

Nathalie Zaccà-Reyners

Métaphores dramaturgiques et expériences ludiques

Lorsqu'il élabore sa théorie de l'action, Jürgen Habermas réfère sans hésiter l'activité «dramaturgique» aux travaux d'Erving Goffman (Habermas, 1987 : 422). Pourtant ce dernier n'est pas seul à avoir fait usage de cette métaphore en sciences sociales. Cette pluralité n'est pas étonnante si l'on envisage la complexité pratique et conceptuelle des interactions dramaturgiques (Krasner, 2008 ; Haumesser, 2008 ; Burns, 1973). Mais elle demeure relativement pauvre au vu de la richesse de la situation théâtrale. Un tel constat n'engage-t-il pas à renouer le dialogue avec les recherches en esthétique? Revenir aux expériences dramaturgiques et à ce qu'elles ont à nous dire quant à leur transposition métaphorique. Comment le spectateur entre-t-il dans une pièce de théâtre? Quel genre d'expérience vit-il dans ce contexte? En quoi se distingue-t-il d'expériences vécues dans d'autres circonstances? C'est le cheminement proposé ici: un détour par la pragmatique des fictions développée par Jean-Marie Schaeffer, détour qui permet d'envisager l'expérience du spectateur de théâtre pris dans le jeu qui lui est présenté (Schaeffer, 1999). La perspective est centrée sur la réception plutôt que sur la représentation. Elle s'intéresse à l'immersion imaginaire qui s'y joue plutôt qu'à la maîtrise du jeu qui s'y manifeste. Je reviendrai ensuite sur ce que cette approche de l'expérience ludique permet de souligner quant à quelques usages sociologiques de métaphores dramaturgiques.

Approche esthétique de situations dramaturgiques : autour de la pragmatique des fictions

Entrer dans un univers fictionnel suppose une activité spécifique dans la tête du spectateur!, une activité qui s'appuie sur ce que Schaeffer appelle la compétence fictionnelle (Schaeffer, 1999). Bâtie sur une série d'acquis de l'évolution biologique, celle-ci a notamment pour résultat d'autoriser l'émergence d'une attitude mentale particulièrement complexe: dans le cadre fictionnel, la mise en présence de stimuli perceptifs active des représentations qui se verront découplées des croyances auxquelles elles sont habituellement associées. L'immersion fictionnelle n'en est pas pour autant dépourvue de pertinence cognitive. Les représentations sont articulées à un travail de modélisation analogique qu'il s'agit d'explicitier, dont les paramètres diffèrent essentiellement en raison des véhicules empruntés (lecture, cinéma, théâtre ...). Considérons ces différents éléments avec pour référence la situation d'un spectateur de théâtre.

I.

Disposer d'une compétence fictionnelle, c'est donc être en mesure d'activer à bon escient la réception de stimuli sur un mode fictionnel ou non fictionnel. Pour Schaeffer, qui développe une approche pragmatique des fictions, la source d'une telle distinction n'est pas à rechercher dans le contenu de ce qui est perçu, ni dans la nature des représentations suscitées. Elle s'appuie bien plutôt sur des marqueurs pragmatiques historiquement et culturellement variables. Lorsqu'ils sont présents et reconnus comme tels, ces marqueurs invitent à percevoir la situation dans une disposition d'esprit fictionnelle. Leur présence a pour effet d'engendrer cette attitude mentale proprement ludique caractérisée par un découplage entre les perceptions et représentations suscitées par l'immersion dans le jeu, d'une part, et les croyances qui en découleraient dans d'autres circonstances, d'autre part. Considérons l'exemple suivant: j'assiste à une représentation théâtrale et j'aperçois sur scène un acteur s'écrier: « Sauvez-vous tous, sinon vous allez mourir! ». Un certain nombre de paramètres présents dans la situation feront que, même si je ressens réellement l'angoisse que suscite une telle déclaration, même si j'associe sans y penser un certain nombre de représentations à cet énoncé, je ne croirai pas pour autant à son actualité et ne réagirai donc pas comme il eut fallu le faire dans un autre contexte. Je n'en suis pas moins captivée par le spectacle, et disposée à en suivre les développements. Être pris au jeu en ce sens est donc une expérience

1. Par « spectateur », nous renvoyons à l'activité de réception au sens large.

très singulière dans la mesure où elle permet de ressentir et de concevoir des situations sans pour autant croire qu'elles sont le cas.

Si les marqueurs pragmatiques invitent au découplage, l'expérience fictionnelle requiert néanmoins une pleine immersion dans l'univers fictionnel. On peut tenter d'explicitier plus avant la façon dont s'articulent dans le même temps immersion et découplage.

L'immersion fictionnelle présuppose tout d'abord chez le spectateur la faculté de convoquer dans son expérience présente des êtres, des événements ou des entités qui en sont pourtant absents. Pour ce faire, il est invité à prendre appui sur les leurres mis à sa disposition au fil de la mise en scène. Ces leurres, ce sont les stimuli intentionnellement créés pour faire vivre le spectacle: les stimulations visuelles, sonores, voire olfactives, qui se concrétisent dans le décor, les costumes, les faits et gestes des acteurs, les paroles échangées, la musique, les bruits, etc. Mais aussi dans la mise en forme proposée, le découpage, les successions temporelles ... Les leurres produits artificiellement et délibérément pour le spectateur de théâtre semblent fonctionner comme des « objets pivots » au sens de Lev Vygotski.

On peut en effet considérer l'immersion fictionnelle comme une déclinaison de l'expérience ludique² qui permet à celui qui s'y prête d'engager une activité imaginaire. Afin d'explicitier ce que cela peut signifier, opérons un bref détour par l'expérience paradoxale du jeu enfantin telle que la comprend Vygotski. Le psychologue russe fait remarquer qu'à partir d'un certain âge les enfants utilisent ce qu'il appelle des « objets pivots » pour entrer dans des situations imaginaires. Reprenons son exemple d'un enfant qui joue à « cheval » avec un bâton. Pour entrer dans le jeu, l'enfant ne saisit pas n'importe quel objet. Le bâton partage des caractères avec le cheval, des caractères déterminants pour l'immersion ludique: on peut l'enfourcher, le tenir à bout de bras, et entamer ce faisant une randonnée à califourchon. Le bâton est alors « cheval » en vertu des caractéristiques retenues comme pertinentes par l'enfant pour qu'il soit susceptible d'occuper la place du cheval réel dans le jeu, pour qu'il puisse l'y représenter. Et il l'est représenté par une double opération: à la fois par un objet susceptible de manipulations comparables dans le registre de l'action, et par un acte de dénomination qui qualifie l'objet retenu selon les besoins du jeu, qui lui somme de compter pour le cheval absent. Tels sont les caractères de l'« objet pivot » (Vygotski, 1978 ; Zaccari-Reyners, 2006).

Nous faisons l'hypothèse d'une continuité entre les dispositions mises en place dans le cours du jeu enfantin et celles requises par l'immersion fictionnelle.

2. Sur l'articulation entre expérience ludique et univers culturel, voir en particulier l'approche de D. W. Winnicott (1975). Nous avons tenté ailleurs de reconstruire cette articulation en appui sur Winnicott, Vygotski & Schaeffer (Zaccari-Reyners, 2006).

La situation dramaturgique est plus complexe, mettant en présence davantage de protagonistes, distribuant les rôles entre créateurs, acteurs, spectateurs. Mais le processus d'immersion peut être éclairé par l'expérience du jeu enfantin. On peut ainsi considérer la situation du spectateur qui, par exemple, mis en présence d'un acteur costumé déambulant la main dans son giron sera en mesure de convoquer la figure de Napoléon alors même que ce dernier est depuis longtemps mort et enterré. La prestation de l'acteur fait office d'« objet pivot ». Rondement menée, elle sera en mesure de susciter la représentation d'une entité pourtant absente.

Comme dans le jeu enfantin, si l'on doit parler d'expérience fictionnelle, il s'agit en outre pour le spectateur d'être conscient du fait que l'acteur monté sur scène n'est pas vraiment Napoléon ni non plus son éventuelle réincarnation magique. Cette disposition d'esprit est générée par la présence des marqueurs fictionnels que nous avons évoquée plus haut.

On soulignera encore que même si les leurres proposés sont parfaitement réalistes, si l'acteur devait être un clone de Napoléon dans notre exemple, l'immersion reste ludique pour autant que les indicateurs pragmatiques sont présents et activent une réception de la situation sur le mode du « comme si ». C'est bien la présence de ces marqueurs qui permet selon Schaeffer de distinguer entre la création d'illusions trompeuses et celle d'amorces ludiques. La frontière entre la fiction et le mensonge n'est pas logée dans l'artificialité des leurres qu'ils connaissent tous deux, mais dans la dissimulation ou non de leur activation.

Les contenus représentationnels suscités par des leurres peuvent donc coïncider avec ceux qui habitent le monde réel, et induire des représentations illusoire dans la mesure où leur présence et leur réalisme feraient « croire » que les perceptions sont bien articulées au réel. Il n'en demeure pas moins que le cadre fictionnel, par ses marqueurs pragmatiques et le découplage qu'ils engagent, induit un traitement de ces contenus représentationnels que l'on peut qualifier de ludique.

II.

Comment caractériser la relation qu'entretiennent ces représentations fictionnelles avec le monde et l'expérience ordinaire que nous y vivons? De quelle nature est la relation unissant les leurres à leurs modèles? La dimension cognitive qui habite les représentations produites dans le cadre de l'immersion fictionnelle est-elle fondamentalement distincte de celle qui nourrit les représentations associées à l'expérience vécue proprement dite?

Il faut noter que, dans le cadre de l'expérience fictionnelle, l'homologie représentationnelle n'est pas nécessaire pour susciter l'immersion. Pas besoin de reproduire l'original à l'identique pour soutenir la compréhension et l'adhésion des spectateurs. Ceci peut aisément être noté au niveau des leurres. Une distance est tolérée quant à leur façonnement (repensons aux liens de ressemblance entre un bâton et un cheval). Au théâtre, le décor est édifié, l'expression travaillée, l'action est composée. Le Napoléon n'a pas à reproduire l'original à l'identique, dès lors que sa stylisation retient les caractères pertinents nécessaires à l'immersion mimétique.

Plus généralement, les modélisations fictionnelles entretiennent selon Schaeffer une relation d'analogie globale à leurs modèles. Les produits de l'activité fictionnelle se distinguent en particulier des modélisations cognitives dites nomologiques qui, pour se constituer, ne retiennent des occurrences rencontrées que « le » ou « les » caractères généralisables et applicables à l'ensemble des cas concernés. Les modélisations nomologiques peuvent de fait s'énoncer sous la forme de règles ou de lois. En revanche, les produits fictionnels seraient des modélisations de type mimétique, dépourvues de dimension généralisante.

Ils ont toutefois pour Schaeffer cette particularité de procéder à la réinstanciation de ce qu'ils modélisent. Les modèles mimétiques « sont des réinstanciations (soit actuelles, soit, le plus souvent, virtuelles) de ce qu'ils représentent » (Schaeffer, 1999 : 214). Si la réinstanciation du modèle originel est nécessaire, c'est parce que « dans le modèle mimétique la règle - ou mieux, la structure - reste enchâssée dans l'exemple et ne saurait en être séparée » (*ibid.* : 215). Les modélisations fictionnelles entretiennent donc une relation d'analogie globale à leurs modèles du fait d'une opération de réinstanciation. Celle-ci se distingue tout autant de la généralisation nomologique que de la reproduction homologique.

À partir de cette propriété il est possible de concevoir le lien qui unit l'activité du créateur d'une œuvre et celle de son spectateur. Elles sont en un certain sens similaires: « puisque dans un modèle mimétique la règle (ou la structure sous-jacente) n'est pas détachable de son instanciation, la seule manière d'y avoir accès passe par une réactivation de l'immersion mimétique elle-même (...) l'immersion créatrice et l'immersion réceptrice ne sont que deux modalités différentes d'une même dynamique » (*ibid.* : 228). Contrairement à l'image que véhicule le « modèle de la seringue hypodermique » pour évoquer l'ingestion passive et relativement directe de messages préfigurés, l'immersion fictionnelle réclamerait donc de son spectateur le déploiement d'une véritable activité, semblable à celle du concepteur. Cette activité procéderait à la réactivation

d'événements, d'entités, de séquences, et cela en se conforçant à des contraintes qui ne seraient ni celles de la généralisation nomologique, ni celles de la reproduction homologique, mais bien celles de la réinstanciation analogique.

III.

Comme toute immersion mimétique, l'immersion fictionnelle permet d'activer ou de réactiver des processus de modélisation analogique qui amènent le spectateur à adopter l'attitude qui serait la sienne s'il se trouvait dans la situation dont les mimèmes (ou les leurres) élaborent le semblant. L'immersion nous transporte dans un autre univers. Ce qui semble remarquable dans la situation dramaturgique c'est le fait que l'immersion se déroule en coprésence avec d'autres spectateurs, tout en restant largement ouverte quant à ses résultats. Autrement dit, le déplacement imaginaire est à la fois partagé par les spectateurs pris dans le même jeu, engagés dans des activités de réinstanciation articulées à des leurres identiques. Et dans le même temps, la relation d'analogie globale qui soutient la projection demeure largement ouverte aux variations. C'est là déjà que se manifeste l'indétermination de la réception d'un spectacle.

La situation ludique engendre en effet une série de prises de distance. Parmi celles-ci, la distance entre les leurres et leurs modèles, dont la reconnaissance peut demeurer partielle et partielle, autorisant une réception plurielle. La distance à l'égard de la reproduction homologique est l'une des dimensions émancipatoires de l'expérience ludique. La possibilité de sortir de l'isomorphisme de premier degré, d'abandonner les contraintes de la stricte homologie, cela peut vouloir dire s'autoriser à aborder des thèmes qui, s'ils devaient prendre les voies d'une représentation à l'identique, provoqueraient des reviviscences psychiques, relationnelles ou sociales difficiles à supporter. Cela peut signifier la capacité d'explorer les possibilités que recèlent les expériences dont les enjeux, c'est-à-dire les peines et les joies, les primes et les sanctions potentielles, sont particulièrement élevés.

En cela, la situation dramaturgique est proprement ludique, car elle contient dans le caractère analogique de sa construction même une détente à l'égard des contraintes de la réalité, sans pour autant perdre en pertinence cognitive. Celle-ci ouvre dans le même temps un espace à la créativité du récepteur, une distance propice à l'exercice d'une réflexivité à chaque fois singulièrement habitée.

De la situation théâtrale à ses usages sociologiques

À partir de ce détour nous pouvons considérer les éléments qui, dans cette configuration ludique, ont retenu l'attention de sociologues faisant usage de métaphores dramaturgiques pour caractériser les interactions sociales ordinaires. Nous ne ferons ici qu'ébaucher cette réflexion en avançant quelques remarques autour des approches contrastées qui habitent les travaux de Goffman et de Sennett en vue d'indiquer à la fois le potentiel et les limites de telles transpositions.

Ainsi, le regard de Goffman s'arrête sur l'activité de réception engagée par le public lorsque le moindre geste, le plus familier des gestes, tel le fait de se tenir la main en public (Goffman, 1974), peut être compris sous le prisme du sens commun qui l'habite pour chacun des membres d'une même communauté de compréhension (Bonicco, 2007).

La notion d'« objet pivot » permet de saisir cette description comme renvoyant à la tentative de maîtriser l'imaginaire de nos contemporains, à travers nos parures, nos accoutrements, nos démarches, nos attitudes. Ce faisant nous mettons à disposition de l'appréhension d'autrui des traits susceptibles de jouer comme pivot dans le sens que nous souhaitons. Nous suscitons potentiellement chez autrui des expériences de pensée qui, nous l'espérons, mettront nos *alter ego* dans les dispositions d'esprit souhaitées. D'où sans doute toute l'énergie engagée à façonner ce que Goffman appelle « la présentation de soi » (Goffman, 1973). Ses analyses sont d'une grande finesse pour dépeindre ces stratagèmes³. C'est donc le travail de l'acteur qui retient avant tout l'attention de Goffman, travail de façonnement de ses expressions en tant qu'elles figurent comme un élément central de présentation de son identité sociale. Le spectateur est considéré comme un public au sens où sa présence influe sur la situation dans laquelle l'acteur a à se mouvoir. Attentif au jeu de l'acteur, Goffman note la nature factice des leurres produits dans l'interaction. Il envisage l'expérience d'immersion mimétique comme un processus artificiel. Ce côté travaillé et intentionnel du paraître tend à assimiler le jeu et la duperie. Comme si la nature construite du travail de l'acteur déteignait sur la qualité des immersions produites, dont la lecture sera dès lors située en dominante dans le registre des interactions stratégiques.

3. Cet usage de la notion d'objet pivot n'intéresse pas seulement la question de la présentation de soi. Elle peut s'avérer pertinente pour penser la propension que nous avons à nous entourer d'objets et d'attributs de toute sorte, qui ne sont pas toujours véritablement utiles. C'est la dimension imaginaire mise en branle par ces pivots dénote la tentative de tout un chacun de maîtriser l'enchantement de son environnement, et de disposer des bénéfices qui peuvent en résulter.

L'usage sociologique de métaphores dramaturgiques que propose Sennett renvoie à d'autres éléments mis en évidence par Schaeffer. On se souvient que dans *The FaU of the Public Man* (Sennett, 1979) Sennett mobilise la figure du *theatrum mundi* en posant un parallèle entre la situation du citadin qui évolue dans l'espace public urbain, et la position réceptive d'un spectateur de théâtre. Ce dernier, face au déroulement d'une intrigue, est en mesure d'en déchiffrer la trame et d'y reconnaître des caractères à partir de la seule information dispensée au cours de la prestation théâtrale. Comme le spectateur, le citadin cosmopolite se doit de comprendre à qui il a affaire dans l'instant, évaluer le type de personne avec lequel il est amené à coopérer, sans disposer de ressources extérieures aux seules manifestations actuellement offertes à sa perception. Comment les individus expriment-ils et décodent-ils les signes de reconnaissance et les indices de disposition d'esprit chez leurs contemporains sans repères disponibles au-dehors de la performance proprement dite? Quel type d'activité psychique et quel rapport aux représentations ainsi forgées sont-ils engagés par l'expression et la compréhension de ces signes?

Dans son étude, Sennett distingue deux situations idéal-typiques fort contrastées. La première, qu'il rapporte à un principe du jeu, fait du citadin un citoyen nourrit des conventions forgées par la sphère esthétique, le théâtre en particulier. La seconde renvoie à ce qu'il appelle le principe narcissique, une situation dans laquelle le citadin est privé de ces médiations conventionnelles. Pour l'envisager, il peut être éclairant de reprendre les éléments issus de la lecture de Schaeffer afin de considérer ce que signifierait pour un acteur de théâtre d'être « privé de son art ». Imaginons-le monter « nu » sur scène, dépouillé de son rôle, c'est-à-dire de son jeu. Il y serait pris non plus comme un pivot au sens de Vygotski, susceptible de projeter le spectateur vers des entités et des événements absents, mais dans toute sa crudité. L'attention portée à sa seule présence priverait le spectateur de l'accès à l'imaginaire. Il ne serait plus possible dans cette disposition d'esprit de prendre pour thème l'expérience à exprimer. C'est le support d'immersion qui est alors perçu pour lui-même: l'acteur devient une star. L'attention est portée sur sa personne, aux dépens de ses performances ludiques. Quant au public, son admiration ne porte pas sur le talent que montre l'acteur à le projeter dans des mondes absents. Il est en revanche fasciné par la maîtrise dont l'acteur fait preuve à l'égard de ses manifestations expressives. L'acteur privé de son art ne se présente pas ludiquement à son public. Ce qui signifie de surcroît que le découplage cognitif entre les perceptions et les croyances n'est pas activé, qu'aucune distance n'est plus ouverte à l'égard des représentations forgées dans l'instant. En ce sens il n'y a plus de différence entre le moi mis en jeu et l'identité de l'acteur. Les deux

prises de liberté autorisées par l'expérience ludique sont neutralisées: la liberté de reconfigurer l'articulation entre représentations et croyances, d'une part; la liberté à l'égard des sanctions encourues par l'immersion réelle, d'autre part.

Avec Sennett, l'attention porte sur la réception, avec cette expérience largement distincte selon qu'elle engage une immersion mimétique ludique liée à des personnages ou qu'elle s'en tient à une fascination pour la personne de l'acteur. La transposition permet de saisir des types contrastés de sociabilité. Ainsi une forme de civilité entre inconnus forgée sur le principe ludique autorisera des prises de distance à l'égard de manifestations proposées à l'expression publique, particulièrement précieuses lorsqu'il s'agit d'aborder des enjeux émotionnellement chargés. L'expression publique, lorsqu'elle est en mesure de s'appuyer sur des artifices, disposera d'outils qui permettent des détours analogiques. S'ouvre ainsi l'espace du jeu susceptible d'habituer progressivement le regard, le temps qu'il apprivoise l'angoisse liée aux attachements et aux séparations qu'expriment nos émotions. Les idéaux de spontanéité et d'autonomie ont sur ce point un effet profondément destructeur. Le premier en supprimant la prise de distance nécessaire à l'immersion ludique, le second en déniait toute légitimité au thème de l'expression émotionnelle. Si, comme le soutient Martha Nussbaum (1995), la matière des émotions ce sont les liens, les liens avec les êtres proches, les êtres chers, mais aussi avec les concitoyens, on mesure avec Sennett ce qu'un espace public articulé à un principe narcissique d'expression peut avoir de délétère pour la sociabilité.

C'est probablement là la signification de cette remarque un peu crue qu'il se permet à l'égard de Goffman. S'il reconnaît l'indéniable finesse observationnelle et la subtilité descriptive de ses analyses, elles constitueraient néanmoins « un excellent symptôme du malaise moderne », à savoir « l'incapacité à imaginer des rapports sociaux passionnants » (Sennett, 1979 : 39). L'attention portée aux performances de l'acteur manquerait le caractère pivot de son jeu, susceptible de projeter le spectateur dans un ailleurs, d'activer son imagination. Et cela sans pour autant le tenir captif si, comme le soutient Schaeffer, on accepte qu'être pris au jeu ne signifie pas pour autant adhérer aux croyances associées aux représentations proposées. Être pris au jeu, pourrait-on dire, c'est vivre une expérience d'enchantement sans pour autant en être dupe. C'est s'immerger, mais fictivement, au sens où l'immersion fictionnelle ouvre un rapport de réception actif et donc créatif à l'objet représenté.

Limites et pluralité de transpositions

Les lectures et transpositions de la situation théâtrale par Goffman et Sennett soulignent la pluralité des postures, selon que le regard porte en dominante sur le jeu de l'acteur ou sur l'expérience du spectateur. Dans l'ordre de l'interaction, les participants sont bien sûr acteurs et spectateurs. Ils mettent à disposition du public autant qu'ils s'immergent en appui sur les performances des partenaires de l'interaction. Ils poursuivent des plans d'action, font valoir leur identité sociale, investissent des liens et nourrissent des projets, désirent et rêvent aussi leur monde.

L'usage métaphorique de la situation dramaturgique a le mérite de mettre en évidence les caractéristiques de certaines de ces dimensions de l'expérience ordinaire. Il est toutefois une limite qui rend la transposition de l'expérience ludique à l'expérience vécue délicate. Les réflexions d'Arlie Hochschild permettent d'entrevoir cette difficulté. Dans ses recherches consacrées au travail émotionnel, Hochschild (1983, 2003) se réfère à l'usage que fait Goffman du concept de « jeu », qu'elle juge problématique. Cette notion est associée à un acteur qui engage beaucoup d'efforts pour gérer les impressions qu'il peut donner de lui à l'extérieur, tandis que, de son côté, lui-même ne semble pas ressentir beaucoup d'émotions. Un acteur donc qui n'est pas en prise avec son propre ressenti pour arriver pourtant au contrôle de ses manifestations extérieures. Ce faisant, Goffman ne rend pas complètement compte du travail émotionnel qui réclamerait en vérité deux concepts de jeu. Le premier, qu'elle qualifie de « *jeu superficiel* », évoque la maîtrise directe du comportement. Tandis que le second renvoie à la gestion des émotions, de laquelle peut ensuite également découler une forme d'expression. Pour cette seconde approche, Hochschild propose de parler de « *jeu en profondeur* ». Partant, son argument est le suivant: en se concentrant sur le jeu superficiel, on passe à côté de l'importance du jeu en profondeur pour la socialisation des individus, en particulier en ce qui concerne la gestion convenable de nos sentiments: « *hôtesse de l'air douce et accueillante, la secrétaire toujours de bonne humeur, le préposé aux plaintes toujours patient, le proctologue qui n'a jamais la nausée, l'enseignant qui aime tous les élèves également et le joueur de poker imperturbable de Goffman peuvent tous être appelés à prendre part au jeu en profondeur, un jeu qui va bien au-delà de la simple commande d'affichage. Le travail qui consiste à rendre le sentiment et le cadre compatibles à la situation est un travail dans lequel les individus prennent part intérieurement de façon continue. Mais ils le font en obéissant à des règles qui ne sont pas entièrement décidées par eux.* » (Hochschild, 2003 : 35-36).

Si le jeu profond de l'expérience vécue est contraint là où le jeu ludique est par définition une activité librement consentie, les travaux de Schaeffer apportent des éclairages sur les processus d'immersion qui s'y engagent. À titre de conclusion indicative, on peut considérer ces trois postures qui accompagnent des modalités distinctes de transposer la situation théâtrale dans le monde social. Tout d'abord, la figure de l'acteur goffmanien qui semble jouer son jeu sans pour autant être pris dans son jeu : peut-être fait-il partie de ces spectateurs qui trouvent le temps un peu long. Ensuite, avec Sennett, la figure d'un spectateur qui, pris au jeu, n'en est pas pour autant dupe, plutôt enclin à un travail de l'imagination susceptible de nourrir des formes de sociabilité créatives. Enfin, avec Hochschild, la figure du participant à toute situation sociale, pris dans le jeu sans avoir nécessairement adhéré à l'enjeu du jeu. Comme quoi toute transposition métaphorique semble prendre place dans un cadre théorique articulé à une certaine vision de l'ordre social. Le premier acteur, celui de Goffman, vit dans un monde de prescriptions au sein duquel le jeu permet de gagner quelques zones franches. La créativité semble située hors du monde social. Avec Sennett, l'ordre social peut se révéler tout autant un univers de possibilités, dans lequel le jeu permet de construire des conventions autour desquelles articuler le vécu émotionnel de chacun en vue d'un dialogue commun. À certaines conditions la créativité peut se faire sociale. Avec Hochschild, enfin, l'acteur se voit comme pris dans un monde de créativité prescrite.

Bibliographie

- Bonico, C. (2006-2007) Goffman et l'ordre de l'interaction. Un exemple de sociologie compréhensive, *Philosophie*, 1 : 31-48.
- Burns, E. & Burns T. (eds) (1973) *Sociology of Literature and Drama*, Harmondsworth, Penguin Books.
- Goffman, E. (1973) *La mise en scène de la vie quotidienne. La présentation de soi*, Paris, Minuit.
- Goffman, E. (1974) *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit.
- Goffman, E. (1991) *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit.
- Habermas, J. (1987) Explications du concept d'activité communicationnelle, in J. Habermas, *Logique des sciences sociales et autres essais*, Paris, PUF [1982].
- Haumesser, M., Combes-Lafitte, C. & Puyuelo, M. (eds) (2008) *Textes clés de philosophie du théâtre*, Paris, Vrin.

- Hochschild, A. R. (1983) *The Managed Heart. Commercialization of Human Feeling*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press.
- Hochschild, A. R. (2003) Travail émotionnel, règles de sentiment et structure sociale, *Travailler*, 9/1 : 19-49.
- Krasner, D. (ed.) (2008) *Theatre in Theory (1900-2000). An Anthology*, Oxford, Blackwell.
- Nussbaum, M. (1995) Les émotions comme jugements de valeur, in P. Paperman & R. Ogien (eds), *La couleur des pensées. Sentiments, émotions, intentions*, Paris, Éditions de l'EHESS (« Raisons pratiques », 6) : 19-32.
- Schaeffer, J.-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
- Sennett, R. (1979) *Les tyrannies de l'intimité*, Paris, Seuil.
- Sennett, R. (2003) *Respect. De la dignité de l'homme dans un monde d'inégalité*, Paris, Albin Michel.
- Vygotski, L. (1978) The Role of Play in Development, in L. Vygotski, *Mind in Society*, Cambridge, Harvard University Press: 92-104.
- Winnicott, D. W. (1975) *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.
- Zaccāi-Reyners, N. (2005) Fiction et typification. Contribution à une approche de la transmission de l'expérience, *Methodos*, 5 (<http://methodos.revues.org>).
- Zaccāi-Reyners, N. (2006) Jouer pour penser? Expérience ludique et réflexivité, in C. Haroche, I. Spurk *et al.* (eds), *Désir de penser, peur de penser*, Paris, Parangon: 24-39.