Une approche théorique et expérimentale de l'étude des représentations sociales en situation d'interaction

Parution originale : Abric, J.-C. (1984). A theoretical and experimental approach to the study of social representations in a situation of interaction. In R.M. Farr & S. Moscovici (Eds.), *Social representations* (pp. 169-184). Cambridge : Cambridge University Press.

Dans ce chapitre, nous allons fournir un résumé et une synthèse d'un corpus de recherches dans lequel la méthode expérimentale est utilisée pour étudier le rôle joué par les représentations sociales dans les processus d'interaction. Ces recherches utilisent, comme moyen de mise en évidence, un scénario d'interaction appelé "conflit " : le jeu connu sous le nom du "dilemme des prisonniers ". Rappelons que ce jeu met en confrontation deux individus qui ont pour but ultime d'obtenir un gain maximal à partir d'une matrice de gains. Pour être plus précis, chaque individu peut choisir entre deux options (C/Coopératif ou D/Défensif dans la figure 1) – le gain réalisé sur un essai donné étant à la fois dépendant du choix du joueur et de celui de son adversaire. Cette situation est intéressante parce qu'elle crée une interaction qui met en jeu deux types de motivation opposés :

(a) Une « motivation coopérative » qui aboutit au choix C de la part des deux joueurs, leur permettant, au cours d'une série d'essais, d'obtenir un gain maximal (qui est le même pour chacun d'entre eux) ;

(b) Une motivation, ou une tentation par défaut, qui conduit à jouer D (dans l'espoir que l'autre a joué C). Au cours d'une série d'essais, ce choix D ne permet pas le gain maximal possible : il permet plutôt un gain différentiel (c'est-à-dire que je gagne moins que ce que j'aurais pu avoir, mais plus que les autres).

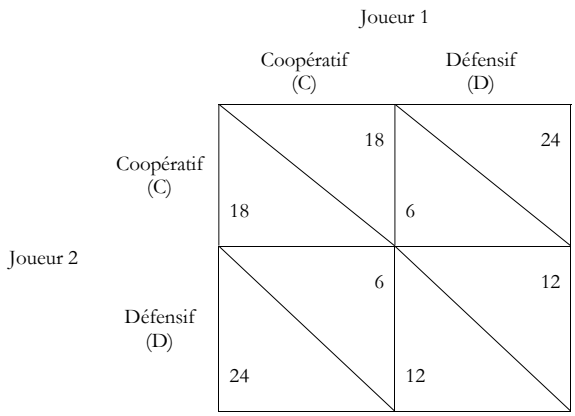


Figure 1. Matrice du Jeu du dilemme du prisonnier

Cette situation de jeu a connu un énorme succès en psychologie expérimentale, car elle a été perçue comme un moyen simple d'identifier les facteurs qui amènent les sujets à coopérer ou à être dans la compétition. Mais l'analyse des centaines de projets de recherche entrepris dans ce domaine (surtout aux États-Unis) est singulièrement désillusionnante : les résultats contradictoires abondent et, malgré un certain nombre de tentatives (Deutsch, 1962 ; Pruitt, 1967), aucune théorie des conflits interpersonnels n'a été développée avec succès. Il nous est donc apparu que l'une des raisons fondamentales de l'impasse dans ces études pourrait éventuellement résider dans le fait qu'elles étaient toutes orientées vers une analyse des composantes objectives de la situation donnée (type de matrice, nature des gains, type d'adversaire, etc.), sans jamais remettre en question l'importance de cette situation pour les sujets impliqués dans l'expérience.

L'hypothèse centrale de nos recherches peut donc s'exprimer en ces termes : le comportement des individus en interaction les uns avec les autres n'est pas déterminé par les caractéristiques objectives d'une situation, mais par la manière dont cette situation est "représentée". Par "représentation", nous entendons "le produit final et le processus d'une activité mentale par lequel un individu ou un groupe reconstitue la réalité à laquelle il est confronté et lui attribue une importance particulière" (Abric, 1976, p. 106). Cette représentation joue un rôle fondamental dans l'interaction parce qu'en même temps elle définit ce qui constitue la réalité pour le sujet – le sujet réagit à la réalité non pas telle qu'elle est, mais telle qu'il se la représente à lui-même – et parce qu'elle produit un réseau d'anticipations et d'attentes, qui prédéterminent la relation du sujet à son environnement.

Le premier objectif de nos travaux a donc été d'étudier la relation entre les représentations et le comportement, afin de montrer que ce dernier était réellement déterminé par la représentation de la situation.

Le deuxième objectif était de découvrir et d'analyser expérimentalement les caractéristiques d'une représentation sociale. Comme nous le verrons, ce deuxième objectif n'a été atteint que partiellement.

1 Études expérimentales sur le rôle des représentations dans une situation de jeu

Au niveau d'une analyse globale et rapide, la situation de jeu nous semble comporter quatre éléments : soi-même, les autres, la tâche et le contexte. Nous avons donc décidé d'étudier le rôle de la représentation de chacun de ces éléments dans le processus d'interaction et de les étudier un par un, en laissant comme opération complémentaire l'étude de la représentation de l'ensemble de la situation. Je ne donnerai ici que les principaux résultats obtenus en ce qui concerne les trois derniers éléments (autres, la tâche, le contexte). Le travail sur le rôle joué par la représentation de soi est trop complexe pour être inclus dans les limites de ce chapitre. [1]

1.1 Un exemple de recherche expérimentale sur le rôle de la représentation de l'adversaire

(a) *La situation expérimentale*

L'expérience implique 40 sujets placés dans la situation du jeu du Dilemme du Prisonnier et ayant reçu des instructions non compétitives (faire le maximum de gain soi-même sans toutefois s'efforcer de battre l'autre personne). Dans la première partie de l'expérience, la moitié des sujets pensent qu'ils jouent contre un adversaire étudiant comme eux, l'autre moitié ayant été amenée à croire qu'ils jouent contre une machine (ces deux représentations étant induites par l'expérimentateur). En réalité, et sans le savoir, tous les sujets jouent contre un adversaire fictif (qui n'est autre que l'expérimentateur lui-même) qui, dans toutes les situations, adopte la même stratégie (connue sous le nom de « donnant-donnant »). Chaque sujet a cinquante essais dans cette phase initiale. On lui dit alors que la partie est terminée et qu'au cours de la deuxième phase, il sera confronté à un autre adversaire (un étudiant ou une machine). Il y a donc quatre situations expérimentales.

En fait, le jeu se déroule de la même manière dans la deuxième phase (comme dans la première), le partenaire poursuivant la stratégie du « donnant-donnant » ; dans les quatre situations (contrôle et expérimentale), aucun changement réel n'a lieu : l'adversaire réel reste le même (c'est-à-dire qu'il s'agit toujours de l'expérimentateur) et sa stratégie reste inchangée. Ce n'est que dans les groupes expérimentaux que l'image de l'adversaire change entre les deux phases.

(b) *Hypothèses*

Hypothèse générale : ce n'est pas le comportement réel de l'adversaire, mais la représentation de l'adversaire qui détermine les choix des individus dans une situation d'interaction conflictuelle.

1. Le lecteur intéressé par ce sujet peut se reporter à ma thèse sur ce thème (Abric, 1976, pp. 173-217).

Tableau 1. Conditions expérimentales

	Première phase (50 essais)	Deuxième phase (50 essais)
Condition 1	Partenaire “étudiant”	Partenaire “machine”
Condition 2	Partenaire “machine”	Partenaire “étudiant”
Condition 3 (Contrôle)	Partenaire “étudiant”	Partenaire “étudiant”
Condition 4 (Contrôle)	Partenaire “machine”	Partenaire “machine”

Hypothèse 1 : la représentation de l'adversaire comme “humain” favorise le développement de la coopération ; celle de l'adversaire comme “machine” l'empêche.

Hypothèse 2 : le changement dans la représentation de l'adversaire en milieu de partie entraîne une transformation immédiate du comportement adopté dans la première phase :

— une baisse considérable et immédiate du niveau de coopération lorsque le changement introduit la représentation de l'adversaire comme machine ;
— une augmentation du niveau de coopération lorsque le changement introduit la représentation de l'adversaire en tant qu'étudiant.

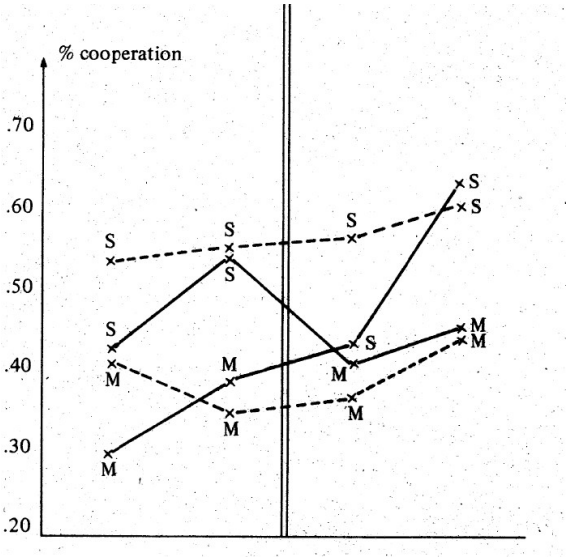
(c) *Résultats* : les principaux résultats présentés dans le tableau 2 et la figure 2 confirment et vérifient nos deux hypothèses :

Table 2. Proportion des choix coopératifs

	Groupes contrôle					Groupes expérimentaux			
	1-25	25-50	51-75	76-100		1-25	25-50	51-75	76-100
E-E	0.544	0.567	0.582	0.632	E-M	0.412	0.540	0.396	0.468
M-M	0.391	0.340	0.355	0.466	M-E	0.284	0.388	0.440	0.644

La représentation d'un adversaire “humain” est plus favorable à la coopération que celle d'un adversaire “machine”. De plus, quel que soit le type de partenaire rencontré dans la première phase, le changement de représentation au cinquantième essai transforme totalement le comportement du sujet dans la direction prévue par nos hypothèses. En particulier, lorsque la transformation de la représentation se fait dans le sens d'une “déshumanisation” de l'adversaire, la baisse du niveau de coopération est spectaculaire. À notre avis, cette baisse ne peut s'expliquer que par le fait que la transformation de la représentation de l'adversaire modifie les objectifs et la stratégie du sujet : le très haut niveau de coopération obtenu dans cette situation au cours de la première phase démontre en fait que les sujets ont acquis une excellente compréhension cognitive de la situation. Cet apprentissage est remis en cause par

la transformation de la représentation, ou plutôt il apparaît inapplicable dans une situation que le sujet perçoit comme radicalement différente de la précédente.



Changement dans la représentation du partenaire ——
Pas de changement dans la représentation du partenaire ------

Figure 2. Évolution temporelle des choix coopératifs (M = Machine ; S = Étudiant)

Les questionnaires sur la représentation que nous avons remis aux sujets au début et à la fin de chaque phase nous éclairent sur ces relations entre représentations et comportements. Nous avions l'habitude de demander aux sujets de choisir des adjectifs qualificatifs à appliquer à chacun des deux adversaires. Le partenaire humain était alors clairement différencié de la machine par le fait qu'il était "souple", "adaptable" et "réactif", alors que la machine était perçue comme "rigide", "non adaptable" et "insensible". Ces caractéristiques des représentations nous permettent de comprendre les différences de comportement observé : les caractéristiques « réactives » de l'adversaire humain permettent et soutiennent un comportement interactif de la part du sujet. D'autre part, l'insensibilité imaginée de la machine rend une telle interaction impossible et produit donc un type de comportement défensif.

Lorsque nous étudions l'évolution des représentations après l'interaction, nous constatons que, même si les stratégies employées sont strictement identiques, les différences entre les représentations sont maintenues, au moins en ce qui concerne les dimensions clés : la capacité d'influencer et de réagir. Ce résultat nous semble démontrer comment la représentation initiale joue le rôle d'un filtre interprétatif : le même comportement est interprété dans un sens cohérent avec la représentation initiale.

Le comportement « donnant-donnant » est interprété comme réactif lorsqu'il est exécuté par un adversaire humain et comme non réactif s'il est exécuté par une machine.

C'est donc certainement la "représentation" qui détermine le sens du comportement et de l'interaction, et non l'inverse. Cette recherche nous paraît intéressante, car elle montre non seulement que le comportement dans le contexte de cette interaction est déterminé par la façon dont l'adversaire est représenté, mais elle nous permet également de voir la nature des mécanismes cognitifs mis en œuvre par cette représentation : la représentation constitue une grille de référence pour décoder et interpréter, sur la base de laquelle les individus attribuent un sens aux choses qu'ils perçoivent ; elle crée aussi des attentes et des anticipations ; elle catégorise immédiatement et détermine donc les circonstances de l'interaction.

1.2 Un exemple de recherche expérimentale sur le rôle de la représentation de la tâche

Cette étude a été élaborée au cours de recherches antérieures (Abric & Vacherot, 1976), et elle utilise le même dispositif expérimental, sauf que nous y introduisons une nouvelle dimension : celle de la représentation que se forment les sujets de la tâche qui leur est confiée. En fait, une critique de base peut être formulée à l'égard de la plupart des recherches expérimentales traditionnelles. Dans leur travail, les enquêteurs se comportent comme si les sujets réagissaient de façon constante à une situation donnée. Les scénarios montés par les expérimentateurs sont donc considérés à la fois comme étant acceptés de manière identique par les sujets et de la même manière que l'expérimentateur les interprète lui-même. En ce qui nous concerne, nous pensons que, même dans la situation contrôlée du laboratoire, le sujet prend une part de plus en plus active dans l'identification avec la situation qui le conduit à lui attribuer sa propre signification, qui n'est pas nécessairement celle de l'expérimentateur. Cela a pour conséquence, qu'on ne pourra interpréter les résultats obtenus qu'en se donnant les moyens de localiser et de vérifier le sens attribué par les sujets à la situation expérimentale donnée, c'est-à-dire en se familiarisant avec leur représentation de la situation et plus précisément avec leurs représentations de la tâche qu'on leur demande d'accomplir.

La recherche que nous allons présenter visait donc à montrer que : (1) un seul montage expérimental peut donner lieu à différentes représentations ; (2) le comportement des sujets ne dépend pas des caractéristiques objectives de la tâche, mais de leurs représentations de celle-ci.

(a) *Les différentes représentations d'une même tâche* : nous ne proposons pas de discuter dans ce document de la méthodologie que nous avons utilisée pour identifier ces représentations. Nous avons utilisé la technique d'analyse de similitudes mise au point par Flament (1981). Cette technique nous a permis de dégager deux représentations très différentes de la tâche proposée (le dilemme des prisonniers) :

— Une représentation initiale en termes de "jeu" dans laquelle la tâche est associée non seulement à des notions de diversion ou d'amusement, mais aussi à une situation imprévisible (hasard, fortune) et compétitive ;

— Une deuxième représentation en termes de "résolution de problèmes", dans laquelle la tâche est associée à des notions de difficulté, d'effort, de rigueur et de complexité.

Nous pouvons noter que les principales différences entre les deux représentations de la tâche sont liées :

— D'une part, la présence dans la représentation "problème" d'une référence à une connaissance de la part du sujet et donc à la possibilité de son "contrôle" de la situation, dimension que l'on ne retrouve pas dans la représentation de type "jeu".
— D'autre part, à la présence d'une référence à un aspect compétitif dans la représentation "jeu", aspect totalement absent de la représentation "problème".

Il est, de fait, compréhensible que l'on puisse prédire que chacune de ces représentations de la tâche aura un effet décisif sur des comportements radicalement différents et plus spécifiquement que la représentation de la tâche en tant que "résolution de problèmes" puisse faciliter la coopération.

(b) *Comportement et représentation de la tâche* : les résultats observés confirment largement cette hypothèse. En fait, nous constatons (voir tableau 3) que les sujets qui sont confrontés à un adversaire dans le scénario du dilemme des prisonniers sont beaucoup plus coopératifs lorsqu'ils envisagent la tâche en termes de résolution de problèmes. [2]

Table 3. Proportions des comportements observés (avec un partenaire)

		Représentation de la tâche	
		Résolution de problème	Jeu
Comportements	Coopératifs	0.66	0.42
	Défensifs	0.12	0.43

De plus, dans cette situation de "résolution de problèmes", la coopération est le comportement dominant. Au contraire, dans la situation "jeu", le comportement défensif apparaît beaucoup plus souvent que dans la situation de "résolution de problèmes" [3] et, malgré les instructions expérimentales, ce comportement défensif semble être aussi important que le comportement coopératif. Dans la mesure où les sujets ont été confrontés à la même matrice du dilemme des prisonniers et qu'ils ont tous reçu exactement les mêmes instructions, ces résultats prouvent que les sujets ne répondent pas aux caractéristiques objectives de la tâche, mais à leur propre représentation de cette tâche.

(c) *Le rôle des différents éléments de la représentation de la situation telle qu'ils affectent le comportement* : les résultats que je viens de présenter ont été obtenus

2. Test d'analyse de la variance, $F = 2.83$; $.05 < p < .01$
3. Test d'analyse de la variance, $F = 4.56$; $.05 < p < .01$

dans des situations où les sujets imaginaient qu'ils jouaient contre un adversaire « étudiant » comme eux. Nous avons effectué la même recherche dans un contexte où les sujets pensaient interagir non pas avec un individu, mais avec une machine. Les résultats observés sont particulièrement intéressants, car ils diffèrent de ceux obtenus dans le contexte de l'expérience précédente.

Il apparaît en effet qu'il y a un effet d'interaction entre la représentation de la tâche et la représentation de l'adversaire (voir tableau 4). Avec une "machine" comme adversaire, la représentation de la tâche n'induit plus de différence dans les niveaux de coopération atteints par les sujets. De plus, même si une tendance persiste, il n'y a plus de différence significative dans le comportement coopératif dans la condition de "résolution de problèmes".

Ces résultats pourraient sembler en contradiction avec les précédents s'ils n'établissaient pas clairement les relations qui existent entre les différents éléments constitutifs de la représentation de la situation.

Tableau 4. Proportions des comportements observés (avec une machine comme partenaire)

		Représentation de la tâche	
		Résolution de problème	Jeu
Comportements	Coopératifs	0.31	0.32
	Défensifs	0.21	0.33

En effet, ils démontrent que si chaque élément de cette représentation – ici la tâche et l'adversaire – a un rôle important à jouer, ce rôle ne peut être compris qu'en relation avec les autres éléments présents dans la représentation de la situation. Plus précisément, dans la situation sur laquelle nous travaillons, nous pouvons dire que la représentation de la tâche varie en fonction de la représentation de l'adversaire. Il s'ensuit que ce type de résultat remet en cause, d'une manière radicale, la plupart des interprétations faites par les expérimentateurs qui ont travaillé dans le domaine du conflit interpersonnel sans vérifier ces déterminants essentiels du comportement.

Pour conclure sur le sujet des résultats de cette recherche, nous pouvons noter que la représentation de type résolution de problèmes avec un partenaire-étudiant comme adversaire apparaît de loin comme la condition la plus propice à l'établissement d'une coopération, c'est-à-dire celle dans laquelle la performance du sujet (le nombre de points obtenus) est à son maximum. Or, la particularité de cette situation est qu'elle réunit les deux éléments de la représentation qui facilitent ou permettent un comportement harmonieux. On peut en conclure – et cela confirme les résultats similaires que nous avons obtenus en étudiant la créativité de groupe – qu'une meilleure performance est obtenue par les sujets dans des contextes où leurs représentations sont en harmonie avec les caractéristiques objectives de la situation.

1.3 Un exemple de recherche expérimentale sur le rôle joué par le contexte de la tâche et par le statut social des sujets

La dernière partie des recherches réalisées que nous allons présenter ici utilise une tâche expérimentale différente des études précédentes. Dans ce travail, nous avons essayé d'étudier l'effet du contexte de la tâche sur le comportement.

Pour y parvenir, nous avons présenté une seule et même tâche sous différentes formes, c'est-à-dire qu'un problème ayant la même structure logique a été présenté dans une variété de situations concrètes différentes. Ainsi, nous avons conçu six contextes différents ayant en commun la représentation d'une situation à motivation mixte issue du Dilemme des prisonniers. Chaque contexte réunit deux individus dans une relation potentiellement conflictuelle (voir Abric & Mardellat, 1974) ; par exemple, un syndicaliste et un manager dans une situation de conflit social où ils doivent faire un choix entre deux options, l'une "conciliante", l'autre "hostile". Il est donc demandé au sujet de se mettre à la place de l'un des concurrents et de déclarer le choix qu'il aurait fait dans cette situation. Les six contextes étudiés concernent un scénario de travail, un scénario de jeu de casinos, un scénario de lutte pour la liberté, un scénario de campagne publicitaire, un scénario lié à une situation de grève et un scénario impliquant le choix d'un itinéraire de voyage. [4]

Notre première hypothèse concerne l'effet du contexte. La même structure logique produit des modèles de comportement différents en fonction de la représentation induite par le contexte.

Nous avons introduit dans cette étude une deuxième variable indépendante : le statut social des sujets. La même tâche a donc été confiée à des cadres supérieurs d'une part, et à des travailleurs qualifiés de la même entreprise d'autre part. Notre deuxième hypothèse concerne l'effet du statut social : le sujet décode l'information qu'il reçoit et attribue un sens au contexte donné en fonction de sa propre position dans le système social. En d'autres termes, face à un contexte identique, le comportement des sujets dépend de leur propre statut social. La représentation d'une situation semble donc être en partie déterminée par les éléments inhérents à cette situation, mais aussi en partie par des facteurs strictement sociaux.

Compte tenu des contraintes et des limites de ce chapitre, nous ne donnerons que les résultats obtenus sur ces deux dimensions. La recherche elle-même était plus vaste, puisqu'elle portait aussi sur l'effet de la "pratique sociale" sur le comportement (comparaison du choix fait par les managers et les travailleurs avec celui fait par les fils des managers et des travailleurs). Les résultats confirment à la fois les effets du contexte et du statut social du sujet.

On note, en fait, que quel que soit le statut social du sujet, le contexte proposé fait une différence importante. Ce n'est donc pas la structure logique de la situation qui détermine les choix, mais le sens de la situation pour les sujets. [5]

4. Cette étude a fait l'objet d'une publication (voir Abric & Mardellat, 1974), les lecteurs intéressés pourront y trouver davantage de détails sur la démarche expérimentale et le contexte théorique de cette recherche.

5. Le Chi2 global est significatif dans les deux situations au niveau de $p < .01$.

Table 5. Proportions de choix conciliants dans chacun des contextes expérimentaux.

	Contexte					
	Travail	Jeu de casino	Lutte pour la liberté	Publicité	Grève	Itinéraire de voyage
Managers	0.96	0.35	0.56	0.52	0.84	1.00
Travailleurs	0.96	0.52	0.50	0.29	0.48	0.50

De plus, sauf dans les deux premiers contextes, on observe que les managers font des choix beaucoup plus conciliants que les travailleurs. Néanmoins, il est important de souligner que dans ces situations, on a demandé aux sujets de formuler le choix fait par la personne ayant le statut social le plus élevé dans chaque contexte proposé. Par conséquent, les résultats ne peuvent pas être interprétés comme une attitude plus coopérative de la part des managers : plus précisément, ils montrent qu'en fonction de leur statut social, les individus attribuent des intentions différentes à la personne impliquée dans le contexte. « Les sujets semblent percevoir le protagoniste d'une situation donnée comme se comportant de façon plus positive à mesure qu'il se rapproche de leur propre place dans l'ordre social. À cet égard, il faut comprendre par comportement positif non pas un comportement conciliant, mais un comportement conforme aux normes existant dans un groupe social donné » (Abric & Mardellat, 1974, p. 149).

Si le contexte de travail annule l'effet du statut social, il en est ainsi, selon nous, non seulement parce qu'il met en face à face deux individus dont le statut social n'est pas clair, mais aussi parce qu'il introduit dans la situation un comportement normatif indépendant du statut : il s'agit en fait de refuser de décrier un compagnon de travail. Ainsi, l'importance de cette norme l'emporte sur l'élément de conflit dans la situation. Quant au scénario « jeu de casino », il offre une situation dont la caractéristique essentielle est d'être extraordinaire et éloigné de la réalité.

Bien qu'elle soit rapidement présentée, cette recherche montre clairement que le sens d'une situation ne dépend pas seulement de sa structure logique, mais de sa représentation telle qu'elle est induite, entre autres, par la façon dont la tâche est "habillée" et par le contexte de la tâche. Les scénarios utilisés dans les expériences véhiculent des significations et évoquent des normes comportementales. Cette représentation et les réponses au contexte dépendent en outre de la position sociale du sujet par rapport aux éléments de la situation à laquelle il est confronté. Il apparaît donc que toutes les représentations doivent certainement être appelées *représentations sociales*.

2 Les caractéristiques d'une représentation sociale

Les recherches présentées nous ont permis de montrer que le comportement d'un individu ou d'un groupe est déterminé par ses représentations. Mais ces études permettent aussi de mieux comprendre la nature de ces représentations et de formuler des hypo-

thèses sur leurs caractéristiques essentielles. Dans cette deuxième partie, nous allons présenter notre point de vue sur ces questions.

2.1 La notion de noyau d'une représentation

La représentation peut être définie comme comprenant l'ensemble des informations, croyances, attitudes et opinions qu'un individu a acquises à l'égard d'un objet donné. Tous les auteurs s'accordent à ajouter que cet agrégat est organisé, c'est-à-dire que les éléments qui composent une représentation sont interdépendants et disposés dans un certain ordre hiérarchique. Dans nos propres travaux, nous avons essayé d'analyser la nature de cette organisation et nos résultats nous ont permis de formuler une hypothèse générale que nous pouvons exprimer comme suit :

Toutes les représentations sont organisées autour d'un noyau.

Ce noyau est l'élément fondamental de la représentation, car il détermine à la fois le sens et la structure de la représentation.

Le noyau – ou noyau structurel – d'une représentation prend en charge deux fonctions essentielles :

— *Une fonction créative* : c'est par cette composante que les autres éléments qui composent la représentation acquièrent ou modifient leur sens. C'est en vertu de cela que ces éléments acquièrent un sens et une valeur ;
— *Une fonction d'organisation* : c'est le noyau qui détermine la nature des liens unissant les éléments de la représentation. En ce sens, c'est l'élément unificateur et stabilisateur de la représentation.

2.2 Nature et détermination du noyau

Le noyau d'une représentation est déterminé d'une part par la nature de l'objet présenté, et d'autre part par la relation que le sujet entretient avec cet objet. Ou, pour être plus précis, c'est, en dernière analyse, la situation dans laquelle la représentation est produite qui déterminera un ou plusieurs éléments centraux.

Par exemple, dans les situations d'analyse opérationnelle, on peut considérer que c'est l'élément (ou les éléments) qui est valorisé pour sa signification fonctionnelle qui sera central. Les études de D. Ochanine (1978) en psychologie industrielle fournissent une excellente illustration de notre point de vue en démontrant que dans une activité professionnelle, les images de travail qui guident le comportement de l'opérateur sont déformées fonctionnellement et que les composantes de la représentation qui sont surévaluées sont celles liées à la nature de la tâche de l'opérateur.

À l'inverse, dans des situations normatives – représentations d'objets sociaux, de situations dans lesquelles les activités opérationnelles sont associées à des connotations évaluatives ou ont des implications socio-affectives – on peut présumer que les éléments valorisés, ceux qui constitueront le noyau, pourraient, par exemple, être un stéréotype fortement ancré ou une attitude fortement ancrée de la part du sujet par rapport à l'objet de la représentation ou à un élément de celle-ci. Les recherches de P. H. Chombart de Lauwe et al (1963) nous semblent illustrer très bien notre point de

vue lorsqu'elles attirent l'attention, par exemple, sur le fait que les représentations des femmes dans la société sont organisées autour de ce qu'il appelle un "noyau statique" comprenant des stéréotypes à forte signification affective.

Le noyau est donc un sous-ensemble de la représentation comprenant un ou plusieurs éléments dont l'absence démantèlerait ou modifierait radicalement la représentation considérée dans son ensemble.

2.3 Le rôle du noyau dans l'évolution et la transformation d'une représentation

Nous avons dit que le noyau était un créateur et un organisateur de la représentation. En tenant compte de ces deux caractéristiques, nous pourrions ajouter qu'il s'agit également de l'élément le plus stable de la représentation, c'est-à-dire celui qui résiste le plus au changement. En d'autres termes, l'évolution d'une représentation – en tenant compte des règles d'économie qui régissent les phénomènes cognitifs – commencera par la modification des éléments non centraux ou des éléments périphériques. En fait, la transformation du noyau remet en question la totalité et la structure de la représentation. Une représentation est donc susceptible d'évoluer et de changer superficiellement par un changement dans le sens ou la nature de ses éléments périphériques. Mais elle ne peut être radicalement changée que lorsque le noyau lui-même est remis en question.

2.4 Éléments d'une vérification expérimentale de l'existence et du rôle du noyau

Les études que nous avons menées à bien et dont j'ai donné quelques exemples dans la première partie de ce chapitre constituent une vérification expérimentale préliminaire de notre théorie concernant le noyau. En vérité, nous avons pu rassembler des preuves, dans le contexte des interactions que nous avons étudiées, que la représentation de l'adversaire était organisée autour d'une composante centrale comprenant une caractéristique comportementale : la réactivité. En effet, c'est cette composante qui donne son sens à la représentation de la situation. En d'autres termes, pour les sujets, il définit et distingue les caractéristiques de la situation.

Autrement dit, c'est la présence ou l'absence de cet élément qui constitue pour les sujets un état de choses où la coopération est prévue et permise (la réactivité étant présente) ou non permise (la réactivité étant absente). Par conséquent, c'est sans doute cet élément qui est central dans la représentation et qui, en vertu de ce fait, est la source des comportements observés.

L'élément « réactivité » est certainement le noyau de la représentation en ce qu'il rend l'interaction significative, il structure la façon dont la situation est représentée et, par conséquent, il détermine le comportement des sujets. Mais encore une fois, nos résultats confirment le fait qu'il s'agit de l'élément le plus stable dans la représentation, c'est-à-dire celui qui ne change pas même si les informations reçues le contredisent. La résistance au changement du noyau est équivalente pour les sujets à un processus de réinterprétation de l'information qu'ils reçoivent : la même information est interprétée en relation avec le noyau. Par exemple, les sujets qui ont une représentation

de l'adversaire comme non réactif (c'est-à-dire ceux qui ont une machine comme adversaire) et qui sont confrontés à un comportement qui est en fait réactif interprètent par conséquent ce comportement comme étant rigide et inflexible.

2.5 Difficultés liées à la localisation du noyau

En l'état actuel de la méthodologie d'étude des représentations, la localisation de l'organisation de la représentation et de son noyau pose d'énormes problèmes. Les travaux actuellement en cours dans notre laboratoire (voir Flament, 1979) portent précisément sur la tentative de développer des techniques méthodologiques adaptées à ces analyses et il apparaît que l'exploration en profondeur des techniques d'analyse de similitude pourrait fournir une méthode d'analyse très enrichissante pour nos besoins actuels. Parallèlement à ces études, nous nous efforçons actuellement de développer des techniques expérimentales pour la localisation du noyau : techniques de développement et de destruction des représentations (rôle joué par la suppression ou par l'introduction de tel ou tel élément dans la production d'une représentation donnée) et techniques d'analyse des systèmes interprétatifs (exercices d'interprétation à partir de certains éléments liés à l'objet). Ainsi, avec le temps, nous espérons nous doter de techniques de mesure et de validation qui nous permettront de formuler une théorie des représentations sociales plus développée et plus concrète.

3 Conclusion

Nous avons essayé de montrer que l'approche expérimentale peut jouer un rôle décisif dans l'étude des représentations sociales. Si en effet, comme le prétendent Moscovici (1961), Kaës (1968), Herzlich (1969), M.-J. et P. H. Chombart de Lauwe (1963, 1971) et d'autres, il est important d'étudier les représentations se déroulant effectivement dans des groupes sociaux donnés, il nous paraît tout aussi important d'arriver à une description et une analyse des mécanismes impliqués dans la constitution de ces représentations et le lien entre représentations et comportement. Nos études constituent un premier pas dans cette direction. Malgré leur caractère limité, ils nous ont permis de démontrer qu'il existe un lien direct et déterminant entre la représentation et le comportement. Ils peuvent même – au moyen de l'hypothèse du noyau – permettre une réflexion et une recherche théorique plus fondamentale.