



Activités

7-2 | octobre 2010
Varia

L'intérêt des jeux et rires pour la compréhension et la transformation des activités de travail

The value of games and laughter as a framework for work analysis and development

Marion Brunet et Jacques Riff



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/activites/2387>

DOI : [10.4000/activites.2387](https://doi.org/10.4000/activites.2387)

ISSN : 1765-2723

Éditeur

ARPACT - Association Recherches et Pratiques sur les ACTIVités

Référence électronique

Marion Brunet et Jacques Riff, « L'intérêt des jeux et rires pour la compréhension et la transformation des activités de travail », *Activités* [En ligne], 7-2 | octobre 2010, mis en ligne le 15 octobre 2010, consulté le 20 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/activites/2387> ; DOI : [10.4000/activites.2387](https://doi.org/10.4000/activites.2387)



Activités est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

L'intérêt des jeux et rires pour la compréhension et la transformation des activités de travail

Marion Brunet

Doctorante, ATER Université d'Orléans, laboratoire AMAPP.
2 allée du Château
BP 6237 – 45062 Orléans cedex
marion.brunet4@wanadoo.fr

Jacques Riff

Maître de Conférences, Université d'Orléans, laboratoire AMAPP.
jacques.riff@univ-orleans.fr

ABSTRACT

The value of games and laughter as a framework for work analysis and development. The aim of this study is to offer an understanding of the importance of games and laughter in the analysis and development of work activities. The ideas will be based on an examination of aspects of play as they emerged in the course of an ergonomic study carried out among a group of industrial assembly workers. The first part sets out background information and reviews the theoretical importance of laughter and play in both human and research activities. In the second part, the play and laughter that surfaced during the study are used as a template for examining the behaviour of workers both in the workplace and in the situations under analysis. Finally, the importance of play and laughter is considered on three levels in terms of ergonomic procedures: data collection, building relationships for the study and the development of workers' activities.

KEYWORDS

plays, laughter, analysis of work practices, development of activities, methodology

On a coutume de définir les deux formes d'activités humaines que sont le Jeu et le Travail en les opposant. Pourtant, des activités ludiques opèrent sur les lieux de travail. Nous questionnons ici les fonctions qu'elles remplissent pour les professionnels en activité et l'intérêt de les étudier pour l'analyse du travail. Ce propos prend appui sur une étude d'orientation ergonomique, menée chez un constructeur automobile avec l'objectif d'améliorer la prévention de la santé d'opérateurs. Rendre compte des jeux et rires survenus au cours de cette étude est envisagé comme une porte d'entrée pour la compréhension de l'activité des opérateurs et du processus d'analyse du travail lui-même.

1.- Cadre et contexte de l'analyse des jeux et rires survenus au cours d'une étude ergonomique

Les phénomènes ludiques et notamment, les jeux et rires, interrogent chercheurs et praticiens de tous horizons. Leurs contributions permettent de mieux comprendre la place qu'ils occupent dans les activités humaines et dans l'analyse de celles-ci.

1.1.- Jeux et rires dans les activités humaines

Il existe une littérature foisonnante (Lefort, 1986) qui questionne les fondements et les fonctions¹ des phénomènes ludiques.

1.1.1.- Le caractère pluridisciplinaire des jeux et rires

Les jeux et rires apparaissent comme des phénomènes complexes, dont l'origine et les conséquences sont pluridisciplinaires. À un niveau physiologique, un ralentissement de l'activité parasympathique du système nerveux est observé (Lerot, Janne, Tordeurs, & Reynaert, 2000). La capacité à saisir l'incongru d'une situation semble être la condition cognitive de l'humour (Lefort, 1986). Le caractère culturel des jeux est également souligné (Cubizolles, & Duret, 2006 ; Jourdan Ionescu, 2004), ainsi que leurs composantes affectives et psychiques (Bariaud, 1976). Le jeu et l'humour ont par exemple en commun le fait qu'ils permettent, chacun à leur façon, un « triomphe du narcissisme », un sentiment d'invulnérabilité, provoquant du plaisir (Danon-Boileau, 2004). La perspective philosophique de Bergson (1900) permet d'élaborer des liens entre les diverses dimensions du rire. Selon cet auteur, le rire est déclenché par « du mécanique », c'est-à-dire de l'inerte, du répétitif, de la raideur, « *plaqué sur du vivant* » caractérisé comme un mouvement continu, fluide, naturel.

1.1.2.- La fonction des jeux et rires

Plusieurs fonctions sont couramment associées aux jeux et rires. On dit ainsi que « rire, est bon pour la santé », « on peut tout dire avec humour », « on apprend en jouant ». Si les chercheurs et praticiens ne confirment pas intégralement ces assertions, ils proposent néanmoins des éléments permettant de défendre le rôle des jeux et rires dans le maintien de la santé, l'apprentissage ou encore la collaboration. En activant le système parasympathique, le rire entraîne tout d'abord une sensation de relâchement (Lerot *et al.*, 2000). Par ailleurs, en aidant à prendre du recul et favorisant le soutien social, l'humour participe à la régulation du stress (*ibid.* ; Jourdan Ionescu, 2004). C'est en reprenant ce type d'argument que les psychologues Fortin et Méthot (2004) constatent, à partir d'une participation à un travail interdisciplinaire en santé publique, un effet de l'humour sur la qualité des communications, la mémorisation et l'argumentation. *A contrario*, c'est l'excitation provoquée par le jeu et la compétition que Decuré (1994), professeur de langues, promeut dans sa classe pour réduire l'ennui et les inhibitions des élèves. Dans le cadre des pratiques sportives, Cubizolles et Duret (2006) constatent également que les rires sont exploités par les entraîneurs pour moduler le stress des joueurs : pendant l'épreuve, des rires permettent de souligner une erreur sans insistance, après l'épreuve, ils permettent aux sportifs de s'extraire du contexte de pratique. L'humour et les jeux peuvent néanmoins être nuisibles si, abusifs ou incompris, ils isolent la personne, conduisent à fuir les conflits ou à minimiser les risques (Fortin, 2004 ; Molinier, 1999).

Le rôle du jeu dans le développement de la personne est fort étayé². L'image récurrente est celle du jeu comme « interface » entre le monde intime et le monde extérieur. Cette interface, en étant traversée par deux mouvements opposés, aurait une fonction de relais, de filtre ou de décharge. Le jeu est en effet considéré soit comme un reflet internalisé de la société, soit comme une expression externalisée de l'expérience intime. Dans le premier mouvement, le sujet est pénétré par le monde extérieur par l'intermédiaire du jeu (version passive) ou s'approprie le monde extérieur par le jeu (version active). Selon cette perspective, le jeu est conçu comme un vecteur de socialisation (Gaussot, 2002). Dans le second mouvement, le sujet concrétise par le jeu, et donc l'imaginaire, ce qu'il ne réalise pas dans le « monde réel ». Le jeu devient alors un moyen d'expression, de communication (Winnicott, 1971), d'exploration ou de compensation (Freud, 1920 ; Klein, 1968). L'émulation contemporaine

1. Ce court aperçu de la littérature abandonne les études ayant trait aux jeux normalisés (jeux vidéo, sportifs, d'argent), pour se centrer sur celles qui abordent les jeux et rires comme composantes des activités humaines.
2. La fonction développementale du jeu n'est pas sans lien avec son implication dans l'apprentissage et le maintien de la santé. Les travaux disponibles s'appuient le plus souvent sur des généralisations à l'adulte d'analyses concernant les jeux de l'enfant.

autour des valeurs du jeu et du rire trouve ainsi certains fondements dans la littérature, même si, comme le souligne Brougère (2002), elle est elle-même culturelle.

L'ensemble des travaux présentés, souligne l'importance des phénomènes ludiques dans la vie humaine. Ce constat nous conduit à considérer ce qu'apportent les jeux et rires pour l'analyse des activités humaines et plus particulièrement celle des activités de travail.

1.2.- Usages des jeux et rires dans le cadre de l'analyse des activités humaines

Puisque les jeux et rires sont reconnus comme un aspect essentiel de la vie humaine, il semble cohérent qu'ils soient pris en compte dans l'analyse des activités qui la constitue. Dans quelle mesure est-ce le cas ?

1.2.1.- Les jeux et rires comme situations ou données de recherche

L'attention portée aux phénomènes ludiques dépasse la seule compréhension de leurs fondements et fonctions. Les jeux et rires occupent, au sein du processus de recherche, deux autres statuts qui peuvent être distingués. Ils peuvent tout d'abord être provoqués par les intervenants, constituant alors une situation expérimentale pour l'étude des processus cognitifs (Pingaud, Demailly, Rivière, & Hoff, 2005) ou un moyen de libérer la parole d'un sujet, notamment dans le cadre d'une thérapie. Ils peuvent ensuite fournir des informations nécessaires à l'étude d'un groupe ou d'une activité humaine. Par leurs implications culturelles, cognitives et psychologiques, ils fournissent en effet, des données pertinentes pour ces analyses. Les anthropologues ont ainsi largement interprété les manifestations ludiques qu'ils observaient (Masclat, 2001 ; Willis, 1978). Dans l'analyse des activités de travail, les jeux et rires sont plus rarement documentés. La psychodynamique du travail fait exception en examinant les attitudes de défi et de dérision des travailleurs face aux dangers et en percevant dans ces conduites une récupération symbolique du contrôle sur le risque (Dejours, 2000). « *Par leur jeu quasi constant et combiné, les hommes construisent ensemble un déni de la réalité des dimensions de l'activité qui les font souffrir* » (Molinier, 1999, p. 78). Une pratique ludique, le jeu de scrabble, a également été particulièrement analysée (Molinier, 2006³). L'étude montre qu'en s'adonnant à cette pratique, des opérateurs d'une usine de pétrochimie, chargés de surveiller les installations, luttent contre l'ennui et l'angoisse. Si ce jeu génère de la culpabilité, il leur permet toutefois d'être suffisamment détendus et silencieux pour entendre les nuances du bruit provoqué par le process.

1.2.2.- La disparition des jeux et rires dans le passage du processus d'enquête à son écriture

En dépit des usages que nous venons de développer, les jeux et rires survenant au cours des recherches en sciences humaines et sociales, sont, à notre connaissance, peu pris en compte dans les analyses. Madec (2002) soulève cette contradiction en éclairant le fait que les rires, omniprésents dans le cours des enquêtes sociologiques, disparaissent souvent dans les comptes-rendus. Selon cet auteur, cette perte dénature les propos rapportés, le rire étant parfois le seul « mouvement » qui permet aux interlocuteurs d'exprimer « publiquement » leur pensée. Pourquoi le rire « passe-t-il alors à la trappe » ? L'auteur fournit deux pistes d'explication. La première est la difficulté de retranscription de l'humour : « *Le comique de situation n'est pas directement transposable en comique de narration* » (p. 91)⁴. La seconde renvoie à la crainte que le comique décrédibilise l'étude et les enquêtes. « *En refusant de prendre en considération le comique, la sociologie se sacralise elle-même, elle ne sacralise pas le peuple* » (p. 92). On peut enfin penser que les rires, qui émergent **entre** les sujets observés, ne sont pas tous accessibles au chercheur. En riant ensemble, les personnes « *manifestent une complicité [...] comme si la chose qui soudain surgissait, était matériellement visible à leurs yeux à tous deux* » (Derycke, 2006, p. 16). Le témoin du rire, ne pouvant partager ce souvenir, est

3. Molinier (2006) reprend et commente les analyses du jeu de scrabble réalisées par Dessors dont on trouvera une version récente dans Dejours (1993) et Dessors (2009)..

4. De même dans cet article, nous rapporterons des moments d'intervention où nous avons ri, sans réussir à rendre compte à travers l'écriture, de leur caractère humoristique.

momentanément exclu.

Si de nombreuses considérations invitent ainsi les analystes à relever de façon plus systématique les jeux et rires qui interviennent au cours des recherches, les difficultés d'une telle démarche sont réelles. C'est néanmoins dans cette voie que nous proposons d'examiner des éléments d'une étude menée entre 2005 et 2009 sur un site industriel français.

1.3.- Positionnement et analyse des jeux et rires survenus au cours de l'étude

1.3.1.- Jeux, rires et questionnement

Notre questionnement part d'une définition volontairement large des phénomènes ludiques.

À travers la littérature, apparaît la difficulté à définir des phénomènes ludiques sans adopter une position phénoménologique : les choses ne sont pas drôles en elles-mêmes, mais le sont à travers un regard. Les jeux que nous traiterons dans cet article, seront ainsi des moments que les chercheurs et/ou les opérateurs ont perçus comme tels. Nous retenons également des définitions fonctionnelles proposées par divers auteurs, l'idée selon laquelle le jeu est un « espace » où l'acteur expérimente et s'approprie, de façon protégée, de nouvelles façons de faire (Gaussot, 2002 ; Winnicott, 1971). Dans cette perspective, le rire sera considéré comme une conséquence ou un révélateur du jeu. Nous nous centrerons dans cet article sur des situations dans lesquelles les jeux ont donné lieu à des rires, en ayant conscience de la réduction opérée, excluant de fait de l'analyse, les jeux sans manifestation d'amusement et, inversement, les rires non associés à des situations repérées comme étant des jeux.

Par ailleurs, nous serons amenés à distinguer les phénomènes ludiques que le chercheur observe « de l'extérieur » de ceux qui sont créés du fait même de sa présence. L'apparition et le rôle des jeux et rires, seront ainsi interrogés au croisement de deux activités : l'activité professionnelle des salariés et l'activité de recherche de l'intervenant. Quels jeux se sont manifestés durant l'étude ? Que traduisent-ils de l'activité professionnelle des opérateurs ? Dans quelle mesure émanent-ils de l'activité d'analyse déployée avec eux ? Quelles influences ont-ils sur le déroulement de ces activités ? Autrement dit, dans quelle mesure l'analyse de l'activité peut-elle tirer profit des jeux et rires créés en cours d'étude ?

1.3.2.- Contexte : une étude sur les gestes, visant la prévention de la santé

Ce questionnement est né d'une étude menée auprès de quarante opérateurs, travaillant sur une ligne d'assemblage, au sein d'un site de production de pièces automobiles. Ces opérateurs assemblent, sur le « cerveau » de la boîte de vitesse qui circule de poste en poste, de fines pièces métalliques tels des ressorts, des valves ou des clips. Les tâches sont répétitives (avec un temps de cycle moyen d'environ 20 secondes), sollicitantes sur le plan de la motricité fine (elles exigent de la minutie) et outillées (l'activité intègre la manipulation de divers outils). Face à une croissance de TMS, l'entreprise a entrepris dans ce secteur, d'importants aménagements matériels et organisationnels : adaptation des assises et des outils, mise en place d'un flux à pas discontinu et d'une rotation des postes (Thibault & Le Trequesser, 2006). C'est dans la continuité de cette prévention que l'étude a été sollicitée. Les ergonomes internes refusaient l'idée d'une intervention prescriptive en terme de « gestes et postures », mais s'interrogeaient néanmoins sur les « stratégies » gestuelles des opérateurs, leur variabilité, leur caractère évolutif et préventif. L'enjeu était de permettre aux opérateurs de se construire une « gestuelle personnelle adaptée à la tâche », sans forcément renforcer, comme il était préalablement envisagé, la précision des process de travail. L'étude a été entreprise à cette fin. Il s'agissait de co-analyser avec les opérateurs, l'activité gestuelle et d'engager son développement.

Les analyses ont été conduites de façon à formaliser la variabilité des gestes professionnels, d'en comprendre les déterminants, les logiques opératoires en intégrant les ressentis des opérateurs (Brunet & Riff, 2009). À partir d'un positionnement inspiré du courant de « l'action située » (Grison, 2004) et de celui de la « clinique de l'activité » (Clot, 2004a), les gestes sont considérés comme étant à la

fois « situés », c'est-à-dire construits en situation et « emmaillés » dans une histoire transpersonnelle de gestes passés, suspendus ou empêchés (Clot, 2008). Dans cette perspective, l'acteur est envisagé comme agissant à chaque instant en fonction de ce qui est significatif pour lui dans son environnement matériel, culturel, social (Theureau, 2004). Il s'articule avec les autres et des objets, matériels ou symboliques, sur lesquels il agit. Simultanément, l'activité est pré-organisée et orientée par un « genre professionnel », « ensemble de sous-entendus formés par l'histoire du métier » (Fernandez, 2004) qui donne le ton pour agir. Consécutivement, l'activité se développe lorsque l'acteur (ou un collectif) organise l'environnement afin de faciliter l'intelligence en action (Kirsh, 1995), ou encore lorsqu'il expérimente de nouvelles façons de faire. Au regard de ces postulats, les gestes des opérateurs ont été étudiés dans leur contexte matériel et social d'apparition. Les partages d'expériences, les « imitations » de gestes et la création de nouveaux contextes ont été favorisés dans l'optique d'étudier les possibilités de développement gestuel.

Les méthodes ont combiné des données d'observation participante, d'entretiens et observations aux postes de travail, ainsi que des commentaires des opérateurs devant des traces vidéo de leur activité. Des montages vidéo ont été réalisés afin de faciliter et illustrer les comparaisons de gestes. Chaque montage superpose la réalisation d'une même opération, accentuant ainsi la visibilité de l'effort et des différences gestuelles. Celles-ci ont été identifiées et analysées au niveau de l'utilisation des outils, de l'insertion des clips et des coordinations de saisie des valves et ressorts. Ces variabilités gestuelles ont été mises en délibération dans les collectifs de travail, afin de favoriser la construction individuelle et collective de la santé. Les professionnels ont, en effet, eu l'occasion de reconsidérer l'efficacité et le sens de leurs habitudes gestuelles, dans la voie tracée par Fernandez (2004) en clinique de l'activité. Certains ont transformé leurs gestes, d'autres ont élargi leur répertoire gestuel ou renforcé le caractère adaptatif de leurs automatismes (Leplat, 2005). Dans une certaine mesure, le processus même de co-analyse a permis aux opérateurs de développer leurs marges de manœuvre (Coutarel, 2004), ou plus exactement, d'éprouver « leur capacité propre à manœuvrer les marges » (Clot, & Fernandez, 2005). Par ailleurs, les résultats de l'analyse, c'est-à-dire les connaissances produites sur l'activité gestuelle des opérateurs, ont été exploités pour des aménagements de postes et une réorganisation de la prévention des TMS (Brunet, & Riff, 2009). Des boîtes de stockage flexibles ont été introduites, des outils ont été transformés et des séances collectives de débat autour des gestes et de leurs contraintes ont été organisées.

1.3.3.- Recueil et analyse des données relatives aux phénomènes ludiques

L'idée d'analyser les jeux a coïncidé avec une période délicate pour l'entreprise, affectée par des plans de sauvegarde pour l'emploi et une incertitude générale sur la survie de son activité. Dans ce contexte, certains jeux et rires ont disparu, d'autres se sont transformés, révélant leur importance dans le déroulement des entretiens et observations. L'examen rétrospectif des jeux et rires a été initié à partir des comptes-rendus d'entretiens et sur la base des souvenirs de l'intervenante. Les anecdotes et événements ludiques recueillis ont été partagés avec une tierce-personne dont les questions ont permis de compléter les descriptions. Les méthodes utilisées durant l'étude ont, dans un second temps, été reconsidérées à partir de leurs similitudes avec les situations de jeux. En effet, en créant une rupture avec le cadre professionnel, en favorisant l'expérimentation et conservant une libre participation des acteurs, ces méthodes entretenaient une proximité originelle avec les situations de jeux.

2.- Résultats : deux types de manifestations ludiques

Deux types de manifestations ludiques sont successivement considérés : les jeux et rires émergent des situations professionnelles, puis les jeux et rires apparus dans les situations méthodologiques. À partir d'exemples, nous envisageons ce que nous apprennent ces jeux et leurs répercussions sur

l'activité des opérateurs.

2.1.- Jeux et rires émergents des situations professionnelles

Il s'agit de jeux que les opérateurs réalisent dans leur quotidien professionnel et qu'ils ont dévoilé à l'intervenante. Construits en réaction aux contraintes du travail, ces jeux peuvent être appréhendés comme une composante de l'activité de travail.

2.1.1.- Exemples de jeux et rires « professionnels »

– **Les chants d'Elisa.** Elisa a plus de vingt ans d'expérience dans le secteur d'assemblage. À son poste de travail, elle chantonne fréquemment. Ce comportement provoque régulièrement le rire de ses collègues qui l'encouragent et l'accompagnent parfois de leur voix. Leur jeu consiste à créer une continuité d'extraits de chansons en rebondissant, chacun son tour, sur un mot du refrain.

– **Hamid et ses mots croisés.** Hamid, qui est assigné à un poste non contraignant, s'adonne à la pratique de mots croisés. Tout en travaillant, il réfléchit à sa grille posée non loin de son poste et va régulièrement la consulter pour tester et inscrire ses solutions. Cette activité est connue de ses collègues. C'est d'ailleurs l'un d'entre eux qui en a informé l'intervenante. Interrogé, Hamid ne cache pas sa fierté, d'autant plus importante que le français n'est pas sa langue maternelle.

– **Odette joue à la maman.** Odette, dite « mémé », est une opératrice expérimentée. D'un naturel tout à la fois prévenant et autoritaire avec ses jeunes collègues, elle joue fréquemment à la maman envahissante et moralisatrice, accentuant ses propres traits. Ce jeu n'a pas seulement été observé. Il s'est reproduit au sein même de la relation d'enquête, lorsque Odette proposait à l'intervenante de faire un ourlet à son pantalon, ou bien lorsqu'elle la questionnait sur sa vie personnelle et accueillait les réponses avec un air soupçonneux qui laissait place à des conseils rieurs.

– **Les défis de dextérité d'Etienne.** Etienne a un discours invariablement positif sur les vertus du travail. Suite à un accident avec séquelles, il explique en toutes occasions comment sa rééducation a bénéficié de la reprise du travail. Lors d'un entretien, il a soumis l'intervenante au défi de dextérité qu'il propose aux nouveaux opérateurs. Ce défi consiste à exécuter des mouvements simultanés de doigts. La difficulté de l'exercice est évidente et témoigne de l'habileté d'Etienne.

2.1.2.- Que nous apprennent ces jeux ?

Par le contraste qu'ils génèrent, ces jeux et rires éclairent les contraintes du travail en même temps qu'ils semblent en constituer un moyen de régulation. Nous les considérons ici comme un soutien face à la monotonie, la solitude et le manque d'autonomie vécus par les opérateurs.

– **Jouer contre la monotonie.** Les jeux sont une forme, parmi d'autres, d'activité greffée à l'activité fonctionnelle de travail. Les opérateurs travaillent en discutant, pensant à leur famille, ou essayant de retenir une liste de course... Ces activités paraissent répondre à un besoin de stimulation, permettant de réguler la monotonie et de résister à l'ennui. Il est également possible d'envisager que ces occupations éloignent le salarié de sa tâche, la rendant plus « acceptable » (Durand, 2004). Dans ces optiques, les jeux assurent un enjeu de santé, celui de « tenir », psychiquement et physiquement (Dejours, 2000), s'apparentant à ce que les psychodynamiciens considèrent comme une fonction « défensive » du jeu. À ceci s'ajoute un enjeu de qualité, qui se traduit par le maintien d'un état de vigilance pour réagir en cas de défauts de pièces (Molinier, 2006). Cette analyse rejoint celle de Clot (2000) qui remarque à partir d'interventions menées auprès de conducteurs de train, que le jeu peut devenir un instrument de travail. Les mots fléchés, embarqués dans la cabine permettent à certains de « rester présents ». Si d'autres « jouent » à se faire peur en freinant au dernier moment, c'est aussi pour se rassurer de leur capacité à réagir en cas de situations critiques.

– **Jouer contre la solitude et l'instrumentalisation par le poste de travail.** On peut penser que les moments de jeux constituent également des « prétextes » où le collectif s'organise et s'affiche. Les

jeux observés manifestent tous la reconnaissance d'une qualité personnelle : on encourage les chants d'Elisa en convenant de son talent, l'habileté d'Hamid fascine, on défie Etienne, on caricature Odette. Cette hypothèse renvoie à l'idée selon laquelle le rire et l'humour, en témoignant du plaisir pris à être ensemble, fortifient les individus (Fortin, 2004) et renforcent l'identité du groupe (Cubizolles, & Duret, 2006). En allant plus loin, on peut supposer que ces jeux deviennent des activités dialogiques, constitutives d'une histoire commune, transformant le contexte de l'activité, donc créatrices d'expériences nouvelles. Les jeux sont en effet un rappel constant à l'unité du sujet humain qui ne peut être réduit à sa fonction instrumentale et qui évolue dans des espaces-temps de vie perméables (Curie, & Hajjar, 1987). En jouant, les opérateurs rapatrient ou convoquent sur la scène du travail, des éléments puisés dans d'autres domaines de leur vie (Curie, 2000). Par ces déplacements, ils se détachent de l'« ici et maintenant » uniforme et standardisé qui leur est imposé⁵, créent une situation de travail où sont intégrées des dimensions affectives et une histoire commune du collectif de travail.

– **Jouer contre un manque d'autonomie et de reconnaissance.** Le travail à la chaîne est une organisation où l'opérateur est en partie dépossédé du contrôle de son travail (tâches scindées, modes opératoires prescrits, cadences imposées). L'implication et la gestion des imprévus sont peu valorisées. Les jeux semblent s'opposer à ce défaut d'autonomie et de reconnaissance. Les exemples présentés témoignent d'une forme de maîtrise et de technicité : les jeux de Hamid, Etienne et Elisa sont créés autour de leur habileté, en se caricaturant, Odette prouve sa lucidité et la mainmise sur son comportement (Bergson, 1900). De façon plus générale, il nous apparaît que les jeux sont des espaces investis de la liberté de choix et donc, de l'exercice de responsabilité. Ainsi, leur déploiement non planifié, dépend des initiatives et décisions des joueurs. Dans cette perspective, les jeux remplissent des fonctions similaires aux stratégies développées par les salariés pour se créer des espaces de liberté. Nous pensons aux « stratégies d'auto-accelération » (Dejours, 2000), qui permettent à des opérateurs de gagner des temps morts, ou encore aux défis que certains se lancent pour éprouver leur contrôle sur l'activité : *« j'aime pas quand c'est trop plein (la boîte de clips). J'aime bien utiliser toutes les pièces avant d'en remettre (pires). C'est un jeu, je fais ce que je peux, je me distrais, je me lance des défis... (pires). Et puis voilà, j'essaie d'attendre qu'il n'en reste qu'un pour refaire le plein. [...] Tu les utilises et, après, tu peux nettoyer ta boîte (pires) »* (Magalie, opératrice, 35 ans).

Les jeux professionnels apparaissent à la fois comme une réaction et une ressource à l'activité de travail. Cette analyse rappelle celle de Teiger (1995) à propos des activités langagières d'opératrices travaillant sur une chaîne d'assemblage. Selon cette auteur, des activités telles que « se parler à soi » ou « parler à autrui » ont une « valeur opérationnelle » en constituant des moyens pour mémoriser, « rester éveillé », « durer et endurer », « garder le rythme », et même « jouer ». *« Les opératrices sur chaîne signalent que, parfois, les échanges verbaux se transforment en jeux – verbaux eux aussi –, consistant par exemple, à deviner, – à plusieurs –, l'heure qu'il est ou à chercher des noms de villes [...] N'est-ce pas le signe pourtant qu'il est possible, malgré tout, là encore, d'obtenir des victoires symboliques [...] ? »* (p. 63). Le sociologue Durand (2004), dans un ouvrage consacré au travail à flux tendu, va plus loin en estimant que les jeux sociaux, en procurant du plaisir, amènent les salariés à mieux accepter les conditions de travail et donc, participent au maintien de l'organisation.

2.1.3.- Que nous apprend la disparition de ces jeux ?

Au cours de l'étude, la prégnance des jeux professionnels a évolué. Lors d'une période délicate pour l'entreprise, ils se sont « effacés », apparaissant à l'intervenante, plus rares et plus individualisés. Cette disparition montre que si les jeux professionnels favorisent le lien collectif et l'acceptation des conditions de travail, leur existence requiert néanmoins des conditions favorables. Durant plusieurs mois, les bouleversements économiques et sociaux ont affecté le climat socio-affectif du secteur. Les opérateurs évoquaient une détérioration de l'ambiance que nous avons observée à travers une typification des phénomènes de groupes. Les sous-groupes se sont radicalisés, avec des accusations

5. Nous reprenons ici une idée suggérée par l'un des experts de la revue *Activités* à la lecture d'une version antérieure de l'article.

réci-proques de malveillance. L'exemple de Pierre est illustratif. Ses convictions syndicales l'ont amené à refuser certains débrayages. Accusé de trahison par certains collègues, il se sentait moqué à longueur de journée, racontant que certains collègues allaient jusqu'à changer de place lorsqu'il s'asseyait près d'eux à la cafétéria. Si les sous-groupes et les plaisanteries agressives ont toujours existé, ils étaient auparavant mieux acceptés et gérés au sein du collectif. Ils sont désormais vécus comme des attaques personnelles.

Ces phénomènes d'individuation peuvent surprendre dans un contexte où les actions collectives de protestation s'accroissent. Naïvement, nous nous attendions plutôt à un renforcement des solidarités. Pendant une semaine, l'usine fut « bloquée » par des salariés, dont certains ont évoqué l'intensité de cette expérience de confluence collective : rassemblement sur le parking de l'usine avec les salariés d'autres secteurs, coordination pour une présence collective continue, grillades, moments de joie partagés. Pourtant, cette ambiance n'a pas contaminé la chaîne. Au contraire, de retour dans le secteur, ce sont les divergences au sein du collectif, la perte de solidarité et le renvoi de chacun à sa solitude qui constituaient le vécu dominant. Si l'humour et les jeux renforcent le collectif, il semblerait aussi qu'ils s'appuient sur des sentiments de confiance et de vécus partagés. Cette analyse nous amène à les considérer comme des indicateurs de la santé des collectifs de travail.

2.2.- Jeux et rires émergents des situations méthodologiques

Les jeux et rires peuvent également être appréhendés comme une composante des méthodes d'analyse et d'intervention. L'intervenante a initié des jeux pour inscrire les sujets dans des conditions favorables d'observation et d'entretien. À côté de ces « jeux méthodologiques provoqués », ont été observés des « jeux improvisés », renvoyant aux détournements des modalités méthodologiques réalisés par les opérateurs. Nous décrivons ici ces deux types de jeux et ce qu'ils nous ont permis de comprendre de l'engagement des opérateurs.

2.2.1.- Exemples de jeux méthodologiques provoqués

Pour analyser l'activité gestuelle des opérateurs, deux types d'entretiens ont été menés : des entretiens au poste de travail, sans interruption de l'activité professionnelle et, des entretiens *a posteriori*, de type « autoconfrontation » (Amigues, Faïta, & Saujat, 2004 ; Clot, Faïta, Fernandez, & Scheller, 2000 ; Theureau, & Jeffroy, 1994).

Les entretiens au poste de travail se sont appuyés sur des « *expérimentations écologiques* » (Theureau, & Jeffroy, 1994), inspirées de techniques construites en psychologie et ergonomie (Clot, 2000 ; Daniellou, & Garrigou, 1995), qui ont des similitudes avec les jeux spontanés décrits par Wallon (1997)⁶. Quatre « jeux méthodologiques » ont ainsi été provoqués.

– « **Réagis à ton portrait** ». Il s'agissait de stimuler la réaction de l'opérateur à la prise de notes d'une observation préalable de ses gestes. Celui-ci approuvait, s'étonnait, riait, nuancit ou complétait l'observation.

– « **Prépare-moi à prendre ton poste** ». L'intervenante demandait à l'opérateur de la préparer à son poste, avec des contraintes du type : *j'ai une douleur au pouce*. Dans ce jeu, inspiré de la méthode d'instruction au sosie (Oddone, Rey, & Briante, 1981 ; Scheller, 2004), l'opérateur partageait ses astuces et en cherchait de nouvelles, se projetant dans une nouvelle situation.

– « **Imite la gestuelle d'un autre** ». Pour permettre l'explicitation de compétences incorporées, l'intervenante proposait à l'opérateur de reproduire sur plusieurs cycles de travail, le geste d'un autre (rapporté d'une observation antérieure). Suite à cet exercice, l'opérateur opérait parfois un retour

6. Wallon (1941) distingue cinq types de jeux durant l'enfance : 1) Les jeux fonctionnels où l'enfant répète des actions ; 2) Les jeux de fiction marqués par l'imitation de l'entourage. 3) Les jeux d'acquisition consistant à dépasser ses capacités ; 4) Les jeux de fabrication où l'enfant agit sur des objets ; 5) Les jeux d'alternance où il exerce la complémentarité des rôles. Pour Cartron et Winnykamen (1999), ces jeux peuvent se produire à tout stade de la vie.

éclairé sur sa propre gestuelle.

– « **Et si tu... ?** » L'opérateur était invité à travailler dans des conditions inhabituelles : yeux clos, en allant plus vite ou en changeant de main. Le contrôle de l'assemblage étant momentanément sous la responsabilité de l'intervenante. Le but était de solliciter les opérateurs sur leurs régulations sensorielles et d'observer l'évolution de leurs gestes dans ses différentes conditions.

Les entretiens d'autoconfrontation ont été réalisés devant des diaporamas colorés et illustrés de photos, images et de montages vidéo. Ces diaporamas étaient construits de façon à ce que les opérateurs choisissent dans une liste, les thèmes qu'ils souhaitaient aborder en entretien⁷. Les échanges étaient structurés en quatre séquences.

– **Séquence « Où es-tu ? »** : Dans cette séquence, des extraits de films (centrés sur des mains gantées) présentaient différentes façons de réaliser une même opération. Le but fixé à l'opérateur était de reconnaître son geste. Ce jeu de reconnaissance orientait la discussion sur la conscience des gestes.

– **Séquence « Que fais-tu ? »** : L'opérateur visionnait l'intégralité des vidéos le montrant en activité. La consigne qui lui était donnée était de commenter son activité (Theureau, & Jeffroy, 1994). Ses réactions devant les images vidéo étaient notées et questionnées.

– **Séquence « Que font les autres ? »** : L'opérateur comparait ses gestes à ceux de ses pairs, sur des opérations choisies. Les relances le plaçaient dans un jeu de rôle : nous lui demandions de mimer un geste ou d'imaginer ce qu'en dirait à sa place, le médecin, le contremaître ou un collègue. De son côté, l'opérateur nous questionnait sur les commentaires de ses pairs, à propos de ses propres gestes.

– **Séquence « Que fais-tu sur les autres postes ? »** : Cette partie était construite comme la précédente. La différence résidait dans le fait que les gestes comparés étaient exclusivement ceux de l'opérateur, sur des postes distincts. Étaient par exemple comparées les insertions de clip ou les tenues de pousoirs sur quatre postes différents.

2.2.2.- Que nous apprennent les jeux méthodologiques provoqués ?

Le cadre sécurisant et créatif, favorisé par ces jeux, a eu des répercussions sur l'engagement des opérateurs dans les analyses.

– **Jouer pour s'exprimer sur son travail.** Les diaporamas des autoconfrontations avaient un caractère attrayant, favorisé par la couleur des polices, les photos et illustrations. Ces artifices proposaient un ancrage visuel. On peut néanmoins supposer à partir d'une expérience de Vygotski⁸ (commentée par Clot, 2004b) que la continuité de l'implication des opérateurs dans les analyses tenait moins à ces effets visuels qu'aux jeux proposés. Leur variété, en modulant le sens de l'entretien, l'empêchait de s'épuiser.

Les jeux permettaient également de réduire les inhibitions des opérateurs à s'exprimer sur le travail (Fortin, & Méthot, 2004), en les plaçant dans un cadre qui n'était, ni celui du travail, ni un cadre totalement détaché de leur réalité professionnelle⁹. Cette idée est empruntée à Gaussoit (2002, p. 49)

7. Cette liste est constituée en fonction de l'opérateur. Les thèmes proposés renvoient à des opérations sur lesquelles ce dernier a exprimé une difficulté, ou sur lesquelles sa gestuelle a attiré notre attention. Cette liste est en lien avec des fichiers où sont comparés les gestes observés. Ces liens sont explicités afin que l'opérateur puisse se diriger lui-même dans le diaporama.

8. L'expérience consistait à inciter un enfant à poursuivre son activité de dessin après qu'il ait manifesté des signes de saturation. À la possibilité de « rafraîchir la situation » (introduire de nouveaux crayons, par exemple), il s'est avéré qu'il suffisait de demander à l'enfant de montrer à un autre ce qu'il fallait faire. « *En devenant lui-même l'expérimentateur et l'instructeur, il a continué le travail précédent mais la situation avait pris pour lui un sens tout à fait nouveau* » (Clot, 2004b, p. 5).

9. Les jeux étaient inspirés du quotidien professionnel : les gestes évoqués étaient « réels » et les répercussions pouvaient être effectives sur la chaîne. Dans le même temps, les jeux introduisaient une rupture avec le travail (Decuré, 1994) et avec les situations traditionnelles d'analyse : le plaisir primait (l'agacement interrompant le jeu), la recherche d'une uniformité – valorisée sur chaîne – était suspendue.

qui définit le jeu comme une activité « *qui suspend, neutralise momentanément l'espace-temps ordinaire, ouvrant une aire intermédiaire (Winnicott, 1971), un espace d'expériences (Bruner, 1983) permettant une exploration et une expérimentation libre et réglée [...]* ».

– **Jouer pour se servir de son expérience.** Lorsque du jeu est introduit dans un entretien, l'objet de l'activité de l'opérateur est momentanément déplacé. Il ne s'agit plus pour lui d'analyser directement ses gestes, mais de répondre à l'« énigme » ou au défi auquel il est soumis. Son expérience devient un moyen pour participer à une autre expérience. Ce processus s'apparente au constat d'une professeur de langues qui observe qu'en introduisant du jeu en classe, les élèves ne pensent plus à la langue, mais « *l'utilisent pour comprendre et produire du sens et donc travaillent essentiellement la fluidité et l'acquisition d'automatismes* » (Decuré, 1994). Ce processus est également au centre des travaux en clinique de l'activité où « la percolation de l'expérience » (Clot, 2008), notamment permise par les dispositifs d'autoconfrontation, est considérée comme un organisateur du développement.

– **Jouer pour créer une culture commune.** Les entretiens permettent aux opérateurs et à l'intervenante de créer des conditions de compréhension mutuelle, d'intérêts réciproques (Guérin, & Riff, 2006) et de partage d'une culture commune (Theureau, & Jeffroy, 1994). Ce processus, qui participe à la construction d'une culture partagée (Cefai, 2003), utilise les procédés de l'humour : certains aspects du travail, habituellement non discutés, sont mis au centre de l'attention en étant exagérés, caricaturés ou détournés. Nous avons par exemple eu besoin de mimer les gestes, « dans le vide », en les « grossissant ». L'aspect le plus marquant fut sans doute la création d'un langage opératif commun (Falzon, 1989), permettant de différencier et désigner les gestes. Les noms octroyés s'appuyaient sur un élément du geste faisant penser à un mouvement plus quotidien, perceptible et dirigé (voir illustration n°1 : extrait du répertoire de gestes). Des tendances gestuelles personnelles ont également reçu des qualificatifs issus de plaisanteries. Ainsi, l'attitude de Marie-Hélène, qui travaille avec amplitude en écartant les coudes, est dite « danse des canards ». À l'inverse Maryse, qui donne l'impression d'avoir gelé ses articulations pour n'utiliser que ses poignets, rappelle une « manipula-trice de laboratoire ».

Nom des gestes réalisés	Description du geste par métaphore ou en référence à un mouvement quotidien caractéristique
« Vroum »	Mouvement du poignet s'apparentant à celui de l'accélération dans la conduite des deux roues motorisées (proche d'une flexion)
« Ferme à clé »	Mouvement du poignet s'apparentant à celui effectué pour fermer une porte à clé dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (proche d'une supination)
« Marionnette »	Mouvement du poignet comparable à celui qui accompagne traditionnellement la chanson « ainsi font... les petites marionnettes » (pronation, doigts ouverts)
« Fleur »	Mouvement comparable à celui d'une danse enfantine qui représente une fleur sortant de la terre (poignet fixe, à partir d'une saisie en pince, doigts descendant le long du pouce)

Illustration 1 : Répertoire des gestes réalisés par les opérateurs pour insérer un clip

Illustration 1: List of movements carried out by operators to insert a clip.

2.2.3.- Exemples de jeux méthodologiques improvisés

Parallèlement aux jeux que l'intervenante provoquait, les opérateurs ont improvisé des jeux en détournant l'appareillage et les « règles » méthodologiques proposées.

– « **Jouer avec la caméra** ». La caméra a été extrêmement présente dans l'étude : près de 200 films d'activité ont été réalisés sur la chaîne d'assemblage. Autour de ce média, un ensemble de plaisan-

teries et de jeux redondants s'est développé. Par exemple, lorsque l'intervenante demandait à une personne l'autorisation de la filmer, celle-ci répondait fréquemment « *c'est pour le journal de 20 heures ?* », « *Attends je me recoiffe* ». Les opérateurs voisins s'amusaient également : certains arrivaient discrètement dans le dos de l'intervenante en train de filmer pour la faire sursauter, d'autres déstabilisaient la personne filmée : « *oh ! Qu'est-ce qu'elle travaille bien !...* ». « *Elle te filme l'intérieur des oreilles, c'est dégueulasse !* ». Pour contre-attaquer, l'opérateur filmé demandait parfois à l'intervenante qui s'exécutait, de se retourner pour « capturer » le perturbateur.

– « **Jouer avec le dynamomètre** ». Des événements similaires se sont déroulés avec le dynamomètre utilisé lors des visites médicales pour évaluer la force de préhension manuelle¹⁰. Pour expliquer les objectifs et dédramatiser l'utilisation de l'outil, l'intervenante réalisait un test avant l'opérateur. Devant la faiblesse de son score (malgré ses authentiques efforts !) elle se faisait « charrier ». Aussi, de nombreux salariés sont entrés dans une logique de compétition, en essayant de battre leur record personnel (allant jusqu'à pousser des cris pour soutenir leur effort !), en comparant leurs scores, voire en défiant le médecin du travail qui n'hésitait pas à entrer dans l'« arène » face aux opérateurs masculins.

– « **Jouer autour de défis** ». Les opérateurs ont pris un contrôle sur les analyses en lançant, à eux-mêmes ou aux autres, des défis, ou en pariant sur leurs réalisations gestuelles : « *[à l'intervenante, à propos d'un aménagement] je me charge de savoir ce qu'en pensent les autres* » ; « *[à un pair, à propos d'un geste] Si tu arrives à le faire sur dix cycles, je parie que tu ne diras plus la même chose.* » A la fin des autoconfrontations, une routine est apparue, reprenant cette inclinaison pour les challenges : attribuer à l'opérateur s'apprêtant à retourner sur la chaîne, non pas, une « mission impossible » (en référence à la série et au film), mais une « mission **non** impossible » : « *votre mission, si vous l'acceptez, est de repartir sur le poste 6S et d'essayer d'arrêter de tordre votre poignet* ».

2.2.4.- Que nous apprennent les jeux méthodologiques improvisés ?

Le détournement de l'appareil méthodologique s'apparente à des catachrèses (Clot, 2008), permettant aux opérateurs de se défaire des conflits qu'ils vivent au travers de l'analyse. Les jeux et rires tiennent ainsi un rôle dans l'appropriation des méthodes et des analyses.

– **Jouer pour s'approprier les méthodes**. On peut supposer que les jeux créés autour des outils mettent en scène et éloignent les angoisses qu'ils suscitent. En étant filmé, on renonce en effet au contrôle de son image ; le dynamomètre peut être perçu comme un moyen d'évaluer et comparer les aptitudes des salariés. Au lieu de fuir ces risques, certains les exacerbent, s'en amusent comme pour les démystifier ou mieux les contrôler. Cette hypothèse acte les jeux comme des formes d'appropriation. C'est l'avis de Grosjean (1997) qui, dans une enquête menée auprès d'agents de la RATP, repère des jeux similaires face à la caméra. Pour elle, comme pour Corsaro (1982), les protagonistes ne s'approprient pas réellement le média, mais l'assimile à une « extension » du chercheur (*ibid.*), le « prolongement de son œil » (Grosjean, 1997). C'est lorsque l'outil est « discret », sous-entendu caché mais aussi déshumanisé, qu'il devient gênant.

– **Rire quand les analyses déstabilisent**. De nombreuses manifestations de surprise ont émaillé les entretiens. L'étonnement des salariés émanait parfois du caractère improbable de la situation (travailler en fermant les yeux, être sorti de la chaîne durant le temps de travail), mais c'est surtout l'image que leur renvoyaient les films qui les frappaient. Lors des autoconfrontations, l'étonnement était fréquemment accompagné de rires, y compris lorsque l'opérateur découvrait un aspect de son activité qui le consternait. Voici par exemple, ce qu'exprimait Claudine, observant le mouvement de son poignet au moment de l'insertion d'un clip : « *À chaque fois, j'ai le poignet qui part de côté ! Oulala (rires). Oh c'est impressionnant. Je les tords carrément (rires). Tu m'étonnes... Je vais être complètement cassée dans quelques années (rires)* (Puis, suite à l'observation du geste d'un pair)

10. Pour suivre l'évolution des TMS, un suivi annuel des douleurs, signes cliniques et capacité fonctionnelle a été organisé avec le médecin du travail.

C'est-à-dire qu'au lieu de prendre les valves avec la main gauche et les ressorts avec la main droite, il fait comme ça (mime) Tu vois ? Ça lui évite de croiser et casser [...]. C'est vrai que c'est pas bête [...] Mais là, avec les bras en l'air, ça fait quand même un peu... YMCA (dit sur l'air de la chanson) »

À l'instar de Werthe (2001) qui fait un constat similaire lors d'entretiens d'autoconfrontations croisées, il est de nouveau possible d'envisager ces rires comme des moyens de prendre une distance avec ce qui angoisse ou déstabilise dans la situation filmée : « *Le rire et ses étonnements permettent de se séparer de l'activité, de « jouer avec », d'en dépasser les conflits vitaux. [...] Le rire représente alors une libération, une échappée, une manière de « prendre la main » sur la situation qui pourrait aussi se retourner contre le sujet lui-même* » (p. 200).

– **Jouer pour s'encourager et stimuler son propre développement.** Les défis ont favorisé une émulation du groupe qui a pressé les opérateurs résistants à participer aux analyses. En effet, en mettant en évidence le caractère inhabituel et difficile de la démarche, les défis positionnaient les opérateurs face à un challenge qui justifiait les encouragements et les conseils des pairs. Les objectifs véhiculés à travers les défis étaient par ailleurs concrets, personnels et immédiats, dédramatisés par rapport à ceux d'« analyser ou transformer l'activité ». Chaque défi matérialisait une étape au terme de laquelle la contribution de l'opérateur était reconnue par lui-même et par ses collègues. Enfin, il faut reconnaître l'ambivalence des « missions non impossibles » qui se jouaient du caractère « non prescriptif » des analyses. Certes, les analyses des gestes ne venaient pas renforcer les prescriptions déjà existantes de modes opératoires, mais les « missions non impossibles » créaient une autre forme d'obligation où l'interdiction de réaliser un geste était remplacée par un engagement à explorer d'autres façons de faire.

3.- Discussion : Rôles des jeux et rires dans la recherche et l'intervention

La partie précédente nous a permis de mettre en évidence l'intérêt d'une prise en compte des jeux et rires pour l'analyse de l'activité des opérateurs et plus généralement pour le déroulement de l'étude. Dans cette dernière partie, nous discutons au-delà du contexte particulier de l'étude, le rôle des phénomènes ludiques à trois niveaux du processus d'intervention ergonomique : (a) le recueil de données, (b) la construction de la relation d'enquête et (c) le développement de l'activité.

3.1.- Jeux et recueil de données

Les jeux qui se développent dans les situations de travail et d'analyse, ne doivent pas être relégués au rang d'épiphénomènes. Ils peuvent au contraire être utilisés comme fenêtre privilégiée, comme grille de lecture, pour comprendre et mettre en relief certaines caractéristiques de l'activité des salariés. La façon dont les enquêtés dévoilent leurs jeux à l'intervenante, la façon dont ils l'y intègrent, ou même les jeux que sa présence inspire, constituent des données précieuses. Pour s'en convaincre, il faut abandonner l'idée d'un observateur « neutre » et n'influençant pas les situations qu'il étudie. Cette posture de recherche, dont Devereux (1980) a soulevé les incohérences en s'inspirant de la théorie freudienne du transfert/contre transfert, empêche l'observateur de s'intéresser à la façon dont les enquêtés actualisent ou reproduisent dans l'interaction, des aspects de leur activité. Ce changement de perspective n'est pas seulement conceptuel, il implique également, de la part de l'intervenante, une lucidité sur son implication (Kohn, 1986) et son comportement.

3.2.- Jeux et construction de la relation d'enquête

Toute analyse de l'activité s'appuie sur des méthodes dont l'efficacité repose sur la confiance et la compréhension établies entre analystes et participants. L'observation et la création de jeux participent à la construction de ce cadre. Lorsque les opérateurs dévoilent à l'intervenante leurs jeux professionnels, lorsqu'ils l'intègrent dans ces jeux ou lorsqu'ils détournent son appareillage méthodologique,

ils lui font des confidences sur leur activité tout en se familiarisant avec son activité de recherche. *A contrario*, lorsque l'intervenante instaure des jeux dans les méthodes, elle établit à la fois des contraintes (des règles) et un espace de liberté. Par ailleurs, les jeux et rires deviennent parfois des instruments de communication. Ils aident le locuteur à s'adapter aux réactions de son interlocuteur. En entretien, ils permettent de moduler le rythme, la précision et le ton des échanges.

3.3.- Jeux et développement de l'activité

C'est d'abord en devenant un moyen et un support aux échanges et controverses que les jeux peuvent constituer des leviers de développement. Tout discours produit en effet des changements dans la conscience de celui qui le produit (Smagorinski, 1998). « *Le sujet cherche, chez le psychologue et chez le « pair-expert », de quoi agir sur eux. [...] Il vise à s'appropriier, pour les modifier, leurs mobilisations respectives à propos de son travail et, du coup, il voit sa propre activité « avec les yeux » d'une autre activité* » (Clot, 2004b, p. 8).

Par ailleurs, le jeu accentue l'implication motrice, cognitive et affective : l'opérateur doit mimer, faire des choix, les assumer... Le jeu déjoue ainsi la passivité et devient expérientiel. Les constats de Zazzo (1973) à propos du jeu des enfants, peuvent être rapportés aux jeux méthodologiques : le jeu permet de s'arracher du présent pour vivre d'autres situations, avec une liberté non permise dans la réalité.

Le rôle des jeux peut également être interrogé à partir du rapprochement fait par Davezies, Deveaux et Toress (2006) entre « développement de l'activité » et « conquête du statut d'adulte ». Pour évoluer, l'acteur a besoin de faire usage d'autonomie et de responsabilité. Les obstacles rencontrés « *renvoient le salarié à lui-même, [...] au pôle infantile où il ne sait faire que ce qu'on lui demande* » (p. 123). Dans le prolongement de cette thèse, on peut défendre les vertus du jeu dans les démarches de formation, de prévention, ou plus largement de transformation du travail. Contrairement à la transmission de savoirs qui place les opérateurs dans une position de dépendance, le jeu dépend en effet de leur initiative et expérience. À ce titre, les jeux sont des processus d'exploration permettant d'aller confortablement dans un « espace de création » (Winnicott, 1971), une « zone potentielle de développement » (Vygotski, 1997), avec l'intervenant ou avec les pairs, de façon réversible, non inéluctable. C'est cette légèreté du jeu qui en fait un atout. En paraphrasant Winnicott, on peut penser que le but de l'intervenant est d'amener les acteurs à jouer là où ils n'en étaient pas capables.

3.4.- Conclusion...

Cette réflexion nous amène à considérer les jeux professionnels comme des mouvements permettant aux opérateurs de s'approprier les contraintes de travail et d'analyse, ainsi que de dépasser les conflits vécus dans leur engagement. En effet, ces jeux sont à la fois déterminés par les situations (de travail ou d'analyse) et producteurs de nouveaux contextes. Leur existence requiert des conditions de confiance et de vécu partagé, en même temps qu'elle renforce le lien entre les participants. C'est ainsi que nous comprenons le caractère collectif et récurrent des jeux rapportés dans l'article. Les opérateurs partagent et reproduisent les mêmes jeux, rient des mêmes choses, en y apportant à chaque fois des nuances. Cette répétition créatrice et ludique, leur permet de réagir, de se soustraire ou s'accommoder, de rendre compte du caractère familier ou inhabituel, individuel ou collectif, des exigences auxquelles ils sont soumis.

À côté des jeux développés par les opérateurs, nous avons traité des jeux provoqués par les analystes. Les similitudes entre diverses méthodes d'analyse de l'activité et ces jeux sont à souligner : un cadre, des règles et des modalités d'expression imposés, un but et des objectifs, un déroulement non prédéfini, construit en cours de jeu par les participants, des composantes temporelle et collective essentielles et une progression possible dans la participation...

Au terme de l'analyse, les jeux et rires apparaissent à la fois comme un moyen de documenter l'ac-

tivité professionnelle et de soutenir la réflexivité des opérateurs sur cette activité. Si, au cours de l'étude, ces pistes n'ont pas été saisies en temps réel, elles semblent pouvoir « nourrir » de façon plus systématique les interventions auprès des professionnels. Les deux versants du cycle « *comprendre pour transformer, transformer pour comprendre* » sont en effet concernés. En renseignant certains aspects de l'activité, les jeux et rires *professionnels* peuvent orienter les transformations des situations professionnelles. En soutenant l'échange et la co-analyse, les jeux et rires *méthodologiques* aident les opérateurs à s'inscrire dans des zones potentielles de développement. Favoriser ainsi le développement de l'activité est à la fois un moyen méthodologique permettant de poursuivre l'analyse (Clot, 2004a) et une finalité d'intervention en prévention de la santé (Clot, 2008).

Les jeux méthodologiques, dont nous défendons l'intérêt pour analyser et transformer l'activité, ne sont donc pas des jeux « décontextualisés » des situations professionnelles ou des situations d'analyse. Ce sont des jeux qui accentuent le caractère ludique des méthodes, pour favoriser un cadre sécurisant et attractif. Ce sont des jeux qui détournent momentanément l'opérateur de son activité (par la tentative de nouveau geste, par l'observation d'un collègue, etc.), pour l'aider à mieux y revenir. « *On ne peut aller toujours au plaisir par le plus court chemin. Le réel impose sa loi, ses obstacles, ses détours* » (Comte-Sponville, 1995). Les jeux et rires s'inscrivent bien dans ce creuset-là, celui des méthodes d'analyse indirectes, dont l'efficacité et la pertinence ont déjà été soulignées (Clot, 2005).

RÉFÉRENCES

- Amigues, R., Faïta, D., & Saujat, F. (2004). L'autoconfrontation croisée : une méthode pour analyser l'activité enseignante et susciter le développement de l'expérience professionnelle. *Bulletin de Psychologie*, 57(1), 469, 41-44.
- Bariaud, F. (1976). Pour une psychologie de l'humour. Le sens du non-sense. *Bulletin de Psychologie*, 29(4-7), 222-226.
- Bergson, H. (1900). *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris: PUF. <http://classiques.uqac.ca>
- Brogère, G. (2002). Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Education et Sociétés*, 10(2), 5-20.
- Brunet, M., & Riff, J. (2009). L'analyse et l'exploitation de la variabilité gestuelle pour prévenir les TMS. *PISTES*, 11(1). <http://www.pistes.uqam.ca>
- Cartron, A., & Winnykamen, F. (1999). *Les relations sociales chez l'enfant. Genèse, développement, fonctions*. Paris: Armand Colin
- Cefaï, D. (2003). *L'Enquête de terrain*. Paris: La Découverte.
- Clot, Y. (2000). Analyse psychologique du travail et singularité de l'action. In J.M. Barbier (Ed.), *L'analyse de la singularité de l'action. Actes du séminaire du centre de recherche sur la formation du CNAM* (pp. 53-69). Paris: PUF.
- Clot, Y. (2004a). Action et connaissance en clinique de l'activité. *Activités*, 1(1), 23-33. <http://www.activites.org>
- Clot, Y. (2004b). Le travail entre fonctionnement et développement. *Bulletin de Psychologie*, 57(1), 469, 5-12.
- Clot, Y. (2005). Pourquoi et comment s'occuper du développement en clinique de l'activité. *Actes du symposium international ARTCO, 4-6 juillet 2005*. <http://sites.univ-lyon2.fr/artco/telechargement/texte-clot.pdf> 4-6
- Clot, Y. (2008). *Travail et pouvoir d'agir*. Paris: PUF.
- Clot, Y., Faïta, D., Fernandez, G., & Scheller, L. (2000). Entretien en autoconfrontation croisée : une méthode en clinique de l'activité. *PISTES*, 2(1), <http://www.pistes.uqam.ca>

- Clot, Y., & Fernandez, G. (2005). Analyse psychologique du mouvement : apport à la compréhension des TMS. *Activités*, 2 (2), 69-78. <http://activites.org>
- Comte-Sponville, A. (1995). *Petit traité des grandes vertus*. Paris: Seuil.
- Corsaro, W.A. (1982). Something old and something new. The importance of prior ethnography in the collection and analysis of audiovisual data. *Sociological Methods and Research*, 11(2), 145-166.
- Coutarel, F. (2004). *La prévention des troubles musculo-squelettiques en conception : quelles marges de manœuvre pour le déploiement de l'activité ?* Thèse de doctorat en ergonomie. Bordeaux: Editions du laboratoire d'Ergonomie des Systèmes Complexes.
- Cubizolles, S., & Duret, P. (2006). Les sports et leurs rires. *Science et Motricité*, 58(2), 67-79.
- Curie, J. (2000). *Travail, personnalisation, changements sociaux*. *Archives pour les histoires de la psychologie du travail*. Toulouse: Octarès Editions.
- Curie, J., & Hajjar, V. (1987). Vie de travail, vie hors travail. La vie en temps partagé. In C. Lévy-Leboyer, & J.C. Sperandio (Eds.), *Traité de psychologie du travail* (pp. 37-55). Paris: PUF
- Daniellou, F., & Garrigou, A. (1995). L'ergonome, l'activité et la parole des travailleurs. In J. Boutet (Ed.), *Paroles au travail* (pp.73-92). Paris: L'Harmattan.
- Danon-Boileau, H. (2004). Une certaine parenté entre l'humour et le jeu. *Revue Française de Psychanalyse*, 68(1), 39-48.
- Davezies, P., Deveaux, A., & Torres, C. (2006). Repères pour une clinique médicale du travail. *Archives des Maladies Professionnelles et de l'Environnement*, 67(2), 119-125.
- Decuré, N. (1994). Jouer, est-ce bien raisonnable ? *Les Langues Modernes*, 88(2), 16-24.
- Dejours, C. (1993). Intelligence pratique et sagesse pratique : deux dimensions méconnues du travail réel. *Education Permanente*, 116, 47-70.
- Dejours, C. (2000). *Travail usure mentale : nouvelle édition augmentée* (3^è édition). Paris: Bayard.
- Derycke, M. (2006). Des rires de « dominés », déprise de l'enquêteur. *Langage et Société*, 117(3), 9-40
- Dessors, D. (2009). L'intelligence pratique. *Travailler*, 21(1), 61-68.
- Devereux, G. (1980). *De l'angoisse à la méthode dans les sciences du comportement*. Paris: Flammarion.
- Durand, J.P. (2004). *La chaîne invisible. Travailler aujourd'hui : flux tendu et servitude volontaire*. Paris: Seuil.
- Falzon, P. (1989). *Ergonomie cognitive du dialogue*. Grenoble: PUG.
- Fernandez, G. (2004). *Histoire du développement d'un geste technique. Le cas du freinage chez des conducteurs de trains à la Gare du Nord*. Thèse pour le doctorat en psychologie du travail. Paris, CNAM.
- Fortin, B. (2004) L'humour et la santé : une relation drôlement complexe. *Psychologie Québec*, 5, 35-38.
- Fortin, B., & Méthot, L. (2004). S'adapter avec humour au travail interdisciplinaire : pistes de réflexion. *Revue Québécoise de Psychologie*, 25(1), 99-118.
- Freud, S. (1920). *Au-delà du principe de plaisir* (S. Jankélévitch, trad). Paris: Payot. <http://classiques.uqac.ca>
- Gaussot, L. (2002). Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Spirales*, 24, 39-51.
- Grisson, B. (2004). Des sciences sociales à l'anthropologie cognitive. Les généalogies de la cognition située. *Activités*, 1(2), 26-34. <http://www.activites.org>
- Grosjean, M. (1997). Les chercheurs, les agents et leurs caméras au PCC de la ligne A du RER. In A. Borzeix (Ed.), *Filmer le travail : recherche et réalisation* (pp.26-36). Paris: L'Harmattan..
- Guérin, J., & Riff, J. (2006). Propositions pour dépasser les problèmes posés par l'étude empirique d'activités collectives à dimension conflictuelle dans une perspective d'anthropologie cognitive située. In F. Jeffroy, J. Theureau, & Y. Haradji (Eds.), *Relation entre activité individuelle et activité collective. Confrontation de différentes démarches d'étude* (pp. 9-20). Toulouse: Octarès Editions

- Jourdan Ionescu, C. (2004). L'humour. *Revue Québécoise de Psychologie*, 25(1), 7-20.
- Kirsh, D. (1995). The intelligent use of space. *Artificial Intelligence*, 73(1-2), 31-68.
- Klein, M. (1968). La personnification dans le jeu de l'enfant. In *Essais de psychanalyse*. Paris: Payot (1ère édition: 1929)
- Kohn, R.C. (1986). La recherche par les praticiens : l'implication comme mode de production des connaissances. *Bulletin de Psychologie*, 39(16-18), 377, 817-826.
- Lefort, B. (1986). Des problèmes pour rire. A propos de quelques approches cognitivistes de l'humour et la drôlerie. *Bulletin de Psychologie*, 40(1-4), 378, 183-195.
- Leplat, J. (2005). Les automatismes dans l'activité : pour une réhabilitation et un bon usage. *Activités*, 2(2), 43-68. www.activites.org
- Lerot, S., Janne, P., Tordeurs, D., & Reynaert, C. (2000). Impact de l'humour sur la santé. Une revue de littérature. *Louvain Médical*, 119(1), 42-48.
- Madec, A. (2002). Rires et relations d'enquête. *Ethnologie Française*, XXXVII (2), 89-94.
- Masclet, O. (2001). Mission impossible. Ethnographie d'un club de jeunes. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 136-137, 62-69.
- Molinier, P. (1999). Prévenir la violence : l'invisibilité du travail des femmes. *Travailler*, 3, 73-86.
- Molinier, P. (2006). Les enjeux psychiques du travail. Paris: Payot & Rivages
- Oddone, Y., Rey, A., & Briante, G. (1981). *Redécouvrir l'expérience ouvrière. Vers une autre psychologie du travail*. Paris: Editions sociales.
- Pingaud, F., Demailly, A., Rivière, S., & Hoff, F. (2005). Jeux et modèles de connaissance. *Bulletin de Psychologie*, 58(2), 476, 255-265.
- Scheller, L. (2004). Clinique de l'activité et conflits dans le travail. *Bulletin de Psychologie*, 57(1), 469, 99-103.
- Smagorinski, P. (1998). Thinking and speech and protocol analysis. *Mind, Culture and Activity*, 5(3), 157-177.
- Teiger, C. (1995). Parler quand même : les fonctions des activités langagières non fonctionnelles. In J. Boutet (Ed.), *Paroles au travail* (pp. 45-72). Paris: L'Harmattan.
- Theureau, J. (2004). L'hypothèse de la cognition (ou action) située et la tradition d'analyse du travail de l'ergonomie de langue française. *Activités*, 1(2), 11-25. <http://www.activites.org>
- Theureau, J., & Jeffroy, F. (1994). *Ergonomie des situations informatisées. La conception centrée sur le cours d'action des utilisateurs*. Toulouse: Octarès Editions.
- Thibault, J.F., & Le Trequesser, R. (2006). Prévenir les risques TMS dans des ateliers d'assemblage automobile. In J. Maline, & M. Pottier (Eds.), *Actes du 41ème congrès SELF à Caen : Ergonomie et Santé au Travail* (pp.533-537). www.ergonomie-self.org
- Vygotski, L. (1997). *Pensée et langage* (3è édition) (F. Sève, trad). Paris: La Dispute (v. original, 1934).
- Wallon, H. (1997). *L'évolution psychologique de l'enfant*. Paris: Armand Colin (1ère ed, 1941).
- Werthe, C. (2001). Le rire et ses ressources en clinique du travail. *Education Permanente*, 146(1), 193-201.
- Willis, P. (1978). L'école des ouvriers. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 24, 51-62.
- Winnicott, D.W. (1971). *Jeu et réalité*. Paris: Gallimard.
- Zazzo, R. (1973). La personne et les rôles chez l'enfant. In I. Meyerson (Ed), *Problèmes de la personne* (pp. 407-419). Paris: EHESS.

REMERCIEMENTS

Nous remercions Céline Rosselin, Marceau Chenault et Benoît Grison pour leurs lectures attentives

des versions antérieures de l'article.

RÉSUMÉ

Cet article contribue à donner un statut aux jeux et rires dans la compréhension et la transformation des activités de travail. La réflexion s'appuie sur un examen des phénomènes ludiques survenus au cours d'une étude ergonomique menée au sein d'une entreprise industrielle auprès d'opérateurs réalisant un travail d'assemblage. La première partie est consacrée à exposer des éléments de contexte et à considérer, sur un plan théorique, la place des jeux et rires dans les activités humaines et les activités de recherche. Dans une seconde partie, les jeux et rires, qui ont émergé durant l'étude, sont utilisés comme grille de lecture pour comprendre l'activité des opérateurs, tant dans les situations professionnelles que dans les situations d'analyse. Les intérêts des jeux et rires sont enfin discutés à trois niveaux du processus d'intervention ergonomique: le recueil de données, la construction de la relation d'enquête et le développement de l'activité des opérateurs.

MOTS CLÉS

Jeux, rires, analyse du travail, développement de l'activité, méthodologie

RÉFÉRENCEMENT

Brunet, M. & Riff, J. (2010). L'intérêt des jeux et rires pour la compréhension et la transformation des activités de travail. *Activités*, 7(2), 27-43. <http://www.activites.org/v7n2/v7n2.pdf>.

Article soumis le 7 octobre 2009, accepté pour publication le 20 avril 2010.