

Parler de cohabitation: Modèles d'argumentation pour l'intégration au quotidien



Dr. Julia Nentwich & Dr. Anja Ostendorp,
Chaire de psychologie organisationnelle de l'Université de St-Gall, 2007

Résumé

Avant-propos

L'intégration est devenue un slogan tant dans les milieux politiques que dans l'opinion publique. Mais qu'est-ce que l'on entend lorsqu'on parle d'intégration? A quelles personnes et à quels groupes cible pense-t-on lorsqu'il est question de processus d'intégration? Ces derniers ne concernent-ils que les migrants ou la société d'accueil a-t-elle aussi un rôle à jouer? Et comment les contenus d'une politique d'intégration efficace et cohérente peuvent-ils être communiqués à un large public?

Depuis de nombreuses années, les spécialistes en matière d'intégration se penchent sur cette question. Il existe de nombreuses approches possibles quant à la manière de familiariser Mme Dupond et M. Durand, mais aussi Mme Yilmaz et M. Tosato avec ce sujet: des manifestations d'information, l'élaboration de projets en vue d'apprendre à se connaître mutuellement, des expositions, des films, des tables rondes, des campagnes. Ce faisant, il ne s'agit pas seulement d'éveiller à une compréhension des «autres», mais aussi de gagner la participation de larges couches de la population aux processus d'intégration et à l'encouragement de l'intégration.

Cependant, ce ne fut pas là le point de départ de la recherche dont les résultats sont présentés ci-après. Le propos n'était pas de savoir ce qu'il convenait de faire en matière d'intégration, mais de s'interroger sur la manière dont on parlait en général de la cohabitation au quotidien. Comment nous exprimons-nous en ce qui concerne la cohabitation avec nos voisins, dans le quartier, au club de sport, dans la paroisse ou au «stamm» du café du coin? Comment nous percevons-nous et comment percevons-nous les autres? Qui intégrons-nous et qui excluons-nous? Quelles stratégies rhétoriques utilisons-nous pour motiver, pour légitimer nos actes?

Julia Nentwich et Anja Ostendorp, de la Chaire de psychologie organisationnelle, se penchent depuis plusieurs années sur la manière dont les réalités se construisent – dans les contextes les plus divers – au moyen de «jeux de langage». Ces jeux de langage illustrent l'art et la manière dont on parle d'un sujet et dont les ressources du langage créent des réalités. Nous avons demandé aux deux chercheuses d'étudier aussi les jeux de langage par rapport à l'intégration, plus particulièrement en ce qui concerne la cohabitation au quotidien au niveau du quartier. L'objectif était d'une part de documenter les logiques d'argumentation habituellement utilisées lorsqu'on parle de cohabitation, et d'autre part de découvrir si l'on pouvait trouver dans ces logiques des approches favorisant l'intégration.

Le résultat de la recherche consiste en des modèles d'argumentation qui sont connus de tous et ne nous sont que trop familiers. Ils peuvent être classés en quatre types de jeux de langage. Le rapport de recherche les décrit de manière impressionnante et les documente par un choix représentatif de citations émanant des entretiens qui ont été menés. Curieusement – et c'est cela qui est captivant – ces quatre jeux de langage ne sont pas liés à des orateurs distincts, mais dans une seule et même conversation, on peut passer d'un jeu de langage à d'autres. En ce qui concerne les processus d'intégration et l'encouragement de l'intégration, il est possible de rendre fertile tout jeu du langage qui permet d'aborder – et partant de rendre possibles – les changements.

Le rapport doit servir d'incitation à tous ceux et toutes celles qui œuvrent dans le travail d'intégration, mais aussi aux personnes actives localement dans le quartier ou le voisinage. Ce rapport permettra de porter un regard critique sur ses propres logiques d'argumentation et de trouver des approches permettant de mettre en mouvement les routines bien établies pour rendre possibles les processus d'intégration et l'encouragement à l'intégration. Cela dit, l'intégration s'avère une fois de plus être un processus de l'innovation. Enfin, relevons que ce rapport permet d'extrapoler quant à la manière dont les exigences liées à l'intégration peuvent être mieux communiquées.

Beda Meier, Service de coordination pour les questions d'intégration du canton de St-Gall
Simone Prodolliet, Commission fédérale des étrangers

Parler de cohabitation: Modèles d'argumentation pour l'intégration au quotidien Résumé de l'étude

Introduction

Comment les personnes parlent-elles au quotidien de la cohabitation? Voilà la question à laquelle il s'agissait de répondre dans l'étude commise par le service de coordination pour les questions d'intégration du canton de St-Gall et par la Commission fédérale des étrangers. Partant de la nécessité de se focaliser davantage sur des acteurs plus établis dans le quotidien que sur des groupes «marginaux», l'étude se penche sur la manière dont, dans leur vie quotidienne, les gens parlent, là où ils évoluent, des sujets liés à la cohabitation et à l'intégration des étrangers, de l'inclusion des uns et de l'exclusion des autres: qui fait partie du club sportif, du réseau scolaire, du «stamm», du voisinage, de la paroisse, du forum des personnes engagées? Qui est laissé pour compte? Quelles sont les logiques d'argumentation («jeux de langage») utilisées dans le discours sur la cohabitation?

Les discours sur l'intégration dans la vie quotidienne

Les enquêtes actuelles sur la cohabitation et la diversité dans notre pays partent la plupart du temps de la notion de «migration» et d'«intégration» ou analysent explicitement ce qui est «étranger». En conséquence, concernant l'habitat et l'intégration, ces études se focalisent sur les «quartiers à problèmes». La question restant sans réponse portait sur la manière dont on cohabite concrètement au quotidien. Le projet de recherche avait donc précisément pour objet d'analyser diverses possibilités de cohabitation dans la vie quotidienne, la question primordiale étant la manière dont on traite, sur le plan du langage discursif, les différentes conceptions de la similitude et de l'altérité. Cette recherche s'est donc essentiellement interrogée sur les ressources linguistiques ou «jeux de langage» à disposition dans un contexte particulier (ici: une discussion en groupe ou une interview) pour thématiser les aspects, les défis et les joies quotidiens de la cohabitation.

L'approche empirique s'est effectuée dans le contexte spatial de la cohabitation, à savoir les quartiers urbains. L'étude a été réalisée dans trois quartiers de la ville de St-Gall, en Suisse orientale. Grâce à quelques personnes clé, le contact est intervenu autant que possible avec des «groupes naturels» du quartier sélectionné qui ont été invités à participer à des discussions en groupe ou à des interviews. Il s'agissait de diverses associations et sociétés locales, de clubs sportifs, d'établissements d'enseignement, de soins et d'assistance, de groupes de jeunes ainsi que d'autres personnes faisant partie de la «vie publique» du quartier, comme des concierges, des pasteurs, des cafetiers ou des commerçants, mais aussi de propos plus privés entre voisins, pensionnaires ou membres du stamm. Une visite de chacun des quartiers, a été faite avec le policier responsable.

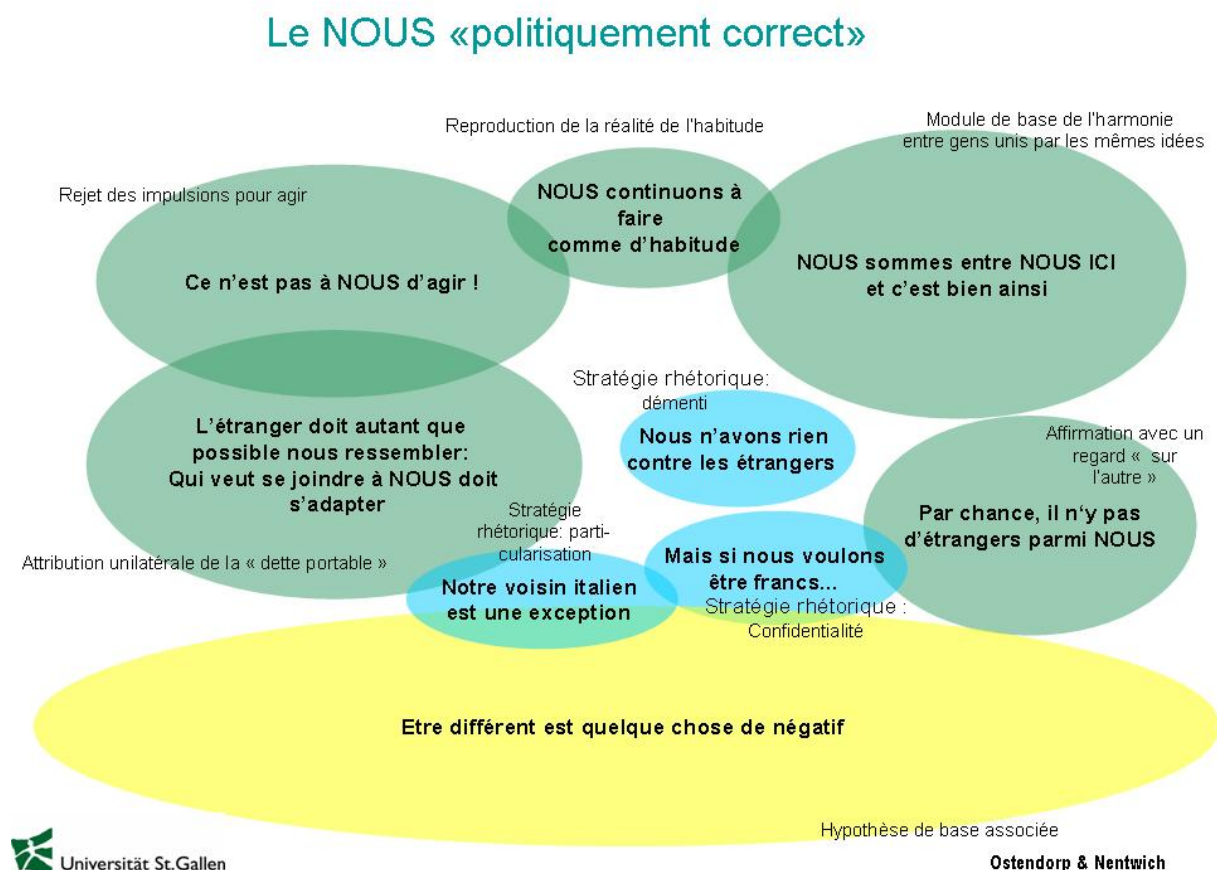
Les quatre jeux de langage de la cohabitation

Pour la discussion sur les thèmes et les aspects de la vie commune, nous avons défini de quatre manières ce qu'il fallait entendre par «cohabitation». Ces quatre conceptions du terme, chacune avec ses conséquences pour les mécanismes d'inclusion et d'exclusion, doivent donc être comprises comme quatre «jeux de langage». Il est important de relever ici que chacun des jeux de langage présentés ci-après ne peut être attribué à des personnes ou à des groupes de discussion distincts. En effet, au cours de l'évolution de l'argumentation au sein d'un groupe de discussion, divers intervenants se servent d'un jeu de langage et suivent ainsi une logique d'argumentation prédéterminée. Par ailleurs, chacun des intervenants passe en règle générale d'un jeu de langage à d'autres. Ainsi, l'argumentation prend certes un tour partiellement contradictoire, mais suit néanmoins le droit-fil de ce que l'intervenant entend avec les conséquences respectives que cela engendre quant à l'inclusion et l'exclusion.

Les représentations graphiques de ces jeux de langage constituent des abstractions issues des différentes discussions qui ont eu lieu et au cours desquelles certains «bouts de phrases» (modules) revenaient sans cesse. Ces modules dans l'argumentation sont certes des éléments exprimés dans tels ou tels contextes personnels ou à propos d'un sujet spécifique, mais ils peuvent se réduire à une déclaration fondamentale type. Il convient de lire ces différents modules dans le sens d'une aiguille d'une montre, en commençant en haut à droite, et en finissant en haut à gauche. Les parties coloriées comportent la déclaration essentielle, autrement le module de la logique de l'argumentation: en regard du module en question figure son analyse.

Jeu de langage 1: Le NOUS «politiquement correct»

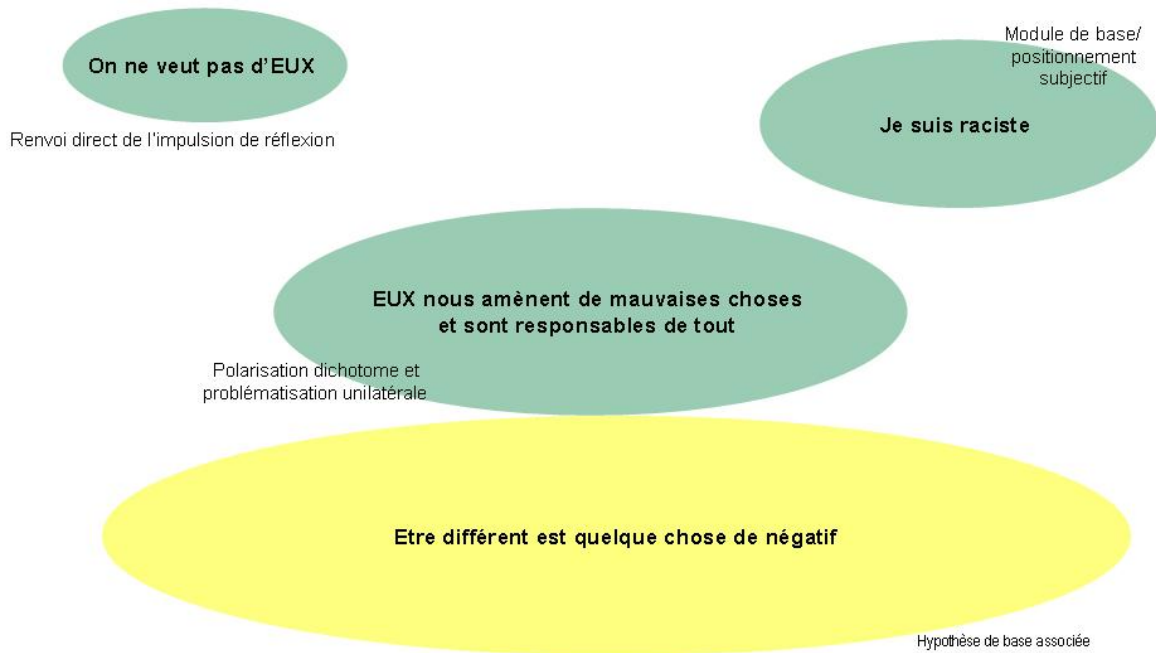
Le jeu de langage du NOUS «politiquement correct» s'avère particulièrement significatif dans la pratique quotidienne. On y met l'accent sur l'«harmonie entre des personnes ayant les mêmes idées». En même temps a lieu une exclusion «politiquement correcte» de l'autre par le biais de stratégies rhétoriques complémentaires.



Jeu de langage 2: Le EUX ouvertement dévalorisant

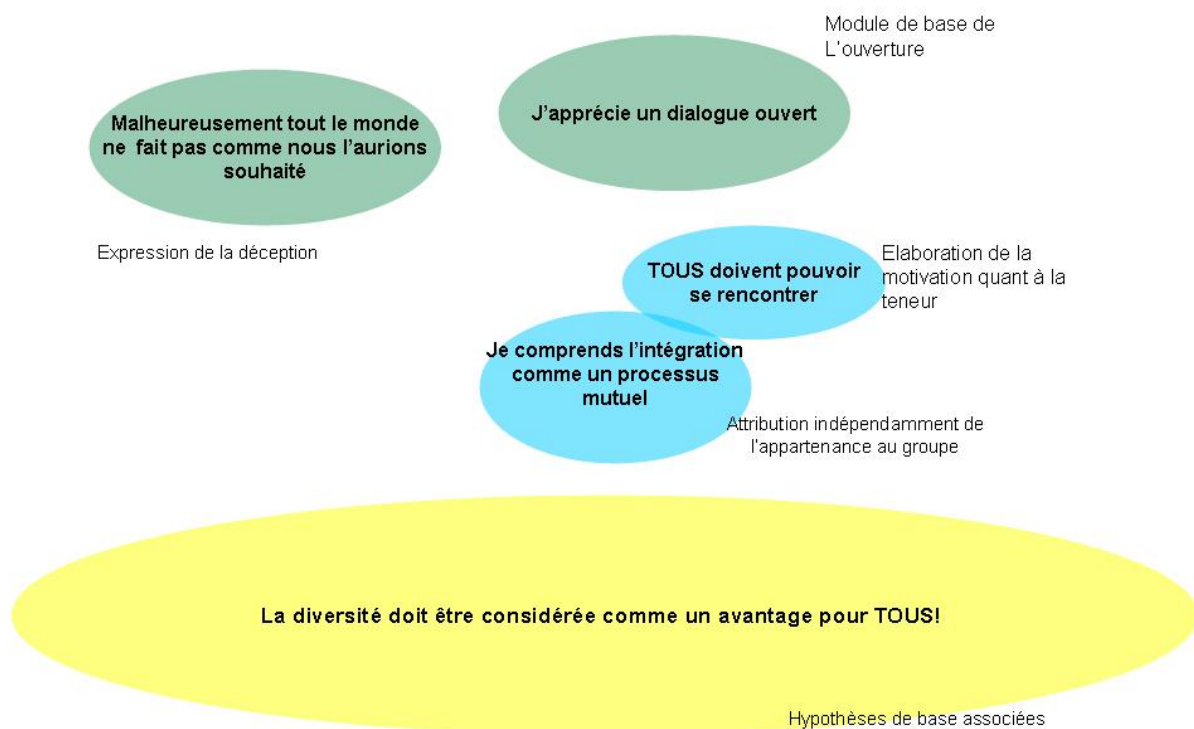
Ce jeu de langage, de loin le moins représenté, constitue moins une stratégie qu'une déclaration honteusement discriminatoire à l'encontre des «étrangers».

Le EUX ouvertement dévalorisant



Jeu de langage 3: Le TOUS «politiquement correct»

Le jeu de langage du TOUS! «politiquement correct» est volontiers utilisé par des personnes engagées et/ou bien informées. Souvent, il indique une fracture entre le savoir théorique et les actes effectifs.



Jeu de langage 4: Le TOUS(?)réflectif

Le jeu de langage du TOUS(?) réflectif s'élabore en commun au fil des discussions de groupe. Il permet d'identifier des moments de réflexion marquants («être partie prenante n'est vraiment pas facile...»), respectivement des impulsions vers une action («nous pourrions quand même aussi...»).

Le «TOUS?» réflectif



Conséquences: mécanismes d'inclusion et d'exclusion pratiqués

L'analyse des jeux de langage permet de montrer quels modules linguistiques et quelles logiques d'argumentation sont disponibles dans les réalités de la vie quotidienne étudiées pour thématiser la cohabitation en général et les phénomènes d'inclusion et d'exclusion en particulier. Mais, ici, la langue ne doit pas être comprise exclusivement comme un instrument de description abstrait, mais comme le «jeu de construction» de tout acte concret. Nombre de ces logiques d'argumentation sont très courantes et très familières, d'autres au contraire sont plutôt inhabituelles. Les quatre exemples linguistiques qui se sont dégagés au cours du projet de recherche montrent comment les gens parlent de la «cohabitation» et, partant, aussi d'eux-mêmes et des autres. Quels que soient les modules utilisés le plus souvent, le fait est que les personnes passent en principe d'une logique d'argumentation à l'autre. En effet, selon le contexte, ils se servent de l'un ou de l'autre des jeux de langage, et il n'est pas rare qu'ils passent très rapidement de l'un à l'autre. Pourtant, chacun des jeux de langage entraîne des conséquences très différentes quant aux mécanismes d'inclusion ou d'exclusion pratiqués ou «subis».

Les trois premiers jeux de langage – le jeu de langage du NOUS «politiquement correct», celui du EUX ouvertement dévalorisant et celui du TOUS «politiquement correct» s'avèrent

être des constructions comparativement non flexibles. En effet, tous trois se fondent sur une hypothèse de base associée aussi non dite que stable, au sein de laquelle le statut de «l'autre» a été clairement positionné. Le quatrième jeu de langage, au contraire, est comparativement «ouvert» et expérimental. Ici, l'hypothèse fondamentale associée n'est pas simplement reproduite, mais est indirectement soumise à un questionnement et à un réexamen: «La diversité peut-elle être un avantage pour TOUS?». C'est au sein de ce quatrième jeu que l'on bénéficie la plus grande marge de manœuvre pour casser les «réalités de l'habitude» et initier des changements.

Rendre le changement possible

Si l'on souhaite modifier des jeux de langage, qui reproduisent essentiellement les mêmes réalités refermées sur elles-mêmes pour aller vers l'ouverture, il importe de bénéficier de nouveaux points de jonction ou de «passerelles» pour accéder à de nouveaux jeux de langage, comme dans le quatrième jeu de langage, afin de parvenir à des possibilités d'action alternatives. Ainsi, la nécessité tout à fait pratique du changement et de la capacité de changement dans la cohabitation au quotidien s'avère être un moteur pour découvrir de nouvelles voies vers une intégration moins problématique au quotidien.

La recherche démontre donc dans quelle mesure la méthode de la discussion en groupe, respectivement le tour de table convivial proche du quotidien ne représente pas uniquement un instrument d'analyse, mais déjà une intervention. «S'exprimer au sujet de la cohabitation» en étant proche de la pratique et sur place avec des acteurs du quotidien peut constituer un pas important pour rendre ce thème accessible pas seulement aux spécialistes ou aux milieux concernés, mais à «TOUS»: pas en tant que réflexion abstraite, mais en tant qu'aménagement concret, en tant que processus d'intégration vécu au quotidien. Ainsi, si par exemple la relève fait défaut dans une association, cette dernière devrait, dans sa nouvelle approche de solutions possibles se demander dans quelle mesure les activités de recrutement peuvent dépasser le cadre traditionnel du bouche à oreille entre familiers.

Les changements ne peuvent en général intervenir qu'au travers des décisions prises par un seul groupe. Ils ne peuvent être façonnés de manière productive que lorsqu'il existe des perspectives différentes, à savoir lorsque des acteurs concrets peuvent activement intervenir avec leur demande. La notion d'altérité en devenir créée en commun et par une majorité, le renouveau créatif, exige effectivement l'abandon de la terminologie du «NOUS» des trois premiers jeux de langage et le changement vers de nouveaux jeux de langage comme, par exemple, le quatrième jeu de langage du «TOUS réflexif». Tout cela peut être compris comme une tentative orientée vers un processus qui met au premier plan un changement de perspective et la manifestation d'un intérêt exploratoire. Mais il ne faut pas se contenter de compensations. On peut aussi se projeter au-delà des groupes de références clairement définis et des limites d'un quartier. Les interventions possibles devraient par conséquent aussi être élaborées sur ce plan et être envisagées en dialoguant avec les acteurs de la vie quotidienne. Le but déclaré serait de mettre en discussion, en partant du vécu problématique exprimé, les logiques d'argumentation qui ne sont que trop ancrées et trop bien rôdées. Ainsi on pourrait faire prendre conscience des éléments d'exclusion et les utiliser pour la construction de réalités alternatives.