



HAL
open science

Quelques réflexions sur l'usage de la métaphore du jeu en sciences sociales

Gilles Brougère, Aymeric Brody, Vincent Berry

► **To cite this version:**

Gilles Brougère, Aymeric Brody, Vincent Berry. Quelques réflexions sur l'usage de la métaphore du jeu en sciences sociales. 2025. hal-04910057

HAL Id: hal-04910057

<https://hal.science/hal-04910057v1>

Preprint submitted on 24 Jan 2025

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

Quelques réflexions sur l'usage de la métaphore du jeu en sciences sociales⁴

« La métaphore trans-pose. En souriant, car elle sait qu'elle joue. » (Henriot, 1989, p. 60) Pour le philosophe Jacques Henriot, la métaphore suppose le jeu et le jeu semble inviter à la métaphore, en somme à jouer avec le mot. Nombre d'auteurs, tout particulièrement en sciences sociales, utilisent la métaphore du jeu pour son pouvoir évocateur ou heuristique. Le plus souvent, ils n'explicitent pas les termes de leur comparaison (ce qui est bien le propre de la métaphore), oubliant la pluralité des expressions et des expériences du jeu, pour ne retenir que ce qui sert la démonstration ou la compréhension du fait en question. En un sens, ils « jouent » de l'image qu'apporte le jeu au fait social. On peut alors interroger les liens qu'entretiennent ces emplois métaphoriques avec la connaissance du jeu et de ses représentations sociales. Que nous apprennent ces métaphores du jeu sur le jeu lui-même et ce qu'il nous donne à voir de la société dans laquelle il s'insère ? Que nous disent-elles surtout de la manière dont on pense le jeu en société, dans le langage des sciences sociales comme dans le sens commun ? Ce texte, à travers la lecture de différents sociologues ayant utilisé la métaphore du jeu⁵, tente de décrire la logique et les problèmes relatifs à cet usage.

Comme un air de famille

La figure métaphorique consiste à utiliser des analogies pour désigner d'un terme une réalité qui ne l'est pas usuellement. Quand elle devient usuelle la métaphore perd de sa vitalité (Ricœur, 1975), se transforme peu à peu en une métaphore morte, voire en catachrèse (Bordas, 2003). Pour autant, il y a bien continuité entre ses formes les plus novatrices et les plus routinières, une « échelle de métaphorisation dont la métaphore morte et la métaphore vive ne constituent que les deux pôles extrêmes » (Landheer, 2002, § 25, souligné par l'auteur). La différence y est de degré plus que de nature traduisant ainsi le mouvement de dénomination sociale en train de se faire.

Cela étant, la fonction manifeste de la métaphore (fonction heuristique le cas échéant) est moins la comparaison de deux termes que la *mise en évidence* de leur analogie. En transposant immédiatement sur d'autres réalités les significations accolées à un terme, elle permet « de

¹ Gilles Brougère est professeur émérite à l'université Sorbonne Paris Nord, membre d'Experice

² Aymeric Brody est enseignant-chercheur à l'EPITA, membre du LRE équipe MNSHS et chercheur associé à Experice.

³ Vincent Berry est professeur à l'université Sorbonne Paris Nord, directeur d'Experice

⁴ Ce texte a été écrit en 2010 puis abandonné faute de temps avant d'être achevé en 2025 sans être pour autant actualisé. Son point de départ était une section de la thèse de Gilles Brougère (1993) non reprise dans *Jeu et éducation* de 1995. Ces premiers éléments ont été enrichis par les trois co-auteurs du texte en 2009-2010. Il nous semble qu'en l'état il constitue un texte de travail, un point de départ pour une réflexion sur les usages de la métaphore du jeu en sciences sociales et qui mérite donc d'être soumis à la discussion.

⁵ Notre choix s'est porté sur des sociologues ayant accordé une place importante à cette métaphore du jeu dans la construction ou l'explication de leur cadre théorique, mais nous ne prétendons évidemment pas à une quelconque exhaustivité qui est d'ailleurs probablement inaccessible.

comprendre quelque chose (et d'en faire l'expérience) en termes de quelque chose d'autre » (Lakoff et Johnson, 1980, p. 15). Selon « un mouvement double d'abstraction et de maintien » (Détrie, 2001, p. 79), la métaphore suspend les différences pour mettre au jour les ressemblances. Ainsi, parler de jeu pour décrire une réalité sociale c'est la comprendre en termes de jeu, faire l'expérience de sa dimension « ludique », et dans le même mouvement, éluder tout ce qui ne coïncide pas avec l'idée de jeu.

Nous sommes bien dans la logique des airs de famille évoquée par Ludwig Wittgenstein (2004 [1953]). C'est-à-dire que pour être désignées par le même terme, différentes réalités n'ont pas besoin d'être toutes semblables, de partager une essence commune, il suffit qu'un réseau d'analogies les relie deux à deux, ce qui conduit à retrouver dans l'ensemble tout au plus un air de famille (Brougère, 1995).

S'il est vrai que l'on recourt à la métaphore pour parler de choses qui se ressemblent, il n'en est pas moins vrai que ces choses se ressemblent parce que l'on recourt à la métaphore pour en parler. Cela revient à dire que les phénomènes réunis sous les dénominations de « jeu » et de « ludique » peuvent avoir des traits en commun, mais que c'est précisément le réseau métaphorique du jeu qui nous les fait apparaître sous une apparence semblable, en raison de la sélection des propriétés qu'implique la métaphore. (Silva Ochoa, 1999, p. 224)

La richesse et la variété sous-jacente aux jeux permettrait d'expliquer la très grande diversité des métaphores possibles. L'usage métaphorique du mot jeu met chaque fois en évidence une analogie différente : il retient un aspect de la dimension plurielle du vocable, renvoie à certains référents et en écarte d'autres.

Ainsi, pour certains auteurs en sciences sociales, le terme « jeu » renvoie plus volontiers à une activité libre, sans contrainte, qui s'oppose à la norme, à toute règle fixe, alors que pour d'autres il renvoie au contraire à l'expérience d'un comportement réglé, de la contrainte même si celle-ci résulte d'une convention et non d'une nécessité ; l'utilisation de la métaphore du jeu en sciences sociales empruntant bien souvent à ces deux idées *a priori* contradictoires.

Une métaphore illustrative : Bourdieu et Elias

C'est le cas notamment de Pierre Bourdieu, quand il utilise la notion de jeu comme champ de stratégies possibles liées à des habitus où réside la contrainte qui s'exerce sur chaque individu :

L'investissement c'est l'inclination à agir qui s'engendre dans la relation entre un espace de jeu proposant certains enjeux (ce que j'appelle champ) et un système de dispositions ajustées à ce jeu (ce que j'appelle habitus), sens du jeu et des enjeux qui impliquent à la fois l'inclination et l'aptitude à jouer le jeu, à prendre intérêt au jeu, à se prendre au jeu. (Bourdieu, 1980, p. 34-35).

Selon Bourdieu, le jeu suppose l'*illusio* (notion que le sociologue emprunte à Johan Huizinga dans *Homo ludens*), le fait d'être pris au jeu, et qui devient « illusion » dès lors qu'on le regarde de l'extérieur. Bien loin d'une décision libre et purement rationnelle, domine « ce rapport enchanté à un jeu qui est le produit d'un rapport de complicité ontologique entre les structures mentales et les structures objectives de l'espace social. » (Bourdieu, 1994, p. 151). Le plus souvent, l'utilisation du mot jeu chez Bourdieu renvoie plus ou moins implicitement à celle de

Huizinga, et tout particulièrement à la dimension agonique de l'activité ludique entendue comme des rapports de forces organisés, une « lutte réglée », dans un espace social donné. La métaphore du jeu lui sert alors à illustrer une théorie sociale du monde dans laquelle les rapports de forces et de concurrence entre les agents et les champs sociaux prédominent. L'entreprise sociologique se définit comme une explicitation des lois, des règles, des tendances visibles ou invisibles, comme une opération « d'énonciation ». La métaphore du jeu apparaît ainsi comme l'une des plus pertinentes puisqu'elle permet de mettre en évidence la présence de règles, ainsi que l'inégalité des rapports de forces et de la distribution des gains : « Ce que saisit l'enquête statistique [sociologique], c'est un moment, un état d'un jeu à 2, 3, 4 ou 6 joueurs, n'importe ; elle donne une photographie des piles de jetons de différentes couleurs qu'ils ont gagné lors des coups précédents et qu'ils vont engager dans les coups suivants. » (Bourdieu, 1980, p. 58-59)

Ainsi, les textes de Bourdieu introduisent la notion de jeu pour illustrer les concepts de champ, d'habitus ou d'*illusio*, mais sans définir la notion en elle-même : elle s'impose par son évidence. Renvoyant à une expérience partagée, la notion de jeu doit permettre à chacun de comprendre le propos de l'auteur. Elle n'est cependant pas sans ambiguïté dans la mesure où elle semble tour à tour renvoyer à des pratiques où le joueur est conscient de jouer et à d'autres où il n'y a jeu que pour l'observateur (sociologue) extérieur : « Les petits-bourgeois ne savent pas jouer comme un jeu, le jeu de la culture : ils prennent la culture trop au sérieux pour se permettre le bluff ou l'imposture ou, simplement, la distance et la désinvolture qui témoignent d'une véritable familiarité » (Bourdieu, 1979, p.381). Dans cet exemple, la métaphore décrirait en fait une certaine attitude face au champ qui serait le propre de l'intellectuel, seul capable de générer une attitude ludique : « Le jeu typiquement intellectuel de la prise de distance par rapport à toutes les limitations, qu'il s'agisse de l'origine sociale ou de l'avenir professionnel et des études qui le préparent, appelle et suppose un jeu et la dissimulation pour la dissimulation » (Bourdieu et Passeron, 1964, p. 70). Ceci est renforcé par l'aspect ludique des études littéraires et de la vie étudiante en général avec sa dimension festive. Le paradoxe de l'héritier est son intégration par ce détour ludique : « Les jeux de l'intelligence libre supposent que les études soient vécues comme un jeu excluant toute autre sanction que celle qui est définie par la règle du jeu et non comme un apprentissage soumis à l'épreuve de la réussite professionnelle. » (p. 76). Cette dimension de jeu avec la règle serait plus ou moins forte selon les études et les milieux d'origine, les étudiants issus de milieux populaires étant éloignés de cette attitude ludique teintée de dilettantisme ; en sachant que, pour Bourdieu, cette dernière relève également d'un apprentissage ludique :

[la stratégie] est le produit du sens pratique comme sens du jeu, d'un jeu social particulier, historiquement défini, qui s'acquiert dès l'enfance en participant aux activités sociales, notamment, dans le cas de la Kabylie, et sans doute ailleurs, aux jeux enfantins. Le bon joueur, qui est en quelque sorte le jeu fait homme, fait à chaque instant ce qui est à faire, ce que demande et exige le jeu. (Bourdieu, 1987, p. 79).

Si Bourdieu souligne par ailleurs les limites de la métaphore du jeu (dans le jeu social les règles ne sont pas connues, les joueurs ne sont pas égaux, etc.), il en fait malgré tout un usage extensif, dont la signification reste largement implicite et renvoie à des idées parfois très différentes, selon les besoins de la démonstration et de la compréhension du phénomène sociale étudié. Ainsi Bourdieu (1997) pointe notamment une limite de cette métaphore du jeu qu'il continue cependant à utiliser. Les « jeux sociaux », nous dit-il, ne sont pas identiques aux jeux, dans la mesure où les joueurs ne sont pas égaux : « Et il faudrait les comparer plutôt à des jeux où les joueurs

accumulent progressivement des profits positifs ou négatifs, donc un capital plus ou moins important qui, avec les tendances (à la prudence, à l'audace, etc.) inhérentes à leurs habitus et liées, pour une part, au volume de leur capital, oriente leurs stratégies de jeu... » (p. 255). Le paradoxe est que de tels jeux existent, notamment sous la forme de jeux de cartes, avec ou sans argent⁶. Autrement dit, ce qui est faux d'un type de jeu ne l'est pas d'un autre, donc on peut se demander ce qu'il en est de ces jeux sociaux qui ressemblent partiellement à des jeux mais pas forcément à ceux auxquels le sociologue pense métaphoriquement. Sans doute est-il préférable de connaître les jeux dans leur diversité pour construire une comparaison raisonnée, ce qui semble rarement le cas des sociologues qui utilisent la métaphore du jeu de façon illustrative, sans nécessairement prêter attention aux jeux tels qu'ils existent dans nos sociétés.

On trouve également chez Norbert Elias cet usage illustratif de la métaphore du jeu pour saisir la spécificité du social ou plus exactement de la relation interindividuelle entendue comme interdépendance, mais de façon plus explicite. En effet, pour Elias, le jeu fournit même un modèle simplifié pour saisir cette interdépendance : « Les modèles de jeu permettent de comprendre parfaitement ce qui caractérise les formes relationnelles que l'on rencontre au niveau de l'intégration de l'univers représenté par les sociétés humaines » (Elias, 1981, p. 113). Ces « modèles » en partie didactiques permettent à Elias de faire comprendre à ses lecteurs à quelles tâches la sociologie se trouve confrontée, à savoir l'analyse de l'interpénétration, de l'interdépendance des actions humaines, que le jeu vient illustrer de façon simplifiée. Ici aussi nous apprenons beaucoup sur le jeu comme système de relations entre joueurs qui suppose que chacun d'entre eux développe une stratégie, fasse appel à la raison. C'est à nouveau le pôle de la règle qui stimule la métaphore du jeu, ce qui peut aller chez certains auteurs jusqu'à donner l'illusion que le social, parce que régi par des règles, est de part en part comparable à un jeu à tel point que l'on ne sait plus si le jeu est le modèle du social ou l'inverse : « Le jeu est un exemple de relation sociale qui sert de modèle pour expliquer certaines formes de relations sociales » (Reynaud, 1989, p. 125).

Une métaphore conceptuelle : Crozier et Friedberg

Cette difficulté à situer la notion de jeu, on la rencontre autrement dans l'ouvrage des sociologues Michel Crozier et Erhard Friedberg, *L'acteur et le système*. Le « concept de jeu » y apparaît central. Mais s'agit-il vraiment d'un concept dans la mesure où la définition en est pour le moins succincte ? Les auteurs se contentent de souligner la relation entre contrainte et liberté qui définirait le jeu :

Le jeu pour nous est beaucoup plus qu'une image, c'est un mécanisme concret grâce auquel les hommes structurent leurs relations de pouvoir et les régularisent tout en leur laissant – en se laissant – leur liberté. [...] Le jeu concilie la liberté et la contrainte. Le joueur reste libre, mais doit s'il veut gagner, adopter une stratégie rationnelle en fonction de la nature du jeu et respecter les règles de celui-ci. (Crozier et Friedberg, 1981, p. 97).

⁶ Nous pouvons évoquer le poker en cash game où chaque joueur mise selon un capital monétaire qui lui est propre et qui n'est donc pas égal au départ comme à l'arrivée, ou bien le jeu *Magic* où la nécessité de constituer une collection de cartes de valeurs diverses donne une image matérielle à la présence d'un capital ludique là encore différent selon les joueurs.

Est-ce spécifique au jeu ? Cela permet-il d'utiliser le terme « jeu » comme un concept heuristique ? Ce texte, intéressant sur bien des points et sans doute support d'un développement, d'un élargissement de la notion même de jeu, présuppose une notion de jeu structurée et univoque là où il n'y en a point. Le risque est que chaque lecteur y projette sa propre expérience tant linguistique que réelle du jeu, ou n'en fasse un mot vide de sens, un ensemble de lettres. Si l'on regarde de plus près ce texte, le jeu apparaît à la suite du refus de la notion de rôle qui méconnaît la liberté de l'acteur (entendu comme celui qui agit). C'est la possibilité de construire une alternative, de « changer de logique ». Comme les auteurs le disent dans le passage cité ci-dessus, il ne s'agit pas d'une simple image. Ils montrent la réalité même de l'action vue comme structure et liberté. Le jeu est produit par les acteurs, car les règles sont nécessaires ; sa nécessité n'est que celle des règles. Il implique la présence de compétition ou de coopération et de stratégie. Mais il pourrait toujours être autre qu'il n'est ; il est fondamentalement contingent dans son expression.

Reste que la comparaison a des limites. En effet il s'agit d'un jeu auquel je suis obligé de jouer. N'est-ce pas contraire à sa dénomination la plus usuelle ? Pour Crozier et Friedberg, la liberté se situe dans la stratégie mise en œuvre et non dans le fait de participer ; mais la stratégie n'est-elle pas souvent le produit rationnel dicté par ma connaissance de la situation, mon savoir du jeu et la logique (il n'y aurait de liberté alors que celle de perdre volontairement) ? De plus ce jeu s'éloigne de ce qu'il est convenu de considérer comme spécifique puisque « dire qu'il y a jeu n'implique ni une quelconque égalité de départ entre les joueurs, ni un quelconque consensus sur les règles mêmes du jeu. » (Crozier et Friedberg, 1981, p. 99). La notion de jeu est ainsi déconstruite et reconstruite au coup par coup pour ne plus fournir qu'un signe dans la trame du texte des auteurs. À partir d'une analogie générale (la relation entre contrainte et liberté que l'on trouve dans le jeu mais peut-être dans toute activité humaine), Crozier « construit » un « concept » opératoire dans son texte, mais la dénomination jeu ne doit pas faire illusion ; c'est une notion qui n'a véritablement son sens que dans l'ouvrage même.

Dans un ouvrage ultérieur Friedberg (1993) reprend largement la métaphore du jeu et la présente encore comme une notion clef :

il ne faut pas se tromper sur la signification profonde de cette notion. Son utilisation est loin d'être purement métaphorique mais correspond en fait à l'introduction d'une nouvelle vision dualiste de l'action humaine. Le jeu constitue la figure fondamentale de la coopération humaine, la seule qui permette de concilier l'idée de contrainte et celle de liberté, l'idée de conflit, de concurrence et de coopération, la seule aussi à mettre d'emblée l'accent sur le caractère collectif et le substrat relationnel du construit de la coopération (p. 131).

Le jeu est un concept central dans la sociologie de l'organisation proposée par l'auteur, en continuité avec le livre écrit en commun avec Crozier. Mais la lecture systématique des occurrences du terme dans cet ouvrage montre qu'on est bien loin d'un concept dans la mesure où le mot ne signifie pas la même chose selon les moments et les contextes, qu'il continue à renvoyer à l'expérience que peut en avoir le lecteur, sans qu'il soit défini, sans qu'il fasse l'objet d'une véritable construction conceptuelle. On en reste à la métaphore au sens où l'analogie est présupposée claire et évidente pour le lecteur. Cela ne veut pas dire que l'usage du mot jeu n'éclaire pas la réalité analysée, mais qu'il ne le fait pas à travers un concept, plutôt à partir de la référence à une expérience subjective, celle que chaque lecteur peut avoir du jeu.

Nous nous trouvons là face à la caractéristique principale de l'usage métaphorique du jeu. Il n'est pas à proprement parler construction d'un concept de jeu (au mieux d'une métaphore conceptuelle) mais référence à une expérience que chacun est censé posséder. Ce qui renvoie à deux types de problèmes. Le premier est la diversité de l'expérience dénommée « jeu », et qui comprend une grande variété d'activités relevant de comportements et d'attitudes subjectives différentes. Projeter une expérience de jeu sur un texte qui utilise le terme de jeu c'est prendre le risque d'une lecture subjective liée à la diversité des expériences. Selon les expériences de chacun, les références mobilisées, ce que le lecteur mettra sous le terme « jeu » variera fortement. Le second est l'absence d'un discours scientifique unifié sur le jeu qui pourrait servir d'appui à l'usage métaphorique. La diversité des expériences conduit à une diversité des perspectives théoriques sur le jeu. Or les auteurs que nous avons cités jusqu'à présent ne font pas référence aux écrits sur le jeu. On a même l'impression que le jeu en tant que tel n'appartient pas au domaine de la recherche scientifique légitime puisqu'il n'est pas nécessaire de se référer à des analyses. Et quand un auteur est cité il s'agit le plus souvent de Huizinga dont le texte, aussi stimulant soit-il, ne peut être considéré comme une approche scientifique du phénomène ludique.

Une métonymie heuristique : Bateson, Goffman et Simmel

Si des auteurs, tels que Bourdieu, Elias, Crozier et Friedberg (mais l'on pourrait en citer bien d'autres encore), emploient le jeu comme une métaphore pour illustrer, simplifier ou conceptualiser le social, d'autres, au contraire, tels que Gregory Bateson et, dans ses traces, Erving Goffman utilisent le terme moins comme une analogie que comme un point d'appui pour construire une théorie de l'activité humaine et sociale. En ce sens, cette perspective est différente des logiques précédemment décrites. Elle s'empare du jeu comme d'un terrain « premier », d'un espace de réflexion à partir duquel des cadres conceptuels sont élaborés. L'usage n'est alors plus métaphorique mais il devient en quelque sorte, métonymique : derrière le jeu, c'est une théorie plus générale qui est échafaudée. L'exemple peut en être donné dans les travaux Bateson qui, à partir de l'analyse du jeu des animaux, construit une théorie de la communication, dans laquelle l'activité ludique n'est que la manifestation de processus communicationnels plus vastes. En analysant ainsi des loutres qui jouent à se battre, l'auteur s'intéresse à la façon dont les mammifères, y compris les humains, par un ensemble de cris, de sons, de postures, de signaux définissent une situation ludique, construisent « un cadre », qui prend pour référence une activité (le combat) pour la transformer en autre chose : « Le jeu, le non-jeu, l'imagination, le sacrement, la métaphore, etc. Même chez les mammifères inférieurs, on remarque des échanges de signaux qui permettent de reconnaître certains comportements signifiants tels que "jeu", etc. » (Bateson, 1980) Cette analyse du jeu animal et, par extension, du jeu humain sert à l'auteur de point d'ancrage pour élaborer une théorie de la communication, basée sur le principe de ces « métacommunications » ludiques. En somme, le jeu chez Bateson ne l'intéresse qu'en ce qu'il révèle des processus communicationnels complexes.

Parmi les différents concepts élaborés dans le cadre de sa théorie de la (méta)communication, Bateson propose celui de « cadre » (*frame*) que reprend par la suite explicitement Goffman dans une perspective, quelque peu différente, qui vise une théorie sociale des interactions humaines. La question centrale du travail de Goffman est la suivante : « dans quelles circonstances pensons-nous que les choses sont réelles ? » Sur la base de cette interrogation, l'auteur propose une théorie pour penser l'activité sociale, les rôles sociaux et le degré de réalité que nous leur

accordons. Il se propose d'analyser ainsi non pas ce « qu'est le réel » mais dans quelles conditions sont produites des impressions de réel ou de fiction.

Mon idée de départ est la suivante : une chose qui dans certaines circonstances peut se présenter comme la réalité peut en fait être une plaisanterie, un rêve, un accident, un malentendu, une illusion, une représentation théâtrale, etc. J'aimerais attirer l'attention sur le sens des circonstances et sur ce qui le soumet à des lectures multiples. (Goffman, 1991, p. 18)

Goffman distingue ainsi deux types de cadres de l'expérience humaine : les cadres primaires et les cadres secondaires. Le cadre primaire, selon Goffman, renvoie aux activités quotidiennes et ordinaires et relève de deux ordres. Il y a d'un côté les cadres sociaux qui renvoient à une mise en scène première de l'activité ordinaire dans les interactions humaines, et les cadres naturels qui renvoient aux activités dont la « Nature », « Dieu », les forces naturelles ou magiques en sont l'explication première. Ainsi tout groupe social possède un ensemble de cadres primaires, une sorte de grammaire explicative : tout événement doit alors être rapporté soit à la catégorie des faits naturels soit à celle des faits sociaux.

Cependant, il arrive qu'un geste ou un comportement dans une situation donnée prenne ailleurs un autre sens. Le geste est alors transformé. Il arrive également qu'une séquence d'activité dans sa globalité soit transformée. Ce cadre se transforme sous l'effet d'une modalisation :

Par mode, j'entends un ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà pourvue d'un sens par l'application d'un cadre primaire, se transforme en une autre activité qui prend la première pour modèle mais que les participants considèrent comme sensiblement différentes. On peut appeler modalisation ce processus de transcription. (Goffman, 1991, p.52)

Goffman en distingue cinq types parmi lesquels le jeu, qu'il classe parmi les activités de « faire-semblant » et distingue d'autres activités supposant une « modalisation » (comme les rencontres sportives, les cérémonies, les simulations, les entraînements, les détournements, etc.). Comme Bateson, Goffman analyse ainsi le jeu comme une activité parmi d'autres, révélatrices de logiques sociales qui dépassent la pratique elle-même. Dans cette perspective, il n'est pas une métaphore, mais un terrain d'observation propice à l'élaboration d'une sociologie des interactions sociales. Le jeu, aussi bien chez Goffman que chez Bateson, n'est pas central : il apparaît comme une activité dont les processus de modalisation et le second degré en sont les fondements principaux. Pour Goffman, le jeu n'est pas une métaphore du monde social (il lui préfère celle du théâtre, qui peut d'ailleurs aussi être associée au jeu) mais il en est une manifestation particulière. Les deux auteurs cherchent d'abord à comprendre la spécificité du jeu, qu'il s'agisse pour Bateson de la métacommunication ou chez Goffman de la modalisation qui découle de la première, permettant de mettre en avant certains traits essentiels du social.

Les travaux de Georg Simmel pourraient également s'inscrire dans cette perspective métonymique d'une « sociologie à partir du jeu » (Caillois, 1958, p. 123). Instigateur d'une discipline qui s'attache autant à l'analyse des institutions les plus sérieuses de la vie sociale (la culture, l'art, la religion, l'argent, etc.) qu'à ces formes « de médiocre importance, et parfois même futiles [...] qui contribuent cependant à constituer la société telle que nous la connaissons » (Simmel, 1981, p. 89), le sociologue propose de prendre la « sociabilité » comme objet d'étude et de la définir comme une « forme ludique de la socialisation » (*Spielform der Vergesellschaftung*) (p. 125). Chemin faisant, il utilise la métaphore du jeu pour décrire ce

processus par lequel des formes d'actions réciproques se détachent de leur contenu et de leur finalité première pour devenir des formes « pures » de sociabilité :

Des énergies considérables trouvent ainsi leur autonomie en se détachant de l'objet qu'elles avaient formé et ordonné aux fins de l'existence ; elles jouent [*spielen*] désormais librement pour elles-mêmes et en elles-mêmes et elles créent ou appréhendent une matière qui ne leur servira désormais qu'à leur propre action et réalisation. (p. 122).

Mais là où Simmel s'écarte d'un simple usage métaphorique, c'est en prenant l'exemple du jeu pour illustrer son propos :

Cet ensemble de considérations nous fait comprendre que tout ce qu'on peut désigner en soi comme [forme ludique de la socialisation] trouve sa place dans la sociabilité : et tout d'abord le jeu lui-même, qui a toujours occupé une place considérable à toutes les époques. (p. 129)

Plus précisément, Simmel évoque le cas du « jeu de société », dont l'expression possède selon lui une « signification des plus profondes » (p. 129), dans la mesure où « il n'est pas seulement joué dans une société qui serait son support externe, mais il sert également à “jouer” réellement “à la société”. » (p. 130). Prenant ainsi le jeu (et sa métaphore) au sérieux au point d'en faire un objet exemplaire de sa sociologie des formes de sociabilité, il ne se contente pas de jouer avec les mots, il propose une véritable épistémologie du jeu social à partir du jeu (de société).

On retrouve chez ce précurseur de la sociologie allemande l'idée développée plus tard par Goffman, dont on connaît l'inspiration simmelienne (Vandenbergh, 2001, p. 45), selon laquelle le jeu n'est pas un simple modèle pour penser la société, il est lui-même une « modalisation » (Goffman, 1974) du social, un cadre secondaire mais fondamental de la vie en société. Prendre le jeu pour maître mot de cette dynamique des cadres ou des formes de sociabilité ne revient donc pas seulement, chez ces deux auteurs, à utiliser le jeu comme une métaphore du social, mais à comprendre la société à partir de l'expérience du jeu : « On ne se borne plus à *comparer* la vie sociale à un jeu : on découvre qu'elle *est* en elle-même un jeu » (Henriot, 1989, p. 36).

La métaphore du jeu dans la vie quotidienne : Lakoff et Johnson

Pour prolonger l'analyse au-delà de la question des usages du jeu en sociologie, nous proposons, par contraste, de resituer la métaphore du jeu dans le corpus des métaphores de la vie quotidienne qui, plus que des mots ou des concepts, fournissent des cadres communs pour penser la vie en société. En effet, au-delà de la présence de cette métaphore dans certains textes importants des sciences sociales, il est possible de la mettre en évidence dans le langage usuel afin de mieux comprendre sa dynamique sociolinguistique et la manière dont elle s'impose aussi bien dans le sens commun que dans le langage scientifique.

Dans *La métaphore dans la vie quotidienne*, George Lakoff et Mark Johnson montrent toute l'importance des métaphores dans l'usage le plus commun, le plus courant du langage. La métaphore confère en effet une certaine souplesse essentielle au langage. Elle donne la possibilité de parler de ce qu'il serait difficile d'évoquer, en particulier de l'abstrait par la référence au concret. Autrement dit, la métaphore est la vie du langage à l'œuvre. Or, parmi les usages

métaphoriques les plus quotidiens, Lakoff et Johnson évoquent la métaphore du jeu, en particulier celle qui consiste à comparer la vie à un jeu de hasard :

J'ai risqué ma chance – le sort est contre moi – J'ai tous les atouts dans mon jeu – Il a un atout dans sa manche – les chances sont égales – Si tu mènes bien ton jeu, tu réussiras – Il a gagné (joué) gros – Il bluffe – Où est-il quand le jeu tourne mal ? – Maintenant je mets cartes sur table – Le président n'a pas abattu toutes ses cartes – Ce qui est en jeu c'est l'avenir de notre entreprise – L'enjeu est élevé. (p. 59)

Ces expressions familières illustrent bien la pertinence et la récurrence de cette métaphore du jeu (de hasard) pour « parler de la vie, et non de situations de jeu » (p. 60), à tel point qu'elles finissent par faire oublier leur dimension métaphorique (devenant presque des catachrèses).

Si vous dites « le sort est contre nous » ou « nous allons tenter notre chance », on ne considère pas que vous parlez métaphoriquement, mais que vous employez le langage normal et quotidien qui convient à la situation. Et pourtant votre manière de parler, de concevoir, et même d'éprouver la situation est structurée métaphoriquement. (p. 60)

Selon Lakoff et Johnson, la métaphore du jeu fait donc partie du fonctionnement normal et quotidien de notre langage. Mais ce faisant, elle se développe, en portant le jeu toujours plus loin, sur le principe de l'analogie, de l'air de famille. Jusqu'au point où la vie sociale tout entière peut apparaître comme un jeu, sans que l'on perçoive encore cela comme une métaphore. À cet égard, la métaphore du jeu du sociologue n'est peut-être pas si éloignée de celle du sens commun. Certes, toutes les métaphores n'ont pas le même statut : il y a celles qui ont simplement une fonction évocatrice ou illustrative, celles qui se présentent comme des modèles voire des concepts, et peut-être celles qui permettent effectivement de rendre compte du réel. Cependant, chaque fois, la métaphore offre surtout à son auteur (et son lecteur) l'occasion d'« éprouver une situation », de la comprendre par l'expérience de la transposition métaphorique, pour reprendre la terminologie de Jacques Henriot. Parler de jeu en sociologie c'est ainsi faire l'expérience de la société, c'est la comprendre en termes de jeu. Or, pour en faire un véritable concept heuristique permettant de penser le jeu de la société, sans doute faut-il d'abord questionner le jeu en société et la manière dont on en parle, y compris en tant que sociologue : « Faute de s'être, préalablement à toute analyse, posé la question de la réalité du jeu et de la façon dont il se présente à la conscience de celui qui en parle, les théories du jeu [comme celles qui utilisent le jeu pour penser la société] n'ont jamais dépassé le niveau du sens commun » (Henriot, 1989, p. 12).

Conclusion

Ce texte a tenté de proposer une première approche de la complexité et de la richesse des usages de la métaphore du jeu en sciences sociales, à travers l'analyse de quelques textes sociologiques lui ayant donné une certaine importance. Nous avons alors pu constater que toute référence à cette métaphore est, presque nécessairement, confuse, ambiguë et problématique. À tel point qu'il n'est pas sûr que traduire une réalité déjà complexe, en autre chose encore plus complexe et mal élucidé, éclaire beaucoup cette réalité. Pourtant, il semble bien y avoir des situations que l'on peut éclairer d'un jour nouveau en utilisant la métaphore du jeu, à condition de partir du jeu pour construire cette analogie de façon réflexive.

À quoi attribuer la possibilité d'éclairer le réel par la référence au jeu ? On peut d'abord se demander si la métaphore du jeu ne prend pas au jeu que ce qui n'appartient au jeu qu'en tant qu'il reproduit quelque chose de la société, et non ce qui fait sa spécificité, non analysée par la plupart des auteurs qui utilisent la notion de jeu. Ce n'est peut-être pas ce que l'on compare au jeu qui ressemblerait au jeu, mais le jeu qui ressemblerait formellement à ce à quoi on le compare, dans la mesure où il se nourrit de la reprise d'éléments issus de la société pour les transformer en forme ou contenu ludiques.

On trouve sans doute dans le jeu des caractéristiques (transformées par la spécificité même du jeu) de la vie sociale. Le jeu est alors un filtre, une loupe, un moyen d'analyse. Mais ce n'est pas l'usage qu'en font bon nombre de sociologues. Pour ces derniers, les jeux feraient apparaître des caractéristiques de la réalité sociale par son caractère de situation simplifiée, caractéristiques qui échapperaient dans la complexité de cette réalité, à moins qu'on la rapproche justement du comportement de jeu. Or, en comparant une réalité sociale au jeu, on ne la comparerait pas au jeu dans sa spécificité irréductible à toute autre situation, mais à ce que le jeu contient de simplification d'une situation sociale. Autrement dit, on retrouverait dans le jeu la situation sociale étudiée, mais séparée de tout ce qui fait la complexité du réel. Le jeu est à la fois un jeu et une réalité sociale simplifiée. Les sociologues y verraient plutôt une réalité sociale, semblable à d'autres et non le jeu dans sa spécificité.

On peut imaginer une autre hypothèse. Le fait que le jeu est une activité qui suppose une métacommunication ou une modalisation qui en définit le caractère fictif, c'est-à-dire qui se situe au second degré, rendrait plus visible ce qui échappe dans le premier degré de l'action ordinaire. Les caractéristiques même du jeu feraient surgir des aspects du réel par le transfert du premier au second degré, à la façon dont Goffman utilise des situations de second degré, dont le jeu, pour analyser le monde social. S'appuyant sur les contenus de la vie courante pour les transformer en forme ludique de la socialisation, leur donnant une réalité propre, et proprement sociale, le jeu et son « procès métaphorique » (Henriot, 1989), pourraient ainsi rejoindre le spectre des métaphores de la vie quotidienne. La question de l'intérêt de la métaphore du jeu reste d'autant plus ouverte que la recherche sur le jeu en société est largement ouverte. Elle semble impliquer fortement le chercheur qui se pense alors comme joueur. Joue-t-il vraiment ? Ne s'agit-il pas simplement de la présence d'une dimension de liberté et de distance à la situation ? Cela peut se trouver dans le cynisme, dans la marginalité, dans la création. C'est lié à l'idée que quelque chose échappe qui relève de l'irrationnel, de l'émotion dans la recherche. Il est alors tentant de se référer au jeu pour circonscrire une réalité sociale difficile à appréhender dans sa complexité, d'autant plus tentant qu'il s'agit d'une notion doublement ouverte par sa polysémie et l'absence de références scientifiques précises. Se référer au jeu, c'est quelque part jouer avec un mot, non pas strictement éclairer la réalité, mais faire rebondir l'analyse en ouvrant un espace de réflexion, d'autant plus ouvert que la question du jeu est loin d'être fermée.

Comme tout mot mais sans doute plus que la plupart, le terme « jeu » a vu son sens s'étendre par un processus de métaphorisation progressif qui permet de comprendre sa polysémie actuelle (Henriot, 1989). C'est la logique même du langage de fonctionner par analogie, d'utiliser un terme pour désigner des réalités qui, par un aspect au moins, ressemblent à la réalité de référence. Sans processus métaphorique et donc analogique, nous n'aurions qu'une suite de signifiants autoréférentiels et monosémiques, des noms propres en quelque sorte, et la communication serait

rendue impossible. Ne pouvant atteindre l'abstraction des concepts logico-mathématiques, l'écriture des sciences sociales ou historiques n'échappe pas à cette fonction dénotative du langage, l'essentiel étant sans doute de s'en tenir à une utilisation raisonnée et réflexive pour « ne pas dérapier dans un usage littéraire de la métaphore » (Passeron, 2000, p. 20).

Références

- Bateson, G. (1977) « Une théorie du jeu et du fantasme » [1955], in *Vers une écologie de l'esprit*, t. 1, Le Seuil.
- Bateson, G. (1980) « Vers une théorie de la schizophrénie » [1956], in *Vers une écologie de l'esprit*, t. 2, Le Seuil.
- Bordas, E. (2003) *Les chemins de la métaphore*, PUF.
- Bourdieu, P. et Passeron, J.-C. (1964) *Les héritiers*, Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1979) *La distinction*, Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1980) *Questions de sociologie*, Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1982) *Leçon sur la leçon*, Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1987) *Choses dites*, Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1997) *Méditations pascaliennes*, Le Seuil.
- Bourdieu, P. (2004). *Raisons pratiques - Sur la théorie de l'action*. Le Seuil.
- Brogère, G. (1993) *Jeu et éducation : le jeu dans la pédagogie préscolaire depuis le romantisme*, vol. 1, Thèse pour le doctorat d'état, Université Paris Descartes.
- Brogère, G. (1995) *Jeu et éducation*, L'Harmattan.
- Caillois, R. (1967), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard.
- Crozier, M. et Friedberg, E. (1981) *L'acteur et le système*, Le Seuil.
- Détrie, C. (2001) *Du sens dans le processus métaphorique*, Éditions de Minuit.
- Elias, N. (1981) *Qu'est-ce que la sociologie ?*, Pandora.
- Friedberg, E. (1993) *Le Pouvoir et la Règle - Dynamiques de l'action organisée*, Le Seuil.
- Goffman, E. (1991 [1974]), *Les cadres de l'expérience*, Éditions de Minuit.
- Henriot, J. (1989) *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, José Corti.
- Lakoff G. et Johnson M. (1985) *Les métaphores dans la vie quotidienne*, Éditions de Minuit.
- Landheer, R. (2002). La métaphore, une question de vie ou de mort ? *Semen, Revue de sémiolinguistique des textes et des discours*, n°15, <https://doi.org/10.4000/semen.2368>
- Passeron, J.-C. (2000) « Analogie, connaissance et poésie », *Revue européenne des sciences sociales*, n°117, 13-33.
- Reynaud, J.-D. (1989) *Les règles du jeu*, Armand Colin.
- Ricœur, P. (1975) *La métaphore vive*, Le Seuil.
- Silva Ochoa, H. (1999) *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, Paris : Université Paris III.
- Simmel, G. (1991 [1917]) La sociabilité. Exemple de sociologie pure ou formale, *Sociologie et épistémologie*, PUF.
- Vandenbergh, F. (2001) *La sociologie de Georg Simmel*, La Découverte.
- Wittgenstein, L. (2004 [1953]) *Recherches Philosophiques*, Gallimard.