

135

plato

LE MAGAZINE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES

BONFIRE

UN JEU CRÉÉ
PAR **STEFAN FELD**



CADEAUX

Pour **Dive**

Dix ans de Bombyx

Représentation féminine

Interview de Fabio Lopiano



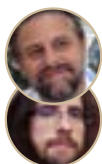
MENSUEL MAI 2021 FR/BE 8€ CH 9€ CA 10€

JEUX D'ARGENT

DOSSIER ALF

LES CLEFS DE LA STRATÉGIE

par Rémi Arbeau & Antonin Merieux



Malgré leur très faible intérêt en termes de mécanique, les jeux d'argent continuent de se renouveler. Pourquoi ? Comment ?

CHAMP DE COURSE & CHAMP DU JEU

Contrairement à l'anglais, qui distingue *playing* et *gambling*, le français n'a pas de mot spécifique pour désigner les jeux d'argent. En fonction des auteurs, certains préfèrent les exclure du champ du jeu, tandis que d'autres les considèrent comme une forme particulière.

Le jeu d'argent interroge en effet la dimension gratuite du jeu et le fait qu'il soit pratiqué pour lui-même. L'absence de conséquences sur la réalité permet de se lâcher davantage et de tenter de beaux coups sans se mettre de réelle pression. Dans un jeu de gestion, il n'y a pas de conséquences sur notre compte en banque, et une piètre performance dans un jeu d'ambiance faisant appel à l'éloquence n'a pas les mêmes conséquences que pour un entretien d'embauche.

On peut bien sûr fixer un enjeu à une partie: qui offre la prochaine tournée, qui fera la vaisselle, etc. Cela peut rajouter une tension euphorisante, cela «intéresse» le jeu, ce qui apparaît bien nécessaire dans les cas où le jeu en lui-même n'est pas intéressant. Si, historiquement, les jeux de société ont souvent été associés à des enjeux, il faut dire que c'est souvent parce qu'ils étaient loin d'être passionnants sur le plan mécanique.

Il faut également considérer que jouer présente toujours un coût, qu'il s'agisse d'un coût financier ou d'une dépense d'énergie, même quand il ne s'agit



que d'attraper son portable affalé sur son divan pour faire un solitaire. De même que certains d'entre nous n'hésitent pas à investir plusieurs centaines d'euros dans le dernier Kickstarter, on peut bien imaginer que l'on puisse payer son écot pour participer à une inoffensive partie de **Poker** entre amis, ou encore investir une pièce pour la possibilité de rêver à ce que l'on ferait si on touchait le jackpot.

PLAISIR, ESPOIR & ADDICTION

Car c'est en effet là le plaisir du jeu d'argent. Lorsque l'on entend les sommes astronomiques pour le gagnant d'un loto, on peut être pris d'un vertige et se demander: «*Et pourquoi pas moi ? Quel rêve inaccessible je réaliserais avec ?*» Mais deux problèmes se présentent alors. D'une part le risque de se laisser emporter par ses émotions, de ne plus pouvoir se contrôler et d'être possédé par «le démon du jeu». Dans *Le Joueur*, de Dostoïevski, le narrateur affirme ainsi à propos d'une partie de roulette endiablée: «*C'est toute ma vie qui était en jeu.*» Une solution facile serait de faire de cela uniquement une maladie, «un problème d'addiction» pour certaines personnes fragiles, comme si ces jeux (de même que les soi-disant *free-to-play*) n'étaient pas précisément conçus pour être addictifs. Les entreprises qui vendent ces produits s'en tirent en proposant un accompagnement afin de soigner les joueurs touchés par ce virus, et surtout leur image. En somme, tel un *dealer* qui proposerait



Daniel Craig face à Mads Mikkelsen dans *Casino Royale* (2006)

des cures de sevrage... Le second problème, c'est le fait que bon nombre de joueurs n'y jouent pas pour le plaisir, mais bien avec l'espérance d'accéder à une nouvelle vie, en devenant riche et célèbre ou simplement en sortant de la précarité (on remarquera que les publicités pour les jeux d'argent vont largement dans ce sens). Un auteur a ainsi pu parler à propos de ces jeux de «*taxe sur l'espoir*», ce qu'ont bien compris les petits arnaqueurs au bonneteau, puis les États et aujourd'hui les entreprises. C'est en effet Casanova, en 1757, qui propose au contrôleur général des finances de Louis XV la création de la Loterie royale, déjà utilisée en Italie. Ce grand succès a permis de renflouer les caisses de l'État et de financer la construction de grands projets. Cela a tellement bien fonctionné que celle-ci est devenue par la suite la Loterie nationale, puis la Française des jeux, qui a fini par être largement privatisée en 2019.

LE JEU D'ARGENT AUJOURD'HUI

Actuellement, les jeux d'argent sont déclinés en de multiples formes. Dans nos sociétés commerciales, des entreprises privées nous sollicitent avec les techniques de communication les plus avancées. En observant les actuelles campagnes publicitaires, on comprend que les publics visés sont les plus vulnérables; ce sont notamment les jeunes. À côté du loto des anciens, on voit maintenant une proposition de jeux branchés, qui exploitent les codes du jeu de société et du jeu vidéo: **Dobble** et **Potion explosion** déclinés en tickets à gratter (Asmodee n'a jamais aussi bien porté son nom), et les mêmes graphismes mignons que l'on retrouve dans les jeux sur téléphone portable, comme l'application **Coin Pop**, dont les boules de gomme évoquent immanquablement **Candy Crush**. À l'ère du tout numérique où son téléphone devient une carte bancaire, le piège est évident.

Le jeu d'argent semble donc aujourd'hui chercher à profiter de l'engouement actuel pour le jeu désintéressé pour se refaire une jeunesse et une image. Et à profiter de la confusion, entretenue par certains universitaires, sur ce que l'on appelle aujourd'hui «*jeu*». En France, la Fondation de la Française des jeux a ainsi proposé de subventionner des actions autour du thème «*L'égalité des chances par le jeu*», comme si celui que l'on défend pour ses dimensions culturelles, sociales et éducatives était le même que celui des loteries et des casinos.

Il ne faut pas oublier en effet que le jeu d'argent est avant tout un problème de santé publique. Ainsi que le rappelle le sociologue Thomas Amadiou, les conséquences sanitaires et sociales du jeu d'argent sont terribles (dépendance, suicide, précarité, personnes basculant dans la délinquance pour financer le jeu, blanchiment d'argent...) et les profits engrangés par les entreprises sont payés indirectement par les contribuables.



LA RESPONSABILITÉ DU MONDE DU JEU

Face à ces dérives, à ce mélange malsain de genres autrefois très séparés (les intellectuels du Moyen Âge avaient ainsi très bien compris que tous les jeux ne relevaient pas des mêmes processus), on comprend que l'ALF et les ludothèques se donnent parmi leurs missions celle de «*préserver le jeu de toute récupération*». Mais cette tâche doit aussi être portée par les joueurs eux-mêmes et par les autres acteurs de ce «*monde ludique*» qui est le nôtre.

En effet, le jeu de société est une pratique pertinente pour lutter contre l'enrobage féerique cotonneux qui envoûte le *gambler* et le ramène à ses rêves de grandeur enfantins, en faisant passer Las Vegas pour Disneyland. On peut agir d'abord en s'adressant aux joueurs de jeux d'argent qui font cela par passe-temps, en leur faisant découvrir des titres dont l'intérêt mécanique se suffit à lui-même, et des lieux de convivialité et de sociabilité désintéressée. Pour paraphraser Victor Hugo, on aimerait pouvoir dire qu'une ludothèque ou un café-jeux qu'on ouvre, c'est un casino qu'on ferme.

Quant à ceux qui jouent pour changer de vie, la pratique de certains jeux de société peut constituer une véritable remédiation cognitive. Tout jeu de cartes ou de dés avec une part de hasard peut amener à prendre conscience des probabilités, et du fait que perdre ou gagner ne représente pas une chance sur deux. Pour aller plus loin, les soirées-casino bon enfant pourraient devenir des lieux de sensibilisation à ces problématiques, en permettant de comprendre, comme dans le film *L'argent de la vieille*, que ce sont toujours les plus riches qui gagnent.

Ainsi, faute de pouvoir lutter sur le plan de la publicité, c'est par l'échange et l'initiation que nous pouvons remporter de belles victoires. ☘