



APPEL À COMMUNICATIONS

Quatrième colloque du RT14 « Sociologie des arts et de la culture »
avec le RT11 « Sociologie de la consommation et du numérique »

Loisirs et styles de vie

14 et 15 octobre 2021, Paris

Ce colloque, initialement programmé à l'automne 2020, a été reporté d'un an en raison de la mobilisation puis de la crise sanitaire. L'organisation de l'événement tiendra compte des conditions sanitaires en vigueur à l'automne 2021. Si les conditions le permettent, il aura lieu en présentiel, à Paris (lieu à définir), mais un événement à distance ou au format hybride n'est pas exclu.

Pour son quatrième colloque, le RT 14 (sociologie des arts et de la culture) s'associe au RT 11 (sociologie de la consommation et du numérique) de l'Association Française de Sociologie afin d'interroger les usages actuels du « temps libre ». Nous proposons de réfléchir à la frontière entre le loisir et le travail, qui distingue d'une part, « des occupations auxquelles l'individu peut s'adonner de plein gré » (repos, divertissement, information, création, engagement volontaire) et, d'autre part, des obligations professionnelles et domestiques (Dumazedier, 1962). Trois questions conduiront nos réflexions : comment les loisirs participent à l'élaboration de nos « styles de vie » (Bourdieu, 1979) ; comment sont-ils sources et preuves d'inégalités liées à la stratification sociale mais aussi aux rapports de domination de genre et de race ? ; et, enfin, comment le numérique vient-il, depuis une vingtaine d'années, bouleverser nos pratiques de loisirs en reconfigurant les modes de production, de circulation et d'appropriation ?

Trois enjeux transversaux irriguent notre approche. L'une des forces des travaux classiques, en particulier ceux de Pierre Bourdieu (1979), était d'intégrer l'étude du loisir dans celle, plus générale, des styles de vie, autrement dit de chercher à comprendre les associations des loisirs avec les autres sphères de la vie quotidienne, du travail aux attitudes politiques. Nous invitons les intervenant-es de ce colloque à dépasser la logique monographique et à confronter leurs résultats à ce que la littérature sociologique décrit des styles de vie des participant-es aux mondes de loisirs.

Un deuxième enjeu transverse du colloque est la stratification sociale des loisirs qui, si elle a évolué au cours du temps, demeure forte (Coulangeon, Menger & Roharik, 2002 ; Lombardo & Wolff, 2020). Nous nous intéresserons également aux inégalités et aux différences liées aux appartenances de genre et de race, dans une perspective intersectionnelle.

Le numérique constitue le troisième axe de notre questionnement. Il vient modifier les pratiques de loisir de trois manières : en venant équiper les mondes de loisir traditionnels, à la manière du tricot (Zabban, 2015 ; 2016) ; en numérisant certaines pratiques traditionnelles comme l'écoute de musique (Granjon & Combes, 2007) ou la visite patrimoniale (Donnat, 2016) ; et en proposant de nouveaux loisirs comme les jeux vidéo (Ter Minassian, Rufat & Coavoux, 2012). Ces nouveaux loisirs que l'on pourrait dire « proprement numériques » s'inscrivent néanmoins dans des généalogies d'équipements et de pratiques (Berry, 2015) : leur place au sein du quotidien est moins souvent inventée de toute pièce que réaménagée (Boutet & Ter Minassian, 2015).

Les trois enjeux de ce colloque apparaissent sous un autre jour avec la crise sanitaire venue bouleverser le rapport au temps, les modes de travail ou de scolarité. Le confinement a contribué à réorganiser des loisirs soudainement cantonnés au domicile (hausse de pratiques culturelles numériques, intensification des pratiques en amateur) et, pour certaines pratiques, à atténuer des inégalités sociales ou générationnelles (Jonchery & Lombardo, 2020).

Pour explorer ces enjeux transversaux, le colloque se concentrera sur cinq angles d'analyse qui éclairent des aspects parfois encore peu explorés des travaux sur les pratiques de loisirs. Les travaux examinant d'autres pistes s'inscrivant dans la thématique seront également examinés avec attention.

AXE 1 - Les cadres des loisirs

La lecture, le football en club, la déambulation sur Internet, la visite de châteaux ou d'expositions sont autant d'activités de loisirs solitaires ou collectives qui se superposent, s'articulent ou se concurrencent. S'y intéresser suppose de prendre en compte les temps dans lesquels elles s'insèrent, le plus souvent en opposition aux autres temps sociaux qui organisent la vie des individus : temps professionnel, familial, associatif, etc. (Dumazedier, 1974 ; Pronovost, 2017). Ces activités prennent place dans des cadres tour à tour libérateurs et contraignants, qui éprouvent la capacité réflexive des individus à négocier l'usage de leur temps libre, alors qu'ils sont pris également dans des routines, des habitudes et de l'inertie (Dubuisson-Quellier & Plessz, 2013).

Il s'agit donc de questionner les dimensions spatiales et temporelles qui encadrent leurs activités de loisirs, dans le quotidien comme l'extra-quotidien (au sein du foyer, dans les transports, sur les lieux et temps de vacances). Les pairs, qu'ils et elles s'intègrent dans des réseaux familiaux et conjugaux, professionnels ou amicaux (Bidard, 2012 ; Pasquier, 2005 ; Détrez, 2014), accompagnent et encadrent les pratiques de loisir et participent pleinement à la socialisation primaire et secondaire des individus en matière de goûts et de pratiques de loisir (Lahire, 2004 ; Octobre, 2014). Cette distribution des activités de loisirs entre différents cadres spatiaux, temporels et sociaux/relationnels traduit le rapport des individus à ces pratiques et reflète notamment la stratification sociale de l'espace des loisirs (Coulangeon, Menger & Roharik, 2002 ; Octobre et al., 2014).

De plus, l'articulation des différentes activités dépend des infrastructures matérielles et cadres sociotechniques qui viennent équiper les moments (DeNora, 2011), encadrer, prolonger et normer les pratiques (Shove & Pantzar, 2005). À ce titre, les façons dont le numérique vient (ou non)

redéfinir ces cadres - en réduisant les distances, les temporalités ou encore l'influence ou l'absence de pairs dans la conduite des activités de loisirs - doivent être interrogées.

Rendre compte des cadres des loisirs implique également de questionner le niveau d'attention - plus ou moins flottant - accordé aux pratiques (Auray, 2017), selon qu'elles sont des activités de premier plan ou de fond, mais aussi de penser le degré d'engagement des individus dans les activités de loisirs, selon qu'elles se déroulent dans des temps pleins ou « creux ». Comment s'enchevêtrent et se structurent alors les activités de loisirs ? Comment les individus les organisent, les gèrent, les superposent ?

AXE 2 - Organiser les mondes des loisirs

Les mondes des loisirs sont aussi des espaces marchands, économiques, dont le succès dépend de la capacité à approvisionner les pratiquants en ressources : informations, techniques et matériels, occasions de sociabilité (Fine, 2015 [1989]). Les loisirs s'organisent en famille, dans des associations, ils sont rythmés par des événements dont l'organisation constitue en lui-même un secteur économique. Certaines des fêtes qui structurent les temps sociaux aujourd'hui sont organisées pour et par les acteurs des secteurs du loisir. Les loisirs sont pris en charge et façonnés par des fédérations, des industries, des infrastructures. L'industrie du tourisme oriente les flux de visiteurs et visiteuses (Duhamel, 2018), et les industries culturelles l'attention des consommateur·trices. Les loisirs sont régulés par des agences étatiques ou internationales. Quels sont les supports institutionnels, marchands et non-marchands, des loisirs, et comment fonctionnent-ils ? Que peut-on dire de la manière dont les loisirs sont organisés, promus et consommés, des mondes de production qui y sont liés et des espaces marchands qui leur sont dédiés (grands et petits commerces, salons, foires) ?

Les dispositifs numériques sont, quant à eux, souvent associés, en particulier via l'économie de plateforme, à un processus de marchandisation des pratiques et activités de loisirs (Etsy, Twitch, Ravelry, TripAdvisor) (Chaves Ferreira, Jourdain & Naulin, 2018 ; Naulin & Jourdain, 2019). L'engagement important des consommatrices et consommateurs de loisirs, qui se traduit souvent en contributions créatives et productives, trouve par ailleurs avec le numérique et ses dispositifs de nouvelles dynamiques (Dubuisson Quellier, 2018 ; Mellet & al., 2014). Dans quelle mesure ces nouvelles organisations et ressources affectent-elles les logiques sociales des pratiques de loisir et transforment-elles leur économie ?

AXE 3 - Usages sociaux des loisirs

Les pratiques culturelles sont souvent observées à partir d'un modèle de consommateur·trice fortement engagé·e et désintéressé·e : cinéphile, mélomane, amateur·e d'art, etc. On sait pourtant que les biens culturels viennent avant tout « équiper la vie » (Burke, 1941) et qu'en ce sens, par exemple, la lecture esthète n'est qu'un des « usages sociaux de la lecture », avec la lecture de salut (dans les moments de crise biographique) ou encore la lecture didactique ou de divertissement (Radway, 1991[1984], 2020 ; Mauger & Poliak, 1998). Qu'en est-il des loisirs ? À quelles logiques sociales répondent-ils, au-delà des simples dimensions de plaisir et de divertissement ? Le tourisme culturel peut par exemple répondre à un sentiment d'obligation lié à la bonne volonté culturelle des individus, leurs pratiques de consommation étant alors rapportées aux figures inégalement valorisées de « touriste » ou de « voyageur » (Cousin & Réau, 2009). Les loisirs productifs, le « travail à-côté » (Weber, 2009 [1989]) renvoient en même temps à des logiques économiques, de plaisir,

ou encore d'affirmation de soi, souvent indissociables (Naulin & Jourdain, 2019). Les loisirs de bien-être, un ensemble de techniques de soi aujourd'hui fortement valorisées, du yoga à la méditation en passant par la lecture de guides pratiques, sont associés au développement personnel autant qu'au loisir.

AXE 4 - Apprentissages des loisirs

Apprendre à tricoter et à réaliser différents types de points, à distinguer un bolet d'une amanite, à s'orienter dans une offre d'hébergement par des particuliers en ligne, etc. Les pratiques de loisir comportent pour la plupart une dimension technique importante et sont des espaces privilégiés de l'éducation buissonnière (Barrère, 2011). Elles s'appuient sur des dispositions et supposent le développement d'un certain nombre de compétences. Apprendre est une activité à part entière, constitutive des pratiques de loisir. Les travaux sur les jeux en ligne (Berry, 2012) ont mis en avant leur place dans le processus d'intégration, souvent ritualisé, à des communautés de pratique (Lave & Wenger, 1991). Ils soulignent aussi que si une part importante des apprentissages se font par socialisation et « par frayage » (Delbos & Jorion, 1990) sans jamais être formalisés, les loisirs sont aussi un domaine où une transmission plus formelle sur un modèle scolaire peut être développée (ateliers créatifs (Chateigner, 2008), entraînements sportifs, visites culturelles). Ils doivent alors souvent tenir un équilibre délicat pour rester dans le cadre du non travail et d'activités non contraintes. Quelles sont les modalités des apprentissages et quels sont leurs ressorts sociaux ? Comment s'inscrivent-ils dans le rapport aux techniques, aux savoirs, à l'échelle des biographies individuelles et des sociabilités ? Que dire du caractère transférable et de la dimension située de ces apprentissages ? À quelles conditions les savoirs techniques spécifiques développés dans le cadre de loisirs peuvent-ils être mobilisés ou valorisés au sein d'autres cadres pratiques ou d'autres espaces sociaux ?

AXE 5 - Frontières des loisirs et du travail

Compte tenu des transformations du travail et des conditions d'emploi, comment cette frontière a-t-elle évolué ? Des modèles managériaux, des régimes de travail (auto-entrepreneuriat), la localisation d'emplois (domicile) ou l'exercice de métiers sur le registre de la passion (Loriol & Leroux, 2015) peuvent contribuer à semer le trouble en imposant un engagement professionnel sur le temps libre. À l'inverse, des pratiques de loisir débordent de leur cadre habituel en fixant progressivement des contraintes ou en revêtant des caractéristiques habituellement associées au travail. Certaines s'immiscent même sur les lieux du travail où elles participent paradoxalement de l'auto-discipline requise des salariés (Boutet, 2017)

La transition numérique et les effets de la crise financière et économique de 2008 ont fait émerger des activités réalisées sur les « plateformes », créatrices de valeur et éventuellement rémunérées (Beauvisage & al., 2018), distantes à la fois des activités strictement privées des amateur-es et du travail des professionnel·les (Flichy, 2019). Ce colloque sera l'occasion d'examiner cette zone grise sur laquelle s'établissent des productions numériques mêlant « passe-temps » et « gagne-pain » (Weber, 2009 [1989]), réalisées sur un temps libre, et donnant accès à de nouvelles sociabilités et à des formes de satisfaction personnelle et de gratification symbolique éloignées des situations de précarité et de subordination (Abdelnour & Méda, 2019 ; Naulin & Jourdain 2019).

MODALITÉS DE SOUMISSION DES PROPOSITIONS

Les réponses à l'appel à communications sont à déposer exclusivement au moyen du formulaire dédié, à l'adresse suivante :

<https://framaforms.org/propositions-de-communication-au-colloque-loisirs-et-styles-de-vie-1609765985>

Informations attendues : Noms de(s) auteur-e(s), statut, rattachement, adresse électronique, axe, titre de la communication, résumé, mots-clés.

Le résumé comportera entre 3000 et 5000 signes (espaces compris), contenant la présentation claire de la question de recherche, de la méthodologie et des données employées, ainsi que les principaux résultats.

Les propositions de doctorant-es et de jeunes chercheur-es sont encouragées et feront l'objet d'une attention particulière. Le comité d'organisation rappelle que tous les moyens de recherches budgétaires sont mis en œuvre pour permettre aux collègues ne bénéficiant pas de soutien financier de se déplacer sans frais (prise en charge par l'organisation des transports, des hôtels et des repas pour les collègues les plus précaires ou les moins bien doté-es).

Pour rappel, ce colloque, initialement programmé à l'automne 2020, a été reporté d'un an en raison de la mobilisation puis de la crise sanitaire. L'organisation de l'événement tiendra compte des conditions sanitaires en vigueur à l'automne 2021. Si les conditions le permettent, il aura lieu en présentiel, à Paris (lieu à définir), mais un événement à distance ou au format hybride n'est pas exclu.

Adresse de correspondance

rt14.afs@gmail.com

Calendrier

26 mars 2021 Date limite pour l'envoi des propositions de communication

Communication du résultat de la sélection après évaluation anonyme par deux membres du comité scientifique

Date limite pour l'envoi des textes supports des interventions (20 minutes), pour transmission aux discutant-es

14 et 15 octobre 2021 Tenue du colloque à Paris (lieu à déterminer)

COMITÉ D'ORGANISATION

Membres du bureau du RT14 :

- Anne Bessette (Cerlis)
- Samuel Coavoux (Orange, Cerlis)
- Clément Combes (CNRS, IRISSO)
- Chloé Delaporte (Université Paul Valéry Montpellier 3, RIRRA21)
- Quentin Gilliotte (Université de Paris, Cerlis)
- Emmanuelle Guittet (LabEx Icca, Cerlis)
- Maylis Nouvellon (CNE)
- Marie Sonnette (Université d'Angers, ESO)

Membres du bureau du RT11 :

- Manuel Boutet (Université Côte d'Azur, GREDEG)
- Vincent Chabault (Université de Paris, Cerlis)
- Vinciane Zabban (Université Sorbonne Paris Nord, EXPERICE)

COMITÉ SCIENTIFIQUE

Le comité scientifique est composé des membres du comité d'organisation et de :

- Eric Dagiral (Université de Paris, Cerlis)
- Rémi Deslyper (Université Lyon 2, ECP)
- Gérald Gaglio (Université de Nice Sophia Antipolis, GREDEG)
- Renaud Garcia-Bardidia (Université de Rouen Normandie, NIMEC)
- Christophe Guibert (Université d'Angers, Eso)
- Elodie Hommel (Université Paul Valéry Montpellier 3, Centre Max Weber)
- Kevin Le Bruchec (Université Sorbonne Paris Nord, LabSIC)
- Tomas Legon (EHESS)
- Clément Marie dit Chirot (Université d'Angers, Eso)
- Jean-Philippe Nau (Université de Lorraine, CEREFIGE)
- Alexandre Robert (IReMus, STMS)
- Émilie Saunier (Université de Franche-Comté, ELLIADD)

BIBLIOGRAPHIE

- Abdelnour, S. et Méda, D. [dir.] (2019). *Les Nouveaux travailleurs des applis*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Auray, N. (2016). *L'Alerte ou l'enquête : Une sociologie pragmatique du numérique*, Paris, Presses des mines.
- Barrère, A. (2011). *L'éducation buissonnière : Quand les adolescents se forment par eux-mêmes*, Paris, Armand Colin.
- Beauvisage, T., Beuscart, J.-S. et Mellet, K. (2018). « Numérique et travail à-côté. Enquête exploratoire sur les travailleurs de l'économie collaborative », *Sociologie du travail*, vol. 60, n° 2, p. 1-22.
- Berry, V. (2015). « Et si le jeu vidéo n'était qu'un jeu ? ». In Brougère G. [dir.], *Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde, p. 26-43.
- Bidart, C. (2012). « Réseaux personnels et processus de socialisation », *Idées économiques et sociales*, n° 169, p. 8-15.
- Bourdieu, P. (1979). *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris, Ed. de Minuit.
- Boutet, M. (2017). « Multi-activité et moments à soi : quand les salariés doivent organiser eux-mêmes leur temps », In Bidet A., Datchary C. et Gaglio G. [dir.], *Quand travailler c'est s'organiser. La multi-activité à l'ère numérique*, Paris, Presses des Mines, p. 97–111.
- Boutet, M., Ter Minassian, H. (2015). « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espaces populations sociétés* n° 1–2.
- Burke, K. (1941). « Literature as equipment for living ». In *The Philosophy of Literary Form. Studies in Symbolic Action*, Baton Rouge, Louisiana State University Press, p. 293-304.
- Cousin, S. et Réau, B. (2009). *Sociologie du tourisme*, Paris, La Découverte.
- Chateigner, F. (2008). *Une Société littéraire. Sociologie d'un atelier d'écriture*, Bellecombe-en-Bauges, Éditions du Croquant.
- Coulangeon, P., Menger P.-M. et Roharik I. (2002). « Les loisirs des actifs. Un reflet de la stratification sociale », *Économie et statistique*, n° 352-353, p. 39-55.
- DeNora, T. (2011). *Music in Everyday Life*, Cambridge, New York, Cambridge University Press.
- Détrez, C. (2014). « Les loisirs à l'adolescence : une affaire sérieuse », *Informations sociales*, vol.1, n°1, p. 8-18.
- Donnat, O. [dir.] (2016), « Les publics *in situ* et en ligne », *Culture et recherche*, n° 134.
- Dubuisson-Quellier, S. (2018). *La Consommation engagée*, Paris, Presses de Sciences Po.
- Dubuisson-Quellier, S., et Plessz, M. (2013). La théorie des pratiques. *Sociologie*, 4(4), 451-469.
- Duhamel, P. (2018). *Géographie du tourisme et des loisirs : Dynamiques, acteurs, territoire*, Paris, Armand Colin.
- Dumazedier, J. (1974). *Sociologie empirique du loisir : critique et contre-critique de la civilisation du loisir*, Paris, Seuil.
- Dumazedier, J. (2018 [1962]). *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, MKF.
- Flichy, P. (2019). « Le travail sur plateforme. Une activité ambivalente », *Réseaux*, n° 213, p. 173-209.

- Granjon, F. et Combes, C. (2007). « La numérimorphose des pratiques de consommation musicale. Le cas des jeunes amateurs », *Réseaux*, n° 145-146, p. 291-334.
- Jonchery, A. et Lombardo, P. (2020). « Pratiques culturelles en temps de confinement », Collection Culture études, 2020-6.
- Lahire, B. (2004). *La Culture des individus : dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte.
- Loriol, M. et Leroux, N. [dir.] (2015). *Le Travail passionné. L'engagement artistique, sportif ou politique*, Toulouse, Erès.
- Lombardo, P. et Wolff, L. (2020). « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », Collection Culture études 2020-2.
- Mauger, G. et Poliak, C. (1998). « Les usages sociaux de la lecture », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 123, p. 3-24.
- Mellet, K., Beauvisage, T., Beuscart, J.-S. et Trespeuch, M. (2014). « A "Democratization" of Markets? Online Consumer Reviews in the Restaurant Industry », *Valuation Studies*, vol. 2, n° 1, p. 125-146.
- Naulin, S. et Jourdain A. [dir.] (2019). *The Social meaning of extra money. Capitalism and the commodification of domestic and leisure activities*, Palgrave Macmillan.
- Octobre, S., Détrez, C., Mercklé, P., & Berthomier, N. (2010). *L'enfance des loisirs : Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris : Documentation française, Ministère de la culture et de la communication.
- Octobre, S. (2014). « Les enfants du numérique : Mutations culturelles et mutations sociales », *Informations sociales*, 181, 50-60.
- Pasquier, D. (2005). *Cultures Lycéennes*. Paris, Autrement.
- Pronovost, G. (2017 [1993]). *Loisir et société : traité de sociologie empirique*, Sainte Foy : Presses de l'Université du Québec.
- Radway, J. A. (1991[1984]). *Reading the romance : Women, patriarchy, and popular literature*. University of North Carolina Press.
- Radway, J. (2020). « L'acte de lire des romans d'amour : S'évader et s'instruire ». *Théorème*, n°32, p.139-174.
- Shove, E. et Pantzar, M. (2005). « Consumers, Producers and Practices : Understanding the invention and reinvention of Nordic walking », *Journal of Consumer Culture*, n° 5, p. 43-64.
- Ter Minassian, H., Rufat, S. et Coavoux, S. (2012). *Espaces et temps du jeu vidéo*, France, Question théoriques.
- Weber, F. (2009 [1989]). *Le Travail à-côté. Une ethnographie des perceptions*, Paris, École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Zabban, V. (2015). « Tricoter sur Internet. Le recadrage social et technique d'un loisir ordinaire », *Tracés*, n° 28, p. 157-182.
- Zabban, V. (2016). « Tricoter en public. Internet et le 'coming out' de la tricoteuse », In Martin, O. et É. Dagiral [dir.], *L'ordinaire d'internet : le web dans nos pratiques et relations sociales*, Malakoff, Armand Colin.