

Bien joué!



Un magazine décomplexé sur le jeu :
une initiative de « Casinos de France »



Sommaire

- 4. JOUER, UNE RESPIRATION NATURELLE**
Une « évasion nécessaire face au sérieux de la réalité », telle est la définition classique du jeu.
- 6. QUE CHERCHE LE JOUEUR ?**
L'argent est plus le carburant du jeu et LE baromètre de l'humeur du joueur. En aucun cas, la seule motivation....
- 9. PAS DE SOCIÉTÉ SANS JEUX**
On trouve trace d'osselets plus de 4 000 ans avant Jésus Christ
- 10. « JOUER, C'EST D'ABORD AVOIR CONFIANCE EN SOI ».**
Propos précis d'un sémiologue qui voit d'abord le joueur comme un optimiste profond.
- 12. TOUT LE MONDE JOUE !**
Le jeu de hasard et d'argent concerne près de 30 millions de personnes chaque année.
- 13. VERBATIM**
Le jeu ? ce sont les joueurs qui en parlent le mieux !
- 16. DIVERTISSEMENT**
Faîtes vos jeux...

Réalisation : Pierre Perret, fondateur de l'Institut du Jeu Excessif, www.institut-jeu-excessif.com

Mise en page : Mélanie Hoffmann

Crédits photos : Photothèque du groupe Barrière; Pascal Pronnier et Pierre-Emmanuel Rastoin.; Casino de La Baule et Lille; Photothèque du groupe JOA; Guillaume Perret; Casino de Besançon; p. 1 : Kolonko. Shutterstock.com; p.2 : Rck953. www.dreamtime.com; p. 6 : Valeriy Kachaev. Moscou. www.dreamtime.com; p.10 : Jean-Claude Boulay pour la FDJ; p.16 : Andrey Korotkov, Saint-Petersbourg. www.dreamtime.com.

Jouer comporte des risques : endettement, dépendance...

Appelez le 09 74 75 13 13 (appel non surtaxé)

Juillet 2018





Jouer, une respiration naturelle

**Et si l'on réhabilite
le jeu et le joueur ?**

Dans un contexte parfois chargé en morale, il nous paraît important de pouvoir dire que le joueur joue et aime jouer parce qu'il trouve dans le jeu « une évocation nécessaire face au sérieux de la réalité ».

On ne le dit pas assez mais le joueur ne joue pas vraiment pour gagner de l'argent mais bien pour les émotions, sensations, intensités que cela lui procure dans sa vie intime, profonde... autant d'affects qui n'ont pas de prix, pour ainsi dire, puisqu'on ne les rencontre pas dans la vie réelle justement..

L'argent est plus le carburant du jeu et LE baromètre de l'humeur du joueur. En aucun cas, la seule motivation...

À la question de savoir pourquoi le joueur joue, la réponse est donc très simple : jouer est une activité naturelle, « une évasion nécessaire face au sérieux de la réalité », ce qui est la définition classique du jeu. Si le joueur joue et continue à jouer, c'est bien que cette expérience ludique lui permet de s'évader donc, de déconnecter pour de bon avec cette vie réelle qui peut paraître grise et fade, avec l'impression qu'il ne se passe pas grand-chose finalement, de « colorer son existence » en quelque sorte...

À l'évidence, et il suffit de voir avec quels empressement et motivation le joueur entre dans le jeu, celui-ci se sent parfaitement à l'aise dans cet espace de liberté totale, certes réglé, mais où l'on peut se comporter différemment que dans la vie réelle. Il s'y sent même tellement bien que cela peut finir par... poser problème!

La « solution de jeu » devient effectivement problème si le joueur se laisse submerger par le « tout plaisir » du jeu et ne pense plus qu'à jouer. Lorsque le jeu devient le seul centre d'intérêt et idée fixe, ce n'est plus du tout du jeu!! Cela renvoie forcément à une



question de bon usage...pour notre part, nous faisons juste le pari que le joueur aura tout à gagner à y voir plus clair sur sa gourmandise à jouer et comprendre le sens de sa pratique.

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversations. »

Platon



Que cherche le joueur ?

Dans quel registre le jeu vient me nourrir ? Tour d'horizon non exhaustif des motivations et plaisirs profonds à jouer !

SENSATIONS

Se mettre en tension / se surprendre / suivre ses intuitions...

♥ Dès que le joueur entre dans le jeu, il se met en condition, en tension, pour relever ce défi du jeu ; on ne joue pas à la légère ! Observer, se concentrer, élaborer des scénarios, des stratégies, calculer... Dans le jeu, il y a un combat à mener avec une victoire possible ; l'affaire est donc prise très au sérieux par le joueur qui va s'adonner alors à une vie intellectuelle intense pour tenter de réduire les forces de l'adversaire ; ... et augmenter ses chances de réussite.

♣ Le joueur oublie tout pour se concentrer sur le seul défi du jeu, l'enjeu étant bien de vaincre. Il s'évade des contraintes et des règles ordinaires de la société : enfin, il ne pense plus à ses impôts à régler, sa voiture à réparer ou son chef de service envahissant ; il ne pense plus qu'à se mesurer à une adversité et cela le divertit profondément ! En jouant, le joueur va donc se surprendre, se dépasser... se comporter différemment que dans la vie réelle simplement parce qu'il est confronté à des situations qu'il n'avait jamais vécues jusqu'alors. En jouant, le joueur peut donc se transformer et se découvrir différent de ce qu'il pensait être au fond !

♦ **La prise de risques.** Dans le jeu, le joueur est amené à prendre des décisions en permanence. Il a le sentiment d'être acteur, de décider de tout, pouvoir suivre ses intuitions, sa petite musique intérieure....(enfin) pouvoir OSER !! Cette confrontation aux risques est source de sensations fortes, une manière de se sentir plus vivant, mieux exister...

EGO

Intégrer une communauté / rêver / se sentir encouragé quand on gagne ; mieux encore tout-puissant...

♣ **En jouant, on intègre déjà une communauté,** une famille avec ses codes et son jargon particuliers pour chaque jeu. Cette famille représente bien le plus grand parti de France avec environ 30 millions de pratiquants chaque année !! Une famille qui pratique l'intégration naturelle et le brassage social sans problème : chacun est admis quel

que soit son statut ou ses idées ! Faire partie de cette communauté signifie aussi que l'on peut y être reconnu ; mieux encore distingué par un fait de jeu particulier, devenir un gagnant aux yeux de soi-même et des autres.

♥ **L'espoir de fortune** est bien l'ambition initiale du joueur. Fondamentalement, le joueur rêve au départ de pouvoir changer sa vie et celle de ses proches. Le joueur sait bien qu'il a malgré tout une chance de réussir et cela suffit à développer son imaginaire ; le jackpot est toujours possible, à portée de chance et seul celui qui prendra le risque de gagner pourra....gagner. Et ici, pas de piston ou de diplômes pour réussir : le jeu est un monde profondément égalitaire où chacun part à... égalité de chance.

♠ **La reconnaissance à travers le gain.** Lorsqu'un joueur gagne 3 000 euros par exemple, il gagne bien plus que 3 000 euros. Il est devenu un gagnant, c'est-à-dire un peu plus que ce qu'il



était! Le gain permet de se sentir bien, d'avoir le moral, d'être confiant. Il intervient comme une forme de reconnaissance extérieure : si je gagne finalement, c'est signe aussi que, « là-haut », quelque part, j'ai été reconnu, encouragé...aimé en quelque sorte! Une bonne chance, c'est aussi un bon destin qui nous est réservé... et tout gain vient réalimenter cet espoir du gros gain à venir.

♦ **Toucher à la toute puissance!**

Avec un gain important, le joueur entre dans une nouvelle dimension et peut accéder à un sentiment de toute puissance, se sentir indestructible; « plus rien de grave ne pourra m'arriver puisque j'ai su gagner une belle somme... ». Le joueur vibre à cet argent comme « tombé du ciel »; avec cet argent facile, il va enfin avoir les moyens de s'offrir des choses qu'il ne pourrait jamais se permettre avec l'argent du travail.

EXUTOIRE

Déverser ses tensions internes sur cette scène du jeu...

♣ **Le joueur mise aussi une partie de lui-même lorsqu'il mise : Jeu et Je font bon ménage.** Le jeu est un espace de liberté totale où l'on peut tout dire, tout faire ou presque sans regard ou pression de l'extérieur, et le joueur ne se prive pas d'user de cette liberté... il se sert du jeu comme d'un exutoire. En jouant, il projette sur cette scène libre du jeu tous ses désirs et fantasmes comme ses soucis ou son mal-être existentiel.

Jouer a alors une fonction cathartique dans le sens où l'acte permet d'expulser, de mettre « hors de soi », des tensions internes devenues trop fortes qui vont ainsi être reçues et canalisées par le jeu.

♥ **On parle d'un effet calmant, anxiogène, du jeu** qui peut effectivement s'ériger en protection, en garde-fou, contre l'envahissement par une forme de dépression sévère. Le jeu vu alors comme une « béquille » pour s'aider à vivre, une manière de rendre sa vie plus facile à supporter, avec l'espoir toujours de pouvoir changer sa vie d'un coup de baguette magique.



Pas de société sans jeux

La propension à jouer paraît inscrite dans le génome humain ; on trouve trace d'osselets plus de 4 000 ans avant Jésus Christ. Puis les dés sont arrivés, puis les cartes qui sont d'origine chinoise, puis les machines à sous inventées aux États-Unis à la fin du siècle dernier...

LES JEUX DE PARCOURS ET LES CONQUÊTES

→ Égypte

LES JEUX D'AFFRONTMENT ET LES COMBATS

→ Grèce

LES ÉCHECS

→ Inde et la Perse

LES CARTES À JOUER

→ Dans une société de commerce



« Le joueur vu d'abord comme un optimiste profond. »

Rencontre avec Jean-Claude Boulay, sémiologue-sociologue

Jouer, c'est d'abord avoir confiance en soi ! Se dire qu'il n'y a pas de raison d'avoir une malédiction contre soi.

C'est donc être optimiste, c'est voir le monde de manière positive, c'est avoir foi en la vie et le monde extérieur.

Des choses agréables peuvent et doivent arriver ; le possible est accueillant.

Les joueurs misent et font le pari que le hasard n'a aucune raison de les ignorer, ils projettent la possibilité d'un gain et l'espèrent sereinement. Si je pars, si je marche, je vais arriver au but. « 100 % des gagnants ont tenté leur chance », disait le slogan du Loto. Cela ne veut pas dire que tous les joueurs gagneront, mais qu'au moins ils ont pris « le risque » de gagner.

À l'inverse du pessimiste qui se dit « le pire est presque certain », les joueurs de jeux de hasard ne sont pas habitués par cette fatalité négative. Ils imaginent au contraire que l'avenir est souriant et que la chance peut être saisie si on la tente.

L'espérance, c'est quelque chose qui ne s'arrête pratiquement qu'au dernier souffle. Sans être dans une hyper espérance, on peut penser qu'à un moment ou un autre, il y aura un clin d'œil du destin, qu'il y aura un peu de baume, une caresse sur notre vie.

On attend tous des signes.

Pas forcément des très grands.

Un petit gain permet de se dire qu'on n'est pas complètement oublié du destin. Et le destin est devenu très important dans notre société. Avec le hasard, ce sont nos nouvelles divinités.

—

Jean-Claude Boulay est spécialisé dans l'analyse de marque et professeur en Sémiologie (université Paris-Descartes) et Communication (Sciences Po Paris).

3 sur 5

**Le nombre d'adultes pratiquants
de jeux d'argent et de hasard aujourd'hui
en France.**



**Un Français sur cinq joue
au moins *une fois par semaine.***

770 €

**la mise moyenne par adulte
français tous jeux et opérateurs
confondus.**

Le jeu d'argent, ce sont les joueurs qui en parlent le mieux !



LE COMPÉTITEUR

« J'aime ce stress :
est-ce qu'on va gagner ? »



LE SAGE

« Il faut apprendre
à savourer ses victoires
et digérer ses défaites. »



LE PHILOSOPHE

« Le plaisir de rêver est plus
important que le déplaisir
de perdre. »



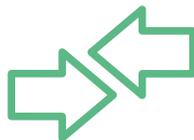
L'AMBITIEUX

« J'ai toujours pensé
que j'allais gagner gros. »



LE VRAI JOUEUR

« Le vrai joueur,
c'est celui qui ne supporte
pas de perdre. »



LE NORMAND

« Dans le jeu, c'est toujours
pareil mais c'est jamais
pareil... »



LE RÊVEUR

« Le plus beau,
c'est le gros coup à venir »



LE DÉCOMPLEXÉ

« Quand j'entre au casino,
je me sens différent,
je n'ai plus peur de rien... »



LE METTEUR EN SCÈNE

« Quand je joue,
je suis moi-même...
mais à la puissance 10!! »



LE MAGICIEN

« Là, je me suis dit :
j'ai rien fait mais je l'ai
quand même bien fait... »



L'ÉLÈVE

« Toutes les pertes ne sont pas des échecs... »



LE « TONTON FLINGUEUR »

« Le jeu, c'est un voyage même si t'es pas sûr t'avoir le ticket retour!! »



LE SAISONNIER

« Je joue plutôt l'hiver quand on ne peut pas rester bavarder en terrasse. »



LE CROYANT

« Quand t'as la chance de toucher, c'est un signe qu'il faut encourager... »



L'OPTIMISTE

« Potentiellement, je suis toujours un gagnant... »

—
Ces propos de joueurs d'argent sont issus d'un livre-blanc sur l'économie psychique du jeu réalisé par l'Institut du Jeu Excessif en 2013.

Testez votre connaissance des jeux

1. À la belote, un carré de 9 vaut :

- a. 100 points
- b. 150 points
- c. 200 points

2. À la roulette, l'ensemble de «1 à 18 » est appelé :

- a. Orphelin
- b. Manque
- c. Passe

3. Combien y-a-t-il de dominos dans le jeu du même nom ?

- a. 21
- b. 28
- c. 36

4. Dans les casinos, le black-jack se joue avec :

- a. 104 cartes
- b. 208 cartes
- c. 312 cartes

5. Dans un jeu de cartes français, quel est le seul valet représenté de profil ?

- a. Trèfle
- b. Carreau
- c. Cœur

6. Au Monopoly, quel est le titre le plus cher ?

- a. Rue de la paix
- b. Avenue Foch
- c. Gare de Lyon

7. A quel jeu peut-on mettre « le petit au bout » ?

- a. Dames
- b. Tarot
- c. Bridge

RÉPONSES

1. b/2. b/3. b/4. c/5. b/6. a/7. b