

L'IMPÉRATIF LUDIQUÉ

POURQUOI LE JEU N'EST PAS UN DIVERTISSEMENT : PRÉAMBULE I

L'oisiveté, voire la paresse, est souvent présentée comme la mauvaise alternative au travail. Il existe bien des éloges de la paresse, mais les paresseux peuvent-ils demeurer dignes côte à côte de ceux qui travaillent ? Considérons tout d'abord l'emploi du temps d'une personne qui travaille. Il n'est pas possible de travailler absolument tout son temps. Il faudra au moins se ménager des moments de restauration et de repos. La sensation que son repos soit mérité peut consister en soi une première satisfaction, au contraire de l'oisif qui se repose aussi nécessairement, mais en n'étant fatigué que par la vie même. Le travailleur peut alors considérer qu'il n'a pas perdu son temps et ce seul contentement intérieur peut constituer une authentique récompense. Cette valeur que nous attribuons nous-mêmes au temps passé apparaît comme fondamentale. Elle nous permet de nous retourner avec fierté vers le passé, voire même de construire notre identité à travers toutes nos réalisations. Mais il demeure pourtant une question quelque peu embarrassante. Si je sais d'avance que je suis satisfait à un temps bien employé, appelé « travaillé », que

l'on en vient même à défendre ma condition en protégeant mon « droit au travail », pourquoi serais-je tenté de moins travailler, voire plus du tout en jouissant d'une rente ? Pourquoi, lorsque je suis enfant, faut-il m'éduquer au travail, comme si le bien le plus essentiel me repoussait d'avance ? Pourquoi faut-il m'éduquer pour me faire accéder à cette valeur si « fondamentale » ? Par ailleurs, en tant qu'adulte, pourquoi faut-il me convaincre encore et toujours à travailler plus ? Quelle est donc la véritable récompense du travailleur ? Qu'obtient-il qu'il n'ait pu avoir autrement ? Pourquoi faut-il m'appâter en trouvant de nouvelles gratifications à mon travail, comme si mon contentement intérieur n'était plus suffisant à la poursuite d'une si noble activité, comme si j'en pouvais

***Pourquoi, lorsque je suis enfant,
faut-il m'éduquer au travail,
comme si le bien le plus essentiel
me repoussait d'avance ?***

trouver d'autres plus consistantes ? Cessons donc de tourner autour des évidences. Nous avons bien évidemment mieux à faire que de travailler ; tout est mieux à faire que cela, à moins que notre « travail » justement se confonde avec une authentique activité que nous ferions même sans aucune rétribution pécuniaire, car c'est de ►►

la sorte que nous voulons employer notre temps et pas autrement. Je ne me penche pas ici sur le cas autrement plus grave des gens qui ne sauraient eux-mêmes que faire sans recevoir d'ordres.

J'entends une cohorte me répondre que pour employer son temps à faire ce que nous voulons vraiment, il faut en passer par le travail pour se payer de quoi se nourrir, se vêtir et se loger. Le traditionnel argument de la survie. Une vie passée à survivre. Une vie durable, je dirais même plus, écologique! Accordez-moi que nous pouvons tous disposer sans travaux d'entretien de quelques mètres cubes couverts et chauffés où il sera possible de se reposer tout son saoul, avec une bouteille de gaz directement raccordée aux inépuisables réserves de l'Extrême-Orient et enfin, d'un sous-sol où sont entreposées plusieurs tonnes de paquets de pâtes en prévision d'un éventuel hiver nucléaire. Je crois avoir pallié à l'essentiel pour pouvoir parler de l'essentiel. Je sors de mon antre. Disons que je m'y ennuyais tout seul, mon temps semblait ne pas se satisfaire à lui-même. Quelle est ma première idée? Faut-il que j'aie vendu le temps de mon existence au plus offrant? Pour que je puisse rapporter à prix coûtant dans le volume de mon antre certains objets qui pourront « me faire passer le temps »? Me faut-il des « divertissements » pour ne plus avoir besoin de m'interroger sur la manière dont je vais employer mon temps? J'irais alors trouver un travail rémunéré, mobilisant mes ressources mentales et physiques, à savoir déjà un divertissement, pour me payer de nouveaux divertissements pouvant se tenir à l'occasion de mon nécessaire temps de repos? N'est-ce pas ridicule de chercher toujours à ce point à se divertir? Avions-nous quelque chose à fuir, ou duquel détourner le regard? S'agirait-il de cette question universelle, qui tous nous tourmente : que dois-je faire de ce temps?

Une chose est sûre, si je n'y trouve pas une réponse que je juge satisfaisante sans nullement – pas même à la plus minime occasion – me mentir à moi-même, le temps qui m'est donné va devenir une souffrance. D'où le marché actuel du divertissement. D'où l'inquiétude à considérer une consommation toujours croissante de divertissements. Mais à quand remonte le divertissement? Il a certainement toujours existé (si l'on pense par exemple aux « pains et jeux » romains) en tant qu'il vient remplir notre temps de repos; mais aujourd'hui, le divertissement s'étend à toutes les autres activités de la vie, dont le travail. Les pilotes de drones militaires s'amuse peut-être eux aussi, et ils peuvent désormais être recrutés au sein même de l'industrie du divertissement qui produit toutes sortes de simulations de guerre. Je ne dis pas que les donneurs d'ordres se divertissent. Mais ceux qui « travaillent » ou plutôt exécutent (tout ce que j'ai dit ici du travail serait d'ailleurs plus précisément exprimé par le terme d'exécution, et le terme de « job » correspondrait lui aussi mieux à ce que nous désignons aujourd'hui comme travail) en sont le plus souvent réduits à une activité de divertissement. Le règne de l'oisiveté

s'étend à mesure même que recule l'engagement personnel et *a fortiori* collectif de répondre à la question « Que faire? », même si nombreux sont ceux qui déguisent cet engagement sous les traits du travail.

Certains pensent-ils raisonnablement que demeurer oisif signifie rester sans bouger sur un canapé ou dans son lit? Qui serait capable de demeurer sans activité des heures durant? Au contraire, l'authentique oisiveté se caractérise évidemment par une vie dédiée au divertissement, ou vaine agitation, puisqu'il faut renouveler toujours le divertissement, parfois même à l'identique, sans pour autant en être satisfait à la fin, le divertissement invitant alors encore et toujours à son propre renouvellement, ou à sa duplication. Je vais en donner divers exemples, appartenant à l'une ou l'autre des deux catégories existantes, selon moi, du divertissement : le divertissement laborieux et le divertissement récréatif.

Imaginons que je sois employé à casser des cailloux dans une prison. De toute évidence, l'activité est inutile, elle a d'ailleurs été conçue telle comme une peine, finalement autant physique que psychologique. Mais en laissant divaguer son imagination au cours de l'effort physique, on peut sentir le temps passer plus rapidement qu'assis dans une cellule. De plus, le sommeil, sorte de divertissement naturel palliant toute situation d'ennui, ou temps devenu pénible, n'en sortira que renforcé de cet effort. Prenons un nouvel exemple de divertissement laborieux plus commun. Imaginons que je sois employé par une compagnie immobilière pour détruire et reconstruire un immeuble au même emplacement. Je ne doute pas que le dirigeant de la compagnie trouve un intérêt pécunier à l'opération, dans la mesure où il revend un bien qui ne pouvait trouver d'acquéreur sans avoir détruit le bien précédent, et que de plus l'argent perdu dans les investissements était de toute manière de l'argent frauduleux qui ne pouvait trouver d'autre destination que le paiement au noir de salaires. Mais en tant que salarié d'une telle entreprise, ma survie exige-t-elle véritablement que j'aie divertir mon existence de la recherche d'un intérêt à celle-ci? En tant qu'ingénieur, suis-je obligé de me vendre au secteur militaire, me divertissant dans les calculs et simulations multiples pour concevoir des outils destinés eux aussi à détruire au nom d'intérêts qui ne sauraient à nouveau être les miens, si ce n'est de préserver la structure qui me divertit? Si je travaille dans le secteur financier, n'ai-je pas toutes les chances de passer ma journée à créer et détruire des valeurs monétaires, avec les mêmes conséquences purement divertissantes à mon encontre? Non seulement le divertissement laborieux me fait perdre mon temps pour ne me donner en échange que de l'argent, mais il exige à sa suite de me divertir de l'idée que j'ai passé ma journée à cet absurde divertissement laborieux. Il faudra aussi à tout prix que j'oublie mon job et sa pénible reprise le lendemain dans un nouveau divertissement, cette fois-ci récréatif, et

S'agirait-il de cette question universelle, qui tous nous tourmente : que dois-je faire de ce temps?

qui correspond à ce que le sens commun entend par divertissement. Ainsi, le divertissement en appelle nécessairement un autre. Éluder la question du « Que faire ? » est finalement très pénible, et je dois me divertir pour ne pas penser à la difficulté que j'ai eue toute la journée durant à ne pas chercher à y répondre.

Nous avons laissé entendre dans cette première partie de préambule en quoi le sens commun limite le domaine d'activité propre au divertissement, en l'associant au seul plaisir du divertissement récréatif. Or, le divertissement s'étend pour beaucoup bien au-delà de la sphère de leur repos, dont le besoin naît du divertissement laborieux déguisé sous les traits du travail. Aucun acquis véritable, aucune satisfaction n'émane du divertissement, suscitant alors son renouvellement perpétuel dans le vain espoir d'en être enfin repu. L'existence repose la même question, sans que le moindre indice de réponse ne soit survenu au cours du cercle vicieux du divertissement. On notera cependant que l'activité familiale ou avec ses amis demeure généralement l'ultime rempart au complet anéantissement de l'intérêt de l'existence humaine. Certains s'y réfugieront jusqu'à devenir farouches, prêts à tout pour protéger leur famille au détriment du monde. Une multiplicité d'autres symptômes pourrait encore être imaginée, mais les cas pathologiques nous intéressent peu et nous poursuivons la discussion pour les autres.

Le sens commun restreint excessivement le champ d'application du divertissement en y excluant les jobs, alors que d'autre part il l'étend à d'autres activités auxquelles elles ne devraient nullement être associées, en premier lieu les activités ludiques ou la pratique du jeu.

LE JEU COMME VÉRITABLE ACTIVITÉ RÉPONDANT À LA NATURE D'UN ÊTRE DE RAI- SON : PRÉAMBULE II

Pour retrouver la possibilité d'une activité digne de la raison, après avoir constaté précédemment que de nombreux de nos concitoyens sont tombés dans l'enfer du divertissement, il est important de revenir aux premières activités humaines. Ainsi, au cours de l'enfance de l'homme, tant sur un plan personnel que sur celui de son histoire, il est possible de retrouver son activité non dévoyée par les innombrables craintes inspirées par les sociétés contemporaines, conduisant au besoin de divertissement et à l'inévitable servitude volontaire qui l'accompagne.

Parlons tout d'abord de l'activité de l'homme au cours de son enfance. Il nous apparaît à tous absurde d'attendre d'un enfant qui vient de naître qu'il se trouve un job. Est-ce parce qu'il n'a pas encore la force d'être un élément productif? On conviendra qu'un enfant de dix

ans, en dépit de sa capacité manifeste à extraire du charbon, même en plus faible proportion qu'un adulte, mais suffisamment pour mériter sa plus maigre pitance, n'est tout de même pas censé aller exécuter ce job. Mais qu'est-il alors censé faire? Si, comme moi, vous avez cette conception mystique et charitable que l'activité de l'enfant ne saurait se réduire à sa participation aux travaux exigés par la société en échange de

Des jeux de l'esprit, le langage est assurément le premier auquel est confronté l'enfant, au moins dès sa naissance

la prise en charge de sa subsistance, vous devez définir ce que doit être cette activité. Nous attendons certainement que l'enfant se développe, indépendamment de toute notion d'utilité, si ce n'est d'être utile à lui-même, et des volontés d'autres individus. On attend alors de l'enfant le moins du monde de rester inactif, ou de seulement se nourrir et dormir afin qu'il maintienne son existence. Au contraire, on lui demande d'être le plus réceptif possible au monde qui l'environne, qui plus est aux sollicitations langagières de ses parents. Car ce serait une grave illusion de croire qu'un enfant à son plus jeune âge ne comprend absolument rien à ce que lui disent ses parents, à l'instar d'un étudiant fraîchement entré en licence 1 de philosophie ouvrant l'*Encyclopédie* de Hegel. On comprend toujours quelque chose! Sinon on ne comprendrait jamais. Mais, en parallèle à cet effort de compréhension, encouragé par la littérature enfantine, on mettra des jouets à leur disposition. Le jeu va consister en la partie dynamique de l'apprentissage, en tant qu'exploration autonome des limites et infinités de variations rendues possibles par la manipulation d'objets et de notre propre mobilité dans l'espace. C'est par ailleurs aussi ce qu'expérimente l'étudiant en philosophie dans la pratique des exercices académiques qui lui sont soumis, à ceci près que les jouets seront cette fois-ci les concepts tirés de l'histoire de la philosophie, non sans intérêts didactiques. Des jeux de l'esprit, le langage est assurément le premier auquel est confronté l'enfant, au moins dès sa naissance. Mais il paraît sage d'en rester les premières années au seul langage, même si l'on pimente parfois les règles de ce premier jeu de l'esprit par l'apprentissage simultané de plusieurs langues. Le jeu chez l'enfant à son plus jeune âge apparaît comme la seule et unique modalité de son activité. Nous la considérons donc comme activité naturelle d'un individu, qui demande encore de notre part à être explicitée. Mais précisons encore ce qui distingue le jeu du divertissement. Le jeu peut-il rester la seule modalité d'activité chez l'enfant? Si non, une posture passive telle que le divertissement mérite-t-elle de supplanter le jeu, et comment parvient-elle à s'immiscer dans son quotidien? Il paraît étrange que l'enfant soit de lui-même amené à se divertir au lieu de jouer, ou autrement dit à mettre un terme à son développement ►►

La souffrance d'un enfant ne sachant que faire est immense tant elle lui apparaît clairement et se traduit par un brûlant sentiment d'ennui

en dépit d'une avidité naturelle à vouloir devenir l'adulte idéalisé. Quel enfant n'a en effet voulu paraître adulte avant l'heure, vantant ses propres progrès devant forcer son acception dans le cercle privilégié des adultes? Or, n'est-il pas courant de voir un enfant affairé devant quelque application numérique sur tablette ou téléphone, sollicitant ses seuls réflexes ou lui procurant une maigre satisfaction intellectuelle en alignant trois bonbons de même couleur pour les détruire et en faire apparaître de nouveau (que la bêtise de cet exemple ne vous fasse pas douter de son existence)? Nous en viendrons ultérieurement à analyser les ressorts de l'amusement, tant celui du divertissement que du jeu, pour expliquer comment de telles attitudes peuvent exister. Dans une plus large mesure, n'y a-t-il pas toujours à disposition quelque écran proposant un programme strictement récréatif, à destination d'enfants ou d'adultes, voire les deux à la fois? N'y a-t-il pas toujours quelque nouvelle disposition décidée en plus haut lieu, visant à proposer de nouveaux divertissements à l'école à la fin des cours (ce à quoi se réduit le plus souvent le « périscolaire »)? Alors qu'en lieu et place de tout cela, la seule modalité d'activité exigée par les enfants et digne d'eux demeure simplement le jeu? Cette attitude déplorable face aux exigences enfantines trouve son origine dans l'impérieuse nécessité de trouver une réponse à la question « Que faire? » présente à l'esprit des enfants dans sa plus grande pureté. En effet, la souffrance d'un enfant ne sachant que faire est immense tant elle lui apparaît clairement et se traduit par un brûlant sentiment d'ennui, le rendant sujet à toutes sortes de caprices ou états d'énervement perçus comme tels. L'adulte traite avec mépris ces attitudes, car lui-même semble n'être plus sujet à ces états douloureux. C'est qu'il ne manque pas d'un large attirail de divertissements pour éluder, souvent par habitude, la recherche de réponse à la question. Seulement dans le désespoir de l'amour, alors que la réponse à la question « Que faire? » paraissait si évidente, mais parfois frustrée par les événements, l'adulte accède de nouveau à la pureté de ce questionnement, et son attitude pourra d'ailleurs être comparée à celle de l'enfant. On peut aussi, par esprit taquin, citer le cas du « philosophe » ne parvenant pas lui-même à ébaucher une réponse, et qui sombre alors dans une forme de dépression, à savoir un rejet à la fois du jeu et du divertissement. Mais l'enfant ne connaît encore ni le divertissement ni les postures de suspension de réponse à la question, il lui faut donc y répondre impérieusement ici et maintenant. L'adulte las va alors

rapidement s'empresser d'enseigner à l'enfant le divertissement. Il s'agit de l'histoire banale d'une énergie qui réclamait un maître, mais trouve à la place un contre-maître. Les anesthésiants pour adultes sont repris par les parents pour les administrer à leurs enfants, demandeurs d'une réponse à la question que de nombreux parents ont depuis bien longtemps oubliée. Mais les organismes de l'adulte, tout comme celui de l'enfant bien plus avide encore, en perçoivent de moins en moins les effets et la dose doit alors être augmentée, expliquant la violence toujours accrue des contenus divertissants proposés à tous. Une fois rentré dans la spirale du divertissement, l'enfant semble n'être plus en mesure d'en sortir par ses propres moyens, même si sa vitalité peut parfois reprendre le dessus, jusqu'à contester le rôle de contre-maître des parents. La crise d'adolescence peut alors s'avérer salvatrice, si seulement elle débouche sur une redécouverte du jeu (et une opposition frontale aux parents cantonnés dans le divertissement), et non sur une débauche de divertissements au grand dam de parents comprenant trop tard le besoin de développement de leurs enfants. Ainsi, beaucoup d'enfants dérapent à l'occasion de cette crise, tandis que d'autres assimileront le divertissement comme une modalité soutenable de l'existence, et aspireront à rejoindre la foule des mercenaires, ou ces adultes avortés étant parvenus à mener leur existence sans répondre d'aucune responsabilité vis-à-vis de la progression de la société, désormais dépolitisée et déspiritualisée. Il s'agit alors de la réalisation de la prophétie que les nouveaux oisifs adressent à tous les enfants : « tu regretteras le temps de ton enfance ». En effet, elle est à redouter, la perte du jeu et de l'état d'esprit pionnier qui l'accompagne. C'est la véritable forme de l'humanité qui risque d'être perdue dans cette alternative à laquelle font face tous les enfants : tous sont nés joueurs, or tous doivent choisir entre devenir joueurs responsables ou mercenaires. Comme tout espoir demeure permis, même après avoir pris auparavant la mauvaise voie, nombreux sont désormais les jeunes gens qui traversent une nouvelle crise, telle celle de leur adolescence, mais cette fois-ci en s'opposant à leurs nouveaux contremaîtres de la vie adulte. Ce travail sur le jeu, dont un préambule a été proposé ici, est destiné à aider tous ceux qui ont été détournés de cet élan premier et seul permettant d'élever tout individu à la dignité d'homme demeurant son propre maître. Un long travail d'analyse sur la nature du jeu sera effectué, avant de percevoir comment toute activité humaine doit se subsumer dans l'activité ludique, et ultimement permettre à chacun de trouver sa réponse propre à sa question « Que faire? ». ■ **RUDOLPH BIÉRENT**