |

des équipements. La marchandisation extensive des activités sportives constitue le deuxième enjeu, puisque l'expansion de la logique du profit a eu des conséquences importantes que ce soit sur les plans du recul des valeurs fondatrices, dont l'idéal méritocratique, de la transformation de ce qui était un jeu en travail, affublant le sport des scories typiques de tout processus productif, ou du détournement des compétitions vers le spectacle, métamorphosant les athlètes en affiches publicitaires. Le dernier enjeu réside dans l'ambiguïté des valeurs transmises par le sport aux individus qui ne peuvent échapper aux déterminations économiques et politiques qui traversent le sport de haut calibre, selon un diktat de réussite, mais qui continuent de tourner autour du simple fait de participer.

5.4 QUELQUES PROBLÉMATIQUES TRANSVERSALES

La sociologie générale du temps hors travail permet de circonscrire un certain nombre de problématiques qui traversent l'ensemble du domaine et qui, par leur caractère transversal, ne reçoivent qu'un éclairage partiel lorsque saisies par une seule forme de problématisation. Nous avons retenu pour la présente discussion les problématiques relatives aux rapports d'abord entre l'éducation puis entre la culture et le temps hors travail, enfin à l'horizon du travail comme jeu.

5.4.1 L'éducation comme acquisition de compétences, distinction culturelle et élévation spirituelle

Quel que soit l'angle à partir duquel on aborde le domaine du temps hors travail, on observe une référence constante à l'éducation qui se voit chargée différemment de sens selon qu'elle relève d'un problème rattaché à l'analyse du temps libre, du loisir, du jeu ou du sport. Or, il s'avère important de démêler les significations distinctes qu'elle recèle afin de préciser la portée de cette notion dans chaque cas et d'éviter une certaine confusion dans son usage.

L'éducation évoque, dans la sociologie du temps libre, l'élévation intellectuelle souhaitée des catégories inférieures de la population ainsi que la mise à jour des travailleurs au plan des connaissances techniques rendue nécessaire par la rapidité des transformations technologiques, ces deux aspects aspirant à de mêmes finalités, soit d'éviter un décrochage de segments importants de la population vis-à-vis de l'état général de développement de la société toujours en conjonction avec l'état d'avancement des connaissances. C'est donc sous les traits de l'éducation populaire et de l'éducation permanente que nous rencontrons ici la notion d'éducation.

Au cœur de la sociologie du loisir, l'éducation fait l'objet de deux traitements distincts. D'une part, le niveau d'éducation est mis en rapport avec les pratiques de loisir de manière probabiliste, c'est-à-dire que des corrélations d'ordre statistique sont constatées entre niveaux d'éducation et types de loisir (fréquence et spécificité des pratiques). D'autre part, l'éducation, comprise comme réseau accueillant divers programmes d'activités et comme levier social, rôle qu'elle assume dans le système méritocratique, est présentée comme l'institution clé du loisir bourgeois dans la banlieue huppée.

Saisie par la sociologie du jeu, l'éducation fait appel à une qualité spécifique qui caractérise les jeux, soit leur côté spirituel. Les jeux éducatifs sont valorisés en ce qu'ils contribuent à l'éveil mental et au développement de l'esprit, par opposition à l'ensemble beaucoup plus vaste de jeux n'exigeant que des aptitudes physiques ou, pire, condamnant les individus à la régression et à l'infantilisme en ne reposant exclusivement que sur le hasard. En fait, les personnes éduquées sont perçues comme un rempart vis-à-vis de la systématisation des jeux routiniers ou aliénants qui ne commandent aucune imagination et ne font appel à aucun sens critique.

Dans la sociologie du sport, l'éducation fait l'objet d'une triple considération. Il est d'abord convenu que, peu importe le niveau d'habileté physique atteint par un sujet, celui-ci doit parallèlement s'engager dans une activité de mise à jour de ses connaissances techniques considérant que le sport est lui-même une technique qui évolue. Une forte corrélation est ensuite établie entre le niveau d'éducation et la pratique sportive, de même qu'est reconnue la place qu'occupe le sport dans les institutions scolaires à tous les échelons, entretenant avec les activités intellectuelles un effet de renforcement mutuel. Enfin, bon nombre d'activités sportives sont particulièrement valorisées du fait qu'elles ne présentent pas uniquement des défis physiques, mais mettent également à l'épreuve la vivacité d'esprit.

5.4.2 La culture comme politique, système de valeurs et savoir-faire

La référence à la culture est omniprésente dans l'analyse sociologique du temps hors travail. Mais à y regarder de plus près, on constate qu'elle fait appel à différentes définitions ou dimensions selon le cadre dans lequel elle est problématisée. Si cet objet a donné lieu à d'amples études, on doit tout de même signaler que ces dernières se caractérisent le plus souvent par un usage indifférencié de la notion de culture et conduisent parfois davantage à l'obscurcir qu'à l'éclairer.

Ainsi, lorsqu'elle entre dans l'analyse du temps libre, la culture est définie comme culture commune, héritage partagé par tous les membres

d'une communauté politique. Elle recouvre alors l'ensemble des dispositions et des conduites promues par les autorités en conformité avec certains objectifs sociaux, correspondant à un état de société qui évolue globalement par stades emportant avec eux toutes les composantes de cette société. Tel est le sens à donner à la notion de politique culturelle utilisée en sociologie du temps libre. Elle se traduit par une activité visant l'élévation du niveau général de compétences culturelles en s'assurant, par l'adoption et la mise en œuvre de politiques, que tous les citoyens y ont accès quelle que soit leur origine géographique ou sociale.

La culture dont il est question dans l'analyse du loisir concerne une diversité de systèmes de valeurs et renvoie en fait à des cultures de classes. Elle se caractérise alors par une hiérarchie de modes d'expression spécifiques, qui opère une distinction de goûts, de caractères et d'aspirations, en rapport avec les moyens financiers à la disposition et le genre d'emploi occupé sur le marché du travail. Si trois cultures principales sont mises en exergue, soit la culture élitaire, la culture bourgeoise ou culture de masse et la culture populaire, un nombre beaucoup plus grand de sous-cultures apparaît à mesure que l'on étudie les pratiques de loisir dans le détail, selon l'éventail des caractéristiques sociodémographiques. Ainsi en vient-on à décrire la culture des femmes, des jeunes, des aînés, des membres des communautés ethniques, etc.

L'analyse du jeu confine la culture à une érudition personnelle et à une aptitude relationnelle. Ce sont en effet l'étendue et la profondeur des connaissances ainsi que la capacité relative à les communiquer et à en faire usage dans le cadre des activités ludiques qui déterminent qu'un individu est cultivé ou non. La culture équivaut ici à des savoir-faire.

Encore une fois, l'analyse du sport dresse un tableau plus complexe de l'incidence de la culture dans ce champ. Ainsi, la culture renvoie d'un côté, en tant que culture physique, alternativement à un programme gymnique qui rejoint toute la jeunesse d'une nation puisqu'il est inscrit au cœur d'un projet pédagogique et a pour effet de normaliser le rapport des individus au corps, c'est-à-dire à l'hygiène et à la décence, et à une activité physique qui met le sujet face à lui-même et l'incite à une meilleure connaissance, voire à un dépassement, de soi. D'un autre côté, elle spécifie l'origine sociale des pratiques sportives, d'abord, dans la tradition de l'économie politique, selon qu'elles sont de nature aristocratique, bourgeoise (professionnalisées) ou populaire, puis, à partir de recoupements statistiques entre caractéristiques sociodémographiques et profils d'utilisation, selon qu'elles sont le fait de catégories sociales distinctes : femmes, jeunes, aînés, etc.

5.4.3 L'éventualité du travail comme jeu

La sociologie générale du temps hors travail est également traversée par le constat unanime dans toutes les analyses sectorielles que l'activité du travail prend toujours davantage les qualités du jeu. Chacune à sa manière annonce le rapprochement progressif de ces deux sphères d'activités, voire le chevauchement effectif qui irait jusqu'à nier leur distinction.

Dans le cas de l'analyse du temps libre, le défi consiste à rendre le travail attrayant afin de garder centrées les valeurs sociales dominantes sur lui, puisqu'il constitue la condition primordiale de l'apparition et de l'extension du temps libre dans la société fondée sur l'interdépendance des occupations. Les utopistes le soulignent à l'unisson et les sociologues du temps libre l'affirment sans ambages, l'activité de production, bien qu'elle reste contraignante et rébarbative, doit être humanisée. Cette préoccupation a d'abord entraîné des ajustements externes à sa réalisation, comme l'aménagement de lieux plus sécuritaires et la réduction du temps de travail qui tendaient à absorber toutes les énergies utiles des travailleurs. Mais c'est de plus en plus en lui attribuant certains traits empruntés à l'activité ludique qu'on cherche à accroître sa capacité d'attraction.

L'étude du loisir aborde la relation d'interpénétration entre le travail et le jeu en décrivant le modèle aristocratique de loisir. Ce dernier ne présente en effet aucune opposition entre les activités du travail et celles du non-travail pour afficher des comportements exigeants mais dont la contrainte provient tant de leur société, soit des codes de conduites prévalant au sein de l'élite, que des individus qui doivent faire preuve d'une autodiscipline exemplaire. En fait, l'absence d'opposition entre travail et loisir tient pour l'essentiel au fait que les membres qui composent cette classe type sont des rentiers, et sont donc affranchis de tout travail salarié, ou, dans certains cas, sont des travailleurs dont l'emploi permet à la fois des revenus élevés et une actualisation au travail, si bien qu'ils ne cherchent pas par le loisir à compenser une condition de sujétion et de contrainte, comme en témoigne le comportement type des bourgeois, et qu'ils ne ressentent aucun sentiment d'objection vis-à-vis du travail comme du loisir tel que manifesté dans le comportement type des classes populaires, qui traduit leur incapacité à se promouvoir individuellement.

La sociologie du jeu précise en deux temps les relations entre le travail et le jeu. Elle souligne ainsi que chez les jeunes, ces deux domaines se confondent principalement du fait que le jeu acquiert les attributs du travail puisqu'il est l'objet d'un investissement de toute la personne et tend à sa réalisation. Elle souligne cependant que la situation change plutôt radicalement une fois que l'individu entre sur le marché du travail ou effectue des études exigeantes, son occupation professionnelle ou scolaire

accaparant la plus grande partie de ses énergies et le jeu se réduisant à une récréation plus ou moins futile entre deux tâches sérieuses. Les avis sont donc partagés quant à l'éventualité d'une réciprocité entre travail et jeu, car si certains analystes insistent pour dire que l'activité ludique ne saurait faire montre de ses atouts authentiques que dans un contexte où elle contraste avec des tâches laborieuses, pour d'autres seule la transposition du mode ludique dans le milieu du travail est susceptible à la fois de revigorer la production et d'élever le jeu au-dessus de la facilité, de la passivité et de l'ennui.

Les rapports entre le travail et le jeu sont doubles et inversés dans la sociologie du sport. De manière générale et formelle, le sport reste un jeu tant que son pratiquant ne reçoit en retour de sa pratique ni salaire ni équivalent, moment à partir duquel le sport n'est plus tant un jeu qu'un métier. Seulement, dans la mesure où le jeu est défini comme une activité volontaire n'étant affectée que de règles librement consenties et ne visant qu'à en retirer du plaisir, la pratique de sports même professionnels entre dans le domaine ludique. En retour, dans la mesure où l'on met l'accent, au plan des qualités propres au jeu, sur la mobilisation de l'être entier en vue de l'accomplissement de performances qui reposent sur un entraînement régulier, toute pratique ludique, même amateur, peut revêtir les attributs du travail.

TABLEAU 19
Caractéristiques des trois problématiques transversales
à la sociologie générale du temps hors travail

| | Sociologie du temps libre | Sociologie du loisir | Sociologie du jeu | Sociologie du sport |
|----------------------------------|--|---|---|--|
| Éducation | Intégration | Distinction | Maîtrise | Habilités |
| Culture | Commune | Différenciée (de classes) | Personnalisée (savoir-faire) | Physique/ esthétique |
| Éventualité du travail comme jeu | Rendre le travail attrayant : allègements et bénéfiques. | Le travail devient un loisir exigeant de type aristocratique. | Le travail adopte le mode ludique : autonomie et souplesse. | Travail et jeu s'interpénètrent, tributaires de motivations. |

5.5 LES POINTS DE JONCTION ENTRE LES SOCIOLOGIES SPÉCIALISÉES

Nous avons déjà longuement souligné le fait que la sociologie du sport étend d'emblée ses ramifications aux autres sociologies sectorielles, cumulant ainsi leurs cadres et leurs catégories d'analyse. Trois points de jonction entre les traditions sociologiques doivent de surcroît être signalés afin de

rendre compte de l'articulation d'ensemble de la sociologie générale du temps hors travail. À l'intersection de la sociologie du temps libre et de la sociologie du loisir, le temps, respectivement défini comme cadre et ressource de l'action, constitue un concept pivot. Au croisement de la sociologie du jeu et de la sociologie du temps libre, le jeu, évoqué pour son pouvoir structurant au plan des relations sociales, pénètre les perspectives tant microsociologiques que macrosociologiques. Enfin, à l'interface de la sociologie du jeu et de la sociologie du loisir, rattaché au procès d'institutionnalisation des pratiques, le statut de l'acteur passe de manière plus ou moins fluide d'individuel à collectif, de contingent à historique, de rationnel à passionné.

5.5.1 Le temps comme cadre et ressource de l'action

La notion de temps apparaît, dans la sociologie générale du temps hors travail, portée par deux logiques développementielles. Dans l'analyse des temps sociaux, le temps, bien que sa distribution soit le fait d'une construction historique, équivaut à un cadre naturalisé. Selon les exigences du progrès, un partage entre temps de travail et temps libre est opéré suivant lequel les fonctions de production et de reproduction sont réparties. Le temps et les occupations sont produits conjointement et sont tous deux le lieu de législations claires et d'une régulation stricte. Déjà avec l'analyse des budgets-temps, dressant le portrait statistique de l'allocation des budgets des ménages selon leurs différents postes de dépense et permettant des regroupements catégoriels, la sociologie du temps libre croise le territoire de la sociologie du loisir. Celle-ci insiste en effet sur la stratégie des acteurs dans la lutte pour l'affirmation culturelle (valeurs économiques et extra-économiques) des classes qui composent une société. Le temps libre correspond alors à une ressource dont disposent les acteurs entretenant avec la consommation un rapport de convertibilité. La rareté de temps impose aux individus des choix entre consommation et temps libre selon leur système de valeurs. Les choix effectifs témoignent éloquemment de l'utilité marginale faible du temps libre.

5.5.2 Le jeu: de microcosme à macrocosme de la société

Tant pour les sociologues du jeu que pour ceux du temps libre, le jeu représente le modèle idéal selon lequel s'érige une collectivité. Ce parti pris en faveur du modèle ludique est toutefois le résultat de deux ordres de préoccupation fortement contrastés.

D'une part, le jeu est posé dans la sociologie du jeu comme un microcosme de la société, c'est-à-dire comme une reproduction à une échelle réduite des interactions entre sujets libres, voire comme une forme originaire

de toute communication sociale. C'est l'entrée dans le jeu qui compromet chacune des volontés et crée le sentiment de communauté. L'ensemble est dynamique puisque, le mode ludique échappant au strict déterminisme, leur pratique évolue au gré d'amendements aménagés entre les participants. Les thèses contractualistes, développées en philosophie politique depuis Hobbes, présentent cette dynamique à partir de la fiction des droits naturels. Elles proposent une conception de la communauté comme auto-organisation dotée des seules institutions émanant de l'assentiment de tous. Progressivement, de proche en proche selon les exigences d'une bonne communication, tous les membres d'une société connaissent les mêmes règles et jouent au même jeu.

D'autre part, dans la sociologie du temps libre, le jeu est plutôt envisagé comme une scène antérieure aux interactions, les structurant d'emblée et donnant leur sens aux rapports sociaux. Le jeu équivaut alors à un macrocosme de la société, c'est-à-dire que la dynamique qui anime la vie collective en son entier est celle-là même qui constitue le cadre de toutes les relations sociales. Ce qui unit fondamentalement les membres d'une communauté, quelle qu'en soit l'échelle (familiale, locale, régionale, nationale ou mondiale), réside dans une force de nature spirituelle, une appartenance commune à un culte dont les composantes dépassent le seul plan matériel. Le lien qui rassemble les individus sur une base rituelle dans une entité sociale supérieure est antérieur à leur association économique et plus décisif qu'elle au plan de la cohésion. Les rituels sociaux sont comme autant de plateaux où les sujets jouent et s'engagent mutuellement.

À la jonction des territoires de la sociologie du temps libre et de celle du jeu, le lien social apparaît comme incarné et médiatisé par le jeu. Ce dernier tend à être considéré comme antécédent à la société, aux formes institutionnelles, comme expérience humaine idéale, vêtue de tous les attributs du sujet. Le jeu caractérise l'originalité ou l'authenticité tant d'un individu que d'un caractère national. Il agit comme révélateur de personnalité; il fait place aux passions, aux dévotions, à l'exubérance. Mais surtout, il unifie les valeurs par-delà le conflit de classe, en dictant les règles de l'affrontement par lesquelles il procède et en exigeant de tous les sujets une forme ou une autre de conformisme.

Le rituel intégrateur actionné par le jeu emprunte donc alternativement la figure d'un microcosme, c'est-à-dire admet que la dynamique d'organisation du jeu illustre celle de la constitution de la société, et celle d'un macrocosme, en ce qu'un jeu de rapports sociaux préexistant aux interactions en détermine les modalités d'expression. De tous les jeux, le sport, auquel on associe les deux figures, est celui qui possède la plus grande capacité de fondation, de consolidation ou de reconstruction de communautés.

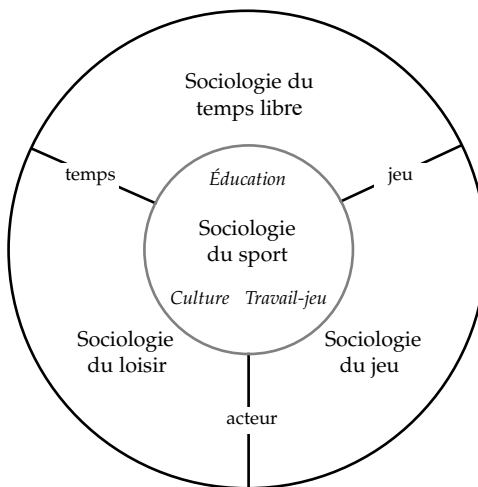
5.5.3 Le statut de l'acteur et l'institutionnalisation des pratiques

À la jonction de la sociologie du jeu et de celle du loisir, la pratique ludique, contingente et individuelle, rencontre le comportement de loisir, historique et collectif, adopté par des classes. Il s'agit en fait d'un procès d'institutionnalisation des pratiques qui recouvre la transformation du statut de l'acteur et implique que l'on modifie la manière de l'appréhender.

Dans la sociologie du jeu, les acteurs sont des sujets individuels dont on peut directement et empiriquement observer les pratiques en tant que conduites ludiques reposant sur la poursuite d'intérêts, si bien que l'effort d'analyse porte sur la compréhension des motivations ayant suscité telle ou telle conduite. Ce type d'acteur étant supposé agir rationnellement, les choix de pratiques sont directement révélateurs de la représentation qu'ont les sujets d'eux-mêmes et des possibilités de réalisation ou d'avancement qu'offre le contexte social.

Dans la sociologie du loisir, les acteurs acquièrent un statut collectif selon deux constitutions parallèles. Soit les comportements de loisirs caractérisent un sujet historique, une classe porteuse d'une culture spécifique, auquel on impute une logique comportementale relevant d'une idéologie, et donc non entièrement rationnelle. Soit les comportements sont référés à des profils d'utilisateurs déterminés par des relevés statistiques et des recoupements sur la base de données sociodémographiques menant à un éventail de catégories sociales dont la motivation collective de l'action demeure intangible.

Problématiques transversales et points de jonction des sociologies spécialisées du temps hors travail



Le point de jonction entre la sociologie du jeu et du loisir se situe dans le passage de conduites ludiques observées empiriquement chez un certain nombre de sujets individuels à des comportements collectifs de loisir, manifestés par des acteurs sociaux historiques ou simplement déduits de projections statistiques comme autant de groupes actifs. Cela a des impacts sur la conception des acteurs sociaux. Si dans la psychosociologie, les conduites individuelles sont ouvertes aux innovations, en économie politique, les comportements de loisir statutaires restent directement tributaires et conformes à des modèles culturels.

5.6 DES PROJECTIONS SUR L'ÉVOLUTION DU TEMPS LIBRE, DU LOISIR, DU JEU ET DU SPORT

Les différents textes abordés, retenus entre autres suivant un critère chronologique, décrivent, pour chacun des domaines étudiés, une trajectoire dont il s'avère instructif de prolonger les grandes lignes et d'actualiser la portée. L'exercice qui suit consiste en fait à problématiser, à partir des propos des sociologues passés en revue, la dynamique contemporaine du temps libre, du loisir, du jeu et du sport en nous intéressant à leur étendue ainsi qu'à leur contenu.

D'une part, on peut présager une diminution progressive du temps de travail et une augmentation corrélative du temps libre, selon une trajectoire qui se heurte rapidement à une limite. En effet, il apparaît que la semaine de 28 heures, soit l'équivalent de 4 jours par semaine, constitue le seuil minimum auquel les sociétés productivistes puissent réduire le temps de travail sous peine de voir les valeurs associées au temps libre l'emporter résolument sur celles du travail et ainsi ébranler le fondement de ces sociétés et menacer l'existence même du temps libre qui, rappelons-le, est tributaire de la productivité du travail. Des travailleurs désintéressés par leurs occupations laborieuses et obnubilés par des activités plus ludiques ne sont pas gages de hausse de productivité. Il nous semble ainsi que la réduction du temps de travail sous cette barre ne se heurte pas à une limite technique mais plutôt morale, au sens durkheimien, et que tous les prospectivistes ont manqué de vision sociale en affirmant que le temps de travail pourrait virtuellement être réduit à néant. Cela dit, ces 28 heures seront vraisemblablement réparties tout au long de la semaine selon des horaires de travail souples, afin de garantir le fonctionnement continu, et donc le plus rentable, des machines, de sorte qu'éventuellement les gens travailleront moins mais seront constamment en état de disponibilité par rapport aux besoins d'allocation de main-d'œuvre. Il se pourrait peut-être aussi que, dans les sociétés les plus libérales, où les idéaux républicains sont les moins présents, la libération du travail d'un segment de la main-d'œuvre soit

compensée par l'augmentation du travail du segment inférieur, engendrant une situation qui n'est pas sans rappeler les débuts de l'industrialisation.

D'autre part, on peut s'attendre à une extension du loisir de masse, à l'initiative des entrepreneurs, et à la généralisation du conformisme issu des activités programmées par le secteur privé. En effet, le processus de démocratisation à l'œuvre depuis plus d'un siècle a littéralement soufflé l'aristocratie hors du social, privant ainsi le loisir de sa source essentielle de renouvellement selon des formes saines et dignes. Qui plus est, le phénomène accéléré d'urbanisation emporte avec lui ce qui restait de pratique de loisir relevant de la tradition héritée de la campagne, livrant les nouvelles générations des classes populaires au loisir consommatoire. Bien sûr, les sociétés qui s'annoncent n'auront pas évacué toute ségrégation, mais elles se déclinèrent en une hiérarchie de groupes statutaires qui ne seront somme toute qu'une gradation de classes moyennes embourgeoisées, c'est-à-dire concevant le loisir comme la récompense méritée en retour d'un travail estimé honnête, et pratiquant des activités de consommation à la mesure de leurs moyens.

En ce qui concerne le jeu, on peut pressentir la concrétisation d'une double tendance. D'un côté, l'affirmation du sujet, dans sa quête éperdue de liberté, le conduira dans un plus profond isolement. D'un autre côté, la perpétuelle juvénilité qui accompagne la généralisation du domaine ludique aura pour effet de repousser la maturation du sujet et donc de bloquer le procès de réalisation ou de son achèvement. Riesman a déjà entrevu cette éventualité, dans la foule solitaire (1948) en décrivant l'Américain d'après-guerre comme exodéterminé, c'est-à-dire entièrement tourné vers l'extérieur qui lui dicte son « identité », phénomène en rupture avec le sujet endodéterminé qui caractérisait l'humanisme de la Renaissance et qui reste le seul mode connu d'autoréalisation.

Enfin, en ce qui a trait au sport, la conjonction de trois tendances semble s'opérer. En se généralisant à toutes les sphères d'activités sociales et à toutes les catégories sociales, le sport passera de manière décisive sous l'emprise des pouvoirs publics au nom de la santé publique et de l'ordre social. Nous assisterons à une réduction draconienne de l'autonomie relative des organisations sportives qui les caractérisait depuis leur naissance. L'extension de la marchandisation des activités sportives amateurs, puisque le sport professionnel est d'emblée partie prenante de l'industrie, entraînera par ailleurs l'obsolescence des valeurs fondatrices du sport pour le soumettre à la pure logique de la rentabilité économique et sociale. Le gain, à tout prix, dominera toute pratique sportive. Pour couronner le tout, le sport ne sera définitivement plus vecteur d'actualisation de la personne, mais levier principal de socialisation, dès lors qu'il est devenu un divertissement et qu'il n'est plus porteur de ses atouts pédagogiques.

5.7 CONCLUSION

Les objets du temps hors travail s'imposent comme des phénomènes incontournables pour la compréhension des orientations politiques, de l'évolution économique et de la mouvance culturelle des sociétés modernes. Bien qu'au plan sociologique, l'étude du temps libre, du loisir, du jeu et du sport remonte à la fin du XIX^e siècle, ce n'est dans l'ensemble que depuis 40 ans qu'on y consacre des efforts soutenus.

L'intérêt accru envers ces phénomènes a trait à une série de considérations: l'extension continue du temps libre, l'essor économique fulgurant du loisir, du jeu et du sport, la professionnalisation des interventions relatives à ces sphères d'activités (animation sociale et intervention culturelle, industrie du loisir et du sport) et la concurrence de plus en plus vive des valeurs qui leur sont rattachées vis-à-vis de celles du travail, ce qui, tout à la fois, confirme et annonce des transformations sociales profondes.

Cette dynamique ne va pas sans soulever des enjeux sociaux majeurs. Nous songeons ici au partage du travail et à la répartition de son produit, à l'éclosion de valeurs indifférentes, voire rébarbatives au travail, une fois dépassé un seuil critique de volume de temps libre ou encore au problème lié à l'usage asocial du temps libéré. Nous avons également à l'esprit le défi auquel font face les élites d'insuffler des formes nouvelles de loisir qui soient dignes, le danger que comporte pour les citoyens de la classe moyenne le conformisme issu de la démocratisation du loisir et l'évanescence des traits culturels relevant de la tradition menaçant l'identité des classes populaires. On s'interroge de plus sur la qualité de la supervision des activités ludiques, sur la nature même du jeu dans une société obnubilée par la production et sur l'ambivalence autour du développement du sens de la compétition et de la coopération chez le sujet ludique. On observe enfin l'emprise des pouvoirs publics sur les organisations sportives, la marchandisation extensive des activités sportives et l'ambiguïté des valeurs transmises aux participants relativement à la satisfaction obtenue par simple participation à un concours ou par l'impératif du gain.

Nous inspirant de la grande tradition sociologique, nous avons jeté les bases de trois champs d'investigation concurrents dont l'agencement, reposant sur des formes de problématisation spécifiques, des sources doctrinales particulières et des corpus différenciés, dessine les contours du temps libre, du loisir et du jeu.

La sociologie du temps libre affectionne l'approche historique et les méthodes comparatives. Elle s'intéresse tout particulièrement à la différenciation des temps sociaux induite par les différents stades de l'industrialisation et à la genèse du temps libéré du travail social selon une

perspective juridico-politique tenant compte de réalités économiques, en ce sens où elle suit l'avènement des législations entourant le temps de travail (normes régissant sa durée quotidienne et hebdomadaire, congés, vacances, retraite) balisant l'émergence et l'extension du temps libre à mesure que les gains de productivité le permettent. Les bases d'une telle observation la font aisément verser dans la prospective. Elle met de plus en évidence, à travers les études sur les budgets-temps, la capacité différentielle de divers segments de la population (bas salariés, femmes, familles nombreuses, etc.) à bénéficier du temps libéré du fait de ressources insuffisantes ou que des responsabilités nouvelles prennent dans certains cas le relais. Elle constate enfin l'exigence, dans la poursuite d'un idéal de justice sociale et de maintien de la cohésion sociale, de la mise en œuvre, par les instances autorisées, de mesures favorisant une meilleure distribution de la richesse et une participation accrue à la vie culturelle nationale par l'aménagement des équipements nécessaires dans la trame urbaine.

La sociologie du loisir s'érige résolument du côté de l'analyse économique, dont elle partage les catégories et les méthodes, et fait ressortir deux ordres de considérations. D'une part, que le loisir a partie liée avec le cycle de la production et de la consommation et s'inscrit au cœur de leur conditionnement réciproque, ce qui en fait la cible de l'appareil de persuasion. D'autre part, que les pratiques de loisir se hiérarchisent selon les niveaux de revenu et les préférences de consommation traduisant des modes de valorisation conjointe du travail et du loisir qui dépendent des possibilités variables d'affirmation qu'offrent les activités professionnelles, et conduisent à une stratification sociale articulée autour de trois classes statutaires (élite, classe moyenne et classe populaire). Elle s'intéresse plus spécifiquement à la transformation de la structure de l'emploi en conjonction avec l'élévation des niveaux d'éducation et de culture.

La sociologie du jeu fait siennes l'approche et les méthodes issues de la psychosociologie et met à contribution les enquêtes ou sondages pour appréhender son objet. Elle cible la part affective et cognitive des activités ludiques et cherche à comprendre les significations que les individus prêtent à leurs interactions. Opérant d'emblée un partage au plan de la représentation entre les pôles de la nécessité et de la liberté, pour ne retenir que les activités rattachées par les sujets à des choix manifestes, associés par eux à une actualisation, elle valorise le cadre démocratique dont le fondement est considéré comme similaire à celui du jeu. En effet, les règles formelles entourant la pratique d'activités ludiques entraînent l'égalisation des chances de chacun dans la recherche de son succès. Elle présente donc la communauté joueuse comme le microcosme de la société à travers laquelle les individus développent leurs compétences sociales dans la mesure où les aménagements consacrés au jeu font l'objet d'une conception et d'une

supervision adéquates. Elle centre son attention sur les services récréatifs, généralement sous une administration locale, et l'industrie du divertissement, vis-à-vis de laquelle elle exprime une certaine méfiance quant à la vocation sociale et morale de ses produits.

Puis, prenant la mesure du questionnement formulé à l'endroit de l'objet sportif, nous en avons conclu que nous avons affaire à un champ transversal se prêtant aux trois formes de problématisation précédentes, auxquelles s'adjoignent deux formes additionnelles. Cette perspective fait ressortir avec force la question des inégalités d'accès qui frappe particulièrement les membres des minorités ethniques et les femmes. Elle soulève les préoccupations relatives à la cohésion sociale en faisant du spectacle sportif le lieu des émotions communes et de la pratique sportive un rempart contre le vice (délinquance, sexe, alcoolisme, etc.), appelant à la généralisation des équipements qui en permettent l'exercice. Elle considère également le sport comme un objet central de conditionnement rattaché au phénomène de consommation directe et indirecte qu'il suscite, et tend à polariser ses pratiquants selon une combinaison entre leurs capacités de dépenses et leurs préférences de consommation, distinguant les sports populaires urbains des sports élitaires champêtres, et situant les sports bourgeois, dont le terrain de prédilection est la banlieue, à l'intersection de ces deux catégories essentielles. Elle associe de plus le sport, à titre de pratique autodéterminée, au développement harmonieux du corps et de l'esprit et à l'expression de la personnalité. Investi des mêmes valeurs que la démocratie, le sport est perçu comme contribuant à gommer les différences de classes et, lorsqu'il fait l'objet d'une conduite responsable, à élever les couches sociales les plus basses aux aspirations les plus hautes. Sous la loupe de la sociologie dialectique toutefois, le sport affiche des caractéristiques souvent contraires à celles dont il se réclame. Elle en fait plutôt le lieu d'une exploitation et d'une aliénation éhontées des athlètes et des masses par la classe régnante et son valet étatique, et le considère comme un instrument au service des intérêts de la classe dominante, pivot d'une hégémonie culturelle et d'une stratégie politique consistant à détourner la jeunesse de l'action révolutionnaire et de la lucidité de classe, logique qui ne peut être mise à bas qu'en renversant le système qui lui a donné naissance. Enfin, la sociologie figurative s'y intéresse à titre d'exutoire dans une civilisation où le haut niveau de planification et de routine qui accompagne le développement industriel requiert sa contrepartie ludique et excitante. Loin de se limiter à un relâchement du stress, les activités sportives induisent elles-mêmes des tensions qui doivent trouver d'heureuses résolutions. Le sport renvoie ainsi à la relation entre la structure des besoins d'ordre physiologique, psychologique et sociaux d'excitation caractéristiques de la société et la structure des événements conçus pour satisfaire ces besoins.

Si elle présente un éventail complet des formes de problématisation qui traversent la discipline, la sociologie du sport se limite cependant à un seul objet du temps hors travail. En revanche, à cette même limite que rencontrent les sociologies du temps libre, du loisir et du jeu, il faut ajouter leur caractère sectoriel du fait qu'elles ne déploient qu'une seule forme de problématisation. Si bien que ce n'est qu'en procédant à une sociologie générale du temps hors travail que nous couvrons l'ensemble des objets ciblés par les sociologies spécialisées et que nous épousons l'ensemble des formes de problématisation que la discipline a léguées, nous permettant d'étendre la compréhension des phénomènes sociaux se déroulant dans le cadre du temps hors travail aux normes qui régissent les sociétés, aux valeurs économiques et culturelles qui animent les classes constitutives d'une formation sociale et aux significations que leur donnent concrètement les individus. Elle cumule ainsi non seulement des exigences épistémologiques, mais elle permet de plus de saisir l'ensemble des objets du temps hors travail dans leur spécificité et leur complémentarité. Elle s'avère par là un outil précieux d'analyse.