**PC\*– Français-Philosophie Devoir n°4 – samedi 4 mars 2022**

**Epreuve type « centrale »**

Une position pédagogique traditionnelle valorise l’*effort* et présente le jeu comme le temps du relâchement, de la *détente*. Cela revient à identifier le jeu au repos pour en faire une respiration nécessaire au cycle de concentration de l’enfant, et rien de plus. Cette conception oppose au jeu, activité gratuite puisque sans enjeu, des disciplines « sérieuses », conçues comme des activités ayant, elles, des enjeux et portant à conséquence. L’enfant serait un homme en devenir dont le goût du jeu exprimerait seulement un trop-plein de vie. Le jeu est alors présenté comme l’occasion de dépenser une énergie que le travail et la discipline viendront plus tard canaliser. Mais le jeu est-il pure dépense, perte de temps ou temps mort, peut-il être considéré comme un temps faible du travail ?

Dans *Le Capital*, Marx se pose la question suivante : quelle est la spécificité de l’activité humaine que l’on appelle travail ? Il prend l’exemple de l’abeille, dont l’activité est souvent considérée comme un travail dans la mesure où elle est productrice. Si l’abeille construit sa ruche et semble donc accomplir un travail, dit-il, « ce qui distingue dès l’abord le plus mauvais architecte de l’abeille la plus experte, c’est qu’il a construit la cellule dans sa tête avant de la construire dans la ruche ». Autrement dit, alors que l’activité de l’abeille est purement instinctive et ne l’amène pas à évoluer, le travail est une activité par laquelle l’homme, tout en transformant la nature extérieure à lui, transforme sa propre nature. Tout architecte, en effet, mobilise dans son activité des facultés intellectuelles (mémoire, attention, imagination, etc.) qu’il développe en affrontant la nature, autrement dit le matériau brut qu’il doit mettre en forme. C’est donc par le travail que l’homme conquiert son identité d’homme. Or, étrangement, c’est bien ce processus qui semble être à l’œuvre dans le jeu de l’enfant. En saisissant l’objet, en explorant ses divers usages et ses propres capacités, il n’accomplit pas une activité réflexe par laquelle il s’adapterait simplement à son environnement. Il met en marche le processus le plus fondamental de l’espèce humaine : *il se transforme lui-même* et découvre son identité en même temps qu’il transforme son environnement.

De ce point de vue, le jeu de l’enfant serait loin d’être une perte de temps. Le temps perdu serait plutôt celui de l’activité non créatrice. Or, si le travail, comme le jeu, est originellement créateur, on peut se demander s’il peut encore, sous sa forme moderne, prétendre incarner le « temps invention »[[1]](#footnote-1). Dans le temps du jeu, il y a en effet un équilibre entre efficacité et plaisir que l’on ne retrouve pas dans des situations de travail centrées sur une tâche qui nous voue à la répétition. Il semble que le travail ne puisse avoir une composante ludique qu’à condition qu’on y trouve de la variété, et qu’il ne donne pas au temps une forme cyclique et écrasante. En effet, comme l’écrit Jacques Henriot, « la fonction des règles d’un jeu est de créer de l’imprévisibilité. Le sens du jeu n’est pas préalablement donné au joueur, mais créé par celui qui s’approprie le jeu. »

En découvrant une nouvelle tâche ou en passant par exemple d’un métier d’échange à un métier manuel, il arrive que l’homme retrouve un instant l’équilibre dynamique du jeu. D’un côté, la régularité de ses gestes le rassure, lui redonne la maîtrise de son corps dans l’effort, et, de l’autre, la variété des solutions proposées par son imagination le surprend. Ce temps peut être celui d’une tâche précise, d’une œuvre : en modifiant la réalité, l’homme s’enrichit de cette trace de lui qui va durer. Ainsi, rappelle Maude Bonenfant, l’artiste et le technicien introduisent une part de jeu dans leur travail, et cette part est la part proprement créatrice. C’est le flottement de l’interprétation qui introduit de la différence dans le monde grâce à l’acte créatif.

Mais cette composante ludique ne se présente pas souvent au travailleur, du fait de l’organisation hiérarchisée et très divisée du travail. La chose produite est rarement de son initiative, même s’il est indépendant. L’ouvrier produit indéfiniment la même pièce. Le boulanger doit fabriquer le pain que tout le monde lui réclame. Même l’ingénieur, qui relie un projet théorique à des éléments concrets, ne gère qu’une infime partie de la réalisation complète d’un chantier. Contrairement à l’enfant qui joue, le travailleur moderne est donc séparé du produit de son action. Son travail, comme le dit Marx, est un *travail productif*, c’est-à-dire une activité par laquelle l’homme transforme un objet extérieur à lui sans se transformer lui-même. Il n’a plus qu’un rapport lointain à cet objet : son travail est un *travail abstrait*.

Pourtant, à mesure que le travail devient plus contraignant, ennuyeux et extérieur à nous, les invitations à percevoir notre travail comme un jeu se multiplient. Ainsi, sur internet, l’entreprise Google diffuse une vidéo qui montre ses locaux quelque part dans le monde. Les distractions et le confort sont partout : des billards dans les bureaux, un toboggan pour descendre à la cantine, des salles de réunion ultra-colorées qui ressemblent à un parc d’attraction... Les jeunes gens dévoués à cette entreprise si prestigieuse sont à ce point absorbés par leur activité qu’ils ne doivent plus avoir besoin du monde extérieur : bien plus, ils sont, comme nous, invités à percevoir leur lieu de travail comme un espace de jeu. Il n’est pas rare qu’une entreprise se mette ainsi en scène, maquillant l’espace vécu comme celui de la contrainte en un espace vécu comme celui de l’épanouissement. De ce fait, la frontière entre jeu et travail se trouve brouillée. Ce qui apparaît dans cette mise en scène du travail comme jeu, c’est qu’on nous invite à penser notre temps de travail comme du *temps libre*. Mais suffit-il de colorer l’espace de travail des nuances du jeu pour que le temps du travail devienne un temps libre ?

Brouillée en apparence par ce type de discours, la frontière entre jeu et travail semble aussi s’amenuiser dans la notion paradoxale de « joueur professionnel ». On pourrait d’ailleurs se demander quel usage font de leur temps libre ceux qui semblent avoir cette liberté de « travailler en jouant ». Mais finalement, si leur temps de travail est constitué d’un temps de jeu auquel s’ajoutent une exigence de résultat et la pression qu’elle induit, sont-ils vraiment plus libres que n’importe quel employé ? Il existe ainsi en Chine des « Goldfarms » où des joueurs de jeux vidéo restent de très longues heures connectés sur internet pour gagner des points et des objets spéciaux et les revendre à des joueurs pressés à l’autre bout de la planète. Leur temps de travail est-il alors le temps libre du jeu ?

À travers ces discours qui visent à masquer la nature réelle du travail productif, on peut lire une tentative d’abolir la frontière entre le temps libre et le temps de travail, au profit de ce dernier. Mais pourquoi ne pas s’efforcer de penser les conditions qui rendraient possible un travail libre ? Cela supposerait de penser le travail comme un jeu d’enfant, non parce qu’il serait facile, ni parce qu’il prendrait les apparences du jeu, mais parce qu’il nous permettrait de nous réaliser. Le « vrai travail » dont rêve Marx, travail créatif qu’il oppose au « travail réel » productif et abstrait développé dans nos sociétés industrielles ou post-industrielles, est finalement un travail qui conserverait le caractère expérimental et expressif du jeu d’enfant. Loin d’être une simple pause dans le temps de travail, le jeu d’enfant en apparaît alors comme la forme idéale. Ainsi, si tout n’est pas du jeu, il peut y avoir une part de jeu dans toute activité.

Malcolm Hammer, *Perdre son temps*, éditions « Rue de l’échiquier », 2010.

**I- Vous résumerez le texte en 200 mots (+/– 10%).**

Indiquez le nombre total de mots utilisés à la fin du résumé. Vous faciliterez le repérage en mettant un double trait vertical tous les cinquante mots.

**II- Dissertation**

« La fonction des règles d’un jeu est de créer de l’imprévisibilité. Le sens du jeu n’est pas préalablement donné au joueur, mais créé par celui qui s’approprie le jeu. […] L’artiste et le technicien introduisent une part de jeu dans leur travail, et cette part est la part proprement créatrice. C’est le flottement de l’interprétation qui introduit de la différence dans le monde grâce à l’acte créatif. […] Ainsi, si tout n’est pas du jeu, il peut y avoir une part de jeu dans toute activité ».

Que pensez-vous de cette proposition, eu égard à la question du travail qu’elle est présentée dans notre corpus ?

1. Formule empruntée au philosophe Henri BERGSON, qui oppose le « temps longueur », fait d’une succession d’unités abstraites, et qui prend pour modèles des phénomènes physiques liés à la dimension spatiale, et le « temps invention » qui, lui, est fait de nouveautés. [↑](#footnote-ref-1)