

JEAN-PIERRE ETIENVRE, *La métaphore du jeu et la vie politique : de l'image au modèle*, in «Annali dell'Istituto storico italo-germanico in Trento» (ISSN: 0392-0011), 15 (1989), pp. 151-159.

Url: <https://heyjoe.fbk.eu/index.php/anisig>

Questo articolo è stato digitalizzato dal progetto ASTRA - *Archivio della storiografia trentina*, grazie al finanziamento della Fondazione Caritro (Bando Archivi 2021). ASTRA è un progetto della Biblioteca Fondazione Bruno Kessler, in collaborazione con Accademia Roveretana degli Agiati, Fondazione Museo storico del Trentino, FBK-Istituto Storico Italo-Germanico, Museo Storico Italiano della Guerra (Rovereto), e Società di Studi Trentini di Scienze Storiche. ASTRA rende disponibili le versioni elettroniche delle maggiori riviste storiche del Trentino, all'interno del portale [HeyJoe](#) - *History, Religion and Philosophy Journals Online Access*.

This article has been digitised within the project ASTRA - *Archivio della storiografia trentina* through the generous support of Fondazione Caritro (Bando Archivi 2021). ASTRA is a Bruno Kessler Foundation Library project, run jointly with Accademia Roveretana degli Agiati, Fondazione Museo storico del Trentino, FBK-Italian-German Historical Institute, the Italian War History Museum (Rovereto), and Società di Studi Trentini di Scienze Storiche. ASTRA aims to make the most important journals of (and on) the Trentino area available in a free-to-access online space on the [HeyJoe](#) - *History, Religion and Philosophy Journals Online Access* platform.

Nota copyright

Tutto il materiale contenuto nel sito [HeyJoe](#), compreso il presente PDF, è rilasciato sotto licenza [Creative Commons](#) Attribuzione–Non commerciale–Non opere derivate 4.0 Internazionale. Pertanto è possibile liberamente scaricare, stampare, fotocopiare e distribuire questo articolo e gli altri presenti nel sito, purché si attribuisca in maniera corretta la paternità dell’opera, non la si utilizzi per fini commerciali e non la si trasformi o modifichi.

Copyright notice

All materials on the [HeyJoe](#) website, including the present PDF file, are made available under a [Creative Commons](#) Attribution–NonCommercial–NoDerivatives 4.0 International License. You are free to download, print, copy, and share this file and any other on this website, as long as you give appropriate credit. You may not use this material for commercial purposes. If you remix, transform, or build upon the material, you may not distribute the modified material.



La métaphore du jeu et la vie politique: de l'image au modèle

par Jean-Pierre Etienne

«Peut-être l'histoire universelle n'est-elle que l'histoire des diverses intonations de quelques métaphores» (José Luis BORGES, *Enquêtes*)

La politique et le jeu ont en commun d'être des arts du possible. La politique, un art du possible. La définition n'est pas de moi. Elle est excellente, comme elle se doit de l'être, ayant été formulée par quelqu'un qui s'y entendait à merveille dans l'art de la politique (et dans celui de la guerre, un autre art du possible) ¹.

Le jeu, un art du possible. Ou des possibles. Le biologiste François Jacob a intitulé *Le Jeu des possibles* un livre dans lequel il explique en quoi consiste la science qu'il sert, la recherche qu'il fait. Jacques Monod, qui a partagé avec lui et avec André Lwoff ² le prix Nobel de médecine en 1965, est d'autre part l'auteur d'un ouvrage plus célèbre, *Le Hasard et la Nécessité*. Je crois qu'en rapprochant ces deux titres, nous avons, au résultat et en raccourci, une excellente définition du jeu au sens le plus strict du terme, c'est-à-dire une activité conçue, vécue et perçue à la fois comme aléatoire et soumise à un système de règles: le hasard et la nécessité. On saura gré à ces savants de nous permettre de proposer, après tant de définitions prolixes ³, une formulation aussi sobre pour le jeu.

¹ Voir les textes réunis par A. MOULAKIS, dans *L'art du possible. Réflexions sur la pensée et le discours politique* (Institut Universitaire Européen), Firenze 1988.

² On notera qu'André Lwoff définit sa recherche comme une activité foncièrement ludique dans un ouvrage intitulé *Jeux et Combats*, Paris 1981 (en particulier p. 26 et p.253-258).

³ Ou de refus de définition, comme le préconise Jacques Ehrmann: «Pour ouvrir le jeu à son sens plein il convient, non de le définir, mais de l'in-définir» (*L'homme en jeu*, in «Critique», juillet 1969, p. 579-607). On ne peut que regretter, à cet égard,

Ce détour par la biologie pour nous ramener à la politique. Lorsque Bismarck définit celle-ci comme l'art du possible, il veut bien évidemment dire qu'il faut trouver le possible quelque part à l'intérieur de limites fixées, et non point songer à un élargissement des limites par le possible. Pareille politique est le sérieux même, surtout depuis que les hommes politiques de toutes les idéologies ou presque se présentent eux-mêmes comme champions de la liberté, faisant le nécessaire, voire le pénible, en vue d'étendre le champ du possible⁴. Pareille politique est le sérieux même, dont on considère généralement, a priori et à tort, qu'il s'oppose au jeu. La prétendue antinomie de l'esprit de sérieux et de l'esprit de jeu ne résiste pas à une simple observation des joueurs, dans quelque jeu que ce soit. Le vrai politique est l'incarnation même du sérieux. Il sait que l'efficacité de son action est conditionnée par la connaissance et le respect d'un certain nombre de règles, les règles du jeu politique, précisément. A lui d'agir, avec le plus d'habileté et de chance possible, justement, en fonction d'un code dont il ne devrait jamais oublier qu'il est aussi rigoureux qu'immuable. Le bon joueur n'agit pas autrement. Le vrai politique est un bon joueur.

Ayant eu naguère l'occasion de présenter et de commenter quelques textes de propagande politique fondés sur la métaphore du jeu⁵, je ne reviendrai pas ici sur ces exemples particuliers, des exemples espagnols, auxquels pourraient être aisément adjoints de nombreux autres exemples italiens, germaniques et français⁶. Je voudrais proposer une typologie de la métaphore du jeu appliquée à la vie politique, à partir de deux fonctions bien distinctes : l'image et le modèle.

Pour examiner ces deux fonctions, j'envisagerai successivement

le peu de cas qui est généralement fait d'un bref mais lumineux article d'Emile BENVENISTE, *Le jeu comme structure*, in «Cahiers Deucalion», 2, 1947, p. 161-167, dans lequel est élaborée une théorie qui a le mérite de situer le jeu, non seulement par rapport au sacré (comme le fait Roger Caillois), mais aussi relativement au mythe et au rite.

⁴ Cf. J.P. CARSE, *Finite and Infinite Games*, New York 1986, § 33.

⁵ *Du jeu comme métaphore politique. Sur quelques textes de propagande royale diffusés en Espagne à l'avènement des Bourbons*, in «Poétique», nov. 1983, n. 56, p. 397-415.

⁶ Voir les quelques titres réunis en annexe à la présente communication.

(mais on verra que les deux distinguos ne se recoupent pas tout à fait) les acteurs et les observateurs de la vie politique. Les premiers sont les hommes politiques eux-mêmes. Les métaphores auxquelles ils ont recours sont le plus souvent des métaphores d'usage, des métaphores usées, éculées, mortes. Qu'il s'agisse d'évoquer des règles de gouvernement, de mettre en valeur des «atouts» dans une «partie», ou encore de proposer une «redistribution des cartes» (on se souvient du fameux «New Deal» de Roosevelt), le jeu est alors intégré dans le discours politique comme un stéréotype. Ce stéréotype est d'un mode particulier, et pour deux raisons. Tout d'abord, on notera que son expression est brève. La métaphore du jeu, dans la bouche d'un homme politique, n'est jamais développée longuement, jamais exploitée au-delà de quelques mots, d'une phrase. Cette métaphore-mot ou métaphore-phrase caractérise une situation, sans prétendre la représenter. En attirant l'attention sur un risque, un défi, un pari, elle a pour seul but de convaincre, et non pas d'expliquer. Elle relève de la rhétorique, d'une rhétorique de l'enjeu. On remarquera ensuite qu'outre sa brièveté (et son caractère répétitif), cette métaphore est substantiellement appauvrie, car l'homme politique fait presque toujours abstraction d'un des deux aspects fondamentalement liés dans la nature même du jeu: le hasard ou l'aléatoire, d'une part, et la nécessité ou le système des règles, d'autre part. L'homme politique a une très forte tendance à occulter le hasard et, corrolairement, à insister sur les règles. C'est, bien évidemment, inconscient chez lui, mais cela n'en est pas moins innocent, pour autant, ni moins significatif. Il est difficile de faire admettre à un homme politique que son élection est le fruit du hasard.

Envisageons à présent le cas des observateurs ou commentateurs. Ils sont de deux types : ceux du quotidien, de l'événement, et ceux de la longue durée. Les observateurs ou commentateurs de l'événement, ce sont les journalistes ou chroniqueurs du quotidien. Ils ont assez facilement recours à la métaphore du jeu pour expliquer à tout un chacun ce qui se passe dans l'actualité politique. Leur but est ouvertement pédagogique. Chez eux, la métaphore ne relève pas d'une rhétorique de l'enjeu, mais d'une symbolique de l'aléatoire. Comme les hommes politiques, ils se réfèrent à des jeux familiers, presque toujours aux jeux de cartes. Pourquoi pas au jeu d'échecs, dont on pourrait penser a priori qu'il se prête mieux à des analogies avec une stratégie ou une tactique soigneusement élaborée? Parce que le jeu d'échecs est perçu comme éli-

tiste, pratiqué par un nombre restreint de citoyens et de lecteurs. Les jeux évoqués doivent être des jeux connus de tous. Mais, à la différence des hommes politiques, les journalistes peuvent ne pas se contenter de la métaphore-mot ou de la métaphore-phrase. Ils se laissent volontiers aller à la métaphore-paragraphe, voire à la métaphore-page. Et il n'est pas rare que la métaphore fournisse le titre même de l'article. Parmi des centaines d'exemples (une collection que chacun pourrait enrichir tous les jours, en lisant un peu attentivement son journal), je citerai ceux-ci, tirés l'un et l'autre du «Nouvel Observateur»:

– Jacques Julliard, résumant – à la fin de l'été 1985 – la sinistre affaire du «Rainbow Warrior» et ses répercussions politiques en France (titre du paragraphe : Défausse):

«Jusqu'alors, on paraissait avoir donné la préférence à la méthode de la défausse, bien connue des joueurs de bridge : il s'agit de mettre à profit le moment favorable pour se débarrasser de ses cartes perdantes. On a vu successivement la DGSE se défausser sur les services secrets anglais, François Mitterrand se défausser sur le conseiller d'Etat Tricot, Tricot se défausser sur ses interlocuteurs et Laurent Fabius sur Charles Hernu. Nul n'en doute aujourd'hui, Laurent Fabius est un excellent bridgeur, soit dans le jeu de la carte, soit dans le rôle du mort» (20-26 septembre 1985);

– Jean Daniel, évoquant dans le même article – au cœur de l'été 1988 – les perspectives de paix dans la guerre entre l'Iran et l'Irak, d'une part, et la possible réhabilitation de Soljenitsyne en URSS, d'autre part (titre de l'article: *L'atout Soljenitsyne*). Ces deux événements sont ainsi repris dans les dernières lignes:

«Après tout, c'est un débat. Ce qui est sûr, c'est que les choses bougent, que les anciennes vérités s'affolent et que, comme dirait le roi Hussein de Jordanie (qui ne manque pas d'humour), les cartes sont plutôt 'redistribuées' un peu partout. Mais dans le nouveau jeu qui s'annonce, avouons, avouez que l'atout Soljenitsyne est plutôt spectaculaire, non?» (12-18 août 1988).

L'autre type d'observateurs est constitué par les sociologues, les politologues et les historiens. Ceux-ci ne commentent plus un événement, si important soit-il, mais une période, une époque, voire une paire de siècles. Il ne s'agit plus d'évoquer une partie de cartes à propos d'un fait politique, mais de concevoir l'histoire comme un jeu, une succession de parties, un immense jeu qui enjambe les décennies et parfois les siècles, les frontières et parfois les continents. Dans ce registre, et sur le plan le plus général, je mentionnerai les brillants essais de Paul Schnyder, *Jeu politique et rationalité*, et de Michel Plon, *La théorie des jeux: une po-*

litique imaginaire. Sur une échelle plus réduite, à la fois dans le temps et dans l'espace, je citerai le livre de S.A. Boorman, *Gô et Mao. Pour une interprétation de la stratégie maoïste en termes de jeu de gô*, qui est le plus remarquable exemple que je connaisse d'application systématique du modèle ludique à la politique et à la guerre⁷. Mais, pour illustrer ce type d'observateurs, je retiendrai deux autres ouvrages, après avoir rappelé que le maître de la longue durée, Fernand Braudel, a précisément intitulé le tome 2 – le tome médian – de sa grande histoire de la société occidentale à l'époque moderne: *Les jeux de l'échange*.

Le premier de ces deux ouvrages est celui de Gérard Vincent, explicitement intitulé *Les jeux français. Essai sur la société moderne*⁸. Il s'agit du premier tome d'une vaste entreprise, qui devait se développer sur sept livres en cinq volumes. Cette entreprise est conçue comme une saisie d'ensemble ou, plus exactement, une saisie des ensembles, l'auteur portant un regard subtilement naïf sur la société française du XXe siècle. C'est un livre à la fois austère et insolent qui, d'après l'éditeur, «s'adresse à celles et à ceux qui, au-delà de l'anecdote et de la diversité phénoménale, cherchent à saisir les règles des jeux multiples qu'ils perçoivent comme spectacles, mais où ils sont joueurs». Il n'existe pas de «pur» spectateur dans ces «jeux français» qui, loin du Palais Royal, se déroulent sur la scène hexagonale. Voici le titre de chacun des sept livres annoncés par Gérard Vincent: 1. *Le spectateur* (le seul dont nous disposons); 2. *Les règles du jeu*; 3. *Le terrain*; 4. *Les joueurs*; 5. *La compétition. Le rôle des champions*; 6. *Le double jeu*; 7. (sous la forme d'une question) *Des enjeux de bons pères de famille?* On aura observé que, dans ces titres, les métaphores sont empruntées aussi bien à la langue du sport qu'à celle des jeux de société proprement dits.

Le second ouvrage, plus récent⁹, s'intitule *Le jeu de l'oie. Trou-*

⁷ Traduction française par J. du Mourier (Paris 1972).

⁸ Ouvrage publié par la Librairie Arthème Fayard en 1978. L'auteur a été, il y a quelques années, l'un des plus brillants professeurs de l'Institut d'Etudes Politiques de Paris.

⁹ Ouvrage publié en 1985 (Paris, J.C. Lattès). On pourra rapprocher de ce livre certains jeux de l'oie à thème politique, dont Alain R. Girard et Claude Quétel nous ont naguère démontré, dans un magnifique album, qu'ils constituent des «fragments d'idéologies mises à plat sous forme d'une véritable bande dessinée» (*L'Histoire de France contée par le jeu de l'oie*, Paris 1982, p. 8).

bles et passions dans la France contemporaine (1789-1985). Son auteur, Jean-Michel Gaillard, est historien, politologue et conseiller du prince. Il mobilise l'histoire de notre inlassable guerre civile – la France coupée en deux –, «cette guerre qui, avant de déchirer la nation, broie les cerveaux et laboure les cœurs». D'une plume leste, il disserte sur ce «jeu de l'oie», dont la case départ fut 1789. Il nous montre comment et pourquoi la démocratie avance et recule, recule et avance (c'est la règle), en France, depuis deux siècles. En fait, elle avance, la démocratie. Et ce livre, publié en 1985, est un hommage anticipé à 1989, date d'une commémoration républicaine. A la différence du livre de Vincent, (qui est subtilement, c'est-à-dire faussement, naïf), celui de Gaillard est militant. Et le recours à une métaphore unique (le jeu de l'oie) permet de suivre, même avec d'inévitables va-et-vient et d'éventuels retours à la case départ, un parcours orienté. Mais ces deux ouvrages ont en commun, du point de vue qui m'intéresse ici, leur dimension, leur extension. Ce ne sont pas des métaphores-mots ou des métaphores-phrases (comme c'est le cas dans la bouche des hommes politiques), ni des métaphores-paragraphes ou des métaphores-pages (comme c'est le cas sous la plume des journalistes, ces commentateurs de l'éphémère). Ce sont des métaphores-livres, dues à des observateurs de la longue durée, qui prennent le recul et la perspective critique de l'historien. Métaphore multiple (chez Vincent) ou unique (chez Gaillard), ces métaphores-livres sont des métaphores absolues. Toute l'analyse est placée sous le signe de cette métaphore. La métaphore du jeu est le principe explicatif fondamental. La métaphore n'est plus une simple image. Elle est devenue un modèle.

Voilà donc, appliquées à la politique, trois modalités (distinctes par l'extension) de la métaphore du jeu. La dernière, la métaphore-livre, est celle qui me semble la plus intéressante, parce qu'elle est la plus neuve: l'élaboration de tout un ouvrage, voire d'une série d'ouvrages sur ce thème est un phénomène récent, qui participe de l'intérêt conceptuel que l'on a aujourd'hui pour le jeu. La plus neuve, mais aussi la plus riche et la plus féconde. Et en cela, ou par là, on retrouve la vertu première de la métaphore, qui est de permettre de comprendre – et non pas seulement d'exprimer – un domaine d'expérience dans les termes d'un autre domaine. C'est la vertu proprement heuristique de la métaphore qui est mise ainsi en évidence. Vertu intellectuelle de la métaphore, qui décrit de fortes similitudes entre la politique et le jeu. Qui les décrit et,

dans une certaine mesure, les crée. Qui les décrit, après les avoir créées. Les similitudes préexistent à l'analyse. La métaphore du jeu n'est pas une façon de voir la politique; elle est une façon d'être de la politique. C'est une *Gestalt* expérientielle¹⁰, qui permet et engendre l'analyse conceptuelle, la métaphore-livre, dont je viens de parler, mais aussi les métaphores d'usage, les métaphores-mots et les métaphores-phrases des hommes politiques eux-mêmes. Si la politique est perçue et décrite comme un jeu, c'est qu'elle est conçue et vécue comme telle. C'est parce que toutes ses actions sont conçues et vécues en termes de perte et de gain, et qu'il y a trop de place faite à la règle (et donc à la triche) tout comme au hasard (et donc à la chance) pour qu'il en aille autrement. Si l'on ajoute à cela la compétition (*agôn*), le simulacre (*mimicry*) et le vertige (*ilinx*), également retenus par Caillois comme composantes du ludique¹¹, on ne peut qu'admettre l'équation plus ou moins explicite aujourd'hui dans le discours des observateurs: la politique est un jeu.

Les textes de propagande que j'évoquais pour commencer – et qui sont tous des textes antérieurs au XXe siècle – étaient systématiquement élaborés à partir de la métaphore du jeu de cartes, en tant que métaphore vivante. Métaphore vivante parce que fondée sur une pratique très commune. De nos jours, la métaphore cartière est une métaphore quasiment morte. Ce qui reste des images d'antan est lexicalisé, c'est-à-dire intégré dans le dictionnaire et, par là, en quelque sorte fossilisé. Images sans imaginaire, c'est avec ce matériau indigent et obsolète (au plan de la création verbale) que jouent aujourd'hui les hommes politiques et les journalistes quand ils ont recours à la métaphore cartière ou à la métaphore échiquéenne, les historiens et les politologues en ayant fait pour leur part un cadre conceptuel, un modèle. De l'image au modèle, la métaphore du jeu a changé de fonction. Elle n'est pas, au demeurant, la plus usuelle en politique; la plus courante, c'est la métaphore

¹⁰ Cette conception de la métaphore est développée en particulier par G. LAKOFF et M. JOHNSON, dans *Metaphors We Live By*, Chicago - London 1980 (trad. française, aux Editions de Minuit, 1985).

¹¹ Exposée de façon systématique dans *Les Jeux et les Hommes* (1958, éd. revue et augmentée dans la coll. «Idées», Gallimard, 1967), la thèse de Roger Caillois est assez bien résumée par lui-même dans la préface et le chapitre introductif («La nature des jeux») du volume collectif *Jeux et Sports* de *l'Encyclopédie de la Pléiade* (Gallimard, XXIII, 1967).

guerrière ¹². Encore que celle-ci tende à céder la place à la métaphore sportive. Le sport substitut de la guerre, c'est affaire de contexte, c'est-à-dire de public. L'homme politique qui emploie aujourd'hui une métaphore sportive est assuré de se faire comprendre des masses populaires, et c'est bien l'efficacité de la métaphore qui compte avant tout. Lorsqu'un premier ministre déclare vouloir se tenir «au dessus de la mêlée» ou lorsqu'un chef d'Etat justifie son maintien au pouvoir en disant qu'«on ne change pas d'arbitre au milieu d'une partie», ils savent bien pourquoi ils se laissent aller à ces facilités langagières, qui ne contribuent guère, hélas!, à enrichir le vocabulaire politique. Les métaphores, comme beaucoup d'autres choses, ne sont plus ce qu'elles étaient.

Annexe bibliographique

Aux textes espagnols qui ont fait l'objet de mon article référencé *supra* dans la note 5, on pourra ajouter les quelques textes italiens, germaniques et français suivants (certains d'entre eux ont été évoqués et commentés par T. DEPAULIS, *Le jeu de l'homme des princes de l'Europe*, in «Le Vieux Papier», Fasc. 307, janvier 1988, p. 334-336).

Textes italiens

Tarocchi appropriati, (XVI^e siècle);

Dans les *Pasquinate romane del Cinquecento*, deux parties de *primiera* évoquant le pontificat de Paul II (1534-1549);

Domenico D'AQUINO, *Giucoco d'armi dei sovrani e stati d'Europa* (1678);

Giuseppe-Maria MITELLI, *Gioco nuovo del Turco, del Todesco e del Venetiano* (1684-1685).

Textes germaniques

Le revers du jeu des Suysse (version germanique);

Das neu Bockspiel nach gestalt der welt (1531);

¹² Voir les indications très précises données sur ce point par Francesca Rigotti dans son importante contribution (*Métaphore et langage politique*) à l'ouvrage collectif *L'art du possible*, pp. 109-129.

Französisch Karten Spil (1635-1638);

Abbildung der jetzigen Politischen / L'Ombre Spiels / im Hause der Frau Germanin (1757).

Textes français

Le revers du jeu des Suysse (1513-1514);

Le Pasquin de Mellin de Saint-Gellais (1525);

Le Jeu de l'afflac auquel le Roy d'Espaigne et le duc de Mayenne, ayant attaqué le roy de France, sont par luy d'un grand heur tous deux mis à l'afflac (1595, Satyre Ménippée);

les nombreux *Jeux du picquet de la Cour* (1649-1660);

Le jeu des nations de l'Europe à la Bête (1689);

Le jeu de l'Hombre des Princes de l'Europe (1685);

Le Jeu de l'Hombre dans la situation des affaires de l'Europe (1706);

Le Jeu de trictrac sur l'estat des affaires de l'Europe (1706).

