

Schématisation des principaux éléments de la typologie des sept « mondes de la justification »

d'après Boltanski L., Thévenot L., *De la justification. Les économies de la grandeur* (Paris, Gallimard, 1991) ; Boltanski L., Chiapello E., *Le nouvel esprit du capitalisme*, (Paris, Gallimard, 1999, p. 155-208)

Dominique Grootaers

0. Les éléments structurant les « mondes »
1. Le Monde domestique
2. Le Monde marchand
3. Le Monde industriel
4. Le Monde civique
5. Le Monde de l'opinion
6. Le Monde inspiré
7. La Cité par projets

0. Les éléments structurant les « mondes »

Les acteurs d'une organisation ou les membres d'une société développent des *controverses* et nouent des *accords* (dans le cas de diagnostics à poser, de problèmes à résoudre, de décisions à prendre, etc.) en faisant appel à un *code de valeurs* qui permettent de les *justifier*.

Pour clore un conflit, pour nouer un accord permettant d'agir ensemble, sept *mondes de justification* (idéal-typiques) sont susceptibles de rallier l'adhésion des acteurs. Dans chacun des « mondes » ou « cités », les valeurs (ou principes) de justification mobilisés forment un système de cohérence. Ce système combine une série d'ingrédients (par exemple, un principe supérieur, des petits, des grands, des sujets, des objets, etc.) sous une forme propre à chaque monde, en suivant une sorte de grammaire commune aux divers mondes¹.

On peut structurer la grammaire des valeurs caractérisant les différents mondes autour des éléments suivants.

- ❑ La *Mise à l'épreuve*. L'épreuve est une situation critique qui doit être dénouée, dépassée, par le succès. Un jugement selon certaines règles et procédures sanctionne le dénouement : c'est l'*Évaluation*. Des critères ou des signes d'un certain type visibilisent le dénouement, constituent la preuve du succès : on les désigne par la *Forme de l'évidence*.
- ❑ Le *Principe supérieur* est la valeur ultime mobilisée pour conclure un accord, clore un conflit, trancher une controverse, au sein d'un monde donné. C'est le fondement du système de justification.
- ❑ Est *Grand*, dans un monde, la personne qui concentre sur elle certains attributs dénotant qu'elle incarne, par ses actions, le principe supérieur.
- ❑ Est *Petit*, dans un monde, la personne qui, à l'opposé, porte des attributs dénotant sa distance par rapport au principe supérieur.
- ❑ La *Capacité des personnes (pour devenir Grand)* précise le registre dans lequel les personnes doivent se révéler bonnes, sinon excellentes, pour appartenir aux Grands.
- ❑ L'*Idéal* (ou *Figure harmonieuse*) est la forme parfaite des situations ou

¹ Le lecteur trouvera dans Amblard H., Bernoux Ph., Herrebos G., Livian Y.F., *Les nouvelles approches sociologiques des organisations*, Paris, Seuil, 1996, p. 84-89, une présentation des indicateurs de cette grammaire que nous résumons ici.

des actions au regard des valeurs d'un monde donné.

- Le *Prix à payer* est l'investissement, coûteux pour la personne, requis pour correspondre le plus possible aux valeurs d'un monde.
- Les *Sujets* sont les catégories de personnes, qui représentent des prototypes de l'incarnation du système de valeurs d'un monde.
- Les *Objets* sont les éléments non humains qui concrétisent les situations et les actions relevant du système de valeurs d'un monde.

C'est la déclinaison de cette grammaire commune selon la cohérence propre de chacun des sept mondes que nous schématisons ci-dessous, sous forme de tableaux.

Une présentation plus étoffée et illustrée de la typologie des sept mondes est proposée dans l'ouvrage *Clés pour une culture professionnelle. Guide d'autoformation de l'enseignant et du formateur*, Chronique sociale/Couleur livres, 2007, p. 173-179.

1. Le Monde domestique	
Mise à l'épreuve	
<input type="checkbox"/> <i>Évaluation</i>	appréciation de l'honorabilité et de la notabilité (par le groupe)
<input type="checkbox"/> <i>Forme de l'évidence</i>	modèle exemplaire
Principe supérieur	la hiérarchie - les traditions - les relations interpersonnelles
<input type="checkbox"/> <i>Grand</i>	aisé, bienveillant, protecteur, bonne réputation
<input type="checkbox"/> <i>Petit</i>	dans la gêne, demandeur de protection, sans gêne
<input type="checkbox"/> <i>Capacité des personnes</i>	aisance - bon sens - autorité - notabilité - honneur
Idéal	<ul style="list-style-type: none"> - famille, communauté villageoise (traditionnelle) - reproduire - éduquer - protéger - autorité - confiance

<i>Prix à payer</i>	devoir - dévouement - don de soi au service de la communauté
<i>Sujets</i>	ascendants - descendants - pères - fils - supérieurs - inférieurs
<i>Objets</i>	patrimoine - préséances - capitaux divers

2. Le Monde marchand	
Mise à l'épreuve	
<input type="checkbox"/> <i>Évaluation</i>	fixation des prix
<input type="checkbox"/> <i>Forme de l'évidence</i>	valeur monétaire (bénéfice - argent)
Principe supérieur	la possession - le gain - l'intérêt - la concurrence
<input type="checkbox"/> <i>Grand</i>	qui possède, gagne, a plus de valeur
<input type="checkbox"/> <i>Petit</i>	qui ne possède pas, perd, a moins de valeur
<input type="checkbox"/> <i>Capacité des personnes</i>	valeur (monétaire) - pouvoir d'achat
Idéal	<ul style="list-style-type: none"> - marché (concurrentiel) - échanger - faire se rencontrer une offre et une demande au « juste » prix - intérêt (matériel)

<i>Prix à payer</i>	investissement - prise de risque par estimation des opportunités du marché
<i>Sujets</i>	clients - concurrents
<i>Objets</i>	biens et services marchands - richesses

3. Le Monde industriel	
Mise à l'épreuve	
<input type="checkbox"/> <i>Évaluation</i>	vérification de l'exactitude et contrôle des résultats
<input type="checkbox"/> <i>Forme de l'évidence</i>	mesures, tests, statistiques (écrit)
Principe supérieur	l'efficacité productive
<input type="checkbox"/> <i>Grand</i>	performant - fonctionne
<input type="checkbox"/> <i>Petit</i>	inefficace - ne fonctionne pas
<input type="checkbox"/> <i>Capacité des personnes</i>	compétence - maîtrise
Idéal	<ul style="list-style-type: none"> - système (fonctionnel) - fonctionner - adéquation - exactitude - rigueur

<i>Prix à payer</i>	investissement - prise de risque par anticipation du progrès technique et scientifique
<i>Sujets</i>	techniciens - experts
<i>Objets</i>	moyens (objets techniques, méthodes scientifiques) - normes

4. Le Monde civique	
Mise à l'épreuve	
<input type="checkbox"/> <i>Évaluation</i>	verdict du scrutin (vote)
<input type="checkbox"/> <i>Forme de l'évidence</i>	loi
Principe supérieur	l'équité - le bien commun - l'intérêt général
<input type="checkbox"/> <i>Grand</i>	représentatif - officiel - général
<input type="checkbox"/> <i>Petit</i>	non représentatif - divisé - isolé - particulier
<input type="checkbox"/> <i>Capacité des personnes</i>	représentativité - prise en compte de l'intérêt général
Idéal	<ul style="list-style-type: none"> - État républicain - représenter - rassembler - liberté - égalité - fraternité

<i>Prix à payer</i>	solidarité - abandon des particularismes
<i>Sujets</i>	citoyens - collectivité
<i>Objets</i>	formes légales - règles de vie collective

5. Le Monde de l'opinion	
Mise à l'épreuve	
<input type="checkbox"/> <i>Évaluation</i>	jugement de l'opinion (visible, mesurable)
<input type="checkbox"/> <i>Forme de l'évidence</i>	succès (subjectif et collectif)
Principe supérieur	la reconnaissance des autres
<input type="checkbox"/> <i>Grand</i>	connu, renommé, réputé
<input type="checkbox"/> <i>Petit</i>	anonyme, inconnu, méprisé
<input type="checkbox"/> <i>Capacité des personnes</i>	réputation - notoriété
Idéal	<ul style="list-style-type: none"> - audience - persuader - convaincre - communication

<i>Prix à payer</i>	mise en scène de soi - abandon de la « privacy » (c-à-d de la confidentialité de la vie privée)
<i>Sujets</i>	vedettes
<i>Objets</i>	signes - marques - messages - images

6. Le Monde inspiré	
Mise à l'épreuve	
<input type="checkbox"/> <i>Évaluation</i>	reconnaissance du génie (subjectif)
<input type="checkbox"/> <i>Forme de l'évidence</i>	certitude - intuition (subjectif et individuel)
Principe supérieur	l'inspiration - la conviction - l'idéal (en référence à Soi ou à un Être supérieur)
<input type="checkbox"/> <i>Grand</i>	créatif, spontané, convaincu
<input type="checkbox"/> <i>Petit</i>	routinier, raisonnable
<input type="checkbox"/> <i>Capacité des personnes</i>	créativité - anticipation (utopie) - vocation
Idéal	<ul style="list-style-type: none"> - imaginaire – utopie - rêver - imaginer - se projeter - enthousiasme - passion - amour

META

Atelier d'histoire et de projet pour l'éducation

<i>Prix à payer</i>	implication personnelle - expression de soi
<i>Sujets</i>	artiste - prophète
<i>Objets</i>	personne - tout l'être - corps - émotions - sentiments

7. La Cité par projets	
Mise à l'épreuve	
<input type="checkbox"/> <i>Évaluation</i>	manifestation du dynamisme investi dans des projets successifs, avec augmentation des connexions sociales
<input type="checkbox"/> <i>Forme de l'évidence</i>	insertion, visibilité (les autres désirent collaborer avec lui)
Principe supérieur	l'activité définie comme un engagement libre et choisi dans des projets variés, limités et transitoires, en connexion avec d'autres
<input type="checkbox"/> <i>Grand</i>	enthousiaste, dynamique, créatif, souple, adaptable, communicatif, sachant créer des relations de confiance, prêt à s'engager et à s'engager à nouveau, chaque fois pour un temps limité, convivial, tolérant, habile à contrôler et à modifier sa présentation de soi en fonction des changements de contextes, capable d'animer une équipe et de susciter l'implication des autres dans un projet, à l'écoute, médiateur, prêt à partager l'information
<input type="checkbox"/> <i>Petit</i>	rigide, ne sachant pas faire confiance, mauvais communicateur, attaché à un projet donné, à un ancrage (lieu, institution, ses racines, un statut, une position acquise, une appartenance sociale, des solidarités inscrites dans la durée, etc.), soucieux de la continuité

META

Atelier d'histoire et de projet pour l'éducation

<input type="checkbox"/> <i>Capacité des personnes</i>	les petits accordent leur confiance aux grands, qui les poussent à s'investir progressivement dans des projets, à s'insérer dans de nouveaux liens sociaux et qui les valorisent par ce biais, les encouragent à apprendre, à s'assouplir, à se dynamiser. Les petits acceptent de jouer le jeu qui leur est proposé et ainsi grandissent
<i>Idéal</i>	réseau dynamique et changeant, reliant les individus par le biais de l'activité choisie individuellement et menée en commun
<i>Prix à payer</i>	renoncement à la stabilité, nomadisme, tolérance à toute épreuve, légèreté (l'individu s'allège de toutes valeurs fixes, se libère de tout attachement à un passé, un patrimoine, des passions, des solidarités établies, considérés comme autant d'entraves qui le retiennent et limitent son dynamisme et sa mobilité) - prise de risque, effacement des frontières entre les champs professionnel et non professionnel, entre les relations amicales et les relations utiles (l'activité et le réseau traversent ces frontières).
<i>Sujets</i>	chef de projet - manager (à la fois innovateur et entraîneur d'hommes) - animateur - coordinateur - médiateur
<i>Objets</i>	technologies nouvelles de production et de communication - partenariats - projets