**MP\* / PC\*– Français-Philosophie Devoir n°5 – 11 février 2022**

**Epreuve Centrale (PC\*) – Epreuve Mines-ponts (MP\*)**

**Malcolm Hammer, *Perdre son temps*, 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 deux traits verticaux tous les cinquante mots.

**Remarques générales**

Le texte traite de la ressemblance entre le jeu et le travail.

Le point de départ est la position stéréotypée qui consiste à opposer jeu (activité enfantine, divertissement sans conséquence) au travail (activité d’adulte, sérieuse, portant à conséquence). Cette opposition va être remise en cause dans l’extrait jusqu’à arriver à la position inverse : le véritable « travail », le « travail idéal » (Marx) devrait s’inspirer et ressembler au jeu.

**Structure du passage**

I. Le jeu, comme le travail, permet de se réaliser (§1 et 2)

§1 -Habituellement le jeu est vu comme une pause sans conséquences entre deux efforts, un relâchement momentané destiné à favoriser la reprise de l’activité sérieuse. Est-ce vrai ?

§2 -Le travail humain, selon Marx, possède une double spécificité : c’est une activité réfléchie par laquelle on agit sur le monde (1) tout en se réalisant (2). Le travailleur, par son travail, « devient » humain (en réalisant ses capacités, ses talents).

-Or, le jeu répond en fait à cette même définition pour l’enfant : c’est en jouant qu’il découvre le monde (1) et son propre potentiel, ses capacités, son identité (2). Le jeu est donc utile, et pas un « temps perdu » comme on pouvait le croire initialement.

II. Mais le travail actuel paraît avoir perdu cette vertu (§3-4-5)

§3 -Contrairement au jeu où l’on s’amuse en agissant, le travail actuel voue à la routine abrutissante. Ce n’est pas le temps du jeu qui est un temps mort, mais l’activité non créatrice (de soi-même). Cette perte de créativité vient de la répétition – qui donne au temps un aspect écrasant.

§4 -Exceptionnellement, certains travaux permettent de concilier habitude et innovation : par exemple pour l’artiste, le technicien, ou à l’occasion d’un changement de poste.

§5 -Mais dans l’écrasante majorité des cas, le travail à l’époque moderne est répétition contrainte d’un geste utilitaire et désincarné, dans un cadre hiérarchisé et divisé. L’ouvrier bien sûr, est concerné, mais même l’ingénieur dont la tâche est parfois trop spécialisée. Le travail moderne est « productif » au sens de Marx : le travailleur fabrique un objet sans se transformer lui-même en tant qu’humain. Son travail est « abstrait » (dit Marx). Le producteur est séparé du produit de son action.

III. le travail devrait pourtant s’inspirer du jeu, mais comment ?

§6- Première tendance : *voir le travail comme un jeu* en créant des décors professionnels donnant l’illusion du loisir. C’est le modèle « google », qui vise à donner l’illusion que l’espace de travail est un immense jeu. Mais bien sûr, c’est une forme moderne d’aliénation, car le salarié est bien « au travail » ! Ce qu’il produit reste destiné « à un autre » comme disait Gorz. C’est le piège du néo-management (exemple chez VINAVER : le « brainstorming »).

§7- Deuxième tendance : *faire du jeu un véritable travail*. Mais là encore, c’est un leurre : un jeu qui serait soumis à une obligation de résultat et à la pression, ce n’est plus un jeu.

§8- Dans ces deux cas, c’est le travail aliénant qui l’emporte. Un travail vraiment épanouissant s’inspirerait du jeu dans sa dimension innovante et personnelle et s’opposerait à toutes les formes de travail sans jeu, ou « confondues » de manière trompeuse avec le jeu. Ce vrai travail conserverait l’aspect créatif, expressif, et expérimental. Mais pour cela, il faudrait en penser véritablement les conditions.

|  |  |
| --- | --- |
| 50  100  150  200 | Le jeu est habituellement vu comme un simple exutoire pour mieux affronter une tâche sérieuse ultérieure. Pourtant, la définition marxienne (*ou marxiste*) du travail pourrait s’appliquer au jeu : l’adulte, ou l’enfant, se livre à une activité par laquelle il modifie son environnement et accède à son identité humaine propre. // Jouer est donc authentiquement créateur.  En revanche, le travail moderne a perdu l’alliance de l’utile et de l’agréable propre au jeu. Il la retrouve parfois lorsqu’un nouvel emploi permet de conjuguer la sécurité d’un geste maîtrisé et la conception inédite de quelque chose de pérenne. // Mais, le plus souvent, tout métier est voué à une routine fastidieuse où seul compte un résultat si éloigné du travailleur que ce dernier n’en tire plus aucun bénéfice personnel.  Or, semblant au rebours de cette évolution, on relève aujourd’hui une volonté de rendre au travail sa dimension ludique. // Certaines entreprises proposent ainsi aux employés un cadre enfantin et ludique, comme s’ils vaquaient à des occupations librement choisies – ce qui est faux. Le concept de « joueur professionnel » trahit une même ambiguïté : le « gamer » est en fait enchaîné à des cadences infernales. Ainsi, plutôt que d’assimiler le // travail à un loisir, il faudrait plutôt lui permettre de s’exercer avec autonomie et épanouissement, tel le jeu enfantin. [220 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 ?

\*\*

Jean-Jacques Rousseau, dans *L’Emile*, rappelle déjà, au 18ème siècle, l’importance fondamentale du jeu dans l’éducation. Même dans les activités sérieuses, une part de jeu permet de laisser à l’enfant la liberté d’explorer par lui-même son environnement et ses propres capacités, et ainsi de construire sa future autonomie. C’est également en ce sens que Malcolm Hammer affirme que « 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 ». Selon Hammer, le travail ne s’oppose pas au jeu. L’un et l’autre devraient même être complémentaires, car le jeu introduit de la créativité, de la liberté, de la subjectivité au sein d’une activité où, sinon, l’objet produit et le processus de production seraient coupés du travailleur. En effet, le travail, s’il est réalisé pour un autre que soi et en vue d’une finalité extérieure à soi-même, et s’il est pour cela soumis à un rythme répétitif et abrutissant, risque alors de n’être que « production » matérielle, et pas transformation *de soi* et progrès personnels. Autrement dit, du but du travail dépend sa forme : si le travail vise à émanciper le travailleur, il doit lui laisser une part d’inconnu et d’exploration. C’est d’ailleurs à travers « l’imprévisibilité », dit Hammer, que le travail se rapproche du jeu. En effet, face à l’imprévisible, il faut s’adapter, résoudre, penser, et chercher en soi les capacités à le faire. Il faut s’approprier le processus créatif et productif. Alors, le travail est vivant, et permet au travailleur de « se faire » tout en faisant. Cependant, dans le monde moderne – celui qui a vu émergé la pensée industrielle, la division extrême des tâches, l’injonction à la productivité et au gain –, le travail semble bien s’opposer au jeu. Le premier est perçu comme sérieux, le second associé au loisir. Le premier vise à générer de la production sans considération de l’épanouissement personnel, qui est reléguée au temps « libre ». Conscients de la lassitude qui peut alors s’emparer du travailleur, certains innovent pour faire du travail une activité qui ressemblerait à un loisir, sans pour autant que disparaissent les injonctions à être compétitif et productif, ce qui engendre un autre paradoxe (celui d’une ludification du travail, au mépris de la définition même de ce qu’est un jeu). Entre perte de tout sens ludique, ou confusion savamment entretenue entre travail et jeu, le monde moderne ne semble plus en mesure de proposer, dans le travail, une vocation créative, réalisatrice, émancipatrice pour le travailleur. Or, si le jeu sauve le travail, et qu’un travail sans jeu n’est qu’une souffrance, il faut bien se demander à quelles conditions il serait possible de rendre au travail, dans la modernité, une part de jeu, si tant est que cela soit possible. A l’aide des Géorgiques de Virgile, de La Condition ouvrière de Simone Weil, et de Par-dessus-bord de Michel Vinaver, nous tenterons donc de réfléchir à la nature du travail. Dans une première partie, nous verrons qu’idéalement, en effet, toute activité, y compris le travail, peut faire une place au jeu. Cependant, nous examinerons ensuite comment, dans le monde moderne, cette place disparaît ou se trouve biaisée, du fait de l’injonction productiviste. Enfin, nous verrons alors à quelles conditions il serait possible de libérer le travail, de le réinventer, afin qu’il retrouve sa vocation première : être un outil d’émancipation et d’appropriation personnelle du monde et de soi-même.

Il semble tout d’abord qu’en effet, le travail puisse posséder une dimension ludique. En effet, l’imprévisibilité dans le travail le rapproche du jeu, car il y introduit une dimension réflexive, personnelle, et permet alors de construire l’autonomie du sujet, au-delà de la simple satisfaction des besoins.

Le critère retenu par Hammer pour caractériser le jeu, celui d’imprévisibilité, est alors associé au travail. Et cette imprévisibilité y introduit bien une part de jeu. Chez le **paysan virgilien**, toute l’attention est tournée vers cet imprévisible qu’il faut intégrer autant que possible, dans le combat avec les éléments. En effet, la nature elle-même reste sauvage, parfois chaotique, et riche d’étonnement : « souvent le rat menu a établi ses demeures et creusé sous terre ses greniers ». Les préceptes de Virgile répondent aux multiples surprises provoquées par les crapauds, les fourmis, les pluies, les orages, les chaleurs, les maladies, la qualité de la terre, de l’eau. Sans cesse, il faut chercher, observer, réfléchir, déchiffrer, et adapter sa stratégie à une règle du jeu complexe, celle de la nature. Pour **Weil**, c’est également ce critère d’imprévisibilité qui peut rendre soudainement intéressant le travail à l’usine : « certains incidents, au cours du travail, procurent, il est vrai, de la joie », et notamment « pendant qu’on s’ingénie, qu’on fait effort, qu’on ruse avec l’obstacle » (335), car alors « l’âme est occupée ». Paradoxalement, c’est lorsque l’on rencontre un problème à résoudre que soudain le travail redevient ludique, stimulant : « plus un travail est susceptible d’amener de pareilles difficultés, plus il élève le cœur » (335), car il nous oblige à penser et réussir. Enfin, chez **Vinaver**, on voit bien comment l’incertitude, au cœur même de l’activité, la rend stimulante et intéressante. Lubin, par exemple, explique son goût du métier : « il me faut la route le contact avec la clientèle le goût de la victoire chaque fois que j’enlève une commande » (219). En effet, aucune commande n’est gagnée d’avance. Il va falloir convaincre chaque grossiste, et adoptant des stratégies diverses : rhétorique enjouée, promesses, reprises, promotions, sentiments personnels, tout peut être prétexte pour parvenir à vendre, selon les situations. Or, c’est bien cette adaptation face à l’imprévu qui fait de ce métier une sorte de jeu, et le rend appréciable pour Lubin.

En effet, cette dimension ludique permet au travailleur de s’approprier le défi, la tâche à réaliser, et de puiser en lui-même des ressources pour y parvenir. Faire, c’est alors « se faire » : grâce au jeu, le travailleur n’est pas séparé du produit de son travail, mais s’engage dans un processus d’individuation. Il maîtrise alors la temporalité du processus de création qu’il déploie à son rythme, il est créatif et créateur, et ainsi il s’épanouit, s’enrichit lui-même, fabrique sa propre humanité. Car comme l’explique **Simone Weil**, l’être humain n’est pas seulement un être de besoin ou une « bête de somme résignée », mais aussi un être de désir, en quête d’un bien durable qui ordonne l’existence, guide l’action, lui donne un sens. Or, « tout ce qui est beau est objet de désir », et l’ouvrier a besoin que la « substance quotidienne de sa vie soit elle-même poésie » (424). Pour y accéder, l’objet produit doit se transformer « en miroir de la lumière » (425). Mais pour cela, l’ouvrier doit pouvoir y mettre quelque chose de lui – c’est-à-dire s’approprier de manière autonome le processus créatif, « s’approprier, non pas juridiquement, mais par la pensée, les lieux et les objets parmi lesquels il passe sa vie » (339). Il doit pouvoir « laisser sa marque ». En effet, un des « plus puissants stimulants » dans le travail est « le sentiment qu’il a quelque chose à faire », « qu’un effort doit être accompli » (344). A ce titre, le travail serait vivant, un « moyen pour chaque homme de dominer la matière », de « fraterniser avec ses semblables », « d’entrer en contact avec la nature », « d’accéder au sentiment du beau » (257). On comprend que ces objectifs dépendent de la part de jeu qui entre dans le travail, duquel dépend ce processus d’individuation. Pour **Vinaver**, il n’y a pas de doute : le jeu est au cœur de l’activité créative et permet seul de se réaliser. Passemar exprime pleinement son être en inventant un « théâtre total », dans lequel il apporte son originalité, voulant conjuguer « toutes les formes d’art », ce qu’il trouve « exaltant » (36-37). Alex nous le montre également. Dans son activité de musicien, il conjugue le travail et le jeu, en se livrant à l’improvisation musicale. Celle-ci est inattendue et affronte l’inconnu. Musique « à la limite extrême de la tension, parfois de l’audible », elle manifeste aussi la subjectivité créative d’un individu particulier. Elle produit de la « différence ». Lorsqu’il faut rentrer dans l’entreprise, c’est à cette part de jeu créatif qu’Alex dit adieu, habité par le sentiment d’entrer dans « une fosse à purin ». Alors, « le jeu est joué », la partie est perdu, « adieu lumière ». Chez **Virgile** enfin, il suffit d’évoquer le vieillard de Tarente pour comprendre combien le travail ne vaut que s’il permet une liberté parmi toutes les combinaisons possibles du rapport à la nature. Le vieillard, qui plante des roses et les contemple, « s’égalait, dans son âme, aux rois ». Au-delà, ce qui compte est l’autonomie créative de chacun. Virgile n’ordonne pas et n’écrase pas la liberté (« tu décideras », « si tes préférence vont », « ceux que tu veux former », etc.).

Le travail, incluant ainsi le jeu et la liberté, semble heureux, facteur d’épanouissement et d’autonomie. Pourtant, on aperçoit deux limites à cette association. D’une part, il semble que le travail moderne, mécanique, prive le travailleur de cet espace, et que la nature du travail moderne, sa conception, ait radicalement limité la part de jeu qui s’y trouve. D’autre part, le jeu peut également être utilisé de manière viciée, afin de rendre acceptable une tâche qui n’est pas, dans ses finalités, digne d’être poursuivie. Le jeu alors se déploie à sens unique, traduisant plutôt les mécanismes de la domination et de l’aliénation. En un sens, confondre travail et jeu semble aussi risqué que de les opposer.

Sans conteste, le travail moderne semble avoir peu à peu diminué, voire supprimé la part de jeu dans le travail. Bien entendu, c’est avant tout chez **Simone Weil** que l’on peut observer ce constat. Le jeu suppose une maîtrise du temps, afin d’évoluer pour s’adapter aux règles, afin de se projeter dans le coup suivant, afin de réfléchir à la meilleure réponse et à la meilleure stratégie. Il suppose une temporalité ouverte, des choix et des nuances. Or, à l’usine, le « temps est sans cesse à la disposition d’autrui » (332). Il est impossible « d’embrasser par la pensée l’avenir prochain, de le dessiner » (332). Règnent la « monotonie », « la répétition », le « désert », le « vide », la « pendule de pointage » (330). Tout cela « ne laisse aucun jeu au hasard » (330), car « l’étau de la subordination » est partout. Enfermé dans une « zone de silence » (342), l’ouvrier est nié dans son humanité, considéré comme une pièce de la machine qu’il sert. Esclavagisme moderne, dit Weil, qui exclut toute part d’improvisation, de jeu, de joie, de rire, de rêve : « sa vie même sort de lui sans laisser aucune marque autour de lui » (340). Chez **Vinaver** aussi, le travail est un lieu qui semble trop souvent exclure le jeu et l’autonomie. Avec Benoit, c’est le règne de l’arbitraire et des ordres qui s’impose. Benoît peut, sans réelle justification, déplacer chacun comme un pion : Lubin se voit proposer un « poste à l’usine comme magasinier » (219), Bachevski est licenciée sans préavis (« Quand dois-je partir ? / Ce soir madame Bachevski », 208), Passemar employant même le mot « liquider » pour décrire cette mise à la porte. Passemar lui-même doit subir un « dépoussiérage » et se retrouve en « stage », précarisé (149-150), quand Cohen se voit intimer l’ordre de se taire : « pour l’instant taisez-vous et faites ce que je vous dis » (72). Il faut donc marcher au pas, sous la pression de la guerre qui règne entre Ravoire et Dehaze et les Américains. Et les conséquences sont immédiates. Lubin doute de ses capacités : « est-ce que c’est ma faute bon Dieu est-ce que tu déclines » (129), Mme Bachevski fait une crise d’hémiplégie « deux mois après sa mise à la retraite » (232), alors que le prédécesseur de Passemar, déjà, s’était suicidé « sans raison apparente » (17), et que Cohen apparaît, dans le dernier mouvement, littéralement brisé, incapable de monter seul sur l’estrade (« Cohen est hissé sur l’estrade », dit la didascalie). Dans ces deux cas, le jeu n’est plus présent, écrasé par la soumission, les injonctions, la peur de déplaire, ou « la crainte des réprimandes et du renvoi » rappelle Weil (338).

D’une autre manière, on constate que le jeu est trop souvent déséquilibré ou confondu avec la réalité. En effet, un jeu suppose la relative égalité des joueurs : les règles doivent s’appliquer à tous. Sans cela, il ne s’agit plus d’un jeu, mais d’une forme de domination. Chez **Virgile**, la loi de la nature est universelle, semblable pour tous. Par exemple, le travail est la loi universelle, et il ne sert à rien de vouloir y échapper. C’est donc ceux qui veulent s’émanciper de ces règles ordonnées par les dieux qui commettent une faute. Les guerriers qui « se ruent contre le fer » et détruisent tout ce qu’ils touchent, les querelleurs au « forum insensé », les rhéteurs qui veulent récolter les « applaudissements », tout cela pour « boire dans une gemme et dormir sur la pourpre de Sarra », tout ceux-là, donc, sont saisis par l’hybris, et confondent la vie réelle soumise au principe de réalité et le principe de plaisir. En voulant faire de leur plaisir l’unique règle du jeu, ils introduisent le déséquilibre dans l’ordre cosmique et politique, et ils provoquent l’horreur des guerres civiles. La finalité de leur activité perd le contact avec le réel. En ce sens, le « jeu » ne peut être confondu avec le travail, car celui-ci ne peut se passer du *labeur* et de la *peine*, qu’a voulu Jupiter pour les hommes, afin que ceux-ci inventent, créent les techniques. Dans le monde moderne, ce déséquilibre est pourtant omniprésent. C’est ce que reproche **Simone Weil** aux patrons : ceux-ci ne se rendent même pas compte qu’ils « exercent une puissance de dieu plutôt que d’homme » (232), là où les ouvriers « ne comptent pour rien ». Car avec Taylor et Ford, « on dresse l’ouvrier comme on dresse un chien » (324). Comment le travail pourrait-il alors être pour eux un jeu ? A peine capable de survivre, toujours soumis à la nécessité de « gagner des sous », dépouillés de toute autonomie, les ouvriers ne peuvent pas jouer, puisqu’ils luttent pour leur survie au travail. Toutes les frontières se brouillent chez **Vinaver**. D’un côté, le père Dehaze semble passer son temps à jouer sans travailler : peindre le « modèle nu » et jouir de sa collection de « tabatière » semble sa principale occupation, oublieux qu’il est du sort de ses salariés. Le fils Benoît, ce « méchant bonhomme qui aime mordre », semble lui aussi jouer, dans sa lutte frénétique pour vaincre les américains « à leur propre jeu » : il veut « vivre une aventure », « partir de zéro » (90), en concentrant « tous les pouvoirs de décision ». En compagnie de Ralph Young, qui s’écrie « Youpico Ra Ra » à la fin de la pièce, seuls les patrons semblent jouer et s’amuser, sur le ton de la farce ou de la comédie. En parallèle pourtant, les salariés, eux, subissent leur sort sans pouvoir infléchir les règles. Le jeu peut pourtant faire son retour : le *brainstorming* est une immense partie de répliques improvisées, où la « règle du jeu » consiste à dire « ce qui lui passe par la tête pas de censure personne n’ironise » (153). Mais à quoi sert ce jeu ? A élaborer un produit dont l’objectif est d’asservir toujours plus le consommateur, en lui vendant un nouveau fétiche consumériste, afin de remplir les caisses de l’entreprise. Le jeu est alors détourné de sa fonction : il n’est plus un libre motif d’exploration du monde et de soi, mais il est mis au service d’une finalité instrumentale sans pitié, visant à faire « exploser les limites du marché ».

Le travail moderne semble donc peu enclin à donner raison à Hammer. L’ouvrier, humilié, soumis, enchaîné à sa machine, n’a guère l’occasion de jouer dans ce travail abrutissant. Les cadres, chez Vinaver, se voient parfois intimer l’ordre de jouer. Mais on ne peut jouer sur ordre, et le jeu est à sens unique, les règles sont confisquées par le marché qui exerce la loi d’airain de l’argent. On peut alors se demander à quelles conditions le travail pourrait retrouver cette part de jeu qui en fait autre chose qu’une simple soumission ou qu’une simple exécution.

Pour rendre aux travailleurs un peu d’autonomie, pour que le jeu ne soit pas littéralement écrasé par la quête du profit et l’arbitraire de l’organisation du travail, il « faudrait en un sens peu de choses, en un sens beaucoup », explique **Simone Weil**. Mais l’une des principales exigences serait, selon elle, d’inverser le rapport de soumission de l’homme à la machine. En effet, à propos des machines, Weil rappelle que l’homme « les sert, il ne s’en sert pas » (339). Mais « un travail mécanique qui respecterait la dignité humaine retournerait ce rapport. Les séries seraient confiées à la machine, les suites le monopole de l’homme » (258). Autrement dit, en refusant qu’un travail ne soit que mécanique, qu’automatisme, en refusant de séparer le travail d’exécution du travail de conception, en refusant la chaîne, la monotonie et la cadence, le travail pourrait retrouver un aspect plus humain, car plus ludique. En espérant l’invention de machines « plus souples », capable d’effectuer ce travail répétitif, il est possible d’imaginer des ouvriers tous « hautement qualifiés », passant « leur temps au réglage » (259). Le cœur du problème est donc bien la nature de l’organisation du travail, celle que Taylor appelle « scientifique » - alors que le travail, en lui-même, reste cette force créative nécessaire autant à la satisfaction des besoins qu’à l’humanisation de l’homme. Chez **Vinaver**, ce n’est pas à la machine que les hommes sont soumis, mais aux lois du marché. Or, ce marché, organisé en fonction de la valeur marchande des biens produits, implique une organisation toujours plus rationalisée. Ainsi, Cohen se vante d’avoir mis en place « un système de coûts standard avec un dispositif automatique pour le contrôle des écarts » (189). Mais ce faisant, c’est l’autonomie au travail qui diminue, et avec elle la part de jeu libre et non contraint. Le paradoxe est donc que le jeu lui-même, à l’image du brainstorming, finit par se trouver entravé par la contrainte de la productivité. Le problème est alors l’absence de reconnaissance de la valeur du travail non « productif ». En effet, bien des personnages s’adonnent avec bonheur à un travail dans lequel se trouve une part de jeu. Le père Dehaze est peintre, Passemar écrivain, Alex musicien, Monsieur Onde chercheur, et tous, dans leur rôle, s’épanouissent. Mais dans une société productiviste et capitaliste, le travail non productif est perçu comme frivole, indigne de recevoir un véritable salaire. Ainsi, Alex finit par rentrer dans l’entreprise, tout comme Passemar s’est engagé « parce qu’il fallait bien vivre » en répondant à une « petite annonce ». Monsieur Onde, lui, malgré un travail passionnant consistant à chercher des réponses existentielles dans les mythes anciens, est condamné à la solitude. Il le reconnaît lui-même : il est une taupe, et « on n’emmène pas des gens avec soi quand une taupe creusant ses galeries » (82). Son travail d’enquête minutieuse est pourtant ludique, et se confronte à l’inattendu et à l’imprévisible. Mais il est largement ignoré car non productif. Lubin, lui aussi, s’amuse dans son rôle de commercial. Mais, muté de force, il finit par quitter l’entreprise. Le jeu est donc implicitement condamné dans une société matérialiste et obsédée par le profit et l’efficacité, ou ne peut se développer que dans ses marges, dans ses espaces libérés – au club de jazz, lors des fêtes de Jiji, dans le secret de la création littéraire. Margerie, elle, rêve à un travail épanouissant et qui pourrait permettre une véritable médiation avec le monde. Sensible à la beauté des objets artistiques, se plaçant « sous le signe de la Pompadour », veut créer un « institut de beauté comme un défi à toutes ces usines sans âme où la beauté est débitée à la chaîne » (241). Mais on comprend très vite que le paradoxe n’est pas résolu : un institut de beauté, dans le monde moderne, doit avant tout être rentable pour survivre. Chez **Virgile**, au contraire, l’ordre des priorités s’inverse. Ici, la finalité est bien de remplir les greniers, mais la quête matérielle se limite au besoin. Le désir frénétique d’accumuler est condamné, il est *hybris*. Le « jeu » frénétique d’un Benoît, par exemple, serait hors de propos dans le monde virgilien, car il serait perçu comme destructeur. En revanche, dans la vie quotidienne du paysan, le travail comprend chaque jour une part de jeu, à l’intérieur d’un tout équilibré, du quotidien à l’ordre politique et à l’ordre cosmique. Ainsi, le paysan se plaît à collaborer avec la nature pour lui permettre de se révéler en lui donnant une forme, en gommant son « naturel sauvage » (76) – à travers la greffe des arbres, la sélection des animaux, ou le travail des guérets. Il n’est pas soumis aux ordres, mais il collabore et coopère avec les forces naturelles et les animaux, celles du vivant. Certes, « le travail des laboureurs revient toujours en un cercle » (96), le travail « n’est jamais épuisé », mais dans ce cercle réside une grande variabilité des tâches, et un véritable « plaisir », « à planter Bacchus », à « adoucir » les fruits sauvages, à contempler une œuvre durable qui embellit le monde, et où réside une part de jeu et de variation.

Cet *écart* entre un idéal ludique du travail et la réalité du travail aliéné n’est donc pas facile à combler. Le travail *devrait*, – à l’image du « travail vivant » évoqué par Marx –, trouver dans son processus même sa propre finalité, et demeurer ainsi une activité centrale dans une vie humaine, qu’il contribuerait à construire. Mais la réalité du monde moderne l’en empêche largement. Simone Weil comme Vinaver cherchent cependant à travailler sur la prise de conscience de ce que fait le travail. Car si l’aliénation est d’abord un aveuglement, la première étape pour y échapper est d’abord d’en être conscient. C’est un aspect essentiel de nos œuvres, que de vouloir faire œuvre pédagogique, de vouloir éclairer les consciences. **Weil**, à ce titre, veut réintroduire du jeu dans le travail à travers l’ouverture culturelle. Le travail devrait permettre de s’enraciner en soi-même et dans le monde, mais l’usine ne le permet pas, car les ouvriers sont d’abord privés de langage : « les ouvriers eux-mêmes peuvent très difficilement écrire, parler ou même réfléchir à ce sujet » (328), et là est la première cause de leur aliénation. Pour contrer ce silence imposé et subi, Simone Weil rappelle combien sont précieux les principes de toute éducation, qui permettrait de dénouer une « pensée clouée » (343). C’est pourquoi « toute la société ; notamment l’école devrait être conçue d’une manière toute nouvelle, afin de former des hommes capables de comprendre l’ensemble du travail auquel ils ont part » (350). Il s’agirait alors de rendre de la fierté, de la dignité, à ces bataillons de travailleurs, car « le premier des principes pédagogiques, c’est que pour élever quelqu’un, enfant ou adulte, il faut d’abord l’élever à ses propres yeux » (213) – en lui donnant accès, par exemple, à la culture, ou à la lecture des textes antiques que Simone Weil présente dans le journal de l’usine de Rosières. Lire, étudier, comprendre, c’est aussi, en réintroduisant du jeu dans la vie, échapper à la puissante aliénation produite par le travail ouvrier. **Vinaver**, en mettant en scène le petit monde de l’entreprise, nous met sous les yeux la mécanique perverse qui le traverse. Il dénonce avec ironie l’aliénation des travailleurs littéralement « drogués » au travail : Bachevski, après son licenciement et son attaque d’hémiplégie, revient pourtant sur les lieux du crime, arguant du « vide là-dedans » ressenti depuis son exclusion. Mais naïvement, elle révèle ainsi le problème : « j’ai jamais rien caché jamais rien refusé toujours donné alors je me suis donnée à la société » (245). Ce don de soi à « l’entreprise » est bien le signe d’une véritable aliénation : elle ne perçoit plus les limites entre vie privée et vie professionnelle, et son dévouement ressemble alors à un sacrifice pathétique et vain, un jeu dont elle ne maîtrise aucune règle. Mais en exhibant cet exemple, il nous met dans le même temps en garde contre les illusions du monde du travail. Sans trancher la question, on se demande si Jiji n’a pas raison de résister à cet univers consumériste, elle qui « aime rien faire », « être sur le ventre sucer une paille ou bien [s]e balancer » (80). Pourtant, ni Weil, ni Virgile, ne favorisent l’idée d’une vie « sans le travail », d’une vie « oisive », sans activité. L’activité est bonne – mais encore faut-il qu’elle soit au service d’un objectif commun, coopératif, compréhensible, qui nous offre du sens. **Virgile**, lui, relie le « travail », « l’œuvre » et « l’action », à la manière d’Hannah Arendt : le paysan travaille la terre, mais au-delà il fabrique un monde humanisé et pacifique, et il s’inscrit dans le grand projet augustéen, tout comme Virgile le fait en répondant à l’invitation de Mécène, et en faisant de ce petit sujet (le travail paysan), un grand œuvre (Les Géorgiques), laquelle nous rappelle le sens que doit prendre le travail dans nos vies. Chez lui, le travail est difficile, mais créatif et ludique, sans pour autant que ne se confondent les finalités. Le travail inclut du jeu dans ses modalités, il exige l’interprétation des signes et des astres, mais il n’est pas un jeu « gratuit » : il s’inscrit dans un cadre plus grand que lui-même, il intègre l’individu à un tout, à l’image de la ruche.

Difficile, donc, de ne pas reconnaître la pertinence du modèle proposé par Hammer. Oui, le travail peut comporter, et même *devrait* comporter une part de jeu. Car à travers le jeu, le travail n’est pas seulement une activité répétitive et monotone consacrée à la satisfaction des besoins primaires (*homo laborans* selon Arendt) mais peut également devenir créatif, voire créateur d’un monde humain (*homo faber* selon Arendt). A travers lui, alors, le travailleur peut s’épanouir, entamer un processus de création de lui-même, affronter l’imprévisible qui rend l’activité intéressante et force à penser et à être. Mais c’est pourtant la pression du besoin, de la nécessité, qui rive la plupart des personnages au travail, dans le monde moderne – pression à laquelle il est difficile d’échapper tant la rationalité instrumentale s’invite dans nos vies, à l’image de Madame Bachevski incapable de tracer une limite entre *sa* vie et son activité de travail. Les solutions proposées par Simone Weil sont nombreuses. Car si pour elle, « certes le travail n’est pas le jeu » (347), « il n’en est pas moins vrai que notre pensée est faite pour dominer le temps, et que cette vocation doit être préservée intact en tout être humain ». Il faut « ouvrir un avenir aux ouvriers dans la représentation du travail futur », rendre « une certaine autonomie » à chacun (349). Le mal qu’il s’agit de guérir, écrit-elle, implique donc toute la société, qui devrait être une société d’hommes libres. Car à défaut, « si ce travail ne peut être transfiguré, il faut le supprimer », finit-elle pas concéder. Le travail, oui, à condition qu’il soit une activité humaine, celle d’hommes libres et donc capables de s’approprier les règles d’un jeu sérieux, et non une activité, d’autant plus sournoise qu’elle serait déguisée en jeu, de soumission et d’obéissance.