



Jeux gratuits en ligne et néo-surtravail.  
Problématisation dans le cadre de la critique  
matérialiste de l'économie politique.

Xavier Dupret

Novembre 2023

35.087 signes

« Sans l'hypothèse qu'un autre monde est possible, il n'y a pas de politique, il n'y a que la gestion administrative des hommes et des choses » (Ernst Bloch)

*Tout un chacun, dans sa vie de tous les jours, a déjà été mis en présence de jeux en ligne se présentant comme gratuits. A la faveur de cette mise à disposition d'une activité ludique, s'est organisée une filière économique structurée dont l'importance s'avèrera, d'évidence, croissante dans les années à venir. Cette analyse tentera de fournir une batterie de chiffres relatifs à ce phénomène apparu au début des années 2010. Sur la base de ces constats, on tentera de proposer une grille de lecture marxienne du phénomène.*

## *Description du phénomène*

A l'échelle mondiale, l'industrie du divertissement et des médias (D&M) a connu une impressionnante percée en 2021. Le secteur a connu une progression de son chiffre d'affaires avoisinant les 10,5%, soit près du double de la croissance économique mondiale cette même année (+6%). En chiffres absolus, les recettes du secteur sont passées de 2.120 milliards à 2.340 milliards de dollars en l'espace de douze mois. A l'intérieur du secteur, le segment correspondant aux jeux vidéo représentait, cette même année, un chiffre d'affaires de 215,6 milliards de dollars. Il devrait, d'ailleurs, atteindre les 323,5 milliards de dollars en 2026, ce qui correspond à une croissance annuelle de 8,5%. Ces chiffres plaçaient, il y a deux ans, le jeu en troisième position des productions D&M consommées à l'échelle mondiale<sup>1</sup>.

S'il est vrai qu'à l'intérieur du monde intellectuel, « l'historien est le prophète du passé » (Hegel), il semble en revanche que les cabinets d'audit soient devenus les pythies du très court terme puisqu'en 2022, PricewaterhouseCoopers (PwC) tempérerait l'enthousiasme qu'il affichait un an auparavant au sujet de l'avenir du secteur D&M, en établissant notamment que les revenus du secteur avaient augmenté de 5,4 % en 2022, pour atteindre les 2.320 milliards de dollars américains. Cela représentait une impressionnante diminution par rapport au taux de croissance de 10,5 % enregistré en 2021. La morosité semblait avoir subitement gagné ce membre du Big Four, décidément devenu bien cyclothymique, lorsqu'il estimait cette fois que le taux de croissance de la filière D&M diminuera de sorte qu'à l'horizon 2027, les revenus n'augmenteront plus que de 2,8% par rapport à 2026. A ce moment, la croissance du secteur sera inférieur à celle de l'économie mondiale telle qu'appréhendée par le Fonds monétaire international (3,1%). On ne se montrera cependant pas inutilement sévère avec PwC. En effet, en ce qui concerne le jeu, la tendance à la progression constatée en 2021 reste d'actualité en 2022<sup>2</sup>. Les chiffres sont clairs.

La filière vidéoludique s'affirmera de plus en plus comme le pilier de l'industrie D&M. C'est ainsi que les revenus totaux des jeux devraient passer de 227 milliards de dollars américains en 2023 à 312 milliards de dollars américains en 2027, ce qui représente un taux de croissance annuel de 7,9%. C'est là un niveau de performance très supérieur au taux de croissance de l'économie mondiale. Cet engouement se traduira par des rentrées publicitaires en hausse. Ces dernières devraient quasiment doubler de 2022 à 2027.

Signe de la vitalité du jeu dans les productions D&M, les jeux vidéo sont en passe de devenir une source d'inspiration essentielle pour la création de films à succès. En 2022, les productions cinématographiques basées sur la propriété intellectuelle des jeux ont, en effet, connu une année faste au box-office en Amérique du Nord avec Sonic (Paramount) et Uncharted (Sony). Cette année, Super Mario Bros, une coproduction d'Illumination Entertainment et de Nintendo, est devenu le premier film dérivé de la propriété intellectuelle

---

<sup>1</sup> PricewaterhouseCoopers, Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026, juin 2022.

<sup>2</sup> PricewaterhouseCoopers, Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027, mai 2023.

d'un jeu à rapporter plus d'un milliard de dollars au box-office mondial. Il figure déjà dans le top 20 des films les plus rentables de tous les temps. Voilà qui explique pourquoi Netflix a déjà planifié la réalisation de cinq films dérivés de franchise de jeux vidéo pour 2024.

La dissémination du jeu dans la vie quotidienne revêt un aspect multidimensionnel dont les aspects à proprement parler socio-économiques, c'est-à-dire en tant que les phénomènes économiques sont « nichés dans la société et la culture et que la notion de pouvoir doit se voir accorder un rôle central dans toute théorie »<sup>3</sup>, doivent encore être appréhendées au mieux. Ainsi en va-t-il des notions de gratuité et de don, lesquelles connaissent un bouleversement du fait de l'apparition d'un juteux business basé sur l'offre de jeux gratuits en ligne.

### ***Marchandisation du gratuit et accumulation de capital***

Les jeux gratuits, également dénommé dans le jargon « free to play », que l'on pourrait traduire par « gratuit pour jouer » ont le vent en poupe. Le succès de ce type d'offres pourrait sans doute préfigurer un modèle commercial *sui generis* dominant dans les années à venir. Une des raisons du succès grandissant des formules *free to play* réside dans un accès, au départ, gratuit ainsi que dans un caractère multi-plateforme permettant de fonctionner aussi bien de manière spécifique sur Meta que de manière transversale sur les plateformes mobiles iOS et Android.

C'est à partir de 2009 que cette forme de jeu a pris son envol avec la naissance d'*Angry Birds*. Développé par la firme finlandaise Rovio Entertainment Oyj, *Angry Birds* va débiter sa fulgurante ascension à partir de 2010 sur l'App Store du Royaume-Uni, soit le magasin d'applications géré par l'équipe Apple dans la Cité de Westminster. Par la suite, en février 2012, le réseau Facebook va adopter le jeu, ce qui va largement contribuer à sa popularité. Dix ans plus tard, *Angry Birds* comptait plus de 5 milliards de téléchargements, toutes plateformes confondues. Ce succès jamais démenti ne pouvait qu'aiguiser les appétits des majors du secteur. C'est ainsi qu'en avril de cette année, le géant Sega a annoncé qu'il rachetait Rovio pour un milliard de dollars<sup>4</sup>. Dans le même ordre d'idées, la *success story* du studio britannique King (dont le domicile fiscal a entretemps été déménagé à Dublin, optimisation fiscale oblige) et de son produit phare, le jeu *Candy Crush Saga*, sont également emblématiques de la déferlante *free to play*. Le modèle économique de *Candy Crush Saga* consiste à « offrir » un nombre limité de vies gratuites aux joueurs, quitte à eux d'en acheter de nouvelles s'ils ne désirent pas attendre des heures pour en recevoir de nouvelles.

En tout chose, la binarité est mauvaise conseillère et cela, le studio *King* l'a bien compris puisque 70% des joueurs qui sont allés jusqu'au bout du jeu n'ont pas déboursé un centime<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Etzioni, Amitai, *Founding A New Socioeconomics in Challenge*, vol.29, n°5, pp13-17.

<sup>4</sup> Wall Street Journal, *Sega Nears Deal for 'Angry Birds' Mobile Game Maker*, édition mise en ligne du 14 avril 2023.

<sup>5</sup> The Guardian, *Candy Crush Saga: « 70% of the people on the last level haven't paid anything »*, édition mise en ligne du 10 septembre 2013.

C'est ici que le *business model* de *Candy Crush Saga* s'avère particulièrement ingénieux puisque l'utilisation de la version en mode gratuit du jeu se caractérise par le recours intensif à la publicité. Avec *Candy Crush Saga*, le studio King s'est affirmé comme leader incontesté du modèle «freemium», dans lequel l'accès au jeu n'est que partiellement gratuit puisque s'ils désirent améliorer leurs performances, les joueurs devront dépenser de l'argent ou regarder des publicités.

En novembre 2015, Activision Blizzard, le géant états-unien du jeu vidéo, annonçait qu'il se portait acquéreur du studio King pour la somme, plutôt rondelette, de 5,9 milliards de dollars (5,4 milliards d'euros de l'époque)<sup>6</sup>. Le jeu en valait la chandelle puisque *Candy Crush* a dégagé des revenus pour un montant total de 20 milliards de dollars de 2012 à 2023<sup>7</sup>.

A ce stade du développement, on peut raisonnablement émettre l'hypothèse que la réussite tant de *Candy Crush* que d'*Angry Birds* procède d'un subtil brouillage de la délimitation entre deux catégories de jeux en ligne, à savoir le *casual game* et l'*advertising game*. Pour fixer les notions, le *casual game* désigne un jeu vidéo occasionnel destiné à un public de masse (contrairement au *hardcore game*). Ils se caractérisent par des règles de jeu plus simples, des sessions plus courtes et nécessitent l'acquisition d'un nombre plus limité de compétences. Pour leur part, l'*advertising game* renvoie à l'intégration de la publicité dans les jeux vidéo. Il existe deux grandes catégories de publicité dans les jeux vidéo : la publicité dans les jeux et les jeux publicitaires. La publicité dans le jeu montre des publicités au joueur alors que les jeux publicitaires renvoient à un type de jeu créé spécialement pour servir de publicité à une marque ou un produit.

La combinaison de ces deux modèles permet d'une part, d'attirer une masse importante de joueurs en raison de la gratuité d'accès au jeu. Des services payants permettent, comme nous l'avons vu, de maximiser l'expérience ludique et donnent lieu à des transactions d'un faible montant. C'est là une première source de profits. Cet élément de mutualisation pose un premier défi théorique quant à la nature de l'accumulation à laquelle donne lieu la généralisation des jeux gratuits en ligne. La formation d'un profit à partir de micro-transactions rendues possibles par la présence d'un grand nombre de consommateurs attirés par une dimension de gratuité pose la question de la mutualisation des gains réalisés par les studios de jeu. En effet, sans cette immense foule de joueurs-consommateurs passifs limitant leur participation aux éléments gratuits du dispositif de jeu, les coûts de transaction offerts aux joueurs plus engagés ne pourraient être aussi faibles.

Partant, c'est toute la rentabilité de ce modèle d'affaires qui serait fragilisée. En rigueur des termes, on peut légitimement s'interroger sur la possibilité de faire bénéficier à l'immense majorité des joueurs se cantonnant exclusivement à la formule « free to play » des profits résultant de leur participation collective au jeu. En effet, d'un point de vue microéconomique,

---

<sup>6</sup> Capital, Activision s'offre King Digital, le créateur de *Candy Crush*, édition mise en ligne le 3 novembre 2015.

<sup>7</sup> Sunday Times, *Candy Crush Saga*: mobile game hits \$20bn in revenue, édition mise en ligne du 2 octobre 2023.

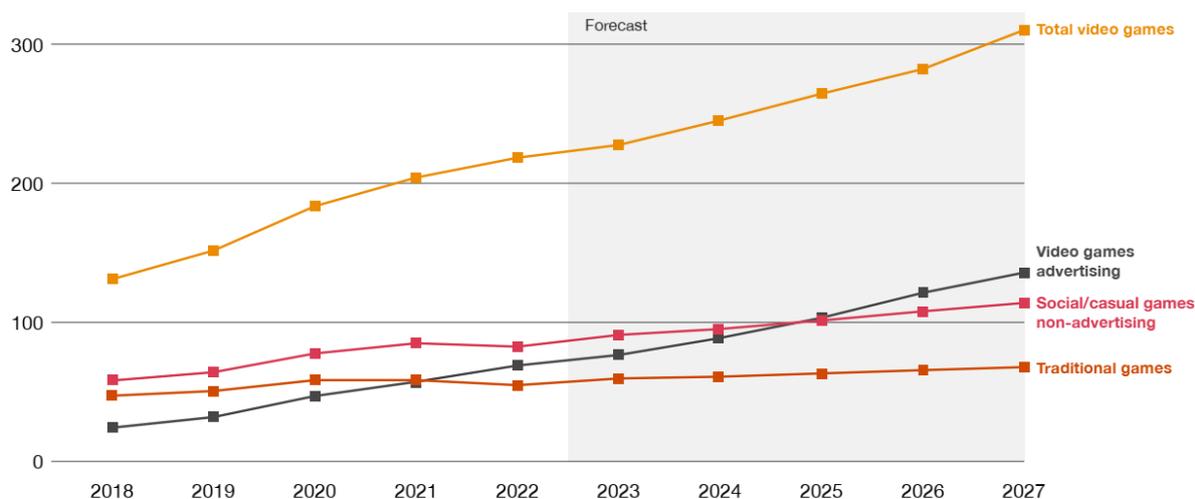
puisque'il n'y a pas eu de transaction monétaire résultant du fait d'entrer dans le jeu, ce segment ne donne pas lieu à la formation de bénéfiques. Mais, en revanche, sans ce dernier, le nombre fait défaut qui permet les économies d'échelle se transformant en faibles transactions génératrices de profits.

L'atomisation des consommateurs de ce type de jeux (il n'existe, en effet, pas de syndicats de *free players* de Candy Crush sur Meta pour faire plier les studios King) ne permet guère évidemment d'inverser ce rapport de forces mais cet état de fait n'autorise nullement à considérer comme allant de soi, d'un point de vue économique, une configuration faisant reposer la formation d'un profit sur un pur rapport de forces déséquilibré à l'avantage d'une partie. On prendra également soin de poser, au passage, que le développement de jeux publicitaires pose la question du partage de leurs données personnelles par les utilisateurs de jeux. Ces millions de clicks constituent une précieuse activité, donnant lieu après coup à des échanges marchands que l'on peut questionner du point de vue de leur nature. De nos jours, les données des utilisateurs sont devenues des actifs incorporels dans la mesure où elles permettent la constitution d'importantes sources de revenus pour les entreprises. Ces données constituent, dorénavant, l'objet de contrats de transfert, qui ne sont ni plus ni moins que des contrats de vente puisqu'ils équivalent à un transfert de propriété à titre onéreux. Là encore, on peut se demander si une partie des profits générés par cette activité en ligne ne doit pas revenir aux utilisateurs du net.

Pour poser ce type de questionnements, il faut naturellement dépasser le petit récit atomisant du retour kantien (de facto, néolibéral) du Sujet (très importante, la majuscule) fort prisé dans les écoles de management depuis le tournant des années 1980 pour entrevoir que les nécessités de la socialisation obligent, au sens le plus littéral du terme, des individus à entrer dans la ronde des échanges numériques, sous peine de marginalisation sans jamais avoir rien décidé du tout à aucune moment donné. A moins de choisir de vivre en pure autarcie dans une ZAD en Papouasie-Nouvelle-Guinée, personne n'a le choix. Pour être intégré à la société, il faut avoir accès à Internet.

L'existence de réglementations visant à la protection de la vie privée change fort peu de choses à cette impuissance structurelle des individus devant des plateformes, dont l'apparente légèreté d'usage suppose, en amont, une importante infrastructure capitalistique. Si un utilisateur refuse, d'ailleurs, les cookies sur un site gratuit, il peut se voir proposer un accès restreint aux contenus. De surcroît, sa navigation sera moins fluide. Ses identifiants et mots de passe ne seront pas mémorisés. Aucun pop-up ne viendra lui rappeler de valider, par exemple, un panier en cours. De surcroît, il sera, malgré tout, la cible de publicités qui, faute de personnalisation, ne lui conviendront pas et finiront par le déranger. Avant d'entrer dans le vif du sujet, on précisera que ces questions renvoient, par-delà, l'indiscutable plaisir de la spéculation intellectuelle à de vrais enjeux économiques, comme le prouve le graphique suivant relatif au chiffre d'affaires du secteur du jeu vidéo dans le monde.

## Chiffre d'affaires des jeux vidéo dans le monde en dollars (2018-2027)



Source : PricewaterhouseCoopers, Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027, mai 2023, p.11.

A l'horizon 2027, le secteur du jeu vidéo pèsera un peu plus de 300 milliards à l'échelle mondiale. C'est un doublement par rapport aux chiffres de 2018. A cette époque, le jeu vidéo traditionnel faisait jeu, somme toute, égal avec les *casual games* aux alentours des 50 milliards de dollars. L'*advertising game* faisait, en comparaison, pâle figure avec une dizaine de milliards de dollars. Dans le scénario de PricewaterhouseCoopers, en à peine une décennie, cette hiérarchie sera complètement bouleversée. En 2027, l'*advertising game* et le *casual gaming* représenteront, respectivement un chiffre d'affaires mondial de 120 milliards de dollars et de 105 milliards (donc 225 milliards au total). Autrement dit, dans 4 ans, les  $\frac{3}{4}$  du chiffre d'affaires du jeu vidéo seront le fait d'activités de jeu gratuites en ligne. A partir de 2023, le jeu vidéo traditionnel présentera un chiffre d'affaires stagnant au niveau de 75 milliards de dollars.

En affichant un chiffre d'affaires de 330 milliards si le secteur du jeu vidéo était un pays, il se classerait à la 45<sup>ème</sup> place de la puissance économique mondiale. Bien entendu, on ne peut décemment décréter que les  $\frac{3}{4}$  de ce montant correspondent à une forme de spoliation sans approfondissement théorique. C'est précisément ce à quoi va s'atteler le point qui suit.

### ***Surtravail et profit***

L'émergence des nouvelles technologies de l'information de la communication a servi de vecteur à un intense travail de nature idéologique. Rappelons-nous les débuts d'Internet. L'économie virtuelle allait partout imposer dans le monde. C'en serait alors fini des rapports sociaux de production de l'ère industrielle. De nouvelles normes d'emploi émergeraient tant et si bien que les syndicats et la lutte des classes seraient bientôt dépassés.

En réponse aux thuriféraires de la thèse de la « dématérialisation » de l'économie, on commencera par faire observer que cette dernière suppose un substrat profondément matériel,

dans la droite ligne de l'ère industrielle (dont la disparition relève clairement de l'ordre du mythe), constitué d'un réseau de câbles sous-marins pour une longueur totale de 1,3 million de kilomètres, soit plus de trois fois la distance entre la Lune et la Terre et dont la fragilité croissante inquiète les techniciens du secteur. D'un point de vue marxiste, cette réponse est évidemment insuffisante car elle correspond à une posture de matérialisme vulgaire, laquelle ne permet pas de démontrer la persistance des rapports sociaux de production de l'ère industrielle. Il s'agit pourtant là de la pointe d'une analyse qui voudrait se situer dans la ligne d'un retour fructueux à Marx.

Pour produire une approche de ce type, on prendra soin de mobiliser le concept de surtravail. Ce dernier semble avoir donné récemment lieu à une série de malentendus dans les médias mainstream, ceux-là même qui se montrent, tout soucieux de cohérence logique mise à part, radicalement opposés à toute forme de radicalité face à la « dramatique montée des extrêmes » (air connu). On ne peut, en effet, tenir pour acquis que Marx n'a fait que populariser le thème de la lutte des classes<sup>8</sup>. En effet, Marx assigne à la lutte des classes un caractère structurel (c'est-à-dire transhistorique) en affirmant que « l'histoire de toute société jusqu'à nos jours n'a été que l'histoire de luttes de classes. Homme libre et esclave, patricien et plébéien, baron et serf, maître de jurande et compagnon, bref oppresseurs et opprimés, en opposition constante, ont mené une lutte ininterrompue, tantôt ouverte, tantôt dissimulée, une lutte qui finissait toujours soit par une transformation révolutionnaire de la société tout entière, soit par la disparition des deux classes en lutte » (Le Manifeste, 1848). Le contraste avec les penseurs libéraux qui ont déjà utilisé le concept de lutte des classes avant lui est saisissant.

C'est que contrairement à Marx, ils n'ont pas mobilisé l'équivalent du concept marxiste de mode de production pour articuler les luttes politiques caractéristiques d'une époque avec la technologie dominante propre à cette dernière. Il s'agit, d'ailleurs, là d'un développement de la pensée marxienne bien antérieur à la « Critique de l'économie politique » (1859) dans lequel le concept de mode de production est avancé *expressis verbis* dans une citation restée célèbre (« Le mode de production de la vie matérielle conditionne le processus de vie social, politique et intellectuel en général. Ce n'est pas la conscience des hommes qui détermine leur être; c'est inversement leur être social qui détermine leur conscience »). Il suffit, pour s'en convaincre, de feuilleter les pages de « Misère de la Philosophie » (1847) lorsque Marx réfute les thèses de Proudhon: « Les rapports sociaux sont intimement liés aux forces productives. En acquérant de nouvelles forces productives, les hommes changent leur mode de production, et en changeant le mode de production, la manière de gagner leur vie, ils changent tous leurs rapports sociaux. Le moulin à bras vous donnera la société avec le suzerain; le moulin à vapeur, la société avec le capitalisme industriel ».

---

<sup>8</sup> Ecouter à ce sujet Questions de Principes, l'excellent podcast de Bertrand Henne sur la Première consacré à la lutte des classes, 22 août 2023. Url: <https://www.rtf.be/article/questions-de-principes-que-represente-reellement-la-lutte-des-classes-11243842>. Date de consultation: 30 octobre 2023.

Au passage, on notera que la théorie marxiste propose bel et bien une théorie de la domination sans pour autant privilégier unilatéralement les versants objectif ou subjectif du phénomène. Pour Marx, une dimension d'*agency* caractérise la domination dans un moment d'exposition descriptive. Elle correspond à une réalité de commandement (et potentiellement, de résistance) ne renvoyant pas exclusivement aux registres de la contrainte ou de la hiérarchie<sup>9</sup>. En revanche, d'un point de vue de plus clairement explicatif, Marx acte, du fait, que ces relations de domination sont établies « dans le cadre de structures sociales relativement stables. Ces dernières contribuent à la production et à la reproduction des rapports de classe – dans le capitalisme, les rapports entre la classe des prolétaires et celle des capitalistes. L'originalité de Marx est indéniablement d'avoir ainsi fait remonter les rapports de subordination et de contrainte entre individus à des rapports sociaux clivant le monde social entre classes dominantes et classes dominées. Mais elle tient également au fait qu'il a souligné que la production et la reproduction de ces rapports sociaux de domination dépendaient de toute une panoplie de mécanismes économiques, de processus de division du travail et de dispositifs technologiques dont les effets se déploient au niveau des interactions singulières »<sup>10</sup>.

Le mécanisme central de la domination sociale, et, d'ailleurs, pas spécifique du capitalisme, consiste à prélever un surplus destiné à assurer la subsistance du détenteur des moyens de production. Et Marx d'affirmer sans aucune ambiguïté que « le capital n'a point inventé le surtravail. Partout où une partie de la société possède le monopole des moyens de production, le travailleur, libre ou non, est forcé d'ajouter au temps de travail nécessaire à son propre entretien un surplus destiné à produire la subsistance du possesseur des moyens de production. Que ce propriétaire soit [propriétaire terrien<sup>11</sup>] athénien, théocrate étrusque, citoyen romain, baron normand, maître d'esclaves américain, boyard valaque, seigneur foncier ou capitaliste moderne, peu importe ! »<sup>12</sup>.

Ce passage du *Capital* s'avère utile pour envisager les thèses se développant depuis une dizaine d'années au sujet de « la théorie du néo-surtravail »<sup>13</sup>. Cette dernière vise à appréhender la manière dont le « travail du client » accompagnant la fourniture d'un service s'avère source de valeur d'échange et partant, de plus-value. Individuellement, nous sommes

---

<sup>9</sup> Lire à ce sujet le très éclairant ouvrage du sociologue marxiste franco-belge Bouquin Stephen, *La valse des écrous*, Ed.Syllepse, Paris, 2006. Ou encore Postone, Moishe, *Time, Labor, and Social Domination: A Reinterpretation of Marx's Critical Theory*. Cambridge University Press, Cambridge (UK), 2008.

<sup>10</sup> Renault, Emmanuel. « Comment Marx se réfère-t-il au travail et à la domination ? », *Actuel Marx*, vol. 49, no. 1, 2011, p.18.

<sup>11</sup> *καλὸς κἀγαθός* (*kalos kagatos*) dans le texte original de Marx.

<sup>12</sup> *Le Capital*, Livre premier (« Le développement de la production capitaliste »), III<sup>e</sup> section: « La production de la plus-value absolue », chapitre X: « La journée de travail », point 2 (« Le Capital affamé de surtravail. Boyard et fabricant »).

<sup>13</sup> Tiffon, Guillaume, *La mise au travail des clients*, *Economica*, coll. Études sociologiques, Paris, 2013.

confrontés au néo-surtravail au quotidien. Par exemple, le client d'une banque qui réalise des opérations via le PC Banking ou son application *smartphone* effectue le travail d'un employé de banque et le remplace gratuitement.

Le fonctionnement des jeux gratuits en ligne permet d'observer la mise en œuvre d'une forme de mise au travail gratuite des joueurs-clients. Fournir gratuitement des *data* à des entités privées, c'est, dans le cas de l'*advertising game*, réaliser un précieux travail d'étude marketing gratuit pour le compte d'entreprises privées, tout comme utiliser en masse une application de jeu gratuite et par là-même garantir les économies d'échelle lui garantissant la possibilité de ponctionner des transactions de faible niveau en échange d'un *upgrading* du service offert. Evidemment, si l'on ne se focalise que sur l'aspect individuel de ces échanges, on se prive d'intégrer un pan aussi fondamental qu'important du raisonnement scientifique moderne, à partir de la seconde moitié du XVIII<sup>ème</sup> siècle, caractérisé par le développement des probabilités en statistique et de l'exploitation de la loi des grands nombres. Notons bien qu'il s'agit là un outillage globalement mieux maîtrisé par les entreprises dans leur fonctionnement quotidien que par les faiseurs d'opinion, le plus souvent des littéraires du philosophe au journaliste. Dès lors, on comprendra aisément pourquoi la problématique du néo-surtravail percole péniblement dans le débat public.

Ce constat une fois posé, nous n'en avons pas terminé avec la notion de néo-surtravail dans la mesure où il n'est pas clair que « les observations qui s'accumulent et soulignent le phénomène de délégation d'une part croissante des tâches vers le client, suggèrent (...) une mutation (et laquelle) du capitalisme »<sup>14</sup>. Le risque est, en effet, grand, à force de voir du travail partout, quitte à occulter la dimension de l'échange correspondant aux actes d'achat ou de vente. Il ne viendrait, par exemple, à l'esprit de personne que le commerce de libre service, qui est déjà fort ancien, correspond à une forme de surtravail du client. Néanmoins, en faisant déambuler ce dernier sur une plus grande superficie que l'épicerie traditionnelle de façon à ce qu'il remplisse son panier lui-même, il est mis au travail de façon à remplacer fonctionnellement l'épicier. Du point de vue de la construction sociale de la consommation, il apparaît que « le libre-service a contribué à désintriquer l'espace de la boutique des relations sociales de voisinage, et, d'autre part, la boutique a été coupée des réseaux locaux d'approvisionnement pour se connecter à des réseaux de distribution de longue distance fournissant des produits emballés et porteurs d'une marque. La boutique apparaît alors comme un point nodal du réagencement des relations marchandes par la marque et le marketing, comme une pièce essentielle de la construction d'une nouvelle culture de consommation »<sup>15</sup>.

Autrement dit, quand bien même le client effectue des tâches autrefois intégrées dans le procès de production du service, cette mutation propre à l'organisation du *self service*

---

<sup>14</sup> Giry, Benoit, « À propos de la théorie du néo-surtravail » in Revue de la régulation [Revue en ligne], 17 | 1er semestre / printemps 2015. Date de mise en ligne : 30 juin 2015. Date de consultation: 31 octobre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/regulation/11352>.

<sup>15</sup> Grandclément, Catherine. «Le libre-service à ses origines : mettre au travail ou construire le consommateur?» in *Entreprises et histoire*, vol. 64, n° 3, 2011, pp. 64-75.

n'annule pas l'existence dans cette filière de l'économie d'une division du travail profondément enracinée dans le rapport social de production salarial propre au mode de production capitaliste.

On notera avec intérêt qu'on se trouve bien dans le même cas de figures avec les jeux gratuits en ligne. Le studio King, par exemple, emploie près de 2.000 travailleurs dans des studios de jeux à Stockholm, Malmö, Londres, Barcelone et Berlin, ainsi que dans des bureaux à San Francisco, New York et Malte<sup>16</sup>. A y regarder de plus près, cette firme n'a manifestement rien de bien post-salarial. On n'évitera cependant d'accorder une valeur trop déterminante à ce seul critère car le fait qu'à partir de la gratuité d'un service offert, un profit puisse, en raison d'une maîtrise de haut niveau de l'outil statistique et/ou de la captation de données numériques, être délégué au bénéfice d'une firme privée ne peut qu'interpeller. Il y a, certes, bien là, comme nous l'avons démontré, un travail qui est objectivement fourni à titre gracieux par la plus grande partie de la clientèle. Pour autant, on n'en conclura pas trop rapidement à un dépassement du capitalisme contemporain (dont la maturation s'est étendue sur un siècle entre la fin du XVIIIème siècle et celle du XIXème) reposant sur un trépied associant propriété privée des moyens de production, rapport salarial comme rapport social de production central et production industrielle de masse.

De ce point de vue, des câbles sous-marins pour une longueur au total de plus d'un million de kilomètres ne relèvent pas du tout de l'ordre du détail. Cet impressionnant déploiement infrastructurel correspond à la manifestation d'un niveau de développement des forces productives reposant sur un fort élément d'accumulation de capital constant et d'alourdissement de la composition organique du capital.

Dans la continuité des classiques (Ricardo, en particulier) mais aussi en rupture avec ces derniers, Marx pose au départ de la formation de la valeur une forme particulière de travail, à savoir du « temps de travail coagulé », c'est-à-dire du travail humain général indifférent aux particularités des individus qui « apparaissent bien plutôt comme de simples organes du travail »<sup>17</sup>. Par conséquent, c'est le capital que l'on trouve, en dernière instance, au cœur du rapport salarial en tant que mode de production d'une grande originalité historique puisque basé sur une radicale séparation entre le producteur direct et les moyens de production et de subsistance combinant à la fois expropriation de l'outil productif « mais aussi de la maîtrise des conditions matérielles, organisationnelles, intellectuelles du processus de production et de travail »<sup>18</sup>. Ces développements ne nous conduisent pas à conclure que le néo-surtravail est une forme particulière de surtravail dans la mesure où le capital constant comme travail

---

<sup>16</sup> King, About Us, Url: <https://careers.king.com/about-us/>. Date de consultation: 28 octobre 2023.

<sup>17</sup> Karl Marx (1859), Contribution à la critique de l'économie politique, Éditions sociales, Paris, 1972, p.24. (Pour le lecteur cherchant la citation dans une version en ligne du texte, voir Livre Premier: « Du Capital ». Première section: « Le Capital en général ». Chapitre premier: « La Marchandise »).

<sup>18</sup> Bihr Alain. Recension de l'ouvrage de Robert Castel, « Les Métamorphoses de la question sociale. Une chronique du salariat », Paris, Fayard, 1995 in *Raison présente*, n°116, 4ème trimestre 1995, Justice et droits. P.149.

coagulé équivaut en fin de compte à des formes d'institutionnalisation du travail variables selon les désidératas fonctionnels à l'accumulation du capital.

A l'exception donc de la frange minoritaire de la population qui possède l'essentiel du patrimoine d'une société capitaliste, plus ou moins tout le monde doit, accumulation oblige, surtravailler d'une manière ou d'une autre, peu important, au demeurant, les conditions formelles que revêt cette nécessité, tant productive que reproductive. Après tout, si « les 50% des Français les mieux lotis possèdent 92% du patrimoine en France (actifs immobiliers, financiers, professionnels) »<sup>19</sup>, cela signifie qu'en réalité, 60 à 75% des ménages en possèdent une fraction, allant d'à peu près rien à finalement pas grand-chose. Le surtravail est le lot de la majorité de cette fraction de la population, que dans la meilleure littérature politologique, on qualifie de « Peuple » (dans ce cas, la majuscule se justifie pleinement)<sup>20</sup>.

Fort logiquement, dès lors que la mobilisation du concept de « temps de travail coagulé » dans son acception la plus classiquement marxienne permet de penser une telle extension du registre du surtravail, on doit, tout en reconnaissant une extraction croissante de valeur à partir de la clientèle, poser que cette tendance ne traduit pas spécialement une bifurcation majeure du capitalisme. Certes, le thème de la « rentiarisation » de nos économies comme cause de gains de productivité en baisse, d'un endettement de plus en plus important et d'une forte progression des inégalités est à la mode depuis qu'une plume célèbre du Financial Times a fait paraître un article défendant cette thèse<sup>21</sup>. Celle-ci soutient, dans le concret, que les aides accordées par les banques centrales aux marchés et au capital monopolistique ont, à partir de la Grande Récession de 2007-2009, permis aux individus et aux entreprises bien positionnés d'extorquer une grande partie de cette rente au détriment de tous les autres acteurs.

Cette thèse ne se vérifie pas factuellement puisque l'affaiblissement des gains de productivité s'avère beaucoup plus directement liée à un niveau d'investissement en berne et, partant, à une rentabilité du capital en baisse qu'à une forme de progression des comportements rentiers. En effet, « le plus fort ralentissement du progrès de la productivité aux Etats-Unis a commencé après 2000, alors que les investissements dans les secteurs productifs ainsi que l'activité ont diminué. C'est une chute de la rentabilité globale du capital américain qui conduit la dynamique plutôt qu'un changement de pouvoir de marché monopolistique »<sup>22</sup>.

---

<sup>19</sup> La Tribune, Patrimoine : des écarts vertigineux entre les riches et les pauvres en France, édition mise en ligne du 25 janvier 2023.

<sup>20</sup> Par exemple, Mouffe, Chantal, *For a Left Populism*, Verso, London-New York, 2018.

<sup>21</sup> Financial Times, *Why rigged capitalism is damaging liberal democracy*, Martin Wolf, édition mise en ligne du 18 septembre 2019.

<sup>22</sup> Roberts, Michael, «Une économie visant la rente?» sur le site A l'Encontre, la Brèche [en ligne], 4 octobre 2019, Url: <https://alencontre.org/economie/economie-debat-une-economie-visant-la-rente.html>. Date de consultation: 17 octobre 2023.

Sur cette base, on peut statuer que les comparaisons à la mode entre les développements du capitalisme contemporain dans le secteur des NTIC avec le Moyen Âge s'avèrent banales. Si en tant que clients appartenant à la classe (majoritaire) des dépossédés face à celle (minoritaire) des possédants, nous sommes contraints de fournir un surtravail gratuit, que nous jouions sur Internet ou gérons nos comptes via une application, c'est parce que fondamentalement face au pouvoir du capital, nous sommes atomisés. Cet état de choses ne nous renvoie pas nécessairement au mode de production féodal.

Pour réaliser ses ambitions, le Capital nous veut faibles, divisés, morcelés, individualisés face à son emprise et son pouvoir de commandement. C'est ainsi qu'à l'issue de la Révolution française, alors que la bourgeoisie proclamait l'intérêt général comme seule base légitime de l'action publique, la loi Le Chapelier adoptée en 1791 prohibait les groupements professionnels « au nom de l'intérêt général » en centrant son attaque sur les syndicats ouvriers. Toutes les conquêtes émancipatrices de la deuxième moitié du XIXème siècle et du XXème se réaliseront, d'ailleurs, contre ce coup d'Etat de la bourgeoisie et l'intérêt général comme justification idéologique. Il en résultera l'émergence d'une deuxième génération de droits fondamentaux à caractère économique, social et culturel (droit au travail, au logement, à la santé, à la sécurité sociale, droit de grève...).

Par contraste avec ces conquêtes, l'immense régression sociale dans laquelle sombrent nos sociétés pourrait donner l'illusion d'un retour à un mythique Âge des Ténèbres. Ce narratif démobilisateur n'est, en tout état de cause, nullement confirmé par l'étude matérialiste de l'histoire du capitalisme et de ses mécanismes d'accumulation.

Dossier provisoirement clos...