



HAL
open science

Le jeu avec le “ je ” : un point aveugle des sciences de gestion ?

Christian Walter

► **To cite this version:**

Christian Walter. Le jeu avec le “ je ” : un point aveugle des sciences de gestion?. Un regard critique sur la gestion avec l’œil de Georges Bataille, EMS Editions, 2023, 978-2-37687-764-6. 10.3917/ems.demar.2023.01.0243 . halshs-04534970

HAL Id: halshs-04534970

<https://shs.hal.science/halshs-04534970>

Submitted on 5 Apr 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Le jeu avec le « je » : un point aveugle des sciences de gestion ?

Christian Walter¹

Résumé

La gestion aime le jeu : dans les investissements qui sont des paris, dans les scénarios et les simulations, dans l'application des règles et l'incertitude qui en découle. Mais, ces jeux restent rationalisables, calculés, utilitaires. Bataille les appelle des jeux mineurs. Mais, il existe un autre jeu, majeur où l'on met sa vie, le sens de l'existence, Dieu, le tout en jeu. Ce jeu, écarté de la pensée gestionnaire, n'est pas absent, cependant, des situations dont traite la gestion et, en premier lieu, du travail. Le travail est un jeu mineur pour les gestionnaires, mais peut devenir un jeu majeur pour ceux qui travaillent. Cet article présente une entrée dans la notion de jeu majeur à partir de l'analyse du film *Joueurs* de Marie Monge et introduit le « jeu avec le “je” ».

1. Introduction

Théorie de la décision, théorie des jeux, jeux sérieux, la notion de jeu devient une composante à part entière des travaux des sciences de la gestion. Dans ces travaux, la dimension du calcul est importante, et les décisions ou jeux reposent souvent sur une manière particulière de calculer les occurrences possibles des issues qui adviennent après une action. Nous nous proposons ici de montrer que la réflexion de Georges Bataille sur le jeu pourrait contribuer à la fois à questionner ces travaux dans leur usage du calcul et les étendre au-delà du domaine du calcul et de la rationalité qui lui est associée, pour inclure celui de la mise en jeu de soi, une mise en jeu que nous proposons d'appeler le « jeu avec le “je” ».

En cela, notre démarche s'inscrit dans le courant de pensée des *Critical Management Studies* (Paltrinieri, 2016) pour solliciter une « valeur d'usage de Georges Bataille » (Henric, 2016). Un usage de Bataille qui pourrait lancer des recherches critiques en direction de la théorie des jeux et de la théorie de la décision, poursuivant un travail de réflexion sur la théorie des jeux déjà ouvert depuis de nombreuses années (Schmidt, 2001). En effet, « le programme épistémique [de la théorie des jeux] n'est pas soumis à la critique. Ce qui est normativement absurde et préjudiciable du point de vue descriptif, ce sont les explications de l'interaction humaine qui utilisent un modèle de théorie des jeux et un principe de solution comme seuls et uniques éléments² » (De Bruin, 2010 : 151).

Considérons par exemple la manière dont ces travaux saisissent certains aspects des comportements humains en situation de dilemme ou d'interaction. Une question semble cependant ne pas trouver de réponse satisfaisante : dans les décisions qui sont prises, en quoi les « personnages » des théories de la décision ou des jeux sont-ils des êtres humains plutôt que des machines ? Les machines aussi peuvent jouer et l'on pourrait donc, du point de vue des décisions modélisées par ces théories, remplacer les êtres humains par des robots. Pour le

¹ Chaire Éthique et Finance, FMSH, ISJPS (Univ. Paris 1-Panthéon Sorbonne, UMR 8103). Ce texte a été présenté à la journée d'étude de la SPSSG « Georges Bataille (1897-1962) : pour une critique du management et des sciences de la gestion » (9-10/03/2022). Je remercie les organisateurs et les participants de la session pour leurs questions et commentaires qui m'ont permis de préciser certains aspects de ma proposition. Une première version de ce texte a été publiée dans la revue *Foi & Vie* 2021 (6), p. 56-59.

² Notre traduction.

dire autrement, les modélisations de la décision et des jeux mettent-elles en scène des êtres humains ou des machines pensantes ? Peuvent-elles efficacement contribuer aux sciences de la gestion si les « personnages » de ces théories pourraient être remplacés par des machines ?

C'est donc à un encouragement à aborder la théorie des jeux et la théorie de la décision dans une perspective critique en sollicitant la pensée de Bataille que cet article invite. Pour cela nous faisons deux propositions, la première relative à l'objet de l'article et la seconde à la démarche méthodologique utilisée.

Notre première proposition est la suivante. Le domaine du calcul, par l'usage d'une démarche rationnelle qui semble manquer ce qui est excédant, ce qui est au-delà de l'immédiate nécessité et de la pure utilité, conduit à évacuer les situations limites dans lesquelles est mise en jeu la « souveraineté » de la personne au sens de Bataille³, c'est-à-dire de l'aspect « opposé, dans la vie humaine, à l'aspect servile ou subordonné » (Bataille, 1976 : 247). En ce sens, nous considérons que l'adjonction de ces mises en jeu de soi dans des situations limites, situations qui jouent avec la souveraineté, permettrait de contribuer à une « autre économie » appelée aujourd'hui par de nombreux acteurs de la société civile⁴. Pour Bataille, il était nécessaire d'élaborer une science autre que la science « officielle », une science qui permettrait de rendre compte des phénomènes de dépense, une « économie générale » par rapport à l'« économie restreinte », c'est-à-dire une économie réduite par le calcul et la rationalité utilitaire. Une économie dans laquelle ce qui reste actuellement dans l'ordre du non savoir économique pourrait devenir une manière différente de penser le rapport de l'être humain à son environnement, une raison pour laquelle Bataille avait évoqué la possibilité pour lui de recevoir le prix Nobel de la paix (March, 2015 : 119).

Pour introduire la façon de penser l'excès dans la théorie des jeux, nous solliciterons la notion de « jeu majeur » (Bataille, 1951) car cette notion représente une compréhension du jeu très différente de celle utilisée dans les théories de la décision et des jeux, et les « jeux sérieux » (Brougère, 2012 ; Patroix 2018), fondées sur le calcul rationnel. Notre proposition est que cette différence pourrait constituer un apport de Bataille aux sciences de gestion qui utilisent la pensée du jeu. Nous voudrions ainsi suggérer que la notion de « jeu majeur » permet d'élargir le champ des théories de la décision et des jeux, ou des mises en scène des jeux sérieux aux situations pour lesquelles ces théories semblent inadaptées ou peu adaptées, celles de la dépense, de l'excès. Nous considérons que la notion de « jeu majeur » a aussi une dimension éthique, dans la mesure où elle permet de s'atteindre soi-même en vérité au-delà des réductions idéologiques opérées par les théories du choix rationnel.

Pour développer cette perspective, notre seconde proposition est méthodologique, il s'agit de passer par le cinéma au sens de Stanley Cavell (2011). Une justification de cette démarche méthodologique peut être trouvée dans les travaux de la philosophe américaine Cora Diamond. Selon cette perspective, les images peuvent porter une pensée éthique souvent mieux que des réflexions argumentées, car elles touchent à un niveau infra-rationnel, caché par la raison (Diamond, 2004). Or le cinéma est un lieu privilégié où l'on peut voir des

³ Je remercie François de March d'avoir attiré mon attention sur cette question, en particulier March (2022).

⁴ Voir par exemple *The Other Economy* : <https://theothereconomy.com/fr/>

images. Certaines images ou certaines scènes des films nous touchent, sans que nous sachions très bien pour quelle raison, mais nous sommes touchés. Soit par une attraction, soit par une répulsion. Le film peut ainsi toucher directement. La fiction permet de mieux mettre en évidence quelque chose qui ne relève pas obligatoirement du discursif.

Cette approche ouvre l'accès à une éthique perfectionniste car le fait d'être touché par les images produit une mise en mouvement de nous-mêmes, une transformation morale de soi (Cavell, 2010), une « réanimation morale », qualifiée par Hugo Clémot de « cinétique » des films (Clémot, 2018). Le cinéma peut ainsi aider à la transformation morale de soi par la compréhension directe (grâce à l'image) de notions développées par ailleurs dans la réflexion technique.

Tout le monde éprouve le risque du non-sens dans sa vie, un risque inhérent à notre condition humaine. Il arrive que ce non-sens devienne envahissant, et conduise à un scepticisme généralisé sur l'existence. La notion de « cygne noir » popularisée dans la finance par Nassim Taleb est la trace de ce scepticisme sur nos capacités à affronter l'incertitude en économie (Taleb, 2007). Il s'agit là de vaincre le scepticisme lié à la perte de sens. Dans la mesure où les images des films expriment nos difficultés à être les auteurs de nos vies, le cinéma peut nous aider à vaincre ce scepticisme (Domenach, 2011). Quel que soit leur genre (grand public, policier, espionnage, science-fiction, comédie, tragédie, classique, art et essai etc.), les films posent des questions philosophiques qui concernent notre vie de tous les jours, notre vie ordinaire en nous aidant à reconnaître notre scepticisme face à la vie pour apprendre à le dépasser. C'est dans ce sens que nous effectuerons le commentaire du film de Marie Monge, *Joueurs* (2018), pour nous donner accès à la notion de jeu majeur chez Bataille.

2. *Joueurs* de Marie Monge

Joueurs est le premier long-métrage de Marie Monge, présenté au festival de Cannes 2018 à la quinzaine des réalisateurs. L'histoire semble linéaire. Ella (Stacy Martin) travaille comme serveuse dans le bistro de son père (on apprendra que sa mère est morte et qu'elle possède la moitié des parts du commerce). Une vie simple et réglée, animée par le seul mouvement des entrées et sorties du bistro, des demandes des clients et de la vie des cuisiniers. On ne sait rien d'autre, en particulier sur sa vie privée ou sentimentale. Un jour elle voit arriver Abel (Tahar Rahim), qui vient pour postuler sur un emploi de serveur. On ne sait rien de lui non plus, mais il aurait occupé un poste similaire au restaurant de l'hôtel Meurice. Entre Ella et Abel, dès la première rencontre, quelque chose se passe, quelque chose passe, quelque chose qui va conduire Ella à quitter sa vie réglée et Abel à être déstabilisé par Ella. Des sensations intenses percutent Ella, avant même qu'elle ne découvre de quelle nature elles sont tissées. Instinctivement, Ella est attirée par Abel. Une attirance mystérieuse, à laquelle elle résiste au début. Ella est d'abord questionnée par Abel, interpellée, secouée, bousculée puis, à l'occasion d'une fin de soirée imprévue, elle découvre, en suivant Abel, le monde du jeu, les cercles de jeu clandestins de Paris. Une initiation.

Écrites pendant le festival de Cannes, les premières critiques du film ont insisté sur l'aspect amoureux du récit inséré dans le contexte des jeux clandestins et de l'addiction. Par exemple, « dans son premier film, *Joueurs*, Marie Monge filme une passion amoureuse consumée par

l'obsession du jeu » (Christophe Narbonne, *Première* [en ligne], 12/5/2018) et ce film est « un mélange de lumière, de passion et de destruction » (Gwennaelle Masle, *CineSeriesMag* [en ligne], 11/5/2018). Les critiques publiées au moment de la sortie du film le 4/07/2018 suivent cette idée. Par exemple « une romance sur fond de cercles de jeux clandestins » (Etienne Sorin, *Le Figaro*), une « descente aux enfers d'un couple à la Bonnie and Clyde » (Lili Yubari, *Biba*), « la dévastation d'un jeune couple en prise avec l'addiction aux jeux d'argent » (Laurent Cambon, *à Voir-à Lire* [en ligne]), « une histoire d'amour et de dépendance, passionnée et tragique, entre une jeune restauratrice et un joueur, flambeur et flamboyant, qui brûle sa vie sur les tapis » (Sabrina Nadjar, *Femme actuelle*).

Par rapport à ces critiques qui voient dans le jeu la destruction de l'histoire d'amour entre Ella et Abel, nous proposons ici de dissocier Ella d'Abel et de considérer que, dans le jeu, Abel joue avec l'argent et Ella joue sa souveraineté dans le sens de Bataille. *Joueurs* désignerait ainsi, non seulement ceux qui jouent aux jeux de hasard dans les cercles clandestins, non seulement ceux qui jouent aux jeux de l'amour (Ella et Abel), mais aussi, et plus profondément, celle qui joue avec ce qui est en jeu pour elle, sa souveraineté.

Le je(u) des profondeurs

Sous le visible des rues de Paris s'agit l'invisible des cercles de jeux et la puissance de la dépendance au jeu. Visages tendus, anxieux, présence des videurs, description furtive des banquiers des cercles, le cadre de ces salles souterraines est posé pour qu'on puisse suivre la navigation en profondeur d'Abel qui entraîne à sa suite Ella, d'abord fascinée puis actrice de ces jeux. Tout a déjà été écrit sur l'univers des jeux de hasard et les dépendances qui s'ensuivent (à commencer par *Le joueur* de Dostoïevski) la similitude entre le monde des jeux d'argent et le monde carcéral : on parle de « prison du jeu » etc.

Nous allons ici, non pas suivre ce fil, mais entrer dans le film par un autre angle, celui du moi profond des personnages, ce moi profond qu'on appelle parfois le « je » (techniquement, dans la psychologie des profondeurs, le « je » se situerait en-dessous du « moi ») et qui détermine une part importante de nos actions qui peuvent paraître irrationnelles au regard du « moi. » Le fait que le « je » se situe psychologiquement dans une sorte de sous-sol du « moi », entre en résonance avec la géographie des cercles de jeux telle que Marie Monge la présente, puisque les cercles clandestins sont logés dans les sous-sols du Paris visible. Jouant de cette analogie morphologique et utilisant les ressources linguistiques de la langue française, nous proposons un jeu de mots, une périchorèse (un va-et-vient, un pas de danse) entre le « je » d'Ella et le « jeu » auquel elle va jouer dans les cercles de jeu. Comme si le sous-sol du « je » d'Ella était situé quelque part dans le sous-sol du « jeu » clandestin. Cette périchorèse poétique nous permettra de proposer une autre lecture du film de Marie Monge que celle faite par les critiques et d'introduire la notion de jeu majeur chez Bataille, que je qualifie de « jeu avec le "je" »⁵.

⁵ Après avoir écrit cet article, j'ai découvert que cette expression avait déjà été utilisée par Dominique Mehl dans *Communications*, 80, 2006. Par rapport à cet article, nous concevons ici cette expression dans un sens opposé. Dans le cadre de son article, Dominique Mehl voit dans le jeu avec le « je » la trace d'une « facticité complète » (p. 158) là où nous considérons que c'est un jeu majeur au sens de Bataille.

En effet, même si l'histoire entre Ella et Abel s'apparente à une passion amoureuse effectivement inscrite dans le milieu des cercles de jeux clandestins (et ici on retrouve une tradition cinématographique qui présente des couples d'amants maudits comme *Bonnie and Clyde* (1968) d'Arthur Penn, *Le guet-apens* (1972) de Sam Peckinpah ou *Les anges déchus* (1995) de Won Kar-Wai), Marie Monge centre la dynamique du film sur le personnage d'Ella. Elle nous dépeint une femme cherchant à quitter une vie qu'elle ressent sans relief : « [Ella] est une femme qui a une vie comme beaucoup de gens. Une vie qu'elle n'a pas forcément choisie. Elle est là où elle est censée être. Elle n'est pas forcément malheureuse ou opprimée, mais elle ne sait pas exactement qui elle est, parce qu'elle n'a pas forcément eu de choix à faire dans sa vie. Elle attend que quelque chose arrive qui va la basculer » (interview donnée à RFI [en ligne] le 14/5/2018). Une critique a relevé ce trait du personnage d'Ella, décrite comme une serveuse « consciencieuse mais qui s'ennuie » (Peter Bradshaw, *The Guardian* [en ligne], 11/5/2018). Marie Monge précise qu'Ella doit « soit rester dans le monde qu'elle connaît, soit prendre le risque d'aller voir ailleurs et de découvrir autre chose sur elle-même aussi. » Nous considérons qu'« aller voir ailleurs » pour « découvrir autre chose sur elle-même » revient à s'engager dans un jeu avec son je. Le parcours d'Ella est finalement très différent du parcours d'Abel. Deux routes se distinguent radicalement, la route d'Ella de celle d'Abel, le jeu d'Ella et le jeu d'Abel. *Joueurs ?* Peut-être. Au même jeu ? Non.

Le jeu d'Ella : un jeu majeur au sens de Bataille

À quoi joue donc Ella ? Pour répondre à cette question, nous allons brièvement aborder la définition d'un jeu chez trois philosophes du jeu, Huizinga, Jacques Henriot et Eugen Fink. Cela nous permettra d'introduire la notion de jeu majeur chez Bataille. Cet éclairage permettra de mieux saisir la radicalité du mouvement d'Ella, pour le comprendre comme un jeu majeur chez Bataille, ce qui différencie nettement de celui d'Abel, qui s'apparenterait à un jeu mineur au sens de Bataille. En résumé, nous proposons de considérer le parcours d'Ella comme sa mise en jeu dans un jeu majeur au sens de Bataille. Tandis que la dépendance aux jeux d'argent d'Abel l'apparenterait davantage à un jeu mineur.

Dans un article publié en 1951 dans la revue *Critique* (« Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux ? »), Bataille distingue deux sortes de jeu, le jeu mineur et le jeu majeur : « le jeu mineur seul est reconnu dans un monde où l'utile est souverain, non le jeu majeur ; pour cette raison, rien n'est moins familier à notre pensée que le jeu majeur, qui ne peut servir et où se manifeste la vérité profonde » (Bataille, 1951 : 118). Contrairement au jeu majeur, le jeu mineur « ne demande nullement la pleine révolte » (Bataille, 1951 : 116). C'est un jeu qui ne perturbe pas l'ordre des choses et le travail sérieux. C'est le jeu du « tourisme en troupe » comme l'appelle Bataille (*id.* : 117), où l'on emmène, en « troupe », en masse, les nombreux touristes jouer, sans que le monde de la production soit mis en danger. Pas de remise en cause de l'utile avec le tourisme de masse qui est, pour Bataille, une « immense abdication. » Tandis que « le joueur authentique est, au contraire, celui qui met *sa vie en jeu*, que le jeu véritable est celui qui pose la question de la vie et de la mort » (*id.* : 111). Une « mise en jeu » radicale de soi-même. De ce point de vue, le jeu d'argent « indique mal le sens » du jeu (*id.* : 108).

Au début du film, Ella semble percevoir le monde sous l'emprise de la technique, du calcul (on la montre attentive aux opérations de caisse) et finalement soumis à l'ennui du calcul. Si

l'on veut vivre dans un tel monde en refusant l'emprise du calcul, semble nous dire Marie Monge, soit on vole, comme Abel (au début du film, Abel vole l'argent de la caisse), soit on joue, comme Ella. Ella ne veut pas voler. Alors il est indispensable de redonner du jeu à la vie. Pour Bataille, sans cette agitation capricieuse due au jeu, on est condamné à une « existence sociale correcte et chargée de contrainte ou d'ennui » (*id.* : 109), ce qui représente la situation d'Ella telle que Marie Monge la dépeint au début du film.

Pouvoir jouer est le signe que l'on parvient à s'échapper des rouages d'un déterminisme mortifère, à introduire un *jeu* dans un mécanisme rigide, le mécanisme de la vie routinière, dans l'ennui du calcul. Ici, la métaphore mécanique du mot « jeu » permet d'introduire une analogie très intéressante analysée en détail par Jacques Henriot⁶. Le jeu d'un mécanisme est ce qui permet à une pièce mécanique de bouger. Pour Henriot, cette notion d'entre-deux, de distance intérieure, est centrale dans l'analyse du jeu. Il l'applique à l'individu qui joue en considérant que « le jeu tient à l'intervalle qui sépare le sujet de lui-même » (Henriot, 1969 : 95). Le jeu s'insinue entre l'individu et lui-même, entre son moi et son « je » : il exprime un *hiatus* qui oblige l'individu à agir pour être. De ce point de vue, pour Henriot, le jeu est une « poésie de l'action » (*id.* : 83). L'individu joue parce que « en lui-même "cela" joue » (*id.* : 93), parce qu'il y a du « jeu » dans l'être de l'humain (*id.* : 98). Il y a au centre de l'individu « quelque chose » d'instable qui « joue » (dans le sens mécanique) et que le jeu (dans le sens ludique) visibilise. L'être humain est « un être incapable par nature de coïncider avec lui-même » (*id.* : 98). Il y a comme un « trou » au centre de l'homme qui ne peut être bouché, une marge de flottement et d'incertitude qui empêche l'être humain de pouvoir être copié ou imité par un robot, aussi perfectionnés soient les algorithmes qui constituent ses programmes comportementaux.

Un robot ne pourra jamais « jouer » dans ce sens, même si on peut programmer une machine à exécuter parfaitement les règles du jeu. L'être humain est en un sens toujours en train de « dé-coïncider » d'avec lui-même⁷, ce qui est radicalement impossible à un robot. Relisant Pascal mais en inversant les conclusions pessimistes sur le jeu comme divertissement et donc fuite de soi, Henriot considère que le jeu est, non pas un divertissement au sens pascalien, mais ce qui est très exactement le mouvement de vie par lequel l'homme se fait. La création de soi passe par sa mise en jeu.

En jouant son « je », dans l'incertitude de l'errance, Ella se crée par liberté. Tandis qu'en jouant aux jeux d'argent, dans les variations infinies des combinaisons du hasard des cartes ou de la roulette, Abel se détruit par dépendance. Ainsi rien n'oppose plus le jeu d'Ella au jeu d'Abel que cette distance intérieure, constitutive du jeu d'Ella et absente du jeu d'Abel. Ella n'est pas dépendante du jeu d'argent, comme Abel l'est. Dans une scène intéressante du film, Abel croit qu'il a inoculé en Ella le virus du jeu : il lui dit que c'est comme une piqûre. Alors

⁶ Sur Jacques Henriot et la fécondité de sa réflexion sur le jeu, on pourra consulter la revue *Sciences du jeu* (<https://journals.openedition.org/sdj/>) et en particulier l'hommage du premier numéro <https://journals.openedition.org/sdj/195>

⁷ Nous reformulons ici Henriot en utilisant le terme « dé-coïncider » qui a été introduit par François Jullien dans son ouvrage *Dé-coïncidence. D'où viennent l'art et l'existence ?* (Grasset, 2017) et dans son cours public du 25 janvier 2017 : « quand les choses coïncident (...), qu'il n'y a plus de *jeu*, plus rien ne peut arriver (...), c'est mort » (http://www.bnf.fr/fr/evenements_et_culture/anx_conferences_2017/a.c_170125_philo.html)

que, pour Ella, c'est bien davantage le mouvement de recherche de sa souveraineté qui l'emporte sur l'addiction au jeu d'Abel.

Cette possibilité que le jeu instaure un nouveau rapport au monde et à soi est développée par Eugen Fink. Fink (1966) montre comment la philosophie platonicienne, en réduisant le jeu à une « copie » du « vrai » monde, a empêché de comprendre le rapport de l'homme au monde autrement que par un face à face statique. Sans jeu. Pas de création par jeu dans le monde de Platon. Tandis que, en pensant le jeu comme une activité qui « recolle » l'homme au monde, qui réunit l'homme et le monde (« symbole du monde », *sun-bolos* : réunir), on comprend que jouer installe un rapport dynamique profondément renouvelé entre soi et le monde. Un rapport de proximité dans lequel l'élan par lequel on s'engage dans le jeu va produire un accès à nous-même par la révélation de choses inattendues. Fink considère que, dans la vie de tous les jours, « nous vivons dans un curieux engourdissement et comme aveugles » (Fink, 1966 : 120), sans qu'aucune lumière ne vienne éclairer cette nuit de routine. Le monde se fait opaque, exactement comme pour Ella au début du film.

L'entrée dans le jeu vient nous donner l'impression de pouvoir sortir de l'opacité du monde car dans le jeu on va se sentir « plus proche de l'essentiel et de l'authentique » (Fink, 1966 : 121). Tout à coup, « quelque chose » va faire irruption, va venir trouer l'opacité du quotidien. Par « trou », nous entendons le « trou » interne évoqué plus haut, la dé-coïncidence qui caractérise l'homme par rapport au robot. Le jeu nous entraîne dans une « attitude esthétique » (Fink, 1966 : 75) vis-à-vis du monde, qui nous permet d'accéder à nous-mêmes.

En résumé, nous proposons de considérer qu'Ella : 1) joue à un jeu majeur ; 2) en jouant son « je » ; 3) en espérant (par ce jeu majeur avec son « je ») retrouver un monde vivable au-delà de l'opacité du monde qui l'aveugle. Le contraire d'Abel qui : 1) joue à un jeu mineur ; 2) sans se remettre en question ; 3) sans espérer changer le cours des choses. Le tableau ci-dessous résume notre proposition.

	Ella	Abel
Type de jeu selon Bataille	Jeu majeur	Jeu mineur
Mise en jeu / mise du jeu	Joue son « je »	Ne se remet pas en question
Résultat attendu du jeu	Espoir d'un monde redevenu vivable pour elle	N'espère pas de changement du monde pour lui

Éthique perfectionniste du jeu majeur

Passons maintenant à une autre tradition philosophique, le perfectionnisme moral, qui nous permettra d'éclairer la notion de jeu majeur chez Bataille par une perspective éthique. Le désir de ne pas « passer à côté de l'aventure » pour ne pas « manquer le truc », pour ne pas passer à côté d'une nouvelle création de soi a été la marque de la réflexion de Ralph Waldo Emerson. Pour Emerson, on doit faire confiance à soi-même, on doit obéir à ses élans très profonds car on perçoit dans ces élans une sorte d'appel à vivre autrement. Dans ces moments, on mobilise en soi une capacité à inventer un chemin inédit, sans pouvoir préjuger de l'issue de la route. Se suivre soi-même en se faisant confiance est le fondement du perfectionnisme, qui est une « approche de l'individualité comme expression » (Laugier, 2010 : 10). On pourrait donc

considérer que le jeu majeur au sens de Bataille, le « jeu avec le “je” » d’Ella, représente une voie du perfectionnisme moral, une fécondité pour l’accès à soi.

Du point de vue de l’éthique perfectionniste, la clé de cette fécondité vient de ce que la mesure de l’action n’est plus rapportée à une morale « extérieure » en surplomb, qui jugerait « bien » ou « mal » telle action en cours, mais relève d’un « vécu » intérieur dont les critères évaluatifs sont différents. Une piste personnelle. Qui revient, lorsqu’on entre dans le jeu, à alterner des moments d’activité et de passivité par rapport au jeu. On dirige son action puis on se laisse diriger par le jeu en devenant le *jouet du jeu*. Cette passivité est la clé de l’accès recherché à soi. Ainsi semble agir Ella, dont on se demande parfois pourquoi elle fait ce qu’elle fait alors que la raison ou une morale de surplomb lui enjoindraient de faire autrement. On ne comprend pas toujours ce qu’elle fait. On a envie de lui dire d’être, justement, moins passive par rapport aux événements. Mais cette passivité semble pour elle vitale. Ella accepte de devenir le jouet du jeu, et sa passivité est la clé de sa prise de décision. En n’agissant pas, elle agit⁸. En s’abandonnant au jeu qu’elle crée, elle se libère. Ainsi, dans le « jeu avec le “je” » apparaît la figure du maître et de l’esclave⁹. Ce qui revient à voir le jeu d’Ella – et par extension le jeu majeur de Bataille – comme une liturgie de la contingence. Le hasard des décisions en incertitude radicale devient une source de décision rationnelle. De ce point de vue, on voit poindre ici une piste possible pour l’élargissement de la théorie de la décision rationnelle aux situations d’incertitude radicale.

Mais ce mécanisme de mise en jeu de soi peut se gripper. Dans *Joueurs*, c’est Abel qui déclenche en Ella le mécanisme du mouvement, de l’élan. Du coup apparaît le problème d’Abel. Car pour Ella, se lancer et accepter de devenir le jouet d’un jeu pour accéder à elle-même revient à suivre la route d’Abel qui passe par le hasard des gains et des pertes. Au lieu de chercher à suivre sa piste, Ella va suivre la piste de l’argent aléatoire et en cela va devenir dépendante de la dépendance d’Abel. Dans les sous-sols des cercles clandestins, sa vie est tirée au sort des dés d’Abel. Aussi Ella ne devient pas le jouet du jeu mais le *jouet du hasard*. Les *risques* du jeu deviennent les risques du jeu d’argent, les risques du calcul. Des scènes fortes la montrent comme anesthésiée par les violentes secousses qu’elle subit à cause de cela. Car, si Ella reste protégée de la dimension addictive des jeux d’argent, Abel, lui doit payer des dettes de jeu importantes et se trouve poursuivi par les hommes de mains des banquiers des cercles clandestins. Commence alors l’aspect noir du film de Marie Monge, sur lequel les commentaires des critiques ont été unanimes. Autrement dit, la voie émersonienne se gripe à cause de l’argent. La déformation due à l’argent transforme la piste d’accès à soi en voie dangereuse car l’élan initial d’Ella devient enchâssé dans la dépendance d’Abel au jeu d’argent. Le jeu majeur de Bataille est enfoui sous la dispersion de l’argent et se dégrade en jeu mineur.

Ici apparaît quelque chose d’intéressant pour comprendre l’échec du jeu d’Ella, le manque de gratuité du jeu. Dans une réflexion sur les relations entre jeu et création, le philosophe et théologien François Euvé montre l’importance de la gratuité pour que le jeu puisse accomplir

⁸ Je remercie Laurent Bibard de m’avoir suggéré cette reformulation dans la discussion qui a suivi la présentation de mon texte au colloque de la SPSG.

⁹ Je remercie Monika Marczuk, codirectrice des cahiers Bataille, d’avoir attiré mon attention sur cette analogie.

son œuvre de création : le jeu ne « vise aucune fin extérieure à lui-même [et se] distingue à la fois de la nécessité et du hasard » (Euvé, 2000 : 354). Si le mouvement émersonien initial d'Ella revêt cet aspect de gratuité, son parasitage par l'argent, dû à la dépendance d'Abel aux jeux d'argent, le grippe fondamentalement. On voit poindre l'impact négatif de l'argent sur la démarche émersonienne, une corruption de l'élan de vie par l'argent. L'interprétation que nous faisons de *Joueurs* montre que le jeu majeur au sens de Bataille peut à tout instant être mis en danger et être dégradée en jeu mineur.

La question reste de savoir si et comment Ella aurait pu jouer son je(u) sans succomber au jeu d'Abel. Notre proposition est qu'il aurait fallu qu'Ella puisse « voir le visible » selon l'expression de Wittgenstein dans sa seconde philosophie (Chauviré, 2003), c'est-à-dire ait accès à ce qui est « là » mais qui nous échappe. Une manière de saisir ce qui est devant nous, en nous, mais que nous ne voyons pas, c'est-à-dire trouver de l'« extra-ordinaire » dans l'ordinaire, dans la vie de tous les jours. Voir le visible comme doté d'un jeu, le *jeu* du quotidien dans le sens à la fois du jeu mécanique d'une pièce et de la « mise en scène de la vie quotidienne » selon les termes d'Erving Goffman, c'est le voir comme un environnement non clos sur lui-même, non limité à une routine répétitive des mêmes gestes et des mêmes règles, non soumis à l'ennui du calcul ou du hasard calculé. Cette attitude dans la vie de tous les jours en desserre les contraintes et rouvre à l'étonnement devant le quotidien, et donc à l'enthousiasme, qui révèle sur le quotidien et sur soi-même des choses inattendues.

Le travail routinisé et répétitif semble opacifier l'accès au jeu du quotidien. La gestion rationalisée des tâches organisées peut devenir un facteur d'opacification, l'enfermement de ceux qui travaillent dans des formes de décision issues de différentes théorisations. Ella ne voit pas le jeu mais sent que ce monde-là – le monde qu'elle voit – n'est pas pour elle, n'est pas son vrai jeu. Pas le « je » qu'elle doit avoir pour vivre. Pas celui qu'elle est appelée à jouer. C'est cette opacité du visible qui est la raison pour laquelle elle décide de suivre Abel dans le monde du sous-sol pour espérer, par ce geste, pouvoir changer de jeu. Pour espérer « voir ». Pour voir ce qui s'y passe, pour voir ce qu'elle doit voir. Comme si le fait de plonger dans le sous-sol du monde visible, le sous-sol invisible du jeu, allait lui permettre de trouver enfin son « je » (son jeu dans le monde). Justement, Abel lui semble pouvoir lui apporter ce relief, par de l'« extra-ordinaire. » Mais ici la quête tourne mal, à cause de l'argent qui dégrade le jeu majeur en jeu mineur, et commence alors la descente aux enfers.

À la fin de *Joueurs*, Abel raconte à Ella qu'il a toujours été du côté des perdants. Pour lui, jouer veut dire gagner ou perdre de l'argent. Alors qu'Ella a mis son « je » en jeu. Finalement, les « joueurs » (titre du film) ne jouent pas au même jeu. Serait-ce la raison pour laquelle l'histoire d'amour (entre les « je ») n'aboutit pas ? Et qu'Ella repart seule ?

3. Conclusion

En suivant et analysant le film de Marie Monge, *Joueurs*, qui met en scène deux personnages, Abel et Ella, le premier prisonnier d'une addiction aux jeux d'argent dans les cercles clandestins des sous-sols parisiens, et la seconde cherchant à quitter la routine des calculs (elle tient la caisse dans le bistro de son père), nous avons proposé de considérer le parcours d'Ella comme un jeu majeur au sens de Bataille, et appelé le jeu majeur un « jeu avec le “je” ». Ce

qui nous a permis de présenter la notion de jeu majeur par un usage méthodologique de la fiction cinématographique en considérant *Joueurs* comme une introduction à la pensée de Bataille sur le jeu.

Cette interprétation du film par la notion de jeu majeur suggère une manière dont cette notion pourrait contribuer à élargir le champ des théories de la décision et des jeux aux situations pour lesquelles ces théories semblent incomplètes ou inadaptées. En effet, le film montre que le « jeu avec le “je” » est une attitude rationnelle face à l’incertitude existentielle. Une liturgie de la contingence devient la source de décisions rationnelles. Ainsi, la pensée de Bataille pourrait contribuer à une critique de la rationalité restreinte dans la théorie de la décision et la théorie des jeux, autant qu’à son extension à des situations pour lesquelles les théories de gestion actuelles n’ont pas été conçues. Paraphrasant Bertrand Saint-Sernin (1997), nous pourrions dire que la notion de jeu majeur chez Bataille « n’entend rien changer à la condition originaire des hommes mais elle s’ajoute aux instruments dont ils disposent déjà pour se guider dans leur navigation incertaine ».

Références

- Bataille G. (1951). « Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux ? », *Critique* 49, rééd. *Œuvres complètes, tome XII, Articles II 1950-1961*, Paris : Gallimard 1988, p. 100-125.
- Bataille G. (1956). *La part maudite, III. La souveraineté* in *Œuvres complètes, tome VIII*, Paris : Gallimard 1976.
- Brougère G. (2012). « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter *Jouer / Apprendre* en temps de *serious game* », *Australian Journal of French Studies*, 49(2), p. 117–129.
- Cavell S. (2010). *Le cinéma nous rend-il meilleur ?* Paris : Bayard.
- Cavell S. (2011). *Philosophie des salles obscures*, Paris : Flammarion.
- Chauviré C. (2003). *Voir le visible. La seconde philosophie de Wittgenstein*, Paris : Vrin.
- Clémot H. (2018). *Cinéthique*, Paris : Vrin.
- De Bruin B. (2010). *Explaining Games: The Epistemic Programme in Game Theory*, Dordrecht: Springer.
- De March F. (2015). « La part maudite : un « non savoir » économique ? » in Limousin C. & Poirier J., *La Part maudite de Georges Bataille : La dépense et l'excès*, Paris : Classiques Garnier, Série Littérature des XXe et XXIe siècles (124), p.119-134, (hal-01385179).
- De March F. (2022). « La notion de souveraineté chez Georges Bataille (1897-1962) éclaire-t-elle les suicides au travail ? », *Revue française de gestion*, 305, p. 79-101. <https://doi.org/10.3166/rfg.305.79-102>
- Diamond C. (2004). *L'esprit réaliste : Wittgenstein, la philosophie et l'esprit*, Paris : Puf.
- Domenach E. (2011). *Stanley Cavell, le cinéma et le scepticisme*, Paris : Puf.
- Euvé F. (2000). *Penser la création comme jeu*, Paris : Éditions du Cerf.
- Fink E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Henric J. (2016). « La valeur d'usage de Georges Bataille », *Artpress2*, 42, août/sept./oct./
- Henriot J. (1969). *Le jeu*, Paris : Puf.
- Huizinga J. (1951). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard.
- Laugier S. (dir.). (2010). *La voix et la vertu. Variétés du perfectionnisme moral*, Paris : Puf.
- Paltrinieri L. (2016). « Les *Critical Management Studies* entre microémancipation et utopie », *Travailler*, 36, p. 121-137. <https://doi.org/10.3917/trav.036.0121>
- Patroix I. (2018). « Avec qui joue-t-on le jeu ? L'émergence des profils professionnels en *escape room* », *The Conversation*, 20 février.
- Saint-Sernin B. (1997). *Entretiens nocturnes sur la théorie des jeux, la poésie et le nihilisme chrétien*, Bruxelles : Le Cri.
- Schmidt C. (2001). *La Théorie des jeux. Essai d'interprétation*, Paris, Puf.
- Taleb N. (2007). *Le cygne noir. La puissance de l'imprévisible*, Paris : Les Belles Lettres.