

Le cirque politique

Valérie Debrut

Le cirque politique

Valérie Debrut

SOMMAIRE

Ouverture. La scène politique	3
Chapitre premier. Le jeu politique.....	6
I. Les objectifs du jeu politique.....	9
II. Les personnages du jeu politique	13
III. La structure du jeu politique	15
IV. Les dysfonctionnements du jeu politique	18
Chapitre second. Le coup politique.....	23
I. L'action (un coup d'éclat).....	26
II. L'effet (un coup de maître).....	27
III. Le domaine (la compétition politique)	30
Clôture. L'arène politique.....	33
Références	36
Table des matières.....	39

OUVERTURE.

LA SCÈNE POLITIQUE

1. À qui observe les prémices du XXI^e siècle, l'arène politique présente un bien étrange spectacle — s'y agitent des personnages ubuesques, aussi dangereux que ridicules —, assourdissante cacophonie à laquelle personne n'entend rien, pas même les communicants et commentateurs. Chacun tire de son bord croyant pouvoir emporter un pan du monde avec lui ; les égos s'aiguisent, les puissants s'affrontent, les peuples tempêtent. C'est que la politique reste une succursale de l'histoire, laquelle s'avance d'un pas troublé — hésitant entre la modernité et la post-modernité, balançant entre l'Orient et l'Occident, oscillant entre atavisme économique et impératif écologique.

2. Au milieu de tout ce désordre, des hommes — parce que ce sont essentiellement des individus de sexe masculin — se démènent, se pressent et s'empêtrent, alternant tours et postures pour tenter d'attraper la queue du Mickey. Tout cela serait distrayant — la France se passionne pour ces courses de petits chevaux¹ ; elle se désespère aussi de la surabondance de tocards — si ces insensés n'avaient la charge (ou la prétention) de diriger les nations. Tristes sires que ces mannequins d'opérette gonflés de leur importance mais dénués de sens commun² !

3. C'est pourtant de tout ce tintouin que sortent les grandes orientations qui façonneront — positivement ou non, sciemment ou pas — le monde de demain ; c'est la deuxième grande idée dont on aimerait pénétrer le lecteur. La première postule que si l'échiquier politique est chahuté, voire renversé, c'est que les sociétés sont travaillées par le changement de civilisation à l'œuvre ; la seconde insiste sur la nécessité de distinguer entre action politique et jeu

¹ « *Et, dans le monde politique, il se fait aussi trente-six sortes de temps. Voilà notre drôle de corps d'empereur qui abandonne son petit pape mignon, qui serre l'Angleterre contre son cœur, et qui, après avoir convoqué l'Europe à déjeuner, lui fait entendre que la marmite est renversée et qu'elle peut rester chez elle. Tout cela ne me frappe pas d'admiration, bien que je m'en réjouisse ; mais il me semble que ce sont des solutions arrachées par le caprice, et qu'il y a, dans tout cet imprévu, trop de bizarrerie. Si c'est de la finasserie, ça ne vaut pas mieux. Du courage et de la franchise dès le commencement des querelles eussent peut-être évité la guerre. Un gouvernement qui a des principes et qui n'en change pas toutes les semaines n'a pas besoin de tant de sang et d'argent pour se faire respecter. C'est une politique de surprises qui fait le prestige de ce règne. C'est drôle, mais ça n'est pas si fort que ça en a l'air.* » (George SAND, Lettre à Charles Duvernet, le 7 janv. 1860, à Nohant, dans George SAND, *Correspondance. 1812-1876*, Tome 4, 1883, Paris : éd. Calmann-Lévy, p. 200).

² « *Certains grincheux prétendent que le cerveau des politiciens est le tombeau de la logique [...]* » (Constantin LECIGNE, *Du Dilettantisme à l'action*, Tome 3, 1912, Paris : éd. Lethielleux, p. viii).

politique (**Chapitre premier**), entre puissance publique et arène politique, bref entre force et farce publiques.

4. La grande vertu du présent projet littéraire — écrire la règle du jeu et mettre le monde en notices —, peut-être son plus grand tort également, est de montrer comment toute l'existence procède d'un double jeu³, plus exactement d'un dédale de jeux à double-fond. Toute la vie sur Terre est, en effet, traversée d'une ambiguïté fondamentale entre les buts officiellement poursuivis et les motivations officieusement agissantes — l'autrice l'a suffisamment répété, la lectrice l'a compris. Mais nulle part sans doute comme dans la vie politique, on observe cette dichotomie entre *la* politique et *le* politique, entre le jeu et l'action politique, c'est-à-dire entre la politique politicienne d'une part (le coup politique (**Chapitre second**), atome de la tambouille politique⁴) et la politique au sens noble d'autre part (la *vraie* politique).

³ Cf. Valérie DEBRUT, « Du double jeu comme mode de coopération », *écrire la règle du jeu* [en ligne], 13 oct. 2021.

⁴ « Cuisine électorale, *manœuvres souvent occultes visant à garantir le succès d'une élection.* » (*Dictionnaire de l'Académie française*, 9^e éd., V^o Cuisine, 4, Fig., fam. et péj.).

CHAPITRE PREMIER.

LE JEU POLITIQUE

5. L'échiquier politique. Le jeu politique est le vaste jeu social qui se déploie dans le champ politique, un champ couramment apparenté à un échiquier⁵, sur lequel sont disposées les diverses pièces du jeu : les citoyens, représentants et gouvernants qui forment autant de partis, courants et institutions. C'est là une métaphore du système politique et des forces qui l'animent, certes un peu dépassée, figurant les partis de droite et de gauche par des pièces qui indiquent leur poids relatif dans le jeu politique : roi et reine, fous, tours et cavaliers, simples pions. Cet échiquier dépeint surtout un espace-temps, un (petit) monde fait d'us et de coutumes, de lieux et de temporalités, entièrement tourné vers la réalisation d'un objectif affiché : assurer le bien public par le jeu des institutions. C'est ce but, qu'on devine pourtant fallacieux, qui permet de délimiter le champ politique.

*« Tous ces prétendus hommes politiques sont les pions, les cavaliers, les tours ou les fous d'une partie d'échecs qui se jouera tant qu'un hasard ne renversera pas le damier. »*⁶

6. L'empilement des échiquiers. À chaque échelon politique correspond un échiquier relativement circonscrit. D'abord, autour de toute collectivité territoriale se déploie un champ politique local homogène ; ensuite, on trouve le jeu politique national, qui correspond au fonctionnement des institutions étatiques ; enfin, l'échiquier international englobe les rapports entre États, modérés par les organisations internationales, voire supranationales. Mais partout, le jeu politique symbolise l'action des joueurs, leurs déplacements sur l'échiquier, leurs prises de guerre et de position. Bien sûr, une certaine interdépendance existe entre ces différents niveaux de jeu qui modèlent le comportement des acteurs. Nul ne l'ignore : les politiques internationales, nationales et locales s'influencent et se travaillent inlassablement.

⁵ Voir également l'échiquier comme métaphore de la section financière du Conseil du roi. D'ailleurs, les Anglais parlent toujours de chancelier de l'Échiquier.

⁶ Honoré de BALZAC, *Les journalistes. Monographie de la presse parisienne*, 1842, dans Honoré de BALZAC, Alexandre DUMAS, Frédéric SOULIÉ et al., *La grande ville. Nouveau tableau de Paris*, Tome 2, 1843, Paris : éd. Bureau central des publications nouvelles, p. 151.

« Gouverner, ou apprendre à ne pas se laisser gouverner, c'est-à-dire comprendre les choses du politique, consiste à déchirer le rideau des apparences. »⁷

7. Un vaste jeu social. Le jeu politique peut s'analyser en un vaste jeu social, fait d'une multitude de petits jeux (élections, délibérations, campagnes, négociations, grèves, votes, etc.). Observer le jeu politique oblige à constamment opérer des allées et venues entre tous les jeux sociaux qui se déroulent sur les divers échiquiers politiques... Tâche immense et malaisée, tant le jeu politique paraît mouvant et dénué de repères⁸. C'est que ce jeu si spécial se singularise par deux aspects qui le complexifient prodigieusement. D'une part, la représentation des intérêts des citoyens (les représentés) se double d'une concurrence des représentants entre eux pour l'obtention des postes de représentation⁹, concurrence qui devient bientôt le principal enjeu du jeu politique (I) et finit par le fausser (IV). D'autre part, le combat entre adversaires (II) que suppose la concurrence des (futurs) élus et dirigeants a lieu, de manière quasi exclusive, dans le champ symbolique¹⁰. En politique, les actes sont d'abord et avant

⁷ Patrick BOUCHERON, *Un été avec Machiavel*, 2017, Paris : éd. Équateurs / France inter, coll. Parallèles, p. 25.

⁸ « Le manque de repères est chose fâcheuse, mal supportée : les doctrines ou théories politiques délaissent la pratique politique [...], elles donnent de faux repères, de fausses règles. À l'évidence, ce qui désoriente, c'est la pratique politicienne, à la fois l'art politique au sens noble du terme, et le jeu des passions politiques : on a envie d'avoir des balises, des repères qui assurent le regard, qui délimitent un espace certain, qui permettent de savoir "ce qui ne change pas", et ce qui peut changer. » (Pierre LENAIN, *Le jeu politique. La France de demain*, 1986, Paris : éd. Économica, pp. 7-8).

⁹ « Le dévouement obligé aux intérêts des mandants fait oublier les intérêts des mandataires. Autrement dit, la relation, apparente, entre les représentants et les représentés, conçus comme cause déterminante ("groupes de pression", etc.) ou cause finale ("causes" à défendre, intérêts à "servir", etc.), masque la relation de concurrence entre les représentants et, du même coup, la relation d'orchestration (ou d'harmonie préétablie) entre les représentants et les représentés. » (Pierre BOURDIEU, « La représentation politique. Éléments pour une théorie du champ politique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 36-37, févr.-mars 1981, pp. 3-24, spéc. p. 9).

¹⁰ « L'univers politique incarne aussi, dans les sociétés démocratiques, le dépassement de la violence physique, et sa conversion par les hommes politiques en une violence symbolique. Laquelle implique d'autres armes. Celle de l'élection, qui confère le droit de s'exprimer au nom d'un plus grand nombre. Celle du poste, qui permet d'activer divers leviers décisifs. Ou celle de la rhétorique, où l'on "tue" autrement son adversaire. C'est là que se trouve la dimension "dramatique" du politique, qui la transforme en une évidente matière fictionnelle [...] » (Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. pp. 67-68).

tout des discours, des paroles et des écrits¹¹ (III). Tout cela fait du jeu politique une comédie fort singulière, une compétition à nulle autre pareille, dont les règles restent difficiles à (ré)écrire.

« [...] *dans un monde livré au theatrum mundi, [le cardinal de Retz] sait que la politique est un théâtre dans le théâtre, une comédie des comédiens — une société du double spectacle.* »¹²

I. LES OBJECTIFS DU JEU POLITIQUE

8. **Ambivalence des objectifs.** La particularité du jeu social est d'être une activité collaborative qui fait apparaître un écart notable entre les buts communs affichés (1) et les motivations individuelles cachées (2). Le jeu politique n'y fait pas exception et fait même figure d'archétype. La politique étant ce qu'elle est, le spectateur en est presque réduit à rechercher les points communs entre les intérêts des citoyens (les représentés) et la conduite des politiciens (les représentants). Ainsi les électeurs apparaissent-ils comme des arbitres dans les querelles de la classe dirigeante et, trop souvent, comme les dindons de la farce.

« [...] *le champ politique est le lieu où s'engendrent, dans la concurrence entre les agents qui s'y trouvent engagés, des produits politiques, problèmes, programmes, analyses, commentaires, concepts, événements, entre lesquels les citoyens ordinaires, réduits au statut de "consommateurs",*

¹¹ « [...] *la politique est affaire de symboles et de mots.* » (Béatrice HOUCARD, *Le fait du Prince. Petits et grands caprices des présidents de la Ve République*, 2017, Paris : éd. Calmann Lévy, p. 15).

¹² Jacques BRIGHELLI, *Le jeu politique*, 2006, La Rochelle : éd. Sulliver, p. 7.

doivent choisir, avec des chances de malentendu d'autant plus grandes qu'ils sont plus éloignés du lieu de production. »¹³

1. LES BUTS AFFICHÉS

9. Organiser le fonctionnement de la cité. Les buts de la politique sont pourtant revêtus d'une immense noblesse. Il convient d'organiser la vie de la cité, de mettre de l'huile dans les rouages de la société, de servir et de porter un destin commun. Administrant la collectivité, la politique doit mettre en œuvre les conditions nécessaires à l'existence et à l'épanouissement de chacun de ses habitants (sécurité, travail, transport, éducation, hygiène, santé, alimentation, sport, culture, etc.). Concrètement, il s'agit de trouver des solutions aux problèmes qui se présentent, de prendre les décisions qui s'imposent, de lancer les projets qui manquent, de réactualiser le modèle de société.

10. Assurer la représentation des citoyens. Or le jeu politique français s'inscrit — ainsi que le prévoit l'article premier de la Constitution du 4 octobre 1958 — dans les principes de la République et de la démocratie. Dès lors, les citoyens qui choisissent de prendre part au jeu politique, par exemple en se faisant élire, sont censés rechercher l'intérêt général, le bien commun, l'équilibre des forces¹⁴. Mais la démocratie française s'exerce, comme la plupart des démocraties modernes, par le biais de représentants¹⁵. C'est donc une démocratie représentative, c'est-à-dire indirecte, dans laquelle le vote des lois et l'exercice du pouvoir sont dévolus à des citoyens élus (ou nommés par des élus, par exemple les ministres) qui occupent — ce n'est plus à démontrer — des fonctions convoitées.

¹³ Pierre BOURDIEU, « La représentation politique. Éléments pour une théorie du champ politique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 36-37, févr.-mars 1981, pp. 3-24, spéc. pp. 3-4.

¹⁴ « *L'art politique est comme la médecine : une science des singularités, qui consiste à poser un diagnostic. Or le diagnostic machiavélien se lit dans ses Discours sur la première Décade de Tite-Live : la bonne santé du corps social résulte de l'équilibre de ses humeurs, c'est-à-dire non pas d'un ordre politique qui nierait les troubles, mais d'une organisation des désordres sociaux. Autrement dit, la république est fondée sur la discorde, elle est l'agencement pacifique — parce que équilibré — de la mésentente.* » (Patrick BOUCHERON, *Un été avec Machiavel*, 2017, Paris : éd. Équateurs / France Inter, coll. Parallèles, p. 94).

¹⁵ *Constitution du 4 octobre 1958*, article 3, alinéa 1er.

« *Le jeu politique n'est pas un jeu abstrait, mathématique, comme un jeu d'échecs, c'est un jeu avec des hommes, en chair et en os, qui ont du plaisir, qui souffrent, qui sont promis à la mort, qui sont cruels.* »¹⁶

2. LES MOTIVATIONS CACHÉES

11. Peser sur le jeu. Assurément, le jeu politique ne se limite pas aux manigances des responsables politiques. Le lobbying (les groupes de pression, les syndicats), le quatrième pouvoir (les journalistes, les médias), le levier populaire (les manifestations, les sondages) pèsent indiscutablement dans la balance. On peut donc influencer le jeu politique sans exercer de mandat. Mais c'est évidemment en entrant dans l'arène — comme acteur et non comme commentateur — que l'on participe véritablement au jeu politique, qu'on jouit du prestige et des prérogatives attachées au pouvoir. C'est là la motivation profonde de la participation au jeu politique comme protagoniste et non comme spectateur.

« *Le moteur du jeu est le plaisir politique.* »¹⁷

12. Entrer dans le jeu. La démocratie représentative suppose la tenue ponctuelle d'élections, qui marquent le début (confiance) et la fin (sanction) des mandats donnés. Les grands raouts électoraux se clôturent par le vote des électeurs qui départagent les candidats, en fonction de leur personnalité, de leur programme, de leur image. Pour entrer dans le jeu politique, il faut aller à la pêche aux voix, c'est-à-dire séduire les électeurs (étymologiquement les faire venir à soi), être préféré aux autres candidats — l'entrée en politique procède de la victoire dans la lutte électorale.

« [...] *la lutte politique est structurée par toutes les initiatives visant à s'assurer du maintien d'une position dominante ou gratifiante, à la reconquérir, et au passage, le plus souvent, à*

¹⁶ Pierre LENAIN, *Le jeu politique. La France de demain*, 1986, Paris : éd. Économica, p. 9.

¹⁷ Francis P., *Les carnets politiques de Francis P. ancien ministre*, 1979, Paris : éd. Les lettres nouvelles, pp. 50-52, cité par Pierre LENAIN, dans *Le jeu politique. La France de demain*, 1986, Paris : éd. Économica, p. 10.

préserver l'ordre politique même qui conditionne l'existence de cette position. »¹⁸

13. Rester dans le jeu. On reste dans le jeu politique de la même manière qu'on y entre : en battant ses adversaires. C'est d'ailleurs à cet état qu'il est si difficile d'accéder en politique : durer¹⁹. On peut parvenir au sommet — tel un Rastignac des temps présents — à la faveur des circonstances, en usant d'effets, en créant la surprise ; il en faut plus pour s'y maintenir. Or c'est bien là, le but inavoué du jeu politique. Comme la poursuite de l'existence, la participation au jeu politique n'a pas d'autre but qu'elle-même. On joue à ce jeu pour continuer à y jouer, être dans la salle de jeu²⁰, rester assis à la table...

« Et comme pour tous les joueurs, pour tous les comédiens, arpenter la scène du pouvoir est une raison suffisante pour aller de l'avant, indéfiniment. Le succès même n'entre pas forcément en ligne de compte. Quels que soient les bonheurs ou les revers, le plaisir du jeu est une satisfaction intrinsèque. Plaisir de l'observation et de la dissection, mise à nu de la psychologie des protagonistes, ambition contre ambition, désir contre désir, volupté contre volupté. Je contre je. La politique est une guerre d'egos, où le plus habile jouira avant tout de la manipulation et du démontage des marionnettes. »²¹

¹⁸ Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni* [en ligne], automne 2015, n° 88, pp. 67-81, spéc. p. 67.

¹⁹ « *L'existence politique de l'homme politique est déterminée par son aptitude à se maintenir dans le jeu.* » « *Le seul but du joueur est de se maintenir dans le jeu.* » (Francis P., *Les carnets politiques de Francis P. ancien ministre*, 1979, Paris : éd. Les lettres nouvelles, pp. 50-52, cité par Pierre LENAIN, dans *Le jeu politique. La France de demain*, 1986, Paris : éd. Economica, p. 10).

²⁰ « *Être dans le jeu, c'est peser sur ses orientations, la balance des forces, informer le devenir, avoir la liberté d'allure qui permet de jouer.* » (*Ibid.*).

²¹ Jacques BRIGHELLI, *Le jeu politique*, 2006, La Rochelle : éd. Sulliver, p. 8.

II. LES PERSONNAGES DU JEU POLITIQUE

14. Importance des rôles. Comme tout jeu social, le jeu politique est joué par des joueurs — la classe politique **(1)** — qui incarnent des personnages (députés, sénateurs, président de la République, ministres, maires, hauts fonctionnaires, etc.). Ces personnages interprètent des rôles (mandats ou missions) qui correspondent aux grandes fonctions (voter la loi, diriger le gouvernement, gérer un territoire, etc.) dévolues aux institutions (Parlement, Gouvernement, autorités, administrations) **(2)**. Tous ces rôles comportent des attributions (droits et devoirs, prérogatives et responsabilités) qui permettent d'en remplir les fonctions.

15. Particularité des rôles. Dans tout jeu social, les rôles sont comme des partitions²² que les joueurs doivent suivre. Un personnage représente donc un joueur (ou acteur) en train d'interpréter un rôle déterminé. Or, dans le jeu politique, la distinction entre joueur et personnage est brouillée. En effet, les rôles politiques sont tellement éloignés de la vie ordinaire qu'ils déteignent inévitablement sur la personnalité des joueurs. En outre, faisant fréquemment *carrière dans la politique*, les joueurs occupent successivement ou simultanément divers rôles qui cultivent nécessairement l'entre-soi — c'est la question du cumul des mandats. Tout cela crée une cassure entre représentants (l'élite) et représentés (le peuple), qui se traduit par la défiance croissante des seconds à l'égard des premiers.

« Montaigne a été un homme politique, un homme engagé [...], mais il a toujours veillé à ne pas trop se prendre au jeu, à garder du recul, à se regarder faire comme s'il était au spectacle. »²³

²² Les *partitions* politiques forment ce qu'on appelle le droit public, qui comprend le droit constitutionnel, le droit administratif, le droit européen, le droit international, le droit de l'environnement, etc.

²³ Antoine COMPAGNON, *Un été avec Montaigne*, 2013, Paris : éd. Équateurs / France inter, coll. Parallèles, p. 89.

1. LA CLASSE POLITIQUE

16. Profil des joueurs. Qui sont les joueurs qui s'agitent sur les divers échiquiers politiques locaux, nationaux et internationaux ? La parité y est-elle respectée ? Certaines origines sociales ou ethniques sont-elles sur ou sous représentées ? Quelles formations, quels réseaux permettent, de fait, d'accéder aux fonctions politiques ? Poser ces questions revient à interroger la représentativité des représentants dans une démocratie représentative... L'échantillon est-il *représentatif* ? Plus qu'il n'a été certes, mais nettement moins qu'il ne devrait. Le profil des responsables politiques, leur parcours et leur formation ne sont pas suffisamment diversifiés pour que soient représentés, ni même *présents à l'esprit* tous les intérêts de la société civile.

17. Comportement des joueurs. Représenter c'est, étymologiquement, rendre présent. Or, par habitude de pensée, par ignorance d'autres vies, également par intérêt ou par lâcheté, la tendance de la classe politique est de se représenter elle-même. Pierre Bourdieu l'a montré : le jeu politique est quasi exclusivement joué par des professionnels qui mettent tout en œuvre pour en exclure les profanes²⁴ — ce jeu se caractérise donc par un *monopole des professionnels*. Contrairement à ce que l'idéal démocratique voudrait croire en effet, les joueurs ne sont pas interchangeables dans l'interprétation des rôles. Ce qui est vrai de la vie sociale est plus vrai encore du monde politique. Ne se fait pas accepter qui veut des groupes et réseaux ouvrant l'accès aux postes visés. Dans la concurrence politique, il n'y a pas d'égalité des chances...

2. LES INSTITUTIONS POLITIQUES

18. Rôle des organisations. Le jeu politique est une gigantesque machine à produire des normes et des symboles, à faire appliquer ces normes — les règles du jeu, qui sont autant de vecteurs d'influence — en jouant de symboles (des valeurs partagées, des événements historiques, des grandes figures). Les institutions publiques sont les entités qui fabriquent ces règles (c'est-à-dire du langage, des énoncés, des concepts), qui font

²⁴ Pierre BOURDIEU, « La représentation politique. Éléments pour une théorie du champ politique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 36-37, févr.-mars 1981, pp. 3-24, spéc. pp. 4-5.

exécuter ces règles et sanctionner les manquements. Chacun comprend que les institutions publiques ne produisent *que* des discours — des discours certes indispensables — par un processus de transformation de l'information²⁵. À dire vrai, c'est là un point commun à toutes les activités purement intellectuelles (la recherche, l'enseignement, le journalisme, le conseil, etc.).

19. Fonctionnement des organisations. Le jeu politique se joue dans le champ symbolique, sans transformation de matières premières, à l'abri des intempéries, dans un milieu feutré, le tout aux frais du contribuable. L'activité quotidienne consiste à lire, parler, écrire, regarder, écouter — plus exactement à conduire des négociations, assurer une veille, prendre des décisions, rédiger des notes, réagir à l'actualité, faire et défaire l'opinion, se concerter, s'épier, etc. Tout cela suppose des savoirs (culture générale, fonctionnement des institutions, langues étrangères) et savoir-faire (analyse, synthèse, organisation, expression) qui façonnent les attitudes, modèlent les personnalités, polissent les caractères. Ici comme ailleurs, il y a des choses qui se font et ne se font pas. C'est le savoir-être, vecteur d'une indéniable consanguinité.

III. LA STRUCTURE DU JEU POLITIQUE

20. Le choix des moyens. La structure d'un jeu — en l'occurrence celle du jeu politique — repose sur l'articulation entre le but affiché (organiser la société) et les moyens choisis pour atteindre ce but (des élections, délibérations, prises de décisions). Certains dysfonctionnements du jeu procèdent donc de l'inadéquation entre, d'une part, les moyens sélectionnés et, d'autre part, les buts communs ou les motivations individuelles. Le choix des moyens devrait donc tenir compte tant des objectifs affichés que des motivations cachées (conflits d'intérêts) — ce qui, en pratique, reste très difficile à mettre en œuvre. Les moyens sélectionnés pour organiser la société renvoient à l'ensemble des activités

²⁵ L'activité des institutions publiques consiste plus précisément à produire des systèmes d'informations contraignants (tels que des lois, avis, règlement, décisions, etc.) à partir d'autres informations (autres normes, sondages, études, actualités).

politiques (2) ; ces moyens et buts, activités et objectifs, sont reliés par des récits, les fictions (1), qui en forment la toile de fond.

1. LES FICTIONS POLITIQUES

21. Les régimes politiques. Chaque jeu national (et donc local) dépend du régime politique de l'État en question. Or la France est actuellement une démocratie (quoique imparfaite) et une République — elle fut aussi une monarchie, un empire, une dictature. Plus précisément, la France est aujourd'hui une démocratie représentative et, de fait, c'est une démocratie médiatique. D'égale importance, ces quatre éléments (démocratie, république, représentation, médiatisation) sont des choix de société qui façonnent le jeu politique français actuel et en font la particularité, certes avec d'autres pays du monde. Une démocratie, qui s'oppose à une dictature, est la société dans laquelle les droits fondamentaux des individus — libertés d'expression, d'opinion, de culte, d'association, de circulation, etc. — sont garantis. Cette législation conduit, par exemple, à la (relative) indépendance des journalistes et au pluralisme politique. Mais, parmi les démocraties, on trouve des républiques et des monarchies (constitutionnelles). La République (la *chose de tous*) est un gouvernement qui s'exerce en théorie par et pour le peuple : les gouvernants sont choisis parmi la population, ce qui fait qu'en théorie, n'importe quel citoyen adulte peut se faire élire. Déjà évoquée, la démocratie représentative — qui s'oppose à la démocratie exercée directement par les citoyens — postule la représentation des électeurs et, mécaniquement, la concurrence entre représentants potentiels pour les postes d'élus. Enfin, la société ultra médiatique qui est la nôtre conduit à ce que la communication soit permanente et instantanée, qu'elle ait fini par primer sur l'action politique elle-même. C'est l'ère de l'image, du marketing et du folklore, bref du spectacle.

22. Les idéologies politiques. À l'intérieur de ce cadre, s'exercent diverses forces et pressions : de nombreux courants et sensibilités politiques vont s'exprimer dans le débat public, portés par les divers partis, mouvements, associations, fondations, syndicats et personnalités. Il est évident que la droite, la gauche, le centre, l'extrême droite ou l'extrême gauche ne se valent pas. En matière pénale, fiscale, sociale, les réformes adoptées portent généralement la marque d'une idéologie (capitalisme, socialisme,

libéralisme, etc.). Car le conformisme ambiant et le politiquement correct ne sauraient faire oublier qu'il y a des idéologies à l'œuvre derrière nos modes de vie. La neutralité des choix politiques n'est qu'apparente. Autrement dit, le monde dans lequel nous vivons n'est pas une fatalité (ni une nécessité), c'est le choix des puissants : faire primer la liberté sur l'égalité, la propriété privée sur l'intérêt général, le profit à court-terme sur le développement durable.

23. Les règles du jeu. Chaque jeu social s'appuie sur un grand récit, un tissu complexe qui organise et justifie les rôles, les fonctions et les actions des personnages. Cette immense fiction, déclinée en très nombreuses règles, préside au déroulement et au fonctionnement du jeu (nature et date des élections, compétence des institutions, règles de délibération, modalités de recours, etc.). Ainsi, elle explique comment les joueurs sont censés atteindre le but fixé (organiser la société) et, bien sûr, elle conditionne les actions qu'ils vont pouvoir et vouloir tenter pour servir leur ambition personnelle. Ces fictions sont donc essentielles car, en faisant adhérer les joueurs aux jeux sociaux, elles sont le moteur de leur coopération. Autrement dit, si nous parvenons à nous organiser au niveau local ou national, c'est parce que nous avons des règles du jeu (politique). Mais, évidemment, rien n'empêche de faire évoluer le jeu et les fictions politiques. Rien n'empêche, donc, de changer la règle du jeu.

2. LES ACTIVITÉS POLITIQUES

24. Les actions politiques. Du fait de la particularité du jeu politique, les activités sont presque toutes symboliques, presque fictives, en tout cas non productives²⁶. Concrètement, faire de la politique, c'est écrire un discours, parler pour convaincre, voter à main levée, prendre une décision, signer en bas d'une page pour rendre un texte applicable. C'est donc écrire, parler et (un peu) écouter pour séduire, influencer, contraindre. C'est réunir certaines personnes entre elles, divulguer certaines informations, en cacher d'autres, pour rédiger un rapport, monter des coalitions, faire un coup d'éclat. La politique, ça n'est que cela. Mais

²⁶ On doit nuancer le propos en mentionnant l'acte de langage performatif : celui qui fait ce qu'il dit, qui change le monde juste en disant. C'est par exemple, le serment du Jeu de paume du 20 juin 1789 avec la célèbre répartition de Mirabeau « *Allez dire à ceux qui vous envoient que nous sommes ici par la volonté du peuple, et que nous n'en sortirons que par la puissance des baïonnettes* » ou, plus proche de nous, la formule *Je vous déclare mari et femme*, prononcée par l'officier d'état civil lors d'un mariage.

assurément toutes ces activités prennent une coloration particulière selon que l'on souhaite conquérir, exercer ou contrôler le pouvoir. La créativité politique doit être une constante de ces trois situations — lesquelles ne sont jamais que des configurations particulières et momentanées d'intérêts, de possibilités et d'enjeux.

25. Les buts politiques. La conquête du pouvoir repose sur la séduction de l'électorat et l'élimination des concurrents. Pour ce faire, il faut modeler son image, faire des promesses, présenter un programme rassembleur, multiplier les bains de foule, être présent dans les médias, mettre les autres candidats en difficulté, etc. L'exercice du pouvoir, lui, consiste plutôt à prendre des décisions, réagir aux catastrophes, rechercher le consensus, trouver des solutions, valoriser son territoire, créer de la richesse, porter une vision, montrer le cap, toutes choses qui impliquent de prendre de la hauteur... Enfin, le contrôle du pouvoir, par exemple quand on est dans l'opposition, suppose de surveiller l'action de la majorité, de la critiquer, d'en proposer des améliorations, de mettre des sujets sur la place publique, d'attaquer certaines décisions devant la juridiction compétente, d'actionner tous les contre-pouvoirs.

L'activité politique est en partie faite « *de transactions et d'ajustements permanents des protagonistes, en fonction des prises de position des autres joueurs [...]* »²⁷

IV. LES DYSFONCTIONNEMENTS DU JEU POLITIQUE

26. L'expérience de jeu. Comme tout jeu social, le jeu politique fait naître un univers constitué de règles qui s'appliquent à des éléments, dont la *jouabilité* — en politique, on parle d'efficacité — dépend de la fluidité. Plus les règles sont claires, faciles à mettre en œuvre et effectivement appliquées, plus la structure fonctionne bien. Or, la qualité d'un jeu se mesure notamment à l'aune de l'expérience de jeu, c'est-à-dire le ressenti

²⁷ Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. p. 71.

des joueurs (et des spectateurs)²⁸. Bonne ou mauvaise, cette expérience dépend de la cohérence des règles entre elles, de l'adéquation des buts et des moyens, de l'articulation entre la théorie du jeu politique et la pratique du pouvoir. Or il est évident qu'au regard des buts fixés, la structure du jeu n'est pas satisfaisante. Ainsi qu'en attestent la montée de l'abstention et du mécontentement. Bref, le jeu politique apparaît à la fois mal conçu (1) et mal mené (2).

1. UN JEU MAL CONÇU

27. Une loterie. Il y a, entre la conquête du pouvoir et son exercice, le même écart qu'entre l'entretien d'embauche et la tenue du poste, essentiellement parce que les qualités nécessaires à la conquête du pouvoir ne sont pas les mêmes que celles requises pour son exercice. C'est donc le mode de désignation des gouvernants qui paraît d'abord discutable, dans une société (ultra) consumériste et (ultra) médiatisée. Le débat politique n'ayant de débat que le nom, on se retrouve à choisir un candidat comme une chemise neuve ou un paquet de lessive, sans pouvoir rapporter le produit en cas de vice caché...

28. Un malentendu. L'accès aux postes politiques se fait en trois étapes : apparition sur la scène médiatique, campagne électorale, succès au scrutin. Or, pour émerger dans le champ politique, il faut adopter des points de vue tranchés, faire le *buzz* pour se démarquer... Mais se faire élire (campagne et scrutin) suppose, au contraire, de tenir des positions modérées pour rassembler (ou bien de cibler les segments d'électeurs qui se déplacent le plus). D'où l'impression la désagréable impression pour le public que les hommes politiques cherchent constamment à faire le grand écart et qu'ils se font élire sur des promesses qu'ils ne tiennent pas. C'est ici le système médiatique qui pose problème (structure et la gouvernance des groupes de presse ; consommation de l'information par les citoyens, multiplication des phrases choc par les politiques).

29. Un jeu de dupes. Au-delà, c'est évidemment la contradiction entre les buts communs et les motivations

²⁸ Dans l'univers ludique, le *gameplay* s'entend d'« un ensemble de règles de jeu définissant des objectifs à accomplir associées à d'autres règles de jeu spécifiant des moyens et des contraintes pour atteindre ces objectifs. » (Julian ALVAREZ & Damien DJAOUTI, « Le *gameplay* comme critère de classification », *Ludoscience* [en ligne], 2006).

individuelles qui fait du jeu politique un jeu de dupes. Or cette contradiction fondamentale (les conflits d'intérêts, la mauvaise représentativité) n'est quasiment pas prise en compte dans la conception de la structure du jeu. Les règles pour la moralisation de la vie publique (limitation des mandats, déclaration de patrimoine, contrôle des frais, etc.) sont insuffisantes pour contenir les risques de détournement de la puissance publique. Par ailleurs, l'absence de mandat impératif, plutôt positive²⁹, implique que l'élu peut se délier de son programme pour prendre d'autres positions que celles sur lesquelles il s'est fait élire. Enfin, la puissance de la haute fonction publique interroge sur les rouages de la démocratie française³⁰.

« Le jeu politique est donc précaire ; la violence gouverne le monde. L'homme est un animal qui a des instincts, des excès, des bouillonnements et il est un être politique. L'idéal d'asepsie dans la cité n'est pas la vie telle qu'elle est : un chaos d'appétit ; c'est un jeu sans pitié, un rapport de forces [...] »³¹

2. UN JEU MAL MENÉ

30. Un théâtre d'ombres. Personne n'ignore qu'il y a les promesses publiques faites aux électeurs et les promesses privées faites aux donateurs. C'est qu'il y a le jeu politique ostentatoire et les secrets d'alcôve, c'est-à-dire le jeu politique caché (connivences entre milieux politique et financier, pratique du lobbying et de la corruption, tractations et chantage). Il faut ajouter le phénomène de cour qui veut que *« le moindre souhait du prince est interprété comme un ordre et la moindre déconvenue est anticipée, jusqu'au ridicule. »*³² Tout cela se produit dans une opacité qui ne fait

²⁹ Le mandat impératif oblige l'élu à appliquer son programme, sous peine de révocation. Le mandat représentatif, qui s'oppose au mandat impératif, met en jeu une souveraineté nationale et non populaire. La souveraineté populaire exprime les intérêts des électeurs. La souveraineté nationale est, elle, réputée chercher l'intérêt général.

³⁰ Par nature, la haute administration n'est pas soumise au contrôle du suffrage. Réputée compétente, elle se satisfait d'autant plus de son entre-soi qu'elle est déconnectée de la vie ordinaire, se tient trop éloignée de la condition et des intérêts populaires et reste en place quand les gouvernants passent.

³¹ Jacques BRIGHELLI, *Le jeu politique*, 2006, La Rochelle : éd. Sulliver, p. 24.

³² Béatrice HOUCARD, *Le fait du Prince. Petits et grands caprices des présidents de la Ve République*, Paris : éd. Calmann Lévy, p. 250.

qu'accentuer la suspicion des électeurs, l'impression d'une tricherie organisée.

31. Des dés pipés. La trop fréquente absence de sanction des erreurs de stratégie, des fautes politiques ou des infractions pénales accroît encore cette sensation. Politiquement, c'est dans les urnes (quasi) exclusivement — un peu dans la rue et les sondages également — que le peuple exprimera son mécontentement. Pénalement, seuls les scandales les plus retentissants paraissent faire l'objet d'une sanction. Le citoyen a trop souvent l'impression qu'il n'y a pas d'égalité devant la loi³³. Au final, il résulte du jeu politique « *ce qui résulte en France de beaucoup d'institutions, une antithèse entre le but et les résultats* »³⁴.

*Le jeu politique « est un jeu dur, cruel, où les passions sont bien plus importantes que la doctrine, où la fortune aveugle les meilleurs, où le mensonge, le cynisme, la tricherie, la violence, le mépris, la haine sont de règle. C'est là une vision pessimiste que refuseront le militant, le voyant, le partisan, le rêveur, la belle âme, le doctrinaire, le rhéteur, c'est-à-dire ceux qui croient aux luttes idéologiques, ignorent les règles du jeu et n'imaginant pas l'importance de ce qui est hasard, intrigues et passions. »*³⁵

32. Des résultats décevants. Le résultat de ce jeu politique est le marasme que chacun constate au quotidien. On peut prendre le problème par tous les bouts : l'augmentation croissante des inégalités, dans un monde qui n'a jamais été si riche, montre les dysfonctionnements des systèmes politiques et économiques mondiaux, mais également nationaux. En France, les mauvaises conditions de travail, l'augmentation de la pauvreté et le recul de la protection sociale prouvent l'incompétence des gouvernants à

³³ « *Selon que vous serez puissant ou misérable / Les jugements de cour vous rendront blanc ou noir.* » (Jean de LA FONTAINE, « Les animaux malades de la peste », *Fables choisies mises en vers*, Tome 3, 1678, Paris : éd. Thierry & Barbin, p. 14).

³⁴ « *L'Ordre GENDELETTRE (comme Gendarme) s'étant constitué en société pour défendre ses propriétés, il devait en résulter, ce qui résulte en France de beaucoup d'institutions, une antithèse entre le but et les résultats : on pille plus que jamais les propriétés littéraires.* » (Honoré de BALZAC, *Les journalistes. Monographie de la presse parisienne*, 1842, dans Honoré de BALZAC, Alexandre DUMAS, Frédéric SOULIÉ *et al.*, *La grande ville. Nouveau tableau de Paris*, Tome 2, 1843, Paris : éd. Bureau central des publications nouvelles, p. 129).

³⁵ Pierre LENAIN, *Le jeu politique. La France de demain*, 1986, Paris : éd. Économica, p. 11.

répondre aux attentes des électeurs. Les préoccupations populaires ne semblent guère servir de boussole à l'action étatique.

33. Des règles à revoir. Le fossé entre l'élite et le peuple se creuse irrémédiablement, provoquant une crise de confiance, un dégoût de la « *cuisine politicienne* »³⁶ qui réactivent la tentation des extrêmes, encouragent les populismes, conduisent au *dégagisme* qu'on a pu observer. La morale de l'histoire, c'est que les responsables politiques de tous bords récoltent ce qu'ils ont semé. Cependant, ce sont le champ et le jeu politiques, imparfaits, qui ont permis ces dérives. C'est bien la preuve que les comportements ne changeront pas tant qu'on ne repensera pas les pratiques du pouvoir. Pour le peuple, c'est une évidence : il est grand temps de changer la règle du jeu politique ; sinon seule la litanie des coups politiques continuera de pousser en avant et de faire rouler sur des chemins fangeux la chose publique.

³⁶ Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. p. 69.

CHAPITRE SECOND.

LE COUP POLITIQUE

34. Contexte du coup politique. La politique est un jeu pratiqué par ceux qui nous gouvernent, par ceux qui ont cette prétention ou qui l'ont eue, par ceux aussi qui n'ont pas (ou n'ont plus) leurs chances mais continuent de s'accrocher après avoir accusé le coup. Faire de la politique, c'est entrer en compétition pour participer à la conduite des affaires publiques. C'est chercher coûte que coûte à exercer le pouvoir, pour décider, trancher, organiser, prévoir — pour être le chef de la meute. C'est nécessairement vouloir être dans la lumière, être connu et reconnu, estimé, du moins respecté et, à défaut, être craint. Or le jeu politique comporte un nombre remarquable de participants mais relativement peu de places disponibles. Imaginez jouer aux chaises musicales avec dix fois plus de joueurs qu'il n'y a de sièges...

35. Utilité du coup politique. Dans ces conditions, il est nécessaire de jouer des coudes, de marquer les esprits, de réussir des coups d'éclat. La politique est un panier de crabes, un vase clos au sein duquel tout est bon pour arriver à ses fins. Il faut apprendre à donner des coups et à en recevoir, surmonter les coups bas et les coups du sort, savoir rendre coup pour coup. Faire un coup politique est donc une tentation permanente, mise à toutes les sauces, en tous points du globe, à toutes les époques. D'où l'idée d'en faire un chapitre qui servira de guide à l'apprenti politique dans l'élaboration de sa stratégie ou de sa tactique³⁷. Pour ce faire, il est nécessaire d'en préciser les contours, d'en donner les tenants et aboutissants, d'en détailler la mécanique.

« Le "coup" est l'atome de la vie politique, l'occupation principale des professionnels de la politique. C'est aussi la raison d'être et l'objet de la science politique, à partir du moment où elle a entrepris de saisir tout ce que le jeu politique devait à l'action même des titulaires de rôles, et non aux seules règles de droit. »³⁸

36. Impact du coup politique. Le coup politique est une action forte, positive (commission) ou négative (abstention) **(1)**, qui

³⁷ C'est-à-dire de sa trajectoire, entendue comme la « série des positions successivement occupées par un même agent (ou un même groupe) dans un espace lui-même en devenir et soumis à d'incessantes transformations. » (Pierre BOURDIEU, *Raisons pratiques*, 1994, Paris : éd. du Seuil, pp. 88-89).

³⁸ Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. p. 67.

visé à produire un effet notable, voire spectaculaire (2) dans le domaine politique (3). C'est, par exemple, le coup de Jarnac, l'action coup de poing, le coup de théâtre, le coup de poignard dans le dos ou le coup de tonnerre. Idéalement, c'est un acte soudain, brillant et réussi, dont l'objectif n'est autre que d'*avoir* l'adversaire. C'est le *gotcha* anglais, littéralement *je t'ai eu*, qui désigne familièrement un piège tendu, celui qui permettra de damer le pion aux rivaux. L'impact que le coup va produire sur l'opinion publique, l'empreinte qu'il va laisser, compensera en outre un précédent échec (faire coup double) ou dégagera l'avenir (redonner un coup de fouet). Dans la conscience collective en effet, le coup politique reste la marque du chef, qui met en évidence son envergure, mesure sa stature et suscite l'admiration secrète des foules comme des adversaires.

COUP

(Nom masculin)

1. Choc rapide et brutal³⁹, impression qu'un corps produit sur un autre en le heurtant⁴⁰.
2. Résultat du choc⁴¹, blessure, contusion⁴².
3. Mouvement⁴³ ou action rapides, atteinte, attaque⁴⁴.
4. Acte, évènement, nouvelle qui frappe psychologiquement.
5. Action souvent préparée à l'avance, combinée, manigancée ; stratagème, affaire ; façon d'attaquer, de manœuvrer dans une lutte, une compétition quelconque, au combat ou dans certains sports⁴⁵.

37. Nature du coup politique. C'est évidemment à ce dernier sens que le coup politique fait référence. On peut ainsi en proposer la définition suivante : le coup politique est l'action ou la manœuvre, généralement inventive et risquée, qui vise à obtenir, dans la compétition politique, un avantage significatif, voire décisif

³⁹ LAROUSSE, *Dictionnaire en ligne*, V° Coup, 1.

⁴⁰ LITTRÉ, *Dictionnaire en ligne*, V° Coup, 1.

⁴¹ LAROUSSE, *Dictionnaire en ligne*, V° Coup, 2.

⁴² LITTRÉ, *Dictionnaire en ligne*, V° Coup, 3.

⁴³ LAROUSSE, *Dictionnaire en ligne*, V° Coup, 4 & 5.

⁴⁴ LITTRÉ, *Dictionnaire en ligne*, V° Coup, 5 & 7.

⁴⁵ LAROUSSE, *Dictionnaire en ligne*, V° Coup, 6, 11 & 12.

sur ses adversaires (gagner une élection, obtenir un poste, retourner l'opinion, reprendre le pouvoir).

I. L'ACTION (UN COUP D'ÉCLAT)

— UNE ACTION TACTIQUE

38. Le coup politique n'est pas une action banale. Ce n'est pas la simple prise de parole publique, le traditionnel déplacement en circonscription ni la vulgaire proposition de loi. C'est une action qui vise à la réalisation d'un objectif personnel. C'est donc une tactique, c'est-à-dire un des moyens mis en œuvre et coordonnés en application d'une stratégie, pour parvenir à l'effet escompté. Autrement dit, il ne s'agit pas de profiter d'une action nécessaire ou même facultative pour en tirer un bénéfice plus ou moins important. Le coup politique consiste moins à faire d'une pierre deux coups qu'à tout tenter pour réussir son coup (et idéalement réussir du premier coup), c'est-à-dire pour voir son entreprise couronnée de succès. Le coup politique est vraiment le cas typique où la fin justifie les moyens.

— UNE ACTION ÉCLAIR

39. Le mot *coup* contient l'idée de brièveté. D'ailleurs, pour être donné avec force, un coup doit être rapide (passer en coup de vent). Cette célérité, c'est évidemment la vitesse d'exécution (agir sur un coup de tête). Il faut faire vite pour provoquer un effet de surprise chez les rivaux (par exemple, agir coup sur coup). Le coup politique réussi est généralement inattendu et laisse les adversaires comme deux ronds de flan, désarçonnés (être aux cent coups) et ne sachant comment réagir. Mais la célérité du coup politique, c'est également la vitesse de conception. Il faut préparer son coup rapidement et le tenter dans la foulée. Car un coup politique se pense et se pratique en fonction des circonstances (calculer son coup) : concrètement, soit on saisit une occasion, soit on en crée une. Il n'y a pas de coup politique sans cela, ni sans capacité à discerner rapidement le parti qu'on peut tirer d'une situation. C'est le fameux coup d'œil, dont

Max Weber faisait la « *qualité psychologique déterminante de l'homme politique* »⁴⁶.

— UNE ACTION D'ÉCLAT

40. Le coup politique est ainsi une entreprise violente ou brève, généralement inattendue, toujours décisive en ce qu'elle permet d'obtenir un avantage certain sur ses concurrents. Ça, c'est l'hypothèse du coup politique qui réussit. Il n'est pas inutile de rappeler que le coup politique peut aussi bien rater (manquer son coup, jouer un coup pour rien). Il y a l'hypothèse, peu glorieuse, du coup d'épée dans l'eau ; il y a, plus dangereux, le coup qui se retourne contre soi. C'est pourquoi il est risqué et, s'agissant d'un domaine public, donc soumis à publicité, particulièrement casse-gueule. Difficile à manier (il faut avoir le coup de main), le coup politique est rarement pratiqué avec génie et peut se retourner contre son auteur. C'est ce risque et cette difficulté qui en font le panache. Le coup politique doit être un coup d'éclat, « *un exploit qui marque les esprits, [fruit de] l'attitude d'une personne [qui] se distingue par rapport aux autres par son comportement hors-norme ou courageux.* »⁴⁷ Pour réussir, le coup politique doit, en fait, être un coup de maître.

II. L'EFFET (UN COUP DE MAÎTRE)

— UN EFFET SPECTACULAIRE

41. Il faut bien comprendre que ce qui fait le coup politique est moins l'action d'éclat (l'initiative) que l'effet spectaculaire (le résultat). En politique comme à la boxe, l'important est l'efficacité du coup porté⁴⁸. Une action éclatante qui produit un effet dérisoire

⁴⁶ Le coup d'œil est, selon lui, « *la faculté de laisser les faits agir sur lui dans le recueillement et le calme intérieur de l'âme et par conséquent savoir maintenir à distance les hommes et les choses.* » (Max WEBER, « Le métier et la vocation d'homme politique », 1919, dans *Le savant et le politique*, 1963, Paris : éd. Union générale d'éditions, p. 196).

⁴⁷ L'INTERNAUTE, *Dictionnaire de la langue française*, V^o Coup d'éclat.

⁴⁸ « [...] *ni le contrôle du coup, ni celui de ses effets ne sont absolus, et les acteurs ne maîtrisent que partiellement leur propre action et celles des autres joueurs.* » (Emmanuel

ne sera pas qualifiée de coup politique, alors que l'action dérisoire qui produirait un effet éclatant (porter un coup terrible) en serait un. Évidemment, on a plus de chances de produire un effet spectaculaire avec une action forte qu'avec une action dérisoire... L'effet spectaculaire du coup politique est donc le pendant de l'action d'éclat. Un coup politique prend toujours place dans une société donnée ; or la nôtre est (relativement) démocratique et (franchement) médiatique. L'impact du coup politique se mesure donc essentiellement à l'effet produit sur l'opinion publique. Ainsi l'effet doit-il être spectaculaire aux yeux des électeurs ; il doit être particulièrement visible (se voir au premier coup d'œil) et suffisamment fracassant pour être relayé par la presse et les réseaux.

— UN EFFET INTÉRESSÉ

42. Le champ politique est un vaste espace symbolique dans lequel se déploient les coups de tous les joueurs (généralement concurrents, parfois alliés⁴⁹) : le coup de force qui mettra l'adversaire au tapis, le coup de grâce donné à la carrière d'un rival, le coup d'envoi de sa propre carrière — il est rare qu'on parvienne au sommet sans coup férir... Sur cette large toile mentale, chaque joueur prend ainsi des *positions* (idée nouvelle, déclaration publique, acte notable, prise d'initiative) qui lui confèrent une posture⁵⁰. En ce sens, le coup politique n'est jamais qu'une prise de position particulière, qui ne se comprend que dans la course au pouvoir et dont le but est de creuser l'écart avec les concurrents (se donner un petit coup de pouce).

« [...] *une prise de position, le mot le dit à merveille, est un acte qui ne prend son sens que relationnellement, dans et par la différence, l'écart distinctif. Le politicien averti est celui qui parvient à maîtriser pratiquement le sens objectif et l'effet*

TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. p. 75).

49 « *L'amitié en politique a ceci de bon qu'elle n'est jamais définitive.* » (Paul Meurisse, dans le film *L'œil du monocle*, 1962, réal. Georges Lautner).

50 « *Comme au jeu des échecs, toute action accomplie dans une relative indépendance représente un coup sur l'échiquier social, qui déclenche infailliblement un contrecoup d'un autre individu (sur l'échiquier social, il s'agit en réalité de beaucoup de contrecoups exécutés par beaucoup d'individus) limitant la liberté d'action du premier joueur.* » (Norbert ÉLIAS, *La Société de cour*, 1974, Paris : Calmann-Lévy, p. 152).

social de ses prises de position grâce à la maîtrise qu'il possède de l'espace des prises de position actuelles et surtout potentielles [...] »⁵¹

43. L'apprenti politique veillera donc à bien connaître le terrain de jeu avant de tenter son coup. Plus encore, il s'assura de connaître la musique⁵², d'avoir acquis une certaine maturité et de posséder à fond l'art de sentir le vent tourner⁵³. Enfin, le coup politique étant un acte intéressé, où chacun joue pour soi, il faudra faire en sorte d'être imprévisible pour ses rivaux. La réussite est à ce prix⁵⁴.

— UN EFFET DÉCISIF

44. Un coup politique réussi apparaît toujours (après coup) comme un acte décisif, en ce qu'il décide de quelque chose. C'est le coup de pied dans la fourmilière, qui ouvre le champ des possibles, pose les bases d'une nouvelle situation, voire renverse l'ordre établi. Mais pour produire cet effet, le coup politique doit être particulièrement efficace, et pas simplement spectaculaire, efficace sur le public visé, la cible (son parti, un rival particulier, le peuple). On touche du doigt l'aspect délicat de l'opération et l'habileté dont il faut faire preuve pour prendre l'avantage sur la concurrence. C'est le flair qui est déterminant, c'est-à-dire l'adresse et l'ingéniosité : accomplir la bonne action, une action inventive, choisir le bon moment et réussir à produire l'effet voulu. Parfois, il

⁵¹ Pierre BOURDIEU, « La représentation politique. Éléments pour une théorie du champ politique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 36-37, févr.-mars 1981, pp. 3-24, spéc. p. 6.

⁵² *A posteriori*, on peut toujours « déconstruire et expliciter le coup, en le resituant dans l'espace des possibles politiques [...], et dans les modes de fonctionnement des autres acteurs ; [où apparaît] la nécessité de maîtriser leur psychologie, leur trajectoires biographiques et leurs désirs, afin de les acculer politiquement ou de leur donner la gratification qu'ils attendent. » (Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. p. 73).

⁵³ « [...] ce "sens pratique" des prises de position possibles et impossibles, probables et improbables pour les différents occupants des différentes positions, est ce qui permet de "choisir" les prises de position convenables, et convenues, et d'éviter les prises de position "compromettantes" [...] » (Pierre BOURDIEU, « La représentation politique. Éléments pour une théorie du champ politique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 36-37, févr.-mars 1981, pp. 3-24, spéc. p. 6).

⁵⁴ C'est l'effet de surprise. « *Ce sens du jeu politique qui permet aux politiciens de prévoir les prises de position des autres politiciens est aussi ce qui les rend eux-mêmes prévisibles pour les autres politiciens.* » (*Ibid.*, pp. 6-7).

faut rectifier le tir en cours de route et c'est l'agilité (la légèreté et la rapidité des mouvements) qui fait la différence. Retourner sa veste n'est pas interdit si on le fait promptement. Et alors, pour quelques temps au moins, on a les coudées franches.

« [...] *les coups joués [...] tirent leur efficacité de leur originalité (quelque chose de jamais tenté), de leur astuce (faire dialoguer des acteurs issus d'un pays qui est en transition démocratique pour justement leur apprendre, à leur insu, les vertus du dialogue démocratique), ou de leur symbolique (le président Bartlet [le personnage] quittant la Chambre parce que le speaker le fait anormalement attendre ; il sort ainsi vainqueur du bras de fer, faisant passer l'attitude du speaker pour une marque d'irrespect du statut présidentiel).* »⁵⁵

III. LE DOMAINE (LA COMPÉTITION POLITIQUE)

— LE CHAMP POLITIQUE

45. Dans la pureté des concepts, la politique devrait être l'organisation de la vie en commun. Or, dans l'histoire humaine, l'émergence des villes fonde la civilisation (*politique* vient de *polis*, la ville en grec ancien), qui s'appuie sur la sédentarisation et l'agriculture (l'Homme est initialement un chasseur-cueilleur nomade), et fonde donc la propriété et les hiérarchies. Ainsi, qui dit politique dit nécessairement pouvoir, de sorte que la politique désigne aussi bien la conduite des affaires de l'État que l'exercice du pouvoir décisionnel, dont le prestige rejaillit de fait sur ceux qui l'exercent. En fin de compte, faire de la politique poursuit deux objectifs : conquérir le pouvoir et/ou exercer le pouvoir. Or les *coups* politiques sont autant utiles à la conquête qu'à l'exercice du pouvoir.

⁵⁵ Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. pp. 77-78.

— LE CHAMP INTELLECTUEL

46. Cette conquête du pouvoir puis l'exercice de l'action politique se déploient dans un espace imaginaire, conceptuel, intellectuel : la lutte et la course politiques ne sont pas physiques ; elles sont symboliques. On se bat à coup d'idées, d'images et de paroles. Ce ne sont donc pas les plus forts physiquement qui exercent le pouvoir mais ceux qui ont le mieux su créer des coalitions et séduire l'électorat⁵⁶, c'est-à-dire ceux qui parlent avec le plus de profit (pour eux). D'ailleurs, le politique ne fait pas : il parle. Il n'agit pas : il fait agir les autres. Sans doute parler revient-il à faire. Mais on insiste par là sur le caractère abstrait, voire spéculatif de la politique. Ce n'est pas une activité (directement) productive, comme le sont la maçonnerie ou la boulangerie. C'est une activité intellectuelle, d'organisation et d'anticipation, qui s'appuie sur l'analyse et la synthèse, également sur la curiosité de connaître ce qu'on ignore et la capacité à s'abstraire de sa propre place dans la société. Il est rare, trop rare cependant, que toutes ces qualités se retrouvent dans une même personne et que ce soit précisément cette personne-là qui accède aux plus hautes fonctions de l'État...

— LE CHAMP DÉMOCRATIQUE

47. La démocratie, qui est le jeu politique qu'on joue à l'heure actuelle en France, avait été conceptualisée à l'échelle de villes où les citoyens (les hommes libres uniquement) délibéraient tous ensemble dans des amphithéâtres : les cités grecques. Cette forme de démocratie est dite directe, par opposition à celle qui s'exerce par le biais de représentants : la démocratie indirecte. C'est en réalité une forme de démocratie dévoyée (d'où le recours à l'expression pléonastique de démocratie participative), que le XVIII^e siècle a adaptée tant bien que mal à des sociétés beaucoup plus nombreuses. Le recours aux représentants change complètement la donne. Les électeurs, les représentés, sont devenus les arbitres des querelles permanentes entre

⁵⁶ « Le coup joué témoigne de la capacité des acteurs à saisir les normes comme à s'en affranchir, à s'appuyer sur leurs capitaux et leurs ressources, pas seulement institutionnels, pour devenir vainqueurs de divers rapports de force. » (Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n° 88, automne 2015, pp. 67-81, spéc. p. 67).

représentants ou ceux qui aspirent à l'être (les électeurs comptent les coups), ce qui fausse évidemment le jeu.

— LE CHAMP MÉDIATIQUE

48. D'où l'importance donnée à l'information, qu'on la divulgue (communication) ou qu'on la retienne (secret). D'où la nécessité également de la recherche et de l'analyse de l'information, de la vérification de ses sources et donc le rôle capital joués par les journalistes en démocratie. D'où enfin le perpétuel lobbying de forces qui mettent en péril l'équilibre des intérêts (l'intérêt général). La presse quotidienne bon marché apparue au XIXe siècle avait déjà modifié la règle du jeu. Mais l'avènement d'internet et des réseaux sociaux a poussé la logique à son maximum. Tout à coup, instantanéité, incertitude et risque d'image sont devenus le lot quotidien de ceux qui naviguent en politique. Plus que jamais, on pense moins à la France et aux Français, qu'à demander des coups de main aux journalistes, qu'à donner des coups de colliers pour briller, qu'à espérer sortir du lot d'un coup de baguette magique (la *petite phrase*, l'effet *waouh* et autres fadaïses), toutes choses qui ne trompent personne mais sapent la confiance des citoyens dans leurs représentants.

COUP POLITIQUE

Action ou manœuvre, généralement inventive et risquée, qui vise à obtenir, dans la compétition politique, un avantage significatif, voire décisif sur ses adversaires.

CLÔTURE.

L'ARÈNE POLITIQUE

49. Jeu, farce, arène : curieuse façon de présenter l'activité quotidienne du personnel politique. Joutes verbales et combats de coqs, bouffonneries et pantalonades : autant de manifestations de luttes, de défis, d'affrontements⁵⁷ qui sont bien l'essence de la vie politique. L'autrice a présenté le jeu politique comme l'ensemble des jeux sociaux qui permettent et structurent l'organisation de la vie en commun et l'administration des territoires en fédérant et en régulant les initiatives et comportements individuels, sachant que le jeu politique assure, d'une part, la prise de décisions publiques par le biais de représentants ou responsables politiques et, d'autre part, la sélection de ces mêmes représentants et responsables, par des mécanismes tels que l'élection (république) ou l'hérédité (monarchie).

50. Champ de luttes (et même « *champ de luttes à propos d'un champ de luttes* »⁵⁸) qui tire prétexte de l'action publique pour acquérir un pouvoir personnel⁵⁹, le jeu politique met en scène une compétition pour les places et les honneurs publics, une lutte pour l'affirmation de soi (plus rarement de ses idées) au sein de la cité. C'est une compétition purement symbolique, faite de paroles et d'écrits, de signes et d'images — il est fort rare que les adversaires en viennent aux mains — qui, comme tout affrontement, suppose un accord des participants sur l'enjeu⁶⁰ et sur les règles du jeu.

51. Pour le dire autrement, tous les joueurs et joueuses ont intérêt au maintien du jeu tel qu'il existe⁶¹ ; les divergences de positionnement ne sauraient occulter une communauté d'intérêts

57 « Descendre dans l'arène, s'engager dans un débat, dans une lutte, accepter un défi. L'arène politique, littéraire (vieilli), *champ d'activité où s'affrontent des idées contraires.* » (*Dictionnaire de l'Académie française*, 9^e éd., V^o Arène, 4, Expr. Fig.).

58 « [...] *le champ politique, ce champ de luttes à propos d'un champ de luttes* [...] » (Pierre BOURDIEU, « La représentation politique. Éléments pour une théorie du champ politique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 36-37, févr.-mars 1981, pp. 3-24, spéc. p. 24).

59 « *Ainsi, l'ambiguïté même de la lutte politique, ce combat pour des "idées" et des "idéaux" qui est inséparablement un combat pour des pouvoirs et, qu'on le veuille ou non, des privilèges, est au principe de la contradiction qui hante toutes les entreprises politiques aménagées en vue de la subversion de l'ordre établi [...]* » (*Ibid.*).

60 « *J'appelle champ un espace de jeu, un champ de relations objectives entre des individus ou des institutions en compétition pour un enjeu identique.* » (Pierre BOURDIEU, « Haute couture et haute culture », 1981, Paris : éd. de Minuit [2002], coll. Reprise, pp. 196-206, spéc. p. 197).

61 « *Mais la condition de l'entrée dans le champ, c'est la reconnaissance de l'enjeu et du même coup la reconnaissance des limites à ne pas dépasser sous peine d'être exclu du jeu. Il s'ensuit que de la lutte interne ne peuvent sortir que des révolutions partielles, capables de détruire la hiérarchie mais non le jeu lui-même.* » (*Ibid.*, p. 199).

entre les rivaux⁶² — dans ces conditions, un renversement de la table ne pourrait venir que de l'extérieur... La lectrice comprend que la représentation — qui est probablement le système politique en vigueur dans son propre pays (le lecteur est sans doute un électeur) — aboutit, plus qu'à des politiques publiques de qualité, à une compétition pour les postes de représentation, compétition qui produit un spectacle aussi artificiel qu'affligeant : le cirque médiatique. Désormais, les mandats et les partis sont à la politique ce que les podiums et les écuries sont aux courses (des marques de distinction et des fabriques de champions) — concurrence qui pousse les compétiteurs à raisonner en termes de stratégie, transforme les observatrices en parterre de théâtre et ruine la confiance des citoyens en la puissance publique.

⁶² Comp. « *Les discours des créateurs, s'ils se distinguent par une griffe propre, ont des propriétés communes découlant de l'appartenance au monde du luxe [...]* » (Louis PINTO, « Pour une sociologie des intellectuels de luxe », *Savoir/Agir*, vol. 47, n° 1, 2019, pp. 97-107, §12).

RÉFÉRENCES

— USUELS

- Constitution du 4 octobre 1958, articles 1^{er} & 3.
- *Dictionnaire de l'Académie française*, 9^e éd., V^o Arène & Cuisine.
- LAROUSSE, *Dictionnaire en ligne*, V^o Coup.
- L'INTERNAUTE, *Dictionnaire de la langue française*, V^o Coup d'éclat.
- LITTRÉ, *Dictionnaire en ligne*, V^o Coup.

— ARTICLES

- Julian ALVAREZ & Damien DJAOUTI, « Le gameplay comme critère de classification », *Ludoscience* [en ligne], 2006.
- Pierre BOURDIEU, « La représentation politique. Éléments pour une théorie du champ politique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 36-37, févr.-mars 1981, pp. 3-24.
- Pierre BOURDIEU, « Haute couture et haute culture », *Questions de sociologie*, 1981, Paris : éd. de Minuit [2002], coll. Reprise, pp. 196-206.
- Valérie DEBRUT, « Du double jeu comme mode de coopération », *écrire la règle du jeu* [en ligne], 13 oct. 2021.
- Roland MARX, « Échiquier », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 21 nov. 2018.
- Louis PINTO, « Pour une sociologie des intellectuels de luxe », *Savoir/Agir*, vol. 47, n^o 1, 2019, pp. 97-107
- Emmanuel TAÏEB, « House of Cards. Qu'est-ce qu'un coup politique fictionnel ? », *Quaderni*, n^o 88, automne 2015, pp. 67-81.
- Emmanuel TAÏEB, « La "rumeur" des journalistes », *Diogène* [revue], vol. 213, n^o 1, 2006, pp. 133-152.
- Max WEBER, « Le métier et la vocation d'homme politique », 1919, dans *Le savant et le politique*, 1963, Paris : éd. Union générale d'éditions.

— OUVRAGES

- Honoré de BALZAC, *Les journalistes. Monographie de la presse parisienne*, 1842, dans Honoré de BALZAC, Alexandre DUMAS, Frédéric SOULIÉ *et al.*, *La grande ville. Nouveau tableau de Paris*, Tome 2, 1843, Paris : éd. Bureau central des publications nouvelles.
- Patrick BOUCHERON, *Un été avec Machiavel*, 2017, Paris : éd. Équateurs / France Inter, coll. Parallèles.
- Pierre BOURDIEU, *Raisons pratiques*, 1994, Paris : éd. du Seuil.
- Jacques BRIGHELLI, *Le jeu politique*, 2006, La Rochelle : éd. Sulliver.
- Antoine COMPAGNON, *Un été avec Montaigne*, 2013, Paris : éd. Équateurs / France inter, coll. Parallèles.
- Murray EDELMAN, *Pièces et règles du jeu politique*, 1991, Paris : éd. Seuil, coll. Couleur des idées.
- Norbert ÉLIAS, *La Société de cour*, 1969, Paris : Calmann-Lévy [1974].
- Constantin LECIGNE, *Du Dilettantisme à l'action*, Tome 3, 1912, Paris : éd. Lethielleux.
- Béatrice HOUCARD, *Le fait du Prince. Petits et grands caprices des présidents de la Ve République*, 2017, Paris : éd. Calmann Lévy.
- Jean de LA FONTAINE, « Les animaux malades de la peste », *Fables choisies mises en vers*, Tome 3, 1678, Paris : éd. Thierry & Barbin.
- Pierre LENAIN, *Le jeu politique. La France de demain*, 1986, Paris : éd. Économica.
- Francis P., *Les carnets politiques de Francis P. ancien ministre*, 1979, Paris : éd. Les lettres nouvelles.
- George SAND, *Correspondance. 1812-1876*, Tome 4, 1883, Paris : éd. Calmann-Lévy.
- Guy THUILLIER, *Le jeu politique*, 1992, Paris : éd. Économica, coll. Limites.

TABLE DES MATIÈRES

Ouverture. La scène politique	3
Chapitre premier. Le jeu politique.....	6
I. Les objectifs du jeu politique.....	9
1. Les buts affichés	10
2. Les motivations cachées	11
II. Les personnages du jeu politique	13
1. La classe politique	14
2. Les institutions politiques.....	14
III. La structure du jeu politique	15
1. Les fictions politiques.....	16
2. Les activités politiques.....	17
IV. Les dysfonctionnements du jeu politique	18
1. Un jeu mal conçu	19
2. Un jeu mal mené.....	20
Chapitre second. Le coup politique.....	23
I. L'action (un coup d'éclat).....	26
— Une action tactique	26
— Une action éclair	26
— Une action d'éclat.....	27
II. L'effet (un coup de maître).....	27
— Un effet spectaculaire	27
— Un effet intéressé	28
— Un effet décisif.....	29
III. Le domaine (la compétition politique)	30
— Le champ politique.....	30
— Le champ intellectuel.....	31
— Le champ démocratique.....	31
— Le champ médiatique.....	32
Clôture. L'arène politique.....	33
Références	36
— Usuels	37
— Articles.....	37
— Ouvrages.....	38
Table des matières.....	39

LE PROJET LITTÉRAIRE

Le projet est né d'une conviction, devenue défi : on peut mettre le monde en notices et — pourquoi pas ? — constituer la notice en un genre littéraire digne de ce nom. Du déjeuner de famille à l'exercice du pouvoir, en passant par la conquête amoureuse ou la levée de fonds, toute l'existence (ou presque) peut être racontée sous forme de modes d'emploi. Dès lors, si l'on veut bien considérer la vie sur Terre à travers la métaphore du jeu, il est possible d'en écrire et d'en réécrire les règles.



VALÉRIE DEBRUT

Audacieux, le projet est l'œuvre de Valérie Debrut, docteure en droit désormais vouée à l'écriture de la règle du jeu. Sa démarche intellectuelle consiste à décliner l'ingénierie de la règle, procédé éminemment juridique, à d'autres domaines : les affaires et la culture, également l'art de vivre. La rédaction d'un livre (actuellement en cours d'achèvement) en est une seconde expression, plus ambitieuse et aboutie. Certains extraits peuvent déjà être consultés en ligne.

<https://www.ecrirelaregledujeu.fr>