

Le jeu et le travail identitaire: un cas dans le secteur créatif

Fernando Fachin
UQAM



Objectif de la recherche

- Comprendre comment les individus se réinventent et se valident tout en donnant de la continuité entre ce qu'ils étaient et ce qu'ils deviennent
- Concepts
 - Identity work (travail identitaire)
 - Identity play (jeu identitaire)
- Contexte empirique
 - Cinéma d'auteur au Québec
 - Denys Arcand (notoriété, documentation, etc.)

Identité

- Qui suis-je? Comment dois-je agir? (Cerulo, 1997)
- Conceptions
 - Essence, stabilité, cohérence, durabilité (ex: Albert & Whetten, 1985)
 - Dynamique, temporaire, contextuel, discursive (ex: Ashforth, 1998)
 - Intégration et fragmentation
 - Identités multiples et conflictuelles
 - Comment les identités peuvent apparaître de façon ordonnée et intégrée dans des situations particulières?



Travail identitaire

- Individus engagés dans un processus continu de construction identitaire (Alvesson et al., 2008)
 - En traitant avec des expériences complexes, ambiguës et contradictoires
- Travail pour un sens de soi cohérent, distinct et évalué positivement (Sveningsson & Alvesson, 2003)
- Narrative de soi en s'appuyant sur des ressources culturelles, souvenirs et désirs pour reproduire ou transformer la notion de soi (Watson, 2008; 2009)



Travail identitaire

- Un concept qui aide la compréhension de la gestion des ambiguïtés, contradictions
- Présuppose que les identités existent
 - Emphase sur l'importance du public externe et la désirabilité d'une cohérence identitaire interne
 - Limité pour expliquer la (ré)invention de soi et les situations entre le passé et le futur



Jeu identitaire

- La création et l'expérimentation provisionnelle d'un soi en potentiel, pas totalement élaboré (Ibarra & Petriglieri, 2010)
 - Réduit le besoin de validation sociale (contraintes)
- Les processus versus les résultats (Sthyre, 2008)
 - Le plaisir et la découverte au lieu de buts et d'objectifs (Mainemelis & Ronson, 2006)
 - Un espace sécuritaire pour l'expérimentation (Hjorth, 2005)



Jeu identitaire

- Tout en gardant les « sois possibles » à distance (Ashforth, 1998)
 - Joue avec les identités pour les adopter (ou pas)
 - Essai d'une variété des sois possibles, sans forcément les adopter d'une façon plus permanente
 - Plusieurs interprétations d'une histoire de vie aide à la construction des futurs différents (Bateson, 2004)
- Aucune étude empirique sur le jeu identitaire

Travail et jeu: complémentaires

Travail identitaire	Jeu identitaire
La préservation d'identités existantes	La (ré)invention de soi
Ancré dans la réalité externe	Situé entre la fantaisie (rêve) et la réalité
Ici et maintenant	Entre le soi présent et futur
Orienté vers l'objectif	Orienté vers l'exploration



Approche de recherche

- Étude de cas de Denys Arcand
- Longitudinal (de 1964 à 2010)
- Matériel empirique
 - Entrevues médiatiques (texte, audio, vidéo) - work
 - Films - play
- Analyse
 - Entrevues dans un ordre chronologique
 - Film et période choisis pour centrés sur la période de transition

La transition: du documentaire à la fiction

- *J'avais donné beaucoup de ma vie à la politique, mais après le referendum, je me suis dit « là je fais plus ça, j'en peux plus. Je veux pas passer ma vie à recenser toujours la même réalité, **je veux aller explorer d'autres choses, d'autres facettes de ma vie à moi** »*
(Arcand, 2008)

Analysis Denys Arcand

Jeu identitaire

Travail identitaire



Fragmentation

Division de soi basée sur des tensions identitaires

Développement

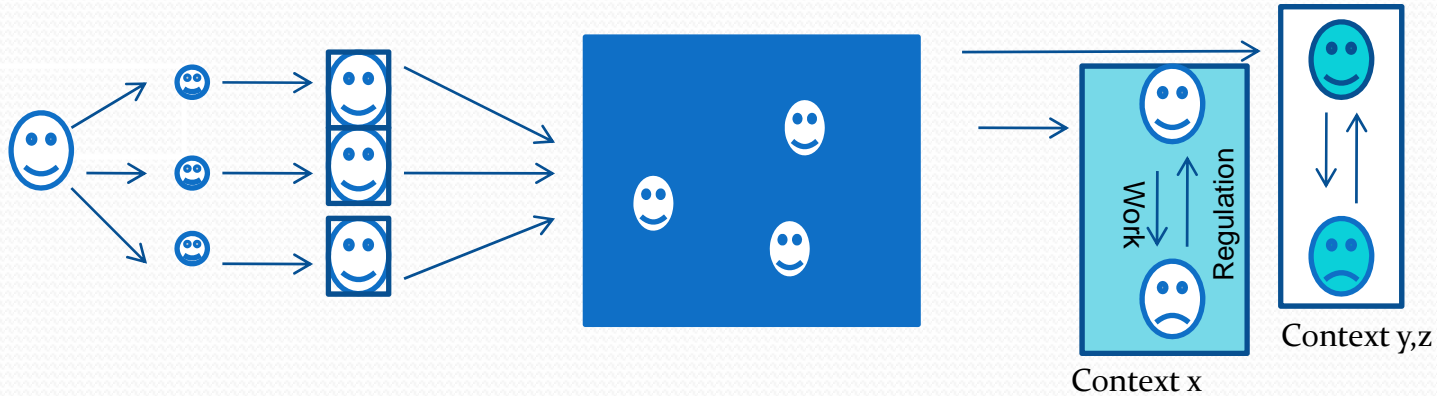
Elaboration des "sois possibles" à partir des fragments

Codage

Imprégnation des "sois développés" d'intenses significations symboliques

Extraction

Mobilisation de l'information codée différemment selon le contexte





Fragmentation

- *“J’essaie de me diviser en mes personnages. Ils représentent les contradictions et les voies qui s’opposent à l’intérieur de moi...” (1989)*
- La division de soi dans des projets de soi basée sur des expériences fragmentées
 - Daniel Coulombe: l’art pour l’art
 - *« Je me fie à mon gout, à mes réactions » (1982)*
 - Disciples: compromis
 - *« Si je ne pouvais plus payer mon compte d’épicerie, je ferais peut-être beaucoup plus de compromis » (1982)*
 - Réalisateur de publicité: commerce
 - *« “La publicité a trois intérêts particuliers. Le premier, c’est l’argent: on est bien payé » (1986)*



Développement

- Élaboration des “soi possibles” à partir des fragments
 - Intégration de « soi possibles » dans un discours culturel plus large
 - Daniel Coulombe – Jesus; Publicity director – Judas, etc.
 - De l’internalisation à externalisation
 - Interactions des réflexions avec des références externes
 - Arcand a observé les acteurs, comment ils vivaient, etc.
 - Arcand a parlé avec un juge pour créer son personnage
 - Arcand a discuté de son scénario avec des amis



Codage

- Imprégnation des “sois développés” d’intenses significations symboliques
 - Permet la répétition des soi possible (Ibarra and Petriglieri, 2010)
 - Fait le lien avec une histoire déjà ambiguë
 - Ajoute des personnages à cette histoire
 - Attribue deux rôles au même personnage (agent/avocat = Satan et Ponce Pilate)



Extraction

- Mobilisation des sois possibles dans des différents contexts
 - **Association**
 - *Les choses, je les provoque, par métier. C'est pas pour rien si je joue le rôle du juge dans le film (La Presse, 1989)*
 - *Le personnage principal et les gens qui l'entourent, c'est l'histoire de ma vie (Cine-Bulles, 1989)*
 - **Dissociation**
 - *Le juge rappelle très précisément la figure de Ponce Pilate mais que je joue le rôle n'a aucune signification particulière (24 Images, 1989)*
 - *J'ai affaire à un budget, à des contraintes. Je n'ai pas le caractère d'innocence qu'a le personnage de Bluteau (La Presse, 1989)*



Discussion

- Le lien entre jeu et travail identitaire
 - Une transition graduelle de réflexion interne vers un engagement externe
- Identity play empiriquement
 - Le film et les autres créations comme moyens pour étudier la découverte de soi
- Implications pour la pratique
 - Professionnels en transition de carrière et managers de projets créatifs
- Recherche future