Sciences du jeu

1 | 2013

30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot

La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande

Aymeric Brody

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/279>

DOI : 10.4000/sdj.279

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Aymeric Brody, « La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 27 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/279> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.279>

Ce document a été généré automatiquement le 27 mars 2021.

La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande

Aymeric Brody

- 1 Dans son ouvrage *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* paru en 1989, Jacques Henriot convoque un certain nombre de coupures de presse de l'époque pour illustrer ce qu'il nomme une « homologie de structure » (p. 54) entre le jeu et d'autres formes de conduite. Pour le philosophe, la métaphore qui transpose l'image du jeu au-delà du jeu, parfois dans des situations dramatiques, a plus qu'une signification d'image : « Si l'on s'y réfère, c'est parce que la structure est la même dans les deux cas » (p. 51).
- 2 Dans le passage suivant, Henriot commente le traitement par l'hebdomadaire *Le Point* de la libération de deux otages français au Liban :

Le Point écrit : « Dans la cynique partie de poker qu'ils ont engagée, les ravisseurs et leurs protecteurs se sont départis de leurs petites cartes, conservant en main les gros atouts que sont Jean-Paul Kauffmann et ses compagnons d'infortune » (n° 739, 17-23 novembre 1986, p. 57). La réalité dramatique, c'est-à-dire la libération de deux otages et le maintien en captivité des autres, se trouve rapportée à un référent qui est le jeu – en l'occurrence le jeu de poker. Mais le jeu de poker lui-même [...] a pour référent une réalité concrète, celle des rapports humains fondés sur la négociation, la ruse, le marchandage [...] dont il se donne ouvertement le symbole. Le jeu joue la vie ; rien d'étonnant à ce que, dans certaines circonstances et d'un certain point de vue, la vie joue le jeu. [...] Seule, l'homologie de structure permet de comprendre le caractère essentiellement réversible de la métaphore (Henriot, 1989, p. 54).
- 3 Contrairement à la comparaison ou la métonymie,¹ la métaphore du jeu opère dans les deux sens selon Henriot :

En un premier temps, on présente le jeu comme une manière d'agir qui mime ou simule quelque chose de « réel » ; puis l'on en vient à penser que le réel lui-même doit se comprendre à partir de l'idée que l'on se fait de ce que c'est que jouer (Henriot, 1989, p. 55).
- 4 Dans ce second temps, l'idée de jeu est prise pour modèle, elle devient paradigmatique : ce n'est plus seulement le jeu qui joue la vie, c'est aussi la vie qui joue le jeu. Encore

faut-il pour ce faire que « les formes de conduite qui y correspondent [aient] même structure » (Henriot, 1989, p. 57), que le jeu de poker et la vie soient pour ainsi dire comparables. Ici, l'homologie se rapporte à la structure d'une négociation, à un « ordre négocié » dirait Anselm Strauss² (1992, p. 250). Sans doute est-ce là la première image à laquelle on pense lorsqu'on se réfère à ce jeu d'argent : un jeu de négociation, de ruse, de marchandage qui prend forme autour d'une logique d'enchères monétaires.

- 5 Cette image contrevient pourtant à l'idée que l'on se fait communément d'un jeu. « Tous les observateurs insistent sur le caractère gratuit de cette activité », note Johan Huizinga (1951, p. 27) qui en fait l'un des principaux critères de sa définition du jeu. Indépendante de la vie courante, l'activité ludique se trouverait « en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct » (p. 28). Si Roger Caillois reproche à Huizinga d'exclure de la sorte les paris et les jeux de hasard, c'est pour mieux substituer à la notion de « gratuité » celle d'« improductivité ». « Il y a déplacement de propriété, mais non production de biens », précise Caillois (1967, p. 35) tout en reconnaissant par ailleurs que c'est « cette gratuité fondamentale du jeu [...] qui le maintient isolé des activités fécondes » (p. 10). Le jeu apparaît en somme comme une activité an-économique qui, par son cloisonnement hors du quotidien, reste à l'abri d'une éventuelle contamination de la sphère marchande.³
- 6 Comment dès lors expliquer qu'un jeu puisse servir de modèle pour des activités qui relèvent justement de l'intérêt matériel direct ? En prenant différents extraits d'entretiens issus d'une enquête de terrain menée auprès des joueurs de poker, cet article a pour but de montrer, à la lumière des réflexions de Henriot, comment l'image de ce jeu d'argent peut inspirer d'autres « jeux qui n'osent pas dire leur nom » (Henriot, 1989, p. 41). Evoquée à plusieurs reprises par les joueurs, la négociation du prix d'un canapé est l'un de ces jeux que la métaphore révèle. Prenons-le comme exemple de la porosité des frontières ludiques.

La vie envahie par le jeu (d'argent) ?

- 7 Le développement actuel des jeux d'argent, en particulier celui du poker, nous oblige à repenser d'une part la prétendue gratuité du jeu, alors même que l'argent est au cœur des pratiques en question, et d'autre part la séparation traditionnelle du jeu et de la vie courante.
- 8 Lors d'une première enquête ethnographique réalisée en 2007 auprès de trois groupes de joueurs de poker, nous avons ainsi observé l'investissement de ce jeu d'argent dans l'espace domestique (Brody, 2011). La propension qu'avaient ces joueurs amateurs à se référer au poker pour parler de leur vie quotidienne, qu'elle soit professionnelle ou privée, nous incitait à voir dans cette métaphore ludique bien plus qu'un simple jeu de mot sans conséquence.
- 9 Un an après la libéralisation des jeux d'argent en ligne en France,⁴ nous commençons une nouvelle enquête de terrain lors d'une compétition de poker à grande échelle.⁵ Cette seconde enquête nous permet d'abord de confirmer l'intuition de Henriot (1989, p. 29) selon laquelle les jeux d'argent étaient devenus de « respectables institutions ». En effet, la foule des joueurs présents lors de l'évènement⁶ justifierait que l'on parle avec Alain Cotta (1993, p. 90) d'une « démocratisation » des jeux d'argent.

Sur un arbre de l'avenue des Champs Élysées à Paris, un autocollant aux couleurs d'un site de poker en ligne (mardi 24 mai 2011, dernier jour du tournoi, en sortant du cercle de jeux)

- 10 Mais l'important n'est pas que le jeu se répande chaque jour davantage, un tel constat étant presque devenu banal selon Henriot. Ce qui est considérable à ses yeux, c'est que « l'idée même de Jeu en vienne à s'appliquer à des réalités, à des situations, à des conduites à propos desquelles son emploi, récemment encore, eût paru déplacé, voire absurde ou scandaleux » (Henriot, 1989, p. 31). L'extension du champ du concept porterait alors atteinte à l'un des principaux lieux communs de l'idée de jeu, à savoir son opposition à la vie courante :

Cet envahissement de la vie par le jeu (dont Alain Cotta ne veut retenir qu'un aspect) tend sur bien des points à abattre les barrières, à combler les fossés séparant deux mondes que l'on a longtemps cru étrangers l'un à l'autre (Henriot, 1989, p. 194).

- 11 Nous avançons nous-mêmes vers ce constat chaque fois qu'au détour d'une phrase, les joueurs interrogés lors de cette compétition filaient la métaphore du poker. Or l'idée du jeu qu'ils véhiculaient ainsi hors de ses frontières habituelles n'était pas celle de la gratuité, mais au contraire de la négociation marchande. C'est du moins ce que nous tenterons de montrer à travers les récits de deux joueurs interrogés, pour l'un, lors d'un tournoi de poker, et pour l'autre, à la suite d'une partie à domicile.

Jouer à acheter un canapé

- 12 Thibault est un joueur amateur qui a accepté de nous parler suite à son élimination d'un tournoi organisé à Tours. À trente-cinq ans, il est mécanicien et militaire de carrière. Dans ce premier extrait, il nous explique que la pratique du poker lui a servi de leçon en dehors du jeu :

[...] le poker ça m'a donné beaucoup de confiance en moi // par exemple... là quand on discute / ou dans les relations avec les autres // ça a vraiment renforcé ce truc-là / parce que c'est un jeu où on est obligé d'aller vers les gens / de savoir comment vont se comporter les gens / pourquoi est-ce qu'ils se comportent de cette façon-là / et en fait on se rend compte que dans la vie de tous les jours... / quand on a un entretien d'embauche / même quand on va acheter son journal / ou une voiture / ou quand on va négocier un canapé / il faut savoir comment pense la personne pour négocier au mieux le prix / ou l'entretien / donc j'ai trouvé que le poker ça aidait

vachement dans ce sens-là / ça améliore... on va dire les négociations / et puis même les relations / ça enlève un petit peu de barrières aux gens j'crois /

- 13 Nous insistons pour qu'il évoque des exemples tirés de sa propre expérience :

[...] bah j'ai pas d'exemples concrets... / enfin j'ai remarqué que j'étais plus à l'aise pour négocier mais... // si / j'ai acheté un canapé récemment / c'est pour ça que j'vous parle de canapé / avant s'il valait 6000 euros je l'aurais acheté 6000 euros / là il en valait 6000 je l'ai acheté 2500 / et j pense qu'avant de jouer au poker j'aurais jamais pu négocier comme ça / alors j'vais pas jusqu'à dire que la vendeuse avait des *tells* / mais à la façon de se tenir / à l'intonation de sa voix / j'ai senti que le prix qu'elle m'annonçait / elle pouvait largement le descendre // donc j'ai proposé en dessous // alors là elle m'a fait son cinéma / elle est allée voir soit disant son patron / elle est revenue / et finalement ça a duré trois quarts d'heure mais je l'ai descendu / pour essayer de gagner un petit peu... / pour trouver un terrain d'entente / et négocier pour que la balle soit dans mon camp /

- 14 Ce que le joueur nomme des « *tells* » renvoie, dans le lexique du poker, à des indices dans le comportement physique d'un adversaire censés révéler la hauteur de son jeu (une expression du visage, un détournement du regard, une respiration saccadée, etc.). En mobilisant ce terme pour décrire une situation *a priori* extérieure au jeu, Thibault pose, presque malgré lui, le regard d'un joueur qui chercherait des indices dans l'*hexis* corporelle ou la voix de son adversaire. La négociation du prix de ce canapé s'inscrit alors dans le cadre d'un jeu qui n'ose pas son nom, avec cette réserve qu'implique parfois la métaphore. Pour autant, Thibault remarque qu'avant de pratiquer sa passion, il n'aurait « jamais pu négocier comme ça », le jeu l'ayant semble-t-il rendu « plus à l'aise pour négocier ». Cette idée selon laquelle la pratique du poker apporterait au joueur une certaine « confiance en soi » est récurrente dans notre corpus d'entretiens.

- 15 Dans un troisième extrait, le même joueur donne même à cette négociation le sens d'un savoir-faire qu'il tente d'appliquer à sa vie professionnelle :

[...] pour moi / c'est l'aspect qu'on peut retrouver le plus facilement dans la vie de tous les jours / la négociation ou la... / je vais pas dire la manipulation parce que c'est un bien grand mot / mais... la méthode pour amener à faire penser que son idée est la meilleure / voilà // c'est pas forcément de la manipulation mais c'est... tourner la chose à votre avantage / en remarquant les petits détails // après ça se travaille / l'observation ça se travaille tous les jours // enfin / si on veut transposer ce que j'ai appris ou découvert au poker dans mon métier / ouais c'est les relations avec les gens // plus que les facultés de calcul / de probabilité / de cote / tout ça je ne m'en sers pas dans la vie de tous les jours / je suis pas en bourse / je suis pas... // ça ça me sert à rien // enfin si mentalement je calcule plus vite qu'avant /

- 16 On voit comment la métaphore discrimine un aspect de la réalité qu'elle transpose selon « un mouvement double d'abstraction et de maintien » (Détie, 2001, p. 79). Pour citer George Lakoff et Mark Johnson (1985, p. 15) dans leur ouvrage sur *Les métaphores dans la vie quotidienne* : « l'essence d'une métaphore est qu'elle permet de comprendre quelque chose (et d'en faire l'expérience) en termes de quelque chose d'autre » ; or chemin faisant, elle « masquera nécessairement d'autres aspect du même concept » (p. 20). Ce que Thibault retient du poker dans « la vie de tous les jours », c'est la négociation et l'observation. Ce qu'il élude, c'est la dimension combinatoire du poker et les « facultés de calcul » qui l'accompagnent. Non pas que cet aspect ne soit pas pertinent dans sa pratique du jeu, puisqu'il reconnaît même en avoir tiré profit ; seulement son métier ne semble pas pouvoir être compris en ces termes. « Je suis pas en bourse », ajoute-t-il comme si le métier de *trader* était plus propice à cette autre métaphore. Son métier (rappelons qu'il est mécanicien dans l'armée) ne se prête pas

non plus à l'idée de « manipulation » ; il lui préfère alors le terme de « négociation », le fait de « tourner les choses à son avantage », ce qui pour lui repose sur un travail quotidien et minutieux d'observation.

Jouer à vendre un canapé

- 17 Cet usage de la métaphore du jeu par Thibault fait écho à un autre entretien réalisé quatre ans plus tôt lors de notre première enquête. Rodolphe, alors âgé de vingt-sept ans, appartenait à un groupe d'amis converti depuis peu à la pratique domestique du poker. Dans cet extrait, il raconte combien le jeu participe de la vie privée de ce groupe jusqu'à révéler certains traits de la personnalité de ses membres :

[...] il y a plein de trucs dans la vie / maintenant qu'on joue au poker / on fait des parallèles / j'ai pas d'exemple en tête précis / mais trop de fois on discute entre nous et on se dit : t'avais une paire d'as / tu t'es fait avoir / on parle et on a des images poker // dans la vie de tous les jours... / on fait trop d'allusions au poker / c'est clair / il y a trop de parallèles // il y a des comportements que tu as dans la vie / qui sont soit exacerbés / soit que tu es obligé de cacher à la table / ta manière de jouer au poker c'est un révélateur de ta manière d'être dans la vie quotidienne // moi / je suis carré / je vais vivre ma vie normale / pépère // au poker / je vais jouer des petites mains / parfois je fais des écarts / parfois je fais des coups de bluff // mais la plupart du temps / ta manière de jouer au poker / c'est un reflet de ta personnalité / il y a des similitudes //

- 18 Ici encore nous demandons à notre interlocuteur de fournir des exemples personnels de ces « images », « allusions » ou « parallèles » entre le jeu et sa vie quotidienne. A cette époque, Rodolphe commençait tout juste une carrière de vendeur de canapé dans un magasin, après avoir exercé une année durant dans divers salons ou foires. A l'instar de Thibault, l'exemple qu'il prend est celui de la négociation d'un canapé :

[...] quand je travaillais dans les salons / j'ai appris à aiguïser mon œil et à lire les gens / alors ce n'était pas pour lire leur jeu / c'était pour lire leur intention / est-ce que j'allais pouvoir leur vendre un canapé ou pas / et j'ai fait ça pendant un an // t'es dans un stand où il y a vingt modèles de canapés différents / à côté ils vendent des cheminées / juste derrière des cuisines / et tu as des badauds au milieu / tu vois... trois mille personnes par jour dans ton allée / qui regardent tes canap' // tu peux pas t'adresser aux trois mille donc t'es obligé de feinter // vu que t'es payé qu'à la com' / si tu passes une demi-heure avec un couple / alors que finalement ils ne l'achèteront jamais / tu as perdu ton temps / et donc de l'argent // t'es obligé de sélectionner les gens sur des critères subjectifs / c'est toi et ta lecture / et dans le poker c'est la même chose /

- 19 Le terme de « lecture » (parfois dite « psychologique ») est largement répandu chez les joueurs de poker, et s'applique pour partie à l'observation des « tells ». La métaphore agit alors comme une image permettant de (se) figurer la situation en question : « c'est toi et ta lecture ». De la sorte, Rodolphe met en exergue le caractère herméneutique de la vente dans un salon. Pour « lire l'intention » des clients potentiels, il faut « sélectionner les gens sur des critères subjectifs ». Supposant une certaine connivence lexicale entre les interlocuteurs, l'usage de la métaphore permet au joueur de raconter son expérience professionnelle en d'autres termes : « Le jeu prend modèle sur une réalité qui à son tour, pour mieux se faire comprendre, le prend pour modèle et parle son langage » (Henriot, 1989, p. 61).

- 20 Nous en profitons pour demander à Rodolphe s'il mobilise cette image dans son travail, autrement-dit s'il y pense le moment venu :

[...] ouais / disons que le poker / c'est un entraînement / mais comme au boulot je ne me sers plus vraiment de cette analyse-là / j'ai un petit peu arrêté de faire le parallèle tout le temps // alors que dans le salon / c'était constamment / quand j'étais au poker / j'aiguais mon œil / c'était un entraînement / parce que c'était avec mes potes / j'essayais de sentir des trucs / d'exacerber ma sensibilité par rapport à des comportements / des attitudes / des gestes / des mots / des hochements de têtes / des clignements d'œil / des tics de la bouche / des mouvements de mains... / et ce que j'ai pu apprendre soit au poker / soit au boulot / je l'ai répercuté sur le poker et sur le boulot // ce que j'ai pris au poker / ça m'a servi dans mon travail / et inversement /

- 21 Pour reprendre Henriot, on voit que la pertinence d'une métaphore est liée à la structure des situations en présence : ce qui vaut pour la vente dans les salons, ne vaut plus dans les magasins. Mais ce qui surprend dans cet extrait, c'est la façon dont Rodolphe avoue avoir utilisé le poker comme un « entraînement » pour son travail, et inversement, comment son travail lui a « servi » dans le jeu : « ce que j'ai pu apprendre soit au poker / soit au boulot / je l'ai répercuté sur le poker et sur le boulot ». Non seulement le joueur pensait au jeu au cours de son activité professionnelle, mais il dit s'en être servi pour apprendre son métier. La réversibilité de la métaphore serait-elle l'expression discursive d'un transfert de compétence ? Selon Henriot :

Si le jeu peut être apprentissage de la vie, c'est parce qu'il met en mouvement des ressorts du même ordre que ceux auxquels font appel les activités concrètes ou « réelles » que l'on rassemble sous le nom un peu vague de vie (Henriot, 1989, p. 60).

- 22 A ce titre, l'usage de la métaphore ludique porterait la trace d'un « apprentissage informel » (Brougère, 2005) de la négociation marchande.
- 23 Mais revenons à la figure même de cette métaphore, en tant que fait social de langage. Dans ce dernier extrait, nous demandons à Rodolphe s'il lui arrive d'utiliser le vocabulaire du poker dans ses relations amicales :

[...] ouais / c'est constamment / après des images de poker / c'est quand même plus rare... // mais combien de fois / on peut dire : tapis / je te paye // c'est du tac au tac // si je dis : tapis // il y a obligatoirement un des quatre mecs qui va répondre : je te paye / tu perds // c'est tout le temps / parfois c'est des jeux / on fait même plus ça en pensant poker / j'ai l'impression que c'est rentré dans nous / c'est transposé / c'est fondu / c'est fusionné // c'est pour ça que j'ai pas d'exemple / on le fait tellement avec des petits riens qu'à la limite / ç'en est presque inconscient / ça nous fait marrer / et puis deux minutes après on a complètement oublié qu'on venait de parler de poker // on a utilisé un terme de poker / donc c'est un jeu / alors qu'on n'est pas du tout autour d'une table / qu'on parlait pas du tout de ça / mais ça revient quand même sur le tapis [rires] //

- 24 Ce qui suscite nos rires, c'est bien sûr l'usage métaphorique du mot « tapis », au sens premier d'un sujet de discussion et au sens figuré du support feutré des jeux de cartes. « La métaphore trans-pose. En souriant, car elle sait qu'elle joue », écrit Henriot (1989, p. 60). Mais ce jeu de langage fait de « petits riens » dépasse le simple jeu de mot pour devenir une sorte de jeu réflexe, presque inconscient, qui se « fond » et « fusionne » avec les joueurs : « c'est rentré dans nous / c'est transposé ». Force est de constater que les réflexions du philosophe se mêlent à la parole du joueur :

Quand on met en avant l'idée de Jeu, on pense à ce changement de plan, à cette transposition, qui n'affecte pas seulement les choses telles que les voit le joueur, mais le joueur lui-même tel qu'il se voit (Henriot, 1989, p. 257).

Transposition tout intérieure [ajoute-t-il en phénoménologue] : c'est le joueur qui, par la pensée, se déplace, change de position par rapport au monde qui l'entoure et à lui-même, adopte un point de vue différent du point de vue habituel, met les choses en perspective – se « métaphorise » en quelque sorte (Henriot, 1989, p. 264).

Du jeu dans la métaphore ludique

- 25 Dans *Jouer et philosopher*, Colas Duflo reproche à Henriot de « fonder toute analyse sur un jeu de mot » (1997, p. 53), passant du jeu à l'idée de Jeu et du Jeu à la métaphore du jeu. Il ajoute dans une note en bas de page que « Le linguiste ou le rhétoricien peut-être s'inquiéteront de cet usage du mot "métaphore" » (p. 54), lorsque pour Henriot : « La moindre parole que l'on prononce est déjà métaphore » (1989, p. 275). Ce n'est pourtant pas trahir les sciences du langage que de reconnaître avec Lakoff et Johnson (1985, p. 13) la « nature fondamentalement métaphorique » de notre façon de parler, de penser et même d'agir quotidiennement.⁷ C'est aussi dans ce sens que Roberte Hamayon propose une nouvelle étude anthropologique du jouer en tant que « métaphorisation » (2012, p. 306).
- 26 En suivant Henriot là où Duflo l'abandonne, il s'agit donc de se demander comment le jeu vient à l'idée du joueur, qu'il soit ou non en jeu :
- Voici un exemple de situation susceptible de fournir matière à un jeu : une situation de type commercial, tissée de négociations délicates, de procédures complexes que les partenaires élaborent en vue de conclure un contrat. L'acheteur et le vendeur peuvent l'un et l'autre, chacun de son côté ou d'un commun accord, l'envisager comme une forme de jeu, si l'idée leur vient, s'ils y sont préparés. Ils peuvent tout aussi bien n'y point penser. A ce moment-là, il ne sera pas question de jeu. [...] La définition que je cherche ne porte donc pas exactement sur la structure de la situation (ou de l'objet), mais plutôt sur ce qui fait qu'elle peut, dans certaines conditions, être envisagée sous l'angle du jeu par un sujet préparé à le faire : ce qui la prédispose, en quelque sorte, à devenir jeu le cas échéant (Henriot, 1989, pp. 217-218).
- 27 Contrairement à la définition proposée en 1969 dans *Le jeu*, celle que nous livre Henriot à la trois centième page de *Sous couleur jouer* introduit la notion de « procès métaphorique » :
- On appelle jeu « tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire » (Henriot, 1989, p. 300).
- 28 Cette notion apparaît ainsi comme un critère décisif de l'idée de jeu, même si « tout procès métaphorique n'est pas jeu » (Henriot, 1989, p. 295), prévient l'auteur. Nous ne reviendrons pas sur l'argumentaire qui justifie dialectiquement l'introduction de cette notion, d'une part pour montrer que l'idée de jeu se forme en relation avec une époque et un milieu, et d'autre part pour qualifier la façon dont le jeu vient à l'idée des joueurs (p. 159). Disons simplement que, par « procès métaphorique », Henriot entend cette transposition de sens qui touche à la fois l'objet et le sujet du jeu en question, mais qui « n'abolit pas la réalité sur laquelle opère son charme » (p. 266). Dans l'exemple cité, la « réalité » consiste en une négociation marchande entre un acheteur et un vendeur. Par-delà la forme de comportement spécifique qu'adopteront les négociants, Henriot nous dit qu'il faut encore que l'idée de jeu leur vienne à l'esprit, qu'ils soient disposés à

envisager la situation sous la forme d'un jeu, pour qu'il soit effectivement question de jeu.

- 29 En imaginant que Thibault et Rodolphe se soient rencontrés dans une foire ou un magasin de canapé, la forme ludique de la situation eut sans doute été plus nette encore. Toujours est-il qu'un acheteur et un vendeur de canapé ont eu l'idée de penser cette négociation monétaire comme un jeu.

Conclusion

- 30 Si les définitions de Huizinga et Caillois nous incitent à penser l'argent comme un facteur de corruption du cercle ludique, les différents extraits d'entretiens étudiés témoignent davantage de sa complicité dans l'extension de l'idée de jeu. En effet, chaque fois que la métaphore du jeu opère son charme sur la vie des joueurs, c'est bien sa forme monétaire qu'elle transpose. L'homologie de structure qui existe entre un jeu d'argent tel le poker et une négociation de type marchand ne saurait pourtant suffire pour que ces deux joueurs les rassemblent sous le même terme. Encore faut-il que le jeu auquel ils pensent ne soit pas celui de la gratuité ou de l'improductivité, mais celui qui consiste à tourner les choses à son avantage, voire à feinter pour gagner sa vie. La métaphore peut alors « jouer » dans les deux sens, traversant les frontières du jeu et de la vie courante jusqu'à produire la trace d'un apprentissage dans et par le jeu.
- 31 Dans son ouvrage, Henriot présente l'avènement du paradigme ludique comme « un niveau supérieur d'élaboration et d'intégration du concept » (1989, p. 35) participant d'« une évolution générale des mentalités dans le cours de l'histoire » (p. 80), quelles que soient les langues et les cultures. Si nous contestons avec Haydée Silva (1999, p. 168) cette « vision linéaire et ascendante de l'histoire », l'étude empirique de la métaphore du jeu selon son degré d'intégration dans la vie quotidienne se révèle pertinente pour qui cherche à mettre au jour, non seulement un envahissement de la vie par le jeu, mais aussi un « monde où il est de plus en plus question de jeu » (Henriot 1989, p. 31). Reste à savoir aujourd'hui de quel(s) jeu(x) il est question.

BIBLIOGRAPHIE

- BRODY A. (2011), « L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent : l'exemple du poker », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, pp. 50-56.
- BROUGERE G. (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* [1958], Paris, Gallimard.
- COTTA A. (1993), *La société du jeu* [1980], Paris, Fayard.
- DETRIE C. (2001), *Du sens dans le processus métaphorique*, Paris, Minuit.
- DUFLO C. (1997), *Jouer et philosopher*, Paris, Puf.

- EHRMANN J. (1969), « L'homme en jeu », *Critique*, n°266, pp. 579-607.
- HAMAYON R. (2012), *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, Puf.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HUIZINGA J. (1951), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu* [1938], Paris, Gallimard.
- LAKOFF G. & JOHNSON M. (1985), *Les métaphores dans la vie quotidienne* [1980], Paris, Minuit.
- SILVA H. (1999), *Poétiques du jeu : la métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, thèse de doctorat, Université Paris III.
- STRAUSS A. (1992), *La trame de la négociation : sociologie qualitative et interactionnisme*, Paris, L'Harmattan.

NOTES

1. Henriot dit de la comparaison qu'elle est la « tournure la plus naïve de la métaphore » dès lors qu'elle s'appuie sur un « *comme* explicite » (Henriot, 1989, p. 265). Quant à la métonymie, elle se contenterait de prendre « un mot pour un autre » (p.265), affirme-t-il en pastichant Jacques Lacan.
2. Si pour le sociologue « la négociation semble être un fait générique des relations et des arrangements humains » (Strauss, 1992, p. 245), elle comprend aussi des formes de négociations spécifiques, elles-mêmes « subordonnées à des conditions structurelles spécifiques » (p. 250).
3. Pour une critique de ce caractère « an-économique » du jeu chez Huizinga et Caillois, cf. Ehrmann 1969.
4. Loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.
5. En partenariat avec un site de jeu en ligne, ce « championnat de France de poker » fonctionnait sur la base de qualifications sur internet, permettant d'accéder à différents tournois « réels » organisés à travers les principales villes françaises.
6. Selon les chiffres des organisateurs, la compétition aurait réuni près de 120 000 joueurs sur Internet, 7 000 joueurs dans les différentes villes-étapes du tournoi et plus de 900 joueurs lors de la « grande finale » dans un cercle de jeux parisien.
7. Lakoff et Johnson analysent la métaphore « LA VIE EST UN JEU DE HASARD » comme appartenant au langage courant : « 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 » (Lakoff & Johnson, 1985, p. 60).

RÉSUMÉS

Les prédécesseurs de Jacques Henriot ont défini le jeu comme une activité gratuite et séparée de la vie courante. Comment dès lors penser l'influence de la pratique d'un jeu d'argent dans la vie quotidienne des joueurs ? En s'appuyant sur les récits de deux joueurs de poker, cet article analyse l'usage d'une métaphore qui conduit le jeu d'argent en dehors du jeu dans le domaine de la négociation marchande. Le poker sert alors de modèle pour parler d'une expérience qui n'est pas à proprement parler du jeu mais qui partage avec lui une logique d'enchères monétaires : l'achat et la vente d'un canapé. Les deux joueurs filent ainsi la métaphore ludique et évoquent même des transferts de compétences entre le jeu et la négociation. Dans *Sous couleur de jouer*, Henriot étudie la façon dont le mot « jeu » s'étend par transposition au-delà de ses frontières traditionnelles et en déduit que l'idée de jeu elle-même peut être défini comme une métaphore. Une telle définition permet de comprendre comment le poker a investi la vie courante de ces joueurs sous la forme d'un acte de langage.

Jacques Henriot's predecessors defined play as a free activity separated from everyday life. How then can we think the influence of gambling practice in a player's daily life ? Based on the interviews of two poker players, this article analyzes the use of a metaphor that leads to consider gambling as a trade negotiation rather than a play form. Poker serves as a model to describe an experience that is not play though it offers a similar bidding system: buying and selling a sofa. The two poker players use this same metaphor in their interviews and even mention transfers of know-how between game and negotiation. In *Sous couleur de jouer*, Henriot examines how the word "game" extends by transposition beyond its traditional boundaries and concludes that the idea of play itself can be defined as a metaphor. This definition allows us to understand how poker has invested these players' everyday life in the form of a speech act.

INDEX

Mots-clés : Henriot, métaphore, jeu d'argent, négociation marchande, poker

Keywords : Henriot, metaphor, gambling, trade negotiations, poker

AUTEUR

AYMERIC BRODY

Université Paris 13, EXPERICE