



RENCONTRES AUTOUR DU JEU

GROUPE D'INTÉRÊT SCIENTIFIQUE JEU ET SOCIÉTÉS

VOLUME I

ÉDITIONS ORBIS TERTIUS

RENCONTRES AUTOUR DU JEU
DU GIS JEU ET SOCIÉTÉS

RENCONTRES AUTOUR DU JEU
DU GIS JEU ET SOCIÉTÉS

Groupement d'Intérêt Scientifique
« Jeu et Sociétés »

ÉDITIONS ORBIS TERTIUS

Rencontres autour du jeu du GIS Jeu et Sociétés
Première édition : Décembre 2023

Avec le soutien principal du GIS « Jeu et Sociétés »



Image de couverture :

- © The Card Game on the Cradle: Allegory, Johannes van Wijckersloot (attributed to), 1643 - 1683, Rijksmuseum, (domaine public)
- © Album of Tournaments and Parades in Nuremberg, Rogers Fund, 1922, MET Museum (domaine public)

© Les auteurs, 2023

© Éditions Orbis Tertius, 2023

Tous droits réservés.

Toute utilisation ou reproduction,
en tout ou en partie, sous quelque forme que ce soit,
est interdite sans le consentement écrit de l'éditeur.

ISBN : 978-2-36783-349-1
info@editionsorbistertius.com
www.editionsorbistertius.com

Imprimé sur les presses de Dicolorgroupe
Saint-Apollinaire, Bourgogne, France

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	9
CONTRIBUTION À LA COMPRÉHENSION D'ÉLÉMENTS EXPLIQUANT LA SÉVÉRITÉ DE JEU CHEZ LES JOUEURS DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT <i>Sasha MATHIEU & Isabelle VARESCON</i>	17
ÉTUDE DES FACTEURS COGNITIFS, MÉTACOGNITIFS ET DE PERSONNALITÉ DANS LA PRISE DE RISQUE CHEZ LES JOUEURS DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT <i>Servane BARRAULT & Valérie PENNEQUIN</i>	35
IMPACT DES CAMPAGNES PUBLICITAIRES PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE : LE RÔLE DES PERCEPTIONS DU SOUTIEN SOCIAL ET DES TRAITS DE PERSONNALITÉ <i>Samantha TESSIER, Lucia ROMO & Oulmann ZERHOUNI</i>	55
UN JEU AUX CONSÉQUENCES SOCIALES : L'INFLUENCE DES RÉSEAUX SOCIAUX SUR LES ADOLESCENTS ET LA LITTÉRATURE JEUNESSE <i>Donna COONER</i>	81
LES JEUX D'ARGENT EN AFRIQUE : ÉCLOSION D'UN CHAMP DE RECHERCHE EN GÉOGRAPHIE <i>Boris LEBEAU, Marie REDON, Ababacar FALL & Marthe KOFFI-DIDIA</i>	95
JEUX DE HASARD ET D'ARGENT ET CRIMINALITÉ : ÉTUDE DANS LA POPULATION CARCÉRALE MASCULINE EN POLOGNE <i>Bernadeta LELONEK-KULETA</i>	115
JOUER GROS : LA DIMENSION EXISTENTIELLE DU JEU DANS LA LITTÉRATURE ROMANTIQUE. POUCHKINE, MUSSET <i>Florence SCHNEBELEN</i>	133

LE JE COMME UN ESPACE DE JEU <i>Ahmad SHAKERI</i>	147
« A GAME OF TIGERS AND SHEEP », D'ARUN KOLATKAR (1931-2004) : LE SIGNIFIANT EN JEU <i>Pascal AQUIEN</i>	165
LECTURE CAILLOISIENNE DE LA POLITIQUE PASCALIENNE <i>Jean-Louis BISCHOFF</i>	177
UN MONDE À INVESTIR : L'ŒUVRE DE TOLKIEN, DES LIVRES AUX JEUX <i>Lauriane THOMAS</i>	189
DE L'IDENTITÉ NARRATIVE À L'IDENTITÉ VIDÉOLUDIQUE. UNE MIMÉSIS RICOEURIENNE PAR LE JEU VIDÉO <i>Nathan FERRET</i>	201
LE MONDE DES COURSES HIPPIQUES À DURBAN (AFRIQUE DU SUD) UN REFLÈTE DES TRANSFORMATIONS POST-APARTHEID <i>Sophie CHEVALIER</i>	215
« FAIRE DU JEU VIDÉO COMME UN SPORT PROFESSIONNEL ». ÉLÉMENTS POUR UNE SOCIO-HISTOIRE DES MOBILISATIONS EN FAVEUR DES SPORTS ÉLECTRONIQUES : 1994-2011 <i>Samuel VANSYNGEL</i>	231
GAMIFICATION EN SANTÉ : CONTOURS ET PERSPECTIVES <i>Sarah SANDRÉ</i>	247
CONCLUSION <i>Elisabeth BELMAS</i>	263

INTRODUCTION

Rencontres autour du jeu est le fruit de journées d'études et de colloques organisés par le GIS (groupement d'intérêt scientifique) «Jeu et Sociétés». Le GIS «Jeu et sociétés» soutient des recherches pluridisciplinaires dans les domaines du(es) jeu(x) et sur les comportements ludiques, les diffuse et les valorise auprès d'un public spécialisé ou simplement intéressé. À ce titre, le GIS propose dans l'ouvrage *Rencontres autour du jeu* les Actes d'un cycle de journées d'étude et de colloques tenus au Campus Condorcet et à la Sorbonne en 2019 et en 2020.

Créé en 2013, le GIS «Jeu et Sociétés» regroupe des enseignants et des enseignantes-chercheurs et chercheuses issus de quatre universités (l'université Paris Cité, l'université Sorbonne Paris Nord, l'université Paris Nanterre et l'université Sorbonne Université), dans une approche pluridisciplinaire. Le GIS travaille à fédérer les chercheur(euse)s sur les problématiques du jeu, à les placer en situation de synergie et de dialogue, à repérer, rassembler et rendre accessible le phénomène social que le(s) jeu(x) — et notamment le jeu d'argent — représentent dans les sociétés contemporaines. Le GIS «Jeu et Sociétés» bénéficie d'une dotation de la Française des Jeux, opérateur «historique» qui fait partie des fondateurs du groupement scientifique dont il a encouragé, depuis l'origine, le développement indépendant dans le cadre du programme *Jeu Responsable*.

Pour encourager la recherche scientifique sur le jeu, le GIS met en œuvre un ensemble d'actions : un appel annuel à projets, l'organisation d'événements scientifiques, des canaux numériques dont la plateforme *Ludocorpus*¹, la newsletter *L'être du jeu*, la chaîne YouTube *D'entrée de jeu*, et, très prochainement, un Prix des Fondateurs.

C'est à partir du Forum « Jeux et Société »² entre 2010 et 2013, structuré par la suite en groupement d'intérêt scientifique, que le GIS « Jeu et Sociétés » a organisé des journées d'étude permettant à des spécialistes du domaine de présenter leurs travaux. En 2019, le conseil scientifique du GIS a souhaité renforcer ce rôle pionnier et fédérateur. Les événements scientifiques sont devenus réguliers ; le cycle des « *Rencontres autour du jeu* » était lancé. Deux colloques

1 <<https://ludocorpus.org>>.

2 Fondé en 2010, le « Forum Jeux et Société » avait pour objectif d'encourager l'émergence d'études en sciences humaines et sociales, afin de mieux cerner les phénomènes culturels, économiques et sociaux associés au secteur du jeu d'argent mais aussi au jeu en général. Cet espace de recherche, soutenu alors par une convention de mécénat pluriannuelle, liait la Française des Jeux (alors entreprise publique), le CNRS, l'université Paris Descartes-Sorbonne Paris Cité (centre de recherche sur les liens sociaux-CREUS) et l'université Paris 13 — Sorbonne Paris Cité (centre de recherche espaces, sociétés, culture-CRESC) sous l'impulsion des professeurs Dominique Desjeux, anthropologue (Paris Descartes Sorbonne Paris Cité), Élisabeth Belmas, historienne (Paris 13 /Sorbonne Paris Cité) et l'équipe Jeu Responsable de FDJ. En trois ans, les travaux du « Forum Jeux et Société » ont contribué à faire progresser la connaissance sur la fonction sociale du jeu de hasard et d'argent, ainsi que sur les pratiques ludiques émergentes et leur évolution. À l'issue de cette première expérience (2010-2013), les « Parties » ont constaté qu'une dynamique scientifique était à l'œuvre, justifiant le prolongement du partenariat initial sous une forme renouvelée et durable. Ainsi, afin de pouvoir diffuser et valoriser davantage les premiers enseignements du « Forum Jeux et Société », mais aussi de répondre au souhait de nouveaux laboratoires et d'autres universités (à Paris ou en régions) de rejoindre le dispositif, les trois « partenaires » historiques du « Forum Jeu et Sociétés » se sont accordés à la fin de 2013 sur la création d'un Groupement d'Intérêt Scientifique (ou GIS) baptisé « Jeu et Sociétés ». Le groupement a intégré l'université Paris Nanterre à sa première convention (2014-2016) puis c'est l'université Paris-Sorbonne qui a rejoint les autres membres fondateurs en 2017 lors de la deuxième convention.

en Sorbonne, en 2019 et en 2022, puis trois journées d'étude, en 2020, 2021 et 2023 — accueillies au Campus Condorcet ont marqué ces rendez-vous. Malgré les difficultés occasionnées par la pandémie de Covid-19 pour réunir les chercheurs, ces rencontres, désormais hybrides (en présence et en visioconférence), ont rassemblé des spécialistes internationaux venus de différentes disciplines. Les *Rencontres autour du jeu* sont désormais considérées comme un événement scientifique de référence dans le domaine des études ludiques.

Le jeu est assurément un phénomène universel aux incarnations très variées, du jeu de hasard et d'argent au jeu vidéo, en passant par les jeux de société, les sports — dits autrefois « jeux d'exercice » — et les activités récréatives. L'anthropologie a montré que les significations, les pratiques et les représentations du jeu recouvraient toutes les cultures et toutes les époques et qu'il avait souvent exercé une fascination doublée de méfiance dans les sociétés humaines. Cet objet d'étude pluriel, complexe, suscite l'intérêt des chercheur(euse)s, qu'il s'agisse de ses effets sur la santé et la psychologie des joueur(se)s ou de ses implications sociales, culturelles, économiques... et géopolitiques.

Dès les premières éditions du Forum « Jeux et Société » en 2010, s'est exprimé le besoin de se retrouver, de se rencontrer entre pairs — quelles que soient les disciplines d'origine — travaillant sur le(s) jeu(x). Le terme de *Rencontres* est alors devenu d'usage au sein de la petite communauté qui allait donner naissance au GIS « Jeu et Sociétés ». Le mot met ainsi en évidence la proximité existant entre la démarche du chercheur et la pratique du(es) jeu(x).

L'édifice des connaissances scientifiques auquel les chercheur(euse)s apportent leur contribution n'est qu'un instantané de l'état de la connaissance sur le sujet et l'état provisoire d'une épistémologie. À tout moment, un autre collègue vient mettre en doute et/ou compléter l'état de ces savoirs. Selon la formule d'Emmanuel Lévinas qui évoquait le « choc de la rencontre »³ que rien ne vient

3 E. Levinas, *Totalité et infini. Essai sur l'extériorité*, Paris, Le Livre de Poche, 2003, p. 32.

amortir, en matière de science, comme dans l'existence, le face-à-face avec l'autre est — heureusement — inévitable.

La pratique ludique, fusse-t-elle scientifique, lorsqu'elle est partagée, met en face de l'altérité du joueur opposé; peu importe que cette personne soit une connaissance nouvelle ou une figure familière, le jeu possède cette faculté de toujours pouvoir re-présenter, c'est-à-dire se présenter à nouveau soi-même, ou encore présenter un nouveau soi-même, à l'autre. Et réciproquement.

Si par certains aspects, la définition donnée par Emmanuel Lévinas de la *rencontre* peut s'appliquer à l'esprit des événements organisés par le GIS *autour du jeu*, la teneur des débats qui s'y tiennent et la volonté de partage qui s'y manifeste sont aussi héritières d'une philosophie de la rencontre proche de celle de Maurice Merleau-Ponty : l'expérience d'autrui y est vécue comme une réciprocité harmonieuse et une coexistence permettant l'épanouissement de chacun⁴.

Par l'organisation d'espaces et de temps de rencontres, la science progresse. Le temps d'une journée et en un autre lieu, peut s'opérer un *dé-centrement*. L'objet « jeu » se prête bien à cette approche disciplinaire plurielle et transversale; le présent ouvrage, issu de ces rencontres et de ces décentrement, en porte la trace.

Un bon nombre des publications expose les résultats d'études ou de missions de terrain menées les années précédentes (les travaux de Sasha Mathieu, Isabelle Varescon, Boris Lebeau, Marie Redon, Ababacar Fall et Marthe Koffi, ou encore de Sophie Chevalier, entre

4 « Dans l'expérience du dialogue, il se constitue entre autrui et moi un terrain commun, ma pensée et la sienne ne font qu'un seul tissu, mes propos et ceux de l'interlocuteur sont appelés par l'état de la discussion, ils s'insèrent dans une opération commune dont aucun de nous n'est le créateur... Nous sommes l'un pour l'autre collaborateurs dans une réciprocité parfaite, nos perspectives glissent l'une dans l'autre, nous coexistons à travers un même monde. Dans le dialogue présent, je suis libéré de moi-même, les pensées d'autrui sont bien des pensées siennes, ce n'est pas moi qui les forme, bien que je les saisisse aussitôt nées ou que je les devance, et même, l'objection que me fait l'interlocuteur m'arrache des pensées que je ne savais pas posséder, de sorte que si je lui prête des pensées, il me fait penser en retour. » M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, deuxième partie, IV, Paris, Gallimard, 1945, p. 407.

autres, ont bénéficié des financements après qu'ils aient répondu aux appels à projets). Les articles composant l'ouvrage témoignent du large éventail de disciplines concernées par le jeu. Une telle variété atteste de la richesse et de la complexité de l'univers ludique et participe, du moins l'espérons-nous, d'une compréhension renouvelée des enjeux sociaux, culturels et scientifiques du(es) jeu(x).

Le GIS « Jeu et Sociétés »

CONTRIBUTION À LA COMPRÉHENSION D'ÉLÉMENTS
EXPLIQUANT LA SÉVÉRITÉ DE JEU
CHEZ LES JOUEURS DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Sasha Mathieu, Isabelle Varescon
Université Paris Cité
Laboratoire de Psychopathologie et Processus de Santé

QU'EST-CE QUE LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT ?

Jouer aux jeux de hasard et d'argent nécessite la mise irréversible d'une somme d'argent ou d'un objet de valeur préalablement à sa réalisation et dont l'issue repose partiellement ou totalement sur le hasard (Ladouceur, 2004). A ce jour, deux grandes catégories de jeux de hasard et d'argent se distinguent dans la littérature : les jeux de hasard pur dont l'issue repose totalement sur le hasard tels que la loterie, les machines à sous, les jeux de grattage ou encore la roulette, et les jeux de hasard et de stratégie dont l'issue repose à la fois sur le hasard mais aussi sur la stratégie, les connaissances, le savoir-faire et l'expérience comme le poker, le blackjack, les paris sportifs et les paris hippiques. La présence de différences dans les caractéristiques structurelles que présentent les jeux questionne sur les motivations à jouer des joueurs. En effet, se diriger préférentiellement vers un type de jeux en particulier, de hasard pur ou de hasard et de stratégie, peut renvoyer à motivations et des attentes distinctes. Par ailleurs, le fait d'expérimenter et de réitérer une expérience de jeu est de façon sous-jacente guidée par des motivations diverses et variées selon les individus.

LES MOTIVATIONS À JOUER

Si les raisons pour lesquelles les individus jouent à des jeux de hasard et d'argent sont nombreuses, la principale reste la motivation

financière (Binde, 2013; Neighbors et al., 2002). L'argent apparaît d'ailleurs comme une composante indissociable des jeux de hasard et d'argent, et ce notamment parce qu'elle est nécessaire à la pratique de ce type d'activités. De nombreuses autres motivations sont répertoriées dans la littérature comme le fait de jouer pour le plaisir, le défi, la socialisation ou encore pour échapper à la routine ou à des affects désagréables comme le stress et l'ennui par exemple (Back et al., 2011; Lam, 2007; Lee et al., 2007; Nower & Blaszczynski, 2010; Stewart & Zack, 2008). De la diversité des motivations à jouer rapportées par les joueurs est né plusieurs modèles motivationnels dont celui de Stewart et Zack (2008), fréquemment utilisé dans les recherches menées sur les jeux de hasard et d'argent. Ce modèle comportait initialement trois motivations distinctes : la motivation sociale qui vise le partage et l'affiliation sociale, la motivation dite de coping qui a pour objectif de réduire les ressentis désagréables, et la motivation d'amélioration qui vise, à l'inverse, à augmenter les affects agréables (Stewart & Zack, 2008). Les motivations de coping et d'amélioration renvoient toutes deux à un aspect de la régulation émotionnelle et sont parfois abordées conjointement (Barrada et al., 2019). Si la motivation de coping est davantage retrouvée chez des individus utilisant le jeu de façon inadaptée, la motivation d'amélioration quant à elle se traduit généralement par une recherche de sensations, une certaine impulsivité et un sentiment d'excitation pour le jeu pratiqué. Ce modèle motivationnel a par la suite été complété par Dechant (2014) avec l'ajout d'une quatrième motivation, soit la motivation financière qui, comme son nom l'indique, vise à jouer dans le but de gagner de l'argent d'une part, ou à poursuivre l'activité de jeu dans le but de re-gagner l'argent perdu. De façon générale, les motivations à jouer diffèrent selon plusieurs éléments, dont certains sont inhérents au joueur et d'autres sont inhérents au jeu.

Quelques soient les motivations à jouer, l'activité de jeu suscite un intérêt considérable en France. Des enquêtes de prévalence ont d'ailleurs été menées en vue de déterminer la part d'individus ayant expérimenté l'activité de jeu et celle ayant poursuivi l'activité de jeu de façon régulière. Une enquête récente montre qu'environ la moitié des individus interrogés (47%) ont joué au moins une fois au cours de l'année passée, et qu'un tiers d'entre eux (29%) ont une activité de jeu régulière, c'est-à-dire au moins une fois par semaine (Costes et

al., 2020). Enfin, l'enquête a révélé que 6% des individus interrogés avait une pratique problématique de jeu, au regard des seuils de l'Indice Canadien du Jeu Excessif, un questionnaire évaluant la sévérité de jeu (Costes et al., 2020).

PRATIQUES PROBLÉMATIQUES DE JEU ET FACTEURS DE RISQUE

Pour mieux comprendre ce qui caractérise une pratique problématique de jeu, il apparaît important de s'arrêter brièvement sur les éléments pouvant se retrouver chez les joueurs s'y confrontant. D'après le DSM-5 (APA, 2013), la sévérité du comportement de jeu se définit selon le nombre de critères présents chez l'individu et évolue ainsi sur un continuum (un trouble est dit « léger » en présence de 4 à 5 critères, « modéré » en présence de 6 à 7 critères et « sévère » lorsque 8 à 9 critères sont présents). Donc plus les critères sont nombreux, plus la pratique de jeu est considérée comme sévère. Parmi les critères retrouvés figurent les besoins de jouer des sommes d'argent croissante pour atteindre l'état d'excitation désiré, une centration autour du jeu, des conséquences sur la vie affective, professionnelle et/ou financières, etc.

Pour tenter de comprendre pourquoi certains individus ont une pratique raisonnée et raisonnable tandis que d'autres développent une conduite problématique, de nombreuses recherches ont été réalisées dans ce champ. Plusieurs facteurs de risque ont ainsi été mis en évidence dans le développement et le maintien de la sévérité de jeu. Certains facteurs de risque sont directement liés au jeu comme la rapidité de la prise de décision, la rapidité du paiement ou encore la rapidité de l'obtention du résultat (Breen & Zimmerman, 2002; Grant et al., 2012; Parke & Griffiths, 2007). Ces caractéristiques structurelles diffèrent d'ailleurs selon le jeu pratiqué. La facilité d'accès et la disponibilité de certains jeux de hasard et d'argent, 7 jours sur 7, à toutes heures du jour et de la nuit via Internet constitue également un facteur de risque dans la sévérité de jeu (Barrault & Varescon, 2016; Gainsbury et al., 2015). Des facteurs de risque liés à l'individu ont été également identifiés. Le fait d'être d'un homme, la présence de croyances liées au jeu, la présence de comorbidités telles que la détresse psychologique, ou encore des traits de personnalité comme l'impulsivité, la recherche de sensation et l'alexithymie sont

autant d'éléments pouvant contribuer au développement d'une pratique problématique de jeu (Bonnaire & Barrault, 2018 ; Bonnaire et al., 2017 ; Lorains et al., 2014). L'altération de certains processus de décision ou une mauvaise estime de soi peuvent aussi participer au développement de la sévérité de jeu.

FOCUS SUR LES CROYANCES LIÉES AU JEU

Les distorsions cognitives, ou croyances erronées, qui sont en l'occurrence liées au jeu, sont inhérentes à toutes les activités de jeux de hasard et d'argent, qu'ils comportent une part de stratégie ou non. Ces dernières entraînent l'absence de prise en compte des principes élémentaires des jeux tels que les statistiques, les probabilités et l'indépendance entre les tours (Barrault & Varescon, 2012). En d'autres termes, les croyances liées au jeu entraînent une évaluation erronée du hasard et des mécanismes propres au jeu pratiqué.

La littérature fait état d'un grand nombre de distorsions cognitives, parmi lesquelles figurent les attentes liées au jeu, l'illusion de contrôle, le contrôle prédictif, l'incapacité à arrêter de jouer, et le biais interprétatif. Ces dernières font partie d'un modèle de croyances validé scientifiquement (Raylu & Oei, 2004) et sont régulièrement utilisées dans la recherche sur les jeux de hasard et d'argent. Ci-après une brève description de ces croyances afin de comprendre davantage les cognitions qui s'y cachent.

Les attentes liées au jeu correspondent à l'effet attendu du jeu en termes d'espoir, de joie, de plaisir, et tout autre type d'émotions.

L'illusion de contrôle correspond à la perception de contrôler les résultats du jeu tandis que le contrôle prédictif correspond à la perception de prédire l'issue du jeu.

L'incapacité à arrêter de jouer fait référence à la perception d'être incapable de résister à une envie irrésistible de jeu et fait écho à la notion de *craving* régulièrement utilisé dans le champ des addictions.

Enfin, le biais interprétatif est une croyance attributionnelle où les réussites sont attribuées à soi et les échecs à des facteurs externes. Dans le cas des jeux de hasard et d'argent, les réussites correspondent aux gains (d'argent) et sont généralement attribuées à ses propres capacités tandis que les échecs correspondent aux pertes d'argent et sont généralement attribuées à autrui, à la malchance ou à la variance

(terme utilisé par les joueurs de poker faisant référence à la part de hasard présente).

Plusieurs facteurs peuvent influencer les croyances liées au jeu, dont l'état psychologique du joueur qui renvoie à la présence d'affects désagréables tels que le stress, l'anxiété et la dépression (Ciccarelli et al., 2017). Par ailleurs, l'anxiété et la dépression sont des comorbidités fréquemment retrouvées dans la littérature (Guillou-Landrèat et al., 2016; Quigley et al., 2015). Toutefois, bien qu'un lien étroit ait été établi, il n'y a à ce jour pas de consensus sur l'ordre d'apparition des troubles et pour cause, la détresse psychologique peut apparaître en amont d'une conduite problématique de jeu mais également être une des conséquences observées.

FOCUS SUR LE PROFIL DES JOUEURS

Etant donné que les caractéristiques structurelles peuvent différer d'un jeu à l'autre, on peut se demander si le profil des joueurs diffère ou non selon le(s) type(s) de jeu(x) joué(s). En effet, des différences existent, notamment selon le genre de l'individu : les femmes s'orientent préférentiellement vers des jeux de hasard purs tandis que les hommes choisissent davantage des jeux de hasard et de stratégie (Costes et al., 2020). Ainsi, les motivations qui sous-tendent ces préférences pourraient être différentes. Et cela semble être le cas puisque les joueurs stratégiques joueraient davantage pour satisfaire leur besoin d'excitation et de sensations (Bonnaire et al., 2017), tandis que les joueurs de hasard pur joueraient davantage pour échapper aux affects négatifs et se mettre sur *off* le temps de l'activité de jeu (Dowling, 2013 ; Lloyd et al., 2010).

Bien que les facteurs de risque impliqués dans la sévérité de jeu soient multiples et nombreux, la présente étude porte spécifiquement sur le lien et le rôle que les motivations à jouer, les croyances liées au jeu, la détresse psychologique et le type de jeux joués peuvent avoir dans la sévérité de jeu. Une meilleure compréhension des profils des joueurs, notamment sur le plan motivationnel, cognitif et émotionnel, permettrait d'affiner la littérature existante en vue notamment de futures actions de prévention et d'améliorer les prises en charges existantes.

ÉTUDE VISANT A EXPLIQUER LE RÔLE DES MOTIVATIONS,
DES CROYANCES ET DE LA DÉTRESSE PSYCHOLOGIQUE
DANS LA SÉVÉRITÉ DE JEU

Procédure de recrutement

Pour des raisons pratiques et de faisabilité de la recherche, les joueurs ont majoritairement été recrutés en population générale via des forums de jeux en ligne (Club Poker et Bet Clever, après obtention de l'accord des administrateurs). Un message contenant des informations sur l'étude et un lien Limesurvey a été posté sur ces deux forums pour faciliter la participation des individus intéressés par le sujet de la recherche. Les joueurs avaient simplement à cliquer sur le lien pour prendre connaissance de la note d'information, puis compléter le formulaire de consentement et les questionnaires de l'étude s'ils le souhaitaient. En parallèle, quelques joueurs ont été recrutés en population clinique, via deux établissements de soins (dans un CSAPA, Centre de Soins d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie, et dans une ELSA, Equipe de Liaison et de Soins en Addictologie). Les critères d'inclusion étaient identiques à l'ensemble des joueurs recrutés. Les participants devaient être majeurs, avoir une bonne compréhension du français écrit, et avoir une pratique de jeu dite régulière (c'est-à-dire jouer au moins une fois par semaine à un même jeu de hasard et d'argent). Les joueurs issus de la population générale ne devaient pas être suivis pour des problèmes de jeux au moment de la passation tandis que les joueurs issus de la population clinique devaient compléter les questionnaires avant que leur prise en charge débute pour éviter des biais liés à celle-ci dans leurs réponses.

Un avis éthique favorable a été obtenu par le CERES de l'Université de Paris (IRB number: 20162200001072) pour mener à bien cette étude, et l'ensemble des joueurs recrutés ont consenti librement et de façon éclairé à participer à cette étude. Cette dernière était composée de la complétion de plusieurs questionnaires, un spécifiquement créé pour l'étude portant sur les données socio-démographiques et les habitudes de jeu des joueurs, et quatre autres validés scientifiquement pour évaluer la sévérité de jeu (South Oaks Gambling Screen, Lesieur & Blume, 1987), les motivations à jouer (Gambling Motives

Questionnaire - Financial, Dechant, 2014; Stewart & Zack, 2008), les croyances liées au jeu (Gambling-Related Cognition Scale, Raylu & Oei, 2004) et la détresse psychologique (Hospital Anxiety and Depression scale, Zigmond & Snaith, 1983).

Profil des joueurs recrutés

Suite au message posté sur les deux forums de jeux, 291 joueurs masculins ont complété l'ensemble des questionnaires présents sur Limesurvey, un outil permettant de créer et gérer des questionnaires en ligne. Les données socio-démographiques des joueurs recrutés sont détaillées dans le tableau 1.

Les joueurs étaient en moyenne âgés de 34 ans et ils affichaient un profil socio-démographique correspondant aux données de la littérature. En effet, Ils étaient majoritairement diplômés de l'enseignement supérieur, cadres, mariés (ou en couple) et occupaient une activité professionnelle. La majorité des joueurs recrutés avait une pratique exclusive de jeux de hasard et de stratégie, principalement de poker. En effet, sur les 291 joueurs recrutés, 229 étaient des joueurs stratégiques tandis que 62 avaient une pratique de jeu dite mixte, c'est-à-dire qu'ils jouaient à minima à deux jeux de hasard d'argent, l'un de hasard pur et l'autre de hasard et de stratégie. Mise à part une différence sur le type de jeux pratiqués, les joueurs mixtes et stratégiques présentaient aucune différence sur le plan socio-démographique. Les résultats présentés ci-dessous porte donc sur la totalité de l'échantillon.

Liens et rôles des variables étudiées avec la sévérité de jeu

Pour répondre à la question de la relation des variables étudiées avec la sévérité de jeu, des analyses corrélationnelles ont été effectuées (cf. tableau 2). Ces dernières montrent l'existence de liens importants de la sévérité de jeu respectivement avec la détresse psychologique et l'incapacité à arrêter de jouer, de liens modérés de la sévérité de jeu avec les motivations financières et de coping, ainsi que de liens faibles de la sévérité de jeu avec les attentes liées au jeu et le type de jeux pratiqués.

	TOTAL (N = 291) M (ET)	JOUEURS STRATEGIQUES (N = 229) M (ET)	JOUEURS MIXTES (N = 62) M (ET)	P
AGE	33,99 (10,19)	34,49 (10,55)	34,33 (8,85)	,991
	n (%)	n (%)	n (%)	
DIPLOME				,629
< baccalauréat	33 (11,3)	28 (12,2)	5 (8,1)	
baccalauréat	58 (19,9)	46 (20,1)	12 (19,4)	
> baccalauréat	200 (68,7)	155 (67,7)	45 (72,6)	
STATUT PROFESSIONNEL				,997
en emploi	189 (64,9)	149 (65,1)	40 (64,5)	
sans emploi	51 (17,5)	40 (17,5)	11 (17,7)	
inactif	51 (17,5)	40 (17,5)	11 (17,7)	
STATUT FAMILIAL				,603
célibataire	134 (46,0)	107 (46,7)	27 (43,5)	
marié (ou en couple)	137 (47,1)	108 (47,2)	29 (46,8)	
divorcé	20 (6,9)	14 (6,1)	6 (9,7)	

TABLEAU 1. DONNÉES SOCIO-DÉMOGRAPHIQUES DES JOUEURS

M: MOYENNE; N: ÉCHANTILLON; ET: ECART-TYPE

	GMQ- Fin	GMQ- Soc	GMQ- Cop	GMQ- Am	HADS	GRCS- Att	GRCS- IC	GRCS- PC	GRCS- IAJ	GRCS- BI	Type de jeux
SOGS	0,40**	0,11	0,39**	0,16**	0,48**	0,26**	0,37**	0,12*	0,56**	0,10	0,20**

TABEAU 2. CORRÉLATIONS ENTRE LA SÉVÉRITÉ DE JEU ET LES MOTIVATIONS À JOUER, LA DÉTRESSE PSYCHOLOGIQUE ET LES CROYANCES LIÉES AU JEU

*SOGS : sévérité de jeu ; GMQ-fin : motivation financière ; GMQ-soc : motivation sociale ; GMQ-cop : motivation de coping ; GMQ-am : motivation d'amélioration ; HADS : détresse psychologique ; GRCS-att : attentes liées au jeu ; GRCS-ic : illusion de contrôle ; GRCS-PC : contrôle prédictif ; GRCS-IAJ : incapacité à arrêter de jouer ; GRCS-BI : biais interprétatif ; * $p < 0,05$; ** $p < 0,001$*

Pour observer de plus près le rôle de ces variables sur la sévérité de jeu, des régressions linéaires par groupe de variables ont également été réalisées. Les résultats ont montré d'une part que les motivations financières et de coping jouaient un rôle significatif dans l'explication de la sévérité de jeu mais également dans l'explication des distorsions cognitives (Mathieu et al., 2017). Par ailleurs, les distorsions cognitives, en particulier l'incapacité à arrêter de jouer et l'illusion de contrôle, expliquent une part considérable de la sévérité de jeu. Ainsi, les motivations financières et de coping semblent jouer un rôle indirect via les distorsions cognitives, et direct dans le développement et/ou le maintien de la sévérité de jeu (Mathieu et al., 2017). En d'autres termes, jouer dans le but d'échapper à ses problèmes, aux affects négatifs et dans le but de gagner de l'argent semblent conduire les joueurs à développer des croyances erronées liées aux jeux pratiqués, ces croyances jouant à leur tour un rôle dans le développement de la sévérité de jeu (Mathieu et al., 2017). La détresse psychologique quant à elle est, conformément à la littérature, apparaît étroitement liée à la sévérité de jeu (Barrault et al., 2018).

Rôle du type de jeux ?

Lorsque l'on se centre sur les joueurs mixtes, une plus grande sévérité de jeu, une plus grande motivation de coping ainsi qu'une plus grande détresse psychologique s'observent comparativement

aux joueurs stratégiques (Mathieu et al., 2020). L'existence d'un lien étroit entre la détresse psychologique et la sévérité de jeu nous a amené à poursuivre les analyses statistiques en incluant la détresse psychologique comme variable confondante, afin de limiter les biais. Dans ce cadre, la relation entre le type de jeux pratiqués et la sévérité de jeu était préservée (Mathieu et al., 2020).

Toutefois, il est également apparu important de distinguer l'effet du type de jeux joués de l'effet du nombre de jeux joués. En effet, la pluri-activité de jeux constitue un facteur de risque dans la sévérité de jeu (Dowling et al., 2017). Or, les joueurs mixtes, de par leur pratique de jeu, jouent tous à au moins deux jeux de hasard et d'argent. Les analyses statistiques réalisées sur l'échantillon dont nous disposons ont confirmé que le nombre de jeux joués expliquait une part significative de la sévérité de jeu. Pour dissocier l'effet du nombre de jeux de l'effet du type de jeux joués dans le modèle visant à expliquer la sévérité de jeu, la variable « nombre de jeux joués » a été introduite comme variable confondante. Dans ce cadre, les résultats ont révélé que le type de jeux joués faisait bien partie des facteurs de risque de la sévérité de jeu. Ainsi, avoir une pratique mixte contribue davantage au développement de la sévérité de jeu que d'avoir une pratique exclusive de jeux de hasard et de stratégie, et ce quelque soit le nombre de jeux joués (Mathieu et al., 2020).

Les effets de la taille des résultats ont également été étudiés : l'association entre sévérité de jeu et type de jeux joués existe mais elle serait secondaire à celle entre la sévérité de jeu et le nombre de jeux joués. Ces éléments font écho à l'effet d'implication, ou *involvement effect*, qui montre que les joueurs utilisant les deux média de jeux, en ligne et en *live*, étaient plus fréquemment des joueurs problématiques (Wardle et al., 2011). Ce mode de jeu mixte, en ligne et en *live*, rejoint d'une certaine manière la pratique mixte telle qu'appelée dans cette étude puisque les joueurs mixtes doivent à fortiori se déplacer pour jouer légalement aux jeux de hasard pur en France. Ainsi, on peut supposer que la pratique de jeux mixtes, c'est-à-dire la pratique de différents types de jeux nécessitant l'usage du média en ligne et hors ligne, contribue davantage aux problèmes de jeu que la pratique de ne jouer qu'à un seul type de jeux (Barrault et al., 2018; LaPlante et al., 2014) ; ce qui n'enlève pas la possibilité de jouer en ligne et hors ligne pour le même jeu d'adresse.

Au delà des résultats mis en évidence, cette étude comporte des limites à prendre en considération dans l'interprétation et la généralisation des résultats. En premier lieu, il s'agit d'une étude transversale dont les réponses données par les participants correspondent à un instant *t*. Or, les motivations sont amenées à évoluer avec la pratique du jeu et au cours du temps. Réaliser des études qualitatives et longitudinales permettraient en outre d'obtenir des éléments sur l'évolution des motivations à jouer au fur et à mesure de la pratique de l'activité de jeu, soit de façon rétrospective soit avec des évaluations répétées à différents temps. En second lieu, les joueurs ayant une pratique exclusive de jeux de hasard purs ne sont pas représentés dans cette étude, tout comme les femmes, ce qui peut en partie s'expliquer par le mode de recrutement des joueurs (en ligne, et sur des forums de jeux de hasard et d'adresse). Répliquer cette étude d'une part en incluant les différents types de joueurs (les joueurs mixtes, les joueurs exclusifs de hasard pur, et les joueurs exclusifs de hasard et de stratégie), et d'autre part en portant sur un échantillon féminin, permettrait d'affiner la littérature existante. Dans ce cadre, diversifier les lieux de recrutement apparaît comme un moyen d'obtenir des profils variés de joueurs, tant en termes de genre qu'en termes de type de jeux joués. Enfin, l'usage du South Oaks Gambling Screen pour évaluer la sévérité de jeu peut être questionné puisqu'il s'agit d'un outil connu pour établir des faux positifs (Sitnchfield, 2002), c'est-à-dire dépister des joueurs comme étant problématiques alors que ce n'est pas le cas au regard de leur pratique concrète du jeu. La part de joueurs problématiques coïncide toutefois avec celle retrouvée dans des études utilisant un autre outil de mesure, à savoir l'Indice Canadien du Jeu Excessif.

Malgré les limites observées, la présente étude offre des résultats et des perspectives de recherche intéressants, soulignant l'intérêt de poursuivre les études en vue de continuer à comprendre les spécificités des joueurs selon le type de jeux auxquels ils jouent. Les résultats obtenus semblent également confirmer l'importance d'adapter les prises en charge, et ce notamment en accord avec le type de jeux joués. Interroger systématiquement les joueurs sur le type de jeux pratiqués, sur leurs motivations à répéter l'activité de jeu, sur leurs croyances ainsi que leur état psychologique pourrait aider les professionnels de santé à identifier les éléments sur lesquels travailler et l'objectif

de la prise en charge (abstinence versus stratégie de réduction des risques). Axer la prise en charge sur la régulation émotionnelle chez des patients ayant une pratique mixte de jeu semble pertinente au regard du profil qu'ils présentent. Une meilleure gestion des affects pourrait par exemple avoir un effet sur la conduite de jeu, si celle-ci était en partie réalisée pour des motivations de coping. La réduction des risques semble plus en accord avec le désir des joueurs de poker ayant des difficultés de jeu par exemple, et ce notamment du fait du plaisir pris à jouer et à échanger avec la communauté des joueurs de poker.

REMERCIEMENTS

Nous remercions sincèrement le GIS « Jeu et Sociétés » pour la subvention accordée et qui a permis de diffuser les résultats issus de ma thèse de doctorat sur les jeux de hasard et d'argent dans des congrès nationaux et internationaux ainsi qu'à travers la publication d'articles scientifiques. Nous remercions également le GIS « Jeu et Sociétés » pour nous avoir conviées à la journée d'étude « Rencontres autour du jeu » qui a eu lieu le 15 octobre 2020. Les échanges qui ont lieu ce jour-là continuent à enrichir les réflexions autour du jeu.

BIBLIOGRAPHIE

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders DSM-5* (5e éd.). American Psychiatric Publishing.
- Back, K. J., Lee, C. K. et Stinchfield, R. (2011). « Gambling motivation and passion: A comparison study of recreational and pathological gamblers ». *Journal of Gambling Studies*, 27 (3), 355-370. <<https://doi.org/10.1007/s10899-010-9212-2>>
- Barrada, J. R., Navas, J. F., Ruiz de Lara, C. M., Billieux, J., Devos, G. et Perales, J. C. (2019). « Reconsidering the roots, structure, and implications of gambling motives: An integrative approach ». *PLoS One*, 14 (2), e0212695. <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0212695>>

- Barrault, S., Mathieu, S., Brunault, P. et Varescon I. (2018). « Does gambling type moderate the links between problem gambling, emotion regulation, anxiety, depression and gambling motives? ». *International Gambling Studies*, 19 (1), 54-68. <<https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1501403>>
- Barrault, S. et Varescon I. (2012). « Cognitive distortions, anxiety and depression among regular and pathological gambling online poker players ». *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16 (3), 183-190. <<https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0150>>
- Barrault, S. et Varescon, I. (2016). « Online and live regular poker players: do they differ in impulse sensation seeking and gambling practice? ». *Journal of Behavioral Addictions*, 5 (1), 41- 50. <<https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.015>>
- Binde, P. (2013). « Why people gamble: a model with five motivational dimensions ». *International Gambling Studies*, 13 (1), 81-97. <<https://doi.org/10.1080/14459795.2012.712150>>
- Bonnaire, C. et Barrault, S. (2018). « Are online poker problem gamblers sensation seekers? ». *Psychiatry Research*, 264, 310-315. <<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.03.024>>
- Bonnaire, C., Barrault, S., Aïte, A., Cassotti, M., Moutier, S. et Varescon, I. (2017). « Relationship between pathological gambling, alexithymia, and gambling type ». *American Journal on Addictions*, 26 (2), 152-160. <<https://doi.org/10.1111/ajad.12506>>
- Breen, R. B., Zimmerman, M. (2002). « Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers ». *Journal of Gambling Studies*, 18, 31-43. <<https://doi.org/10.1023/a:1014580112648>>
- Ciccarelli, M., Griffiths, M. D., Nigro, G. et Cosenza, M. (2017). « Decision making, cognitive distortions and emotional distress: a comparison between pathological gamblers and healthy controls ». *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 54, 204-210. <<https://doi.org/10.1016/j.jbtep.2016.08.012>>
- Costes, J. M., Richard, J. B., Eroukmanoff, V., Le Nézet, O. et Philippon, A. (2020). « Les Français et les jeux d'argent et de hasard. Résultats du baromètre de santé publique France 2019 ». *Tendances*, 138, 1-6.

- Dechant, K. (2014). « Show me the money: incorporating financial motives into the gambling motives questionnaire ». *Journal of Gambling Behavior*, 30 (4), 949-965. <<https://doi.org/10.1007/s10899-013-9386-5>>
- Dowling, N. A. (2013). The cognitive-behavioural treatment of female problem gambling. In D. Richard, A. Blaszczynski et L. Nower (Eds.), *The Wiley-Blackwell handbook of disordered gambling* (p.225-250). John Wiley and Sons Ltd.
- Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W. et Youssef, G. J. (2017). « Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies ». *Clinical Psychology Review*, 51, 109-124. <<https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008>>
- Gainsbury, S., King, D., Delfabbro, P., Hing, N., Russell, A., Blaszczynski, A. et Derevensky, J. (2015). *The use of social media in gambling*. Gambling Research Australia.
- Grant, J. E., Odlaug, B. L., Chamberlain, S. R. et Schreiber, L. R. N. (2012). « Neurocognitive dysfunction in strategic and non-strategic gamblers ». *Progress in Neuro-Psychopharmacology & Biological Psychiatry*, 38 (2), 336-340. <<https://doi.org/10.1016/j.pnpbp.2012.05.006>>
- Guillou-Landreat, M., Guilleux, A., Sauvaget, A., Brisson, L., Leboucher, J., Remaud, M., ... Grall-Bronnec, M. (2016). « Factors associated with suicidal risk among a French cohort of problem gamblers seeking treatment ». *Psychiatry Research*, 240, 11-18. <<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2016.04.008>>
- Ladouceur, R. (2004). « Gambling: the hidden addiction ». *The Canadian Journal of Psychiatry*, 49, 501-506. <<https://doi.org/10.1177/070674370404900801>>
- Lam, D. (2007). « An exploratory study of gambling motivations and their impact on the purchase frequencies of various gambling products ». *Psychology and Marketing*, 24 (9), 815- 827. <<https://doi.org/10.1002/mar.20185>>
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E. et Gray, H. M. (2014). « Breadth and depth involvement: Understanding internet gambling involvement and its

- relationship to gambling problems ». *Psychology of Addictive Behaviors*, 28 (2), 396. <<https://doi.org/10.1037/a0033810>>
- Lee, H. P., Chae, P. K., Lee, H. S. et Kim, Y. K. (2007). « The five-factor gambling motivation model ». *Psychiatry Research*, 150 (1), 21-32. <<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2006.04.005>>
- Lesieur, H. R. et Blume, S. B. (1987). « The South Oaks Gambling Screen (sogs): A new instrument for the identification of Pathological gamblers ». *American Journal of Psychiatry*, 144 (9), 1184-1188. <<https://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>>
- Lloyd, J., Doll, H., Hawton, K., Dutton, W. H., Geddes, J. R., Goodwin, G. M. et Rogers, R. D. (2010). « How psychological symptoms relate to different motivations for gambling: An online study of internet gamblers ». *Biological Psychiatry*, 68 (8), 733-740. <<https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2010.03.038>>
- Lorains, F. K., Stout, J. C., Bradshaw, J. L., Dowling, N. A. et Enticott, P. G. (2014). « Self-reported impulsivity and inhibitory control in problem gamblers ». *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 36 (2), 144-157. <<http://dx.doi.org/10.1080/13803395.2013.873773>>
- Mathieu, S., Barrault, S., Brunault, P. et Varescon, I. (2017). « Gambling motives : do they explain cognitive distortions in male poker gamblers? ». *Journal of Gambling Studies*, 34 (1), 133-145. <<https://doi.org/10.1007/s10899-017-9700-8>>
- Mathieu, S., Barrault, S., Brunault, P. et Varescon, I. (2020). « The role of gambling type on gambling motives, cognitive distortions, and gambling severity in gamblers recruited online ». *Plos One*, 15 (10), e0238978. <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0238978>>
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Cronce, J. M. et Larimer, M. E. (2002). « Exploring college student gambling motivation ». *Journal of Gambling Studies*, 18 (4), 361-370. <<https://doi.org/10.1023/a:1021065116500>>
- Nower, L. et Blaszczynski, A. (2010). « Gambling motivations, money-limiting strategies, and precommitment preferences of problem versus non-problem gamblers ». *Journal of Gambling Studies*, 26 (3), 361-372. <<https://doi.org/10.1007/s10899-009-9170-8>>

- Parke, J. et Griffiths, M. D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In: G. Smith D., Hodgins et R. Williams (Eds), *Research and measurement issues in gambling studies* (p.211-243). Elsevier.
- Quigley, L., Yakovenko, I., Hodgins, D. C., Dobson, K. S., El-Guebaly, N., Casey, D. M., ... Schopflocher, D. P. (2015). « Comorbid problem gambling and major depression in a community sample ». *Journal of Gambling Studies*, 31 (4), 1135-1152. <<https://doi.org/10.1007/s10899-014-9488-8>>
- Raylu, N. et Oei, T. P. (2004). « The gambling related cognitions scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties ». *Addiction*, 99 (6), 757-769. <<https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2004.00753.x>>
- Stewart, S. H. et Zack, M. (2008). « Development and psychometric evaluation of a three- dimensional Gambling Motives Questionnaire ». *Addiction*, 103 (7), 1110-1117. <<https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2008.02235.x>>
- Stinchfield, R. (2002). « Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS) ». *Addictive Behaviors*, 27 (1), 1-19.
- Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R. et Jotangia, D., Griffiths, M., Hussey, D. et Dobbie, F. (2011). *British gambling prevalence survey 2010*. National Centre for Social Research.
- Zigmond, A. S. et Snaith, R. P. (1983). « The hospital anxiety and depression scale ». *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 67 (6), 361-370. <<https://doi.org/10.1111/j.1600-0447.1983.tb09716.x>>

ÉTUDE DES FACTEURS COGNITIFS, MÉTACOGNITIFS
ET DE PERSONNALITÉ DANS LA PRISE DE RISQUE
CHEZ LES JOUEURS DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Servane Barrault

Maître de Conférences-HDR, Laboratoire QualiPsy EE1901,
Département de Psychologie, Université de Tours

Valérie Pennequin

Professeur des Universités Laboratoire PaVéa EA2114,
Département de Psychologie, Université de Tours

Les jeux de hasard et d'argent sont caractérisés par les critères suivants : les joueurs jouent de l'argent (ou des objets de valeur), la mise est irréversible une fois placée et l'issue du jeu dépend (en totalité ou en partie) de la chance (Ladouceur, 2004). Activité de loisir fréquemment répandue, les jeux de hasard et d'argent peuvent devenir une addiction, lorsqu'ils sont pratiqués de manière excessive et que le sujet perd le contrôle de sa pratique de jeu. Le DSM V (2013) définit le jeu problématique comme une « pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, entraînant des troubles significatifs cliniquement ». Les données de la littérature montrent un lien entre cette addiction et deux traits de personnalité spécifiques, la recherche de sensations (que l'on peut définir comme le besoin de ressentir des expériences nouvelles, diverses et complexes, et de prendre des risques pour y parvenir) et l'impulsivité (« prédisposition à réagir rapidement et sans planification à des stimuli internes ou externes, sans égard aux conséquences possibles pour l'individu impulsif ou les autres », Moeller et al., 2001). La notion de risque prend ainsi un sens particulier dans cette entité clinique caractérisée par une prise de risque de plus en plus élevée. Le modèle de Delignières (1993) suppose que le choix d'un comportement risqué dépend de deux représentations : le risque préférentiel et le risque perçu. Le risque préférentiel est une anticipation des coûts/bénéfices des comportements futurs. Il est déterminé par les bénéfices escomptés liés au comportement risqué, les coûts prévisibles de ces comportements,

les bénéfices escomptés liés à l'adoption de comportements sûrs, les coûts prévisibles des comportements sûrs. Le risque préférentiel correspondra à la réduction maximale de la dissonance subjective entre coût et bénéfices. On peut le considérer comme le niveau de risque que le sujet considère pouvoir et devoir prendre pour atteindre le but qu'il s'est fixé.

Le risque perçu est lié à l'évaluation de la dangerosité de la situation ; c'est l'évaluation subjective du risque d'échec et sa valence (sa gravité). Dans les situations de jeux de hasard, la probabilité d'échec est non dépendante de l'expertise du sujet. Ceci est moins le cas dans les jeux pour lesquels un degré d'expertise est possible.

Selon Wilde (1988), le risque préférentiel et le risque perçu, ainsi que l'analyse de la dissonance entre ces deux types de risques seraient des représentations construites de façon implicites, intuitives. Si on envisage d'agir sur ces représentations, il est donc inutile de travailler sur des injonctions raisonnées, persuasives.

Pour diminuer les comportements risqués d'un sujet, selon le modèle de Delignières (1993), il serait plus utile d'essayer de réduire la dissonance entre le risque préférentiel et le risque perçu. En effet, si le risque perçu est supérieur au risque préférentiel, le sujet va adopter un comportement plus sûr de manière à diminuer le niveau de risque perçu. À l'inverse, le sujet peut adopter un comportement plus dangereux s'il estime le risque perçu comme inférieur à son niveau de risque préférentiel.

L'objet général de cette recherche concerne l'analyse du fonctionnement psychologique du sujet en situation de prise de risque afin de comprendre la logique cognitive et émotionnelle qui est associée à des comportements plus ou moins risqués lors des jeux d'argent et de hasard.

Un des objectifs de ce travail est d'étudier les niveaux de risque perçu et de risque préférentiel des personnes selon leur niveau d'addiction aux jeux de hasard et d'argent. En effet, si des travaux se sont intéressés à la prise de décisions de manière générale chez les joueurs, aucune étude, à notre connaissance n'a été menée sur les niveaux de risque perçu et préférentiel chez les joueurs et leurs liens avec les conduites de jeu excessives.

Une hypothèse est que les joueurs pathologiques ont un niveau de risque préférentiel supérieur et un niveau de risque perçu inférieur

à ceux des joueurs non-pathologiques. La dissonance entre les deux types de risque serait donc supérieure chez les joueurs pathologiques qui adopteraient alors des comportements plus risqués pour augmenter le risque perçu et ainsi réduire la dissonance.

Dans le modèle de Delignières (1993), élaboré dans le cadre des sports à risque, certaines variables sont identifiées comme ayant un effet sur la représentation des deux types de risques. Le risque préférentiel serait sous la dépendance de variables de personnalité, comme le névrosisme et l'impulsivité, mais aussi des états affectifs comme l'anxiété. Ils seraient également liés à la compétence et l'habileté perçue du sujet par rapport à l'activité à risque. Autrement dit, les représentations des deux types de risque seraient liées aux capacités métacognitives des sujets : la connaissance objective du risque pris, l'anticipation de la réussite et les sentiments liés à l'expérience du risque (sentiment de familiarité, sentiment de difficulté, sentiment de confiance, le sentiment de satisfaction).

Des études ont montré des différences de risque préférentiel selon certaines variables, telle l'âge, le genre (Wilde, 1988), le degré d'expertise (Ewert & Hollenhorst, 1989), mais aussi dépendant de traits de personnalité, tels l'extraversion, le névrosisme (Gomà & Freixanet, 1991) et la recherche de sensations (Zuckerman, 1990) dans les sports à risque.

Concernant les jeux de hasard et d'argent, la littérature montre que, en fonction du type de jeu pratiqué, les profils des joueurs sont différents : chez certains types de joueurs, on observe une recherche de sensation, une impulsivité et un sentiment d'excitation ressenti durant le jeu, tandis que d'autres se caractérisent par des niveaux élevés de dépression et d'anxiété (Bonnaire, Bungener, & Varescon, 2009). Il nous semble alors intéressant de tester si le modèle de Delignières est applicable au risque pris dans les jeux d'argent et de hasard, en les distinguant en fonction du type de jeu et de l'intensité de la pratique de jeu. En effet, nous souhaitons tester l'hypothèse que chez les joueurs de jeux de hasard et d'argent, les représentations des risques préférentiel et perçu sont liées à certaines dimensions de la personnalité, notamment l'impulsivité et la recherche de sensations et aux capacités métacognitives, notamment dans les dimensions d'habiletés et de sentiments métacognitifs. Concernant la dimension de connaissances métacognitives, elle ne semblerait pas

défaillante chez les joueurs puisque Lambos et Delfabbro (2007) ont montré que, même chez des joueurs ayant de bonnes connaissances statistiques, un bon raisonnement numérique et connaissant les probabilités objectives de gagner, on observe des croyances irrationnelles sur le jeu (ou distorsions cognitives). Ces distorsions cognitives ne sont donc pas liées à un manque de connaissance sur le jeu, mais résulterait plutôt d'un changement cognitif lors de la situation de jeu (Sévigny & Ladouceur, 2003). Selon Delfabbro, Lahn et Grabosky (2006), ces distorsions cognitives seraient liées à un manque de contrôle cognitif. La théorie « *Cognitive-Experiential Self-Theory* » ou CEST (Epstein, Pacini, Denes-Raj, & Heier, 1996) prédit que nous traitons l'information selon deux modes de traitement indépendants et fonctionnant conjointement : le mode logique ou rationnel, et le mode heuristique ou « expérientiel » qui opèrent selon des principes différents. Lorsque l'on prend une décision (« Je continue à jouer ou je m'arrête ? »), ces deux processus fonctionnent en parallèle : un processus logique, rationnel, mathématique qui évalue les probabilités de gagner en fonction du risque et un processus heuristique dépendant des émotions et sentiments lors des expériences passées. L'interaction entre ces deux modes se modifierait selon l'âge des personnes, leurs expériences et le type de situations rencontrées (Blanchard-Fields & Chen, 1996).

Dans cette étude, nous souhaitons également tester si les distorsions cognitives, provenant d'un fonctionnement heuristique, sont liées à un déficit de contrôle cognitif, notamment un déficit d'inhibition du processus heuristique au détriment du processus logique. Une troisième hypothèse postule que les joueurs problématiques, comparés aux joueurs non-problématiques, ont de moins bonnes capacités d'inhibition.

MÉTHODE

Mesures

Indice Canadien du jeu Excessif (ICJE, de Ferris & Wynne, 2001). Il s'agit d'un outil de dépistage du jeu pathologique composé de neuf items (quatre niveaux de réponse pour chaque item :

jamais, parfois, la plupart du temps et presque toujours). Il existe deux versions, une anglaise et une française qui ont démontré une bonne fiabilité et une bonne validité (Ferris & Wynne, 2001). L'Indice Canadien du jeu Excessif a été développé comme outil d'évaluation spécifique pour une utilisation dans les enquêtes de population générale. Il permet une estimation de la prévalence mais également une indication de la sévérité du comportement de jeu ainsi qu'une évaluation des conséquences négatives économiques et sociales. L'ICJE nous a permis de créer deux groupes : les joueurs problématiques (JP) et non-problématiques (JNP).

Questions avec échelles de Lickert permettant d'évaluer le risque préférentiel et le risque perçu : Q1 : Quelle mise maximale d'argent êtes-vous prêt à faire (ou avez-vous déjà fait) ? ou combien d'argent consacrez-vous par mois aux jeux ? Q2 : Combien d'argent espérez-vous gagner au maximum en jouant ? Q3 : A quel niveau de gravité évaluez-vous le fait de perdre plus d'argent que vous n'en gagnez sur un mois (une échelle de 0 à 10) ? Q4 : comment jugez-vous la gravité de la perte en moyenne sur une échelle de 0 à 10 ? La mesure du risque préférentiel correspond à Q1 et Q2 ; et la mesure du risque perçue à la différence à Q3 et Q4.

Facteur cognitif : estimation des probabilités en situation de jeu. Afin d'évaluer comment les joueurs évaluent les probabilités en situation de jeu, nous avons créé une tâche simple. Les joueurs se voient présenter une roue (type roue de la fortune) comprenant 10 cases. Sur 6 cases figurent la mention « perdu » et sur 4 la mention « gagné ». Après présentation de la roue, nous leur demandons combien de fois ils pensent gagner sur 10 lancers de roue.

Sensation Seeking Scale (sss : *Sensation Seeking Scale*) de Zuckerman, forme V à 40 items (Zuckerman, Eysenck & Eysenck., 1978), traduite et validée en France par Carton et al. (1992) dans sa forme abrégée. Cette dernière forme de l'échelle est la plus utilisée et a une bonne stabilité factorielle dans ses différentes traductions. Elle se compose de 4 facteurs, chacun comprenant 10 items, définissant ainsi les 4 composantes de la recherche de sensations : recherche de danger et d'aventure (TAS), recherche d'expérience nouvelles (ES), désinhibition (DIS) et susceptibilité à l'ennui (BS).

TAS-20 : L'échelle d'Alexithymie de Toronto à 20 items de Bagby, Parker et Taylor, 1994, traduite et validée en français Loas, (Fremaux et Marchand, 1995). Dans cet auto-questionnaire, le sujet évalue son degré d'accord ou de désaccord avec l'énoncé sur une échelle en 5 points (échelle de type Likert) : Cette échelle se compose de trois facteurs qui ont démontré une relative stabilité (Haviland et Reise, 1996 ; Loas et al., 1995 ; Loas et al., 2001) : F1 qui correspond à la difficulté à identifier les sentiments et à les différencier des sensations corporelles provenant des émotions ; F2 qui correspond à la difficulté à décrire les sentiments et à les communiquer aux autres ; F3 qui correspond aux pensées orientées sur les événements extérieurs.

L'UPPS-P : Short-UPPS-P Impulsive behavior scale est une échelle développée par Whiteside et al. (2005) comportant 20 items destinée à évaluer les 5 composantes de l'impulsivité : l'urgence négative, l'urgence positive, le manque de persévérance, le manque de préméditation et la recherche de sensation. La somme des scores obtenue à chaque composante permet d'aboutir à un score total d'impulsivité. La validation française de ce questionnaire a confirmé les bonnes qualités psychométriques de l'outil.

L'Hospital Anxiety and Depression (HADS) de Zigmond et Snaith (1983) (traduction française de Lépine et al., 1985) est une échelle d'auto-évaluation des troubles anxio-dépressifs dans des populations non psychiatriques. Elle comprend 14 items permettant d'identifier les sujets présentant des symptômes dépressifs (7 items) et/ou des symptômes anxieux (7 items).

Le Stroop test, de John Ridley Stroop (1935), permet de mesurer l'inhibition à un automatisme. Le test est composé de 3 planches. La première planche contient 100 noms de couleurs écrits en noir, la deuxième contient 100 rectangles de couleurs et sur la troisième planche il y a 100 noms de couleurs écrits en différentes couleurs. Les sujets disposent de 45 secondes pour énumérer le plus de mots possibles par planche. Pour la planche 1, les sujets devaient nommer les mots écrits ; pour la planche 2, la couleur dans laquelle ils sont écrits et pour la planche 3, la couleur de l'encre utilisée. Lorsque le temps est écoulé, le nombre de mots énumérés ou de couleurs est comptabilisé.

Le Gambling Related Cognition Scale (GRCS), de Raylu et Oei (2004), traduit et validé en français par Grall-Bronnec et al. (2012), comprend 23 items permettant de mesurer, à partir d'une échelle de Likert en 7 points, cinq types de distorsions cognitives : dysfonctionnements cognitifs reflétant l'incapacité à arrêter de jouer, biais interprétatif, illusion de contrôle, attentes liées au jeu et contrôle prédictif.

Participants

Les participants sont des adultes volontaires, hommes et femmes (plus de 18 ans), issus de la population générale (annonces dans des forums spécialisés, lieux de jeu, points de vente FDJ et PMU, etc.). Les critères d'inclusion sont de jouer au minimum une fois par mois à des jeux de hasard et d'argent, d'avoir donné un consentement écrit et de maîtriser la langue française.

Procédure

Pour les participants recrutés sur forums internet spécialisés, la passation des questionnaires d'auto-évaluation a été effectuée en ligne. Ces participants ont ensuite été contactés par visioconférence afin d'effectuer les passations des tâches.

Pour les participants recrutés sur les lieux de jeu, la passation des questionnaires s'est également faite en ligne, sur des tablettes mises à disposition par l'évaluateur. La passation des tâches s'est faite en face à face, sur le lieu de jeu ou dans les locaux de l'université.

Analyse des données

Les données ont fait l'objet d'une analyse statistique, en utilisant le logiciel Statistica®, version 10, notamment une analyse descriptive, de comparaisons, corrélationnelle et prédictive (analyse de régression multiple).

RESULTATS

Description de la population

L'échantillon est composé de 107 participants, dont 65 hommes et 42 femmes. Parmi ces participants, 48 sont des joueurs problématiques. La moyenne d'âge de l'échantillon total est de 38.4 (± 15.9), sans différence significative entre JP et JNP. En revanche, les JP sont plus fréquemment des hommes, jouent plus régulièrement et sont plus fréquemment célibataires que les JNP ($p < 0,001$). Dans les deux groupes, les types de jeu les plus pratiqués étaient les jeux de grattage, la loterie et les paris hippiques.

Scores aux échelles

Le tableau 1 présente les scores des JP et des JNP aux différentes échelles, ainsi que la comparaison de moyennes des deux groupes. Les JP jouent significativement à plus de jeux et de plus grosses sommes que les JNP. Ils obtiennent également des scores significativement supérieurs à l'échelle GRCS (toutes les sous-échelles), à l'échelle sss (composantes « désinhibition », « recherche de sensation forte et d'aventure » et « susceptibilité à l'ennui »), à l'échelle HAD (sous-dimensions anxiété et dépression), à l'échelle TAS-20 (sous-échelle Facteur 1) et à l'échelle UPPS (toutes les sous-échelles). Les JP ont également de moins bonnes performances à la tâche de roue de la fortune, ainsi qu'au Stroop (score d'interférence) que les JNP.

	JP (n=48)	JNP (n=59)	Total (n=107)	Comparaison	
	Moyenne (Ety)	Moyenne (Ety)	Moyenne (Ety)	T	p
Sommes jouées	189,90 (245,56)	49,96 (97,71)	113,33 (192,54)	4,01	< 0,001
Risque Perçu	11,63 (3,48)	12,02 (5,43)	11,84 (4,64)	NS	NS
Risque Préférentiel	2,08(1,44)	8,8 (3,17)	1,04(1,02)	NS	NS
Différence	2,08 (1,44)	8,8. (3,17)	1,04 (1,02)	NS	NS
GRCS Total	87,67 (25,37)	58,08 (22,26)	69,30 (27,49)	8,06	< 0,001
Attentes liées au jeu	16,66 (5,76)	11,56 (4,97)	13,49 (5,82)	6,19	< 0,001

Biais interprétatif	18,07 (5,27)	12,06 (5,63)	14,34 (6,22)	7,01	< 0,001
Illusion de contrôle	11,18 (5,56)	7,75 (4,58)	9,05 (5,23)	4,42	< 0,001
Contrôle prédictif	25,64 (7,36)	18,36 (7,18)	21,12 (8,05)	6,42	< 0,001
Incapacité à arrêter de jouer	16,11 (7,63)	8,36 (5,40)	11,30 (7,36)	7,82	< 0,001
sss Total	21,47 (7,79)	17,97 (7,08)	19,30 (7,53)	3,04	< 0,05
Recherche de sensation forte	5,83 (3,01)	4,61 (2,98)	5,07 (3,04)	2,62	< 0,05
Recherche d'expérience	5,99 (2,29)	6,20 (2,10)	6,12 (2,17)	NS	ns
Désinhibition	5,00 (2,54)	3,77 (2,26)	4,24 (2,43)	3,33	< 0,05
Susceptibilité à l'ennui	4,65 (2,67)	3,39 (2,04)	3,87 (2,37)	3,52	< 0,001
HAD Total	15,41 (5,87)	11,19 (5,17)	12,79 (5,80)	4,97	< 0,001
Anxiété	8,40 (3,68)	6,87 (3,09)	7,45 (3,40)	2,96	< 0,05
Dépression	7,00 (3,10)	4,31 (2,93)	5,33 (3,26)	5,74	< 0,001
UPPS-P Total	53,12 (10,07)	45,02 (8,68)	48,09 (10,01)	5,62	< 0,001
Urgence négative	11,24 (3,05)	9,58 (2,81)	10,21 (3,01)	3,65	< 0,001
Urgence positive	12,35 (2,66)	10,64 (2,81)	11,29 (2,87)	3,97	< 0,001
Manque de préméditation	9,60 (2,70)	7,91 (2,30)	8,55 (2,59)	4,42	< 0,001
Manque de persévérance	8,03 (2,31)	6,80 (2,27)	7,26 (2,36)	3,45	< 0,001
Recherche de sensation	11,89 (2,89)	10,09 (2,82)	10,78 (2,97)	4,05	< 0,001
TAS-20 Total	65,33 (9,52)	59,17 (10,44)	61,51 (10,51)	3,9	< 0,001
Facteur F1	22,48 (5,30)	18,00 (5,20)	19,70 (5,66)	5,48	< 0,001
Facteur F2	16,06 (2,51)	15,33 (3,20)	15,61 (2,97)	NS	NS
Facteur F3	26,79 (4,10)	25,83 (4,59)	26,20 (4,43)	NS	NS
Roue de la Fortune	4,72 (2,37)	3,79 (1,41)	4,14 (1,89)	3,28	< 0,001
Différence	0,73 (2,38)	- 0,21 (1,41)	0,14 (1,89)	3,28	< 0,001
Stroop					
Score Mot	103,02 (15,03)	101,94 (11,73)	102,35 (13,05)	NS	NS
Score Couleur des Mots	84,21 (14,29)	87,06 (14,34)	85,98 (14,35)	NS	NS
Interférence	57,27 (18,06)	63,56 (18,01)	61,18 (18,23)	-2,2	< 0,05

TABLEAU 1 : SCORES DE DEUX GROUPES AUX ÉCHELLES ET COMPARAISONS DE MOYENNES
 ETY = ECART-TYPE ; NS= DIFFÉRENCE NON SIGNIFICATIVE.

Corrélations

Des analyses de corrélations ont été menées afin de déterminer les liens entre les différentes variables et l'ICJE d'une part, et la dissonance des risques d'autre part.

Les résultats montrent que l'ICJE est significativement et positivement corrélé avec le GRCS ($r=0.63$), le SSS ($r=0.30$), la HAD ($r=0.49$), l'UPPS-P ($r=0.51$), les Facteurs F1 ($r=0.37$) et F3 ($r=0.17$) du TAS-20 et la variable roue de la fortune ($r=0.42$). L'ICJE est négativement corrélé au Stroop Interférence ($r=-0.24$). La variable Dissonance des Risques est significativement corrélée avec l'ICJE ($r=0.35$), le GRCS ($r=0.23$), la sous-échelle Anxiété de la HAD ($r=0.25$), la sous-échelle « Manque de préméditation » de l'UPPS-P ($r=0.25$) et la roue de la fortune ($r=0.22$).

Analyse de régression multiple

Enfin, un modèle de régression ascendante pas à pas, incluant en premier lieu toutes les variables de l'étude, a été effectué afin d'observer si certaines variables prédisaient les scores à l'ICJE. Le modèle retenu, obtenu lors de la 4^{ème} étape (tableau 2), est significatif ($F(4,175) = 61,187$; $R^2=0,58$; $p < 0,001$) et prédit 58% de la variance. Les sous-dimensions « Incapacité à arrêter de jouer » du GRCS, « Susceptibilité à l'ennui » du SSS, « Anxiété » du HAD et « Recherche de sensations » de l'UPPS-P sont des prédicteurs significatifs de l'ICJE.

vd	Etape	Prédicteurs	β	R^2	t
ICJE	Etape 4	GRCS - Incapacité à arrêter de jouer	0,56***	0,6	9,95
		SSS - Susceptibilité à l'ennui	0,22***		4,33
		HAD - Dépression	0,14**		2,59

TABLEAU 2 : MODÈLE DE RÉGRESSION ASCENDANTE PAS À PAS

** : $p < 0,01$; *** : $p < 0,001$; B = COEFFICIENT DE RÉGRESSION CENTRÉ - RÉDUIT.

DISCUSSION

Dans cette recherche, nous cherchions à comprendre ce qui caractérise, chez les JP, le fonctionnement psychologique en situation de

prise de risque. La première hypothèse était que la dissonance entre le risque préférentiel et perçu serait supérieure chez les JP que chez les JNP, les amenant à adopter des comportements plus risqués pour augmenter le risque perçu et ainsi réduire la dissonance. Nos résultats valident partiellement cette hypothèse : en effet, les JP jouent des sommes quatre fois plus élevées que les JNP mais la dissonance entre les risques n'est pas significativement plus élevée chez les JP que chez les JNP. Le score à l'ICJE est néanmoins positivement corrélé à la dissonance présente entre les risques, montrant que plus la sévérité du niveau de jeu pathologique est élevée, plus l'écart entre les niveaux de risques perçu et préférentiel l'est élevé. D'après Michel (2001), la prise de risque peut se définir comme un acte amenant un choix qui sera lui-même caractérisé par « un certain degré d'incertitude par rapport aux probabilités d'échec ou de réussite ». Le sujet prendra un risque uniquement s'il voit plus de bénéfices que de coûts dans l'issue de la situation (Slovic et al., 1979 ; Wilde, 1988). Le jeu problématique serait donc caractérisé par une prise de risque de plus en plus élevée, ce qui est cohérent avec le modèle de Delignières (1993) qui sous-entend que plus le risque serait élevé, plus le bénéfice devrait l'être. Notre seconde hypothèse était que les représentations des risques préférentiel et perçu seraient liées à certaines dimensions de la personnalité (impulsivité et recherche de sensations), à certaines variables émotionnelles (alexithymie, état affectif) et aux capacités cognitives. Cette hypothèse est confirmée concernant la personnalité : les JP ont des scores plus élevés en recherche de sensations, hormis pour la sous-dimension « recherche d'expérience » ainsi qu'en impulsivité. La sous-dimension « susceptibilité à l'ennui » est un prédicteur du jeu problématique. Ces données sont cohérentes avec la littérature, qui montre que recherche de sensations (Demaree et al., 2008) et impulsivité (Turner et al., 2010 ; Mann et al., 2017) prédisent le jeu problématique. Concernant les variables émotionnelles, l'hypothèse est également validée : les JP présentent plus d'alexithymie (en particulier le facteur 1, la difficulté à identifier les émotions) et de symptômes anxio-dépressifs que les JNP. Ces variables sont corrélées au jeu problématique, qui est significativement prédit par les affects dépressifs. Ces données corroborent la littérature existante. En effet, la sévérité du jeu problématique est associée à l'alexithymie (Bonnaire et al., 2017 ; Mitrovic & Brown, 2015), à l'anxiété (Black

et Moyer, 1998 ; Specker et al., 1996) et à la dépression (Kim et al., 2006 ; Barrault & Varescon, 2013 ; Barrault et al., 2017). Enfin, les résultats au test cognitif (roue de la fortune) montrent que les JP tendent à surestimer les chances de gagner, tandis que les JNP la sous-estiment. Ces résultats nous semblent à mettre en lien avec la présence significativement plus importantes de distorsions cognitives chez les JP que chez les JNP.

Plusieurs dimensions étudiées sont liées à la dissonance entre risque préférentiel et perçu. D'abord, la sous-dimension de l'impulsivité « manque de préméditation », qui, en tant que tendance à agir sans planification et sans prendre en compte les conséquences potentielles, pourrait sous-tendre un fonctionnement propice à la prise de risques. Les affects anxieux pourraient eux influencer la prise de risque en situation contrôlée, en dehors de la vie quotidienne, telle que les jeux de hasard et d'argent. Enfin, la surestimation des chances de gagner est également lié au niveau de dissonance, ce qui est cohérent avec la littérature, qui souligne chez les JP la présence de croyances dysfonctionnelles, notamment la surestimation de la capacité à gagner (Toneatto et al., 1997) et une absence de prise en compte des principes élémentaires des jeux de hasard, tels que les statistiques et probabilités (Barrault & Varescon, 2012). La dernière hypothèse était celle d'un lien entre défaut d'inhibition et jeu problématique. Les résultats montrent que les JP ont de plus faibles capacités d'inhibition que les JNP, bien que le défaut d'inhibition ne soit pas prédicteur de l'addiction au jeu. Ainsi, la prise de décision pourrait être biaisée dans le jeu problématique en raison de l'incapacité des joueurs à inhiber des informations non pertinentes. D'autres études mettent en avant de moins bonnes performances aux tâches d'inhibition chez les JNP par rapport aux JNP (Rugle & Melamed, 1993 ; Regard et al., 2003). Ces résultats démontrent que les JP pourraient avoir plus de déficits dans les processus automatiques et contrôlés que les JNP, ce qui peut être mis en lien avec la présence de distorsions cognitives intenses chez les JP (notamment biais interprétatif et contrôle prédictif).

Nos résultats doivent être interprétés en tenant compte des limites de cette étude. Comme il n'existe aucun outil scientifiquement validé pour mesurer le risque préférentiel et le risque perçu, nous avons créé pour cette étude des questions évaluant les deux niveaux de risques.

Des études pour valider cet outil seraient cependant nécessaires. L'hétérogénéité dans le recrutement (certains participants ont été recrutés sur des forums spécialisés en ligne, et d'autres sur des lieux de jeu) peut également constituer un biais. De plus, nous n'avons pas contrôlé la consommation d'alcool ou de substances, alors que ces facteurs peuvent influencer les performances aux tâches et certains scores aux échelles. Enfin, au vu de la taille relativement faible de l'échantillon, nous n'avons pas distingué les joueurs en fonction du type de jeu pratiqué (notre échantillon est constitué de joueurs de paris hippiques, paris sportifs et jeux de grattage), ce qui peut biaiser nos résultats.

Malgré ces limites, cette étude permet une première appréhension des niveaux de risque perçu et préférentiel chez les joueurs français et de leurs liens avec les conduites de jeu excessives. Menée en milieu écologique, dans des lieux de recueils variés, elle s'intéresse aux JP comme aux JNP, afin de tenter de comprendre le phénomène dans un continuum allant du normal au pathologique. Son originalité principale est de montrer le lien entre dissonance entre risque préférentiel et perçu et intensité de la pratique de jeu. Cela permet donc de valider le modèle de Delignières (1993) chez les JP, en montrant que le risque préférentiel est supérieur au risque perçu, amenant le joueur à adopter un comportement risqué dans le cadre de sa pratique de jeu. Cette dissonance apparaît par ailleurs liée à différents éléments : la présence de distorsions cognitives, le défaut d'inhibition cognitive, le manque de préméditation et l'anxiété. Ces résultats permettent de penser quelques pistes en termes de prise en charge des joueurs problématiques : travailler sur la dissonance entre les deux niveaux de risques, notamment dans le cadre d'un travail plus global de restructuration cognitive portant sur les différentes distorsions cognitives, dont celles portant sur l'appréhension du risque et la compréhension du hasard semble une piste pertinente. Prendre en compte dans la prise en charge, le cas échéant, l'anxiété et l'impulsivité pourrait également être bénéfique au patient. En termes de perspectives de recherche, cette étude invite à s'intéresser plus en profondeur aux particularités du rapport au risque des JP, ainsi qu'à leur lien avec d'autres variables psychologiques et psychopathologiques.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRE ENTIER

Michel G (2001). La prise de risque à l'adolescence : Pratique sportive et usage de substances psycho-actives. Paris: Masson.

CHAPITRE

Delignières (1993). Risque préférentiel, risque perçu et prise de risque. In: JP Famose (Ed), *Cognition et performance* (79-102). Paris: INSEP.

ARTICLES DE REVUE

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM 5*. Arlington: American Psychiatric Publishing.

Bagby RM, Parker JDA, Taylor GJ (1994). The twenty-item Toronto alexithymia scale-I, item selection and cross-validation of the factor structure. *Journal of Psychosomatic Research*. 38: 23-32.

Barrault S, Bonnaire C, Herrmann F (2017). Anxiety, Depression and Emotion Regulation Among Regular Online Poker Players. *Journal of Gambling Studies*. 33: 1039-1050.

Barrault, S., & Varescon, I. (2012). Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent : état de la question. *Psychologie française*, 57(1), 17-29.

Barrault, S., & Varescon, I. (2013). Cognitive distortions, anxiety, and depression among regular and pathological gambling online poker players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 183-188.

Black D and Moyer T (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behaviours. *Psychiatric Services*. 49 : 1433-1440.

Blanchard-Fields F and Chen Y (1996). Adaptive cognition and aging. *American Behavioral Scientist*, 39: 231-248.

- Bonnaire C, Varescon I, Bungener C (2007). Recherche de sensations dans une population française de joueurs de courses de chevaux : comparaison entre des joueurs pathologiques et réguliers. *L'Encéphale*. 33: 798-804.
- Bonnaire C, Bungener C, Varescon I (2009). Subtypes of French pathological gamblers : Comparison of sensation seeking, alexithymia, and depression scores. *Journal of Gambling Studies*, 25: 455-471.
- Bonnaire, C., Barrault, S., Aïte, A., Cassotti, M., Moutier, S. & Varescon, I. (2017). Relationship between pathological gambling, alexithymia, and gambling type. *The American journal on addictions*, 26(2), 152-160.
- Carton, S., Jouvent, R., & Widlöcher, D. (1992). Cross-cultural validity of the sensation seeking scale: development of a French abbreviated form. *European Psychiatry*, 7(5), 225-234.
- Delfabbro P, Lahn J, Grabosky P (2006). Psychosocial correlates of problem gambling in Australian students. *The Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*. 40 : 587-95.
- Demaree H, DeDonno M, Burns K, Everhart E (2008). You bet: how personality differences affect risk-taking preferences. *Personality and Individual Differences*. 44: 1484-1494.
- Epstein S, Pacini R, Denes-Raj V and Heier H (1996). Individual differences in intuitive-experiential and analytical-rational thinking styles. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71: 390-405.
- Ewert, A., & Hollenhorst, S. (1989). Testing the adventure model: Empirical support for a model of risk recreation participation. *Journal of leisure research*, 21(2), 124-139.
- Ferris J and Wynne H (2001). The Canadian problem gambling index: Final report. *Ottawa (ON): Canadian Centre on Substance Abuse*.
- Gomà i Freixanet M (1991). Personality profile of subjects engaged in high physical risk sports. *Personality and Individual Differences*, 12: 1087-1093.
- Grall-Bronnec M, Wainstein L, Feuillet F, Bouju G, Rocher B, Vénisse JL, Sébille-Rivain V (2012). Clinical profiles as a function of level and

- type of impulsivity in a sample group of at-risk and pathological gamblers seeking treatment. *Journal of Gambling Studies*, 28: 239-52.
- Haviland MG and Reise SP (1996). A California Q-set alexithymia prototype and its relationship to ego-control and ego-resiliency. *Journal of Psychosomatic Research*. 41: 597-607.
- Kim S, Grant J, Eckert E, Faris P, Hartman B (2006). Pathological gambling and mood disorders: clinical associations and treatment implications. *Journal of Affective Disorders*, 92: 109-116.
- Ladouceur R (2004). Gambling : The hidden addiction. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 49: 501-506.
- Lambos C and Delfabbro P (2007). Numerical reasoning ability and irrational beliefs in problem gambling. *International Gambling Studies*, 7: 157-171.
- Lépine JP, Godchau M, Brun P, Lempérière T (1985). Evaluation of anxiety and depression among patients hospitalized on an internal medicine service. *Annales Médico-Psychologiques (Paris)*. 143: 175-89.
- Loas G, Fremaux D, Marchand MP (1995). Etude de la structure factorielle et de la cohérence interne de la version française de l'échelle d'alexithymie de Toronto, 20 items (TAS-20) chez un groupe de 183 sujets sains. *L'Encéphale*. XXI: 117-122.
- Loas G, Verrier A, Flament MF, Perez-Diaz F, Corcos M, Halfon O, Lang F, Bizouard P, Venisse JL, Guelfi JD, Jeammet P (2001). Factorial structure of the Sensation-Seeking Scale-Form V: confirmatory factorial analyses in nonclinical and clinical samples. *The Canadian Journal of Psychiatry*. 46: 850-5.
- Mann K, Lemenager T, Zois E, Hoffmann S, Nakovics H, Beutel M, Vogelgesang M, Wölfling K, Kiefer F, Fauth-Bühler M (2017). Comorbidity, family history and personality traits in pathological gamblers compared with healthy controls. *European Psychiatry*, 42 : 120-128.
- Mitrovic D and Brown J (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies*. 25: 489-502.

- Moeller, F. G., Barratt, E. S., Dougherty, D. M., Schmitz, J. M., & Swann, A. C. (2001). Psychiatric aspects of impulsivity. *American journal of psychiatry*, 158(11), 1783-1793.
- Raylu N and Oei TPS (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): Development, Confirmatory Factor Validation and Psychometric Properties. *Addiction*. 99: 757-769.
- Regard M, Knoch D, Guetling E, Landis TH (2003). Brain damage and addictive behavior: a neuropsychological and electroencephalogram investigation with pathological gamblers. *Cognitive Behavioral Neurology*. 16: 47-53.
- Rugle L and Melamed L, (1993). Neuropsychological assessment of attention problems in pathological gamblers. *Journal of Nervous and Mental Diseases*. 181: 107-112.
- Sévigny S and Ladouceur R (2003). Gambler's irrational thinking about chance events: the double switching concept. *International Gambling Studies*, 3: 163-172.
- Slovic P, Fischhoff B, Lichtenstein S (1979). Rating the risks. *Environment*. 21: 14-20.
- Specker S, Carlson G, Edmonson K, Johnson P, Marcotte M (1996). Psychopathology in pathological gamblers seeking treatment. *Journal of Gambling Studies*. 12: 67-81.
- Stroop, JR (1935). *Studies of interference in serial verbal reactions*. Journal of Experimental Psychology, vol. 18, n° 6, p. 643-662
- Toneatto T, Blitz-Miller T, Calderwood K, Dragonetti R, Tsanos A (1997). Brief report: cognitive distortions on heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*. 13: 253-266.
- Turner N, Jain U, Spence W, Zangeneh M (2008). Pathways to pathological gambling : component analysis of variables related to pathological gambling. *International Gambling Studies*. 8: 281-298.
- Wilde GJS (1988). Risk homeostasis theory and traffic accidents: propositions, deductions and discussion of dissension in recent reactions. *Ergonomics*, 31 : 441-468.

- Whiteside SP, Lynam DR, Miller J, Reynolds B (2005). Validation of the UPPS Impulsive Behaviour Scale: a four-factor model of impulsivity. *European Journal of Personality*. 19: 559-74.
- Zigmond AS and Snaith RP (1983). The hospital anxiety and depression scale. *Acta Psychiatrica Scandinavica*. 67: 361-70.
- Zuckerman, M., Eysenck, S. B., & Eysenck, H. J. (1978). Sensation seeking in England and America: cross-cultural, age, and sex comparisons. *Journal of consulting and clinical psychology*, 46(1), 139.
- Zuckerman M (1990). The Psychophysiology of Sensation Seeking. *Journal of Personality*, 1: 313-345.

IMPACT DES CAMPAGNES PUBLICITAIRES
PARMI LES JOUEURS EN LIGNE :
LE RÔLE DES PERCEPTIONS DU SOUTIEN SOCIAL
ET DES TRAITS DE PERSONNALITÉ

Samantha Tessier

Département de Psychologie
Clinique Psychanalyse Développement
Université Paris Nanterre

Lucia Romo,

Département de Psychologie
Clinique Psychanalyse Développement
Université Paris Nanterre
Hôpital Universitaire Raymond-Poincaré AP-HP
Garches

Oulmann Zerhouni

Département de Psychologie
Centre de Recherche sur les Fonctionnements
et Dysfonctionnements Psychologiques
Université de Rouen Normandie

Peu d'études sur les joueurs excessifs se sont intéressées à la manière dont l'environnement et la personnalité interagissent dans le comportement de jeu. L'objectif de cette étude est d'examiner comment le soutien social, les dimensions de la personnalité et les campagnes publicitaires sont associés au jeu chez les joueurs problématiques ou à risque modéré et chez les joueurs récréatifs, ainsi qu'au jeu en ligne (c'est-à-dire au sport et au poker).

MÉTHODES

Cent neuf participants (45 % de joueurs problématiques ou à risque modéré) ont répondu à une enquête en ligne portant sur le soutien social, les modèles de personnalité à cinq facteurs, la typologie des joueurs et plusieurs variables sociodémographiques.

RÉSULTATS

Nous avons constaté que les joueurs problématiques et les joueurs à risque modéré étaient significativement plus sensibles aux publicités pour les jeux d'argent que les joueurs légers. Le soutien social était significativement plus faible chez les joueurs en ligne que chez les joueurs hors ligne, mais aucune association n'a été trouvée entre

le soutien social et le type de joueurs. Les joueurs problématiques et les joueurs à risque modéré présentaient des niveaux d'extraversion inférieurs à ceux des joueurs récréatifs. Notamment, lorsque le jeu a commencé avant l'âge de 18 ans, les participants ont plus de chances de se souvenir d'un plus grand nombre de publicités pour les jeux d'argent à l'âge adulte.

CONCLUSION

Nous proposons que les futures recherches longitudinales se concentrent sur les caractéristiques des joueurs en ligne, en particulier en ce qui concerne le soutien social, afin de comprendre ce faible niveau d'adéquation par rapport aux joueurs hors ligne.

Mots clés : soutien social, personnalité, publicités pour les jeux d'argent, jeux d'argent en ligne

DONNÉES DE LITTÉRATURE

Les jeux d'argent, allant des machines à sous aux paris sportifs, sont omniprésents dans notre société. Le DSM-5 (2013) a reconnu le trouble du jeu comme une pathologie, soulignant la gravité potentielle de cette activité. En France, Costes et al. (2020) ont révélé que 74% des personnes avaient déjà joué, et 47% l'avaient fait au cours de l'année précédente.

La publicité pour les jeux d'argent est un domaine qui suscite de nombreuses interrogations, voire préoccupations, du fait de son impact potentiellement néfaste en termes de santé publique. Bien que les recherches soient limitées, Bouguettaya et collaborateurs (2020) suggèrent que l'impact de ces publicités pourrait être similaire à celui de la publicité pour le tabac et l'alcool. Des études sur ces derniers, comme celles de Dal Cin et collaborateurs (2009) et Wills et collaborateurs (2009), montrent que la publicité peut influencer positivement les attitudes envers la consommation. Les jeunes, en particulier, sont sensibles à ces campagnes, comme l'ont montré Derevensky et collaborateurs (2010) et Fried et collaborateurs

(2010). O’Loughlin & Blaszczynski (2018) ont également noté que les publicités sur les médias sociaux influencent les comportements des jeunes. Les joueurs excessifs, selon une étude suédoise de Binde (2009), sont particulièrement influencés par la publicité. Une des formes de publicité ayant attiré l’attention des chercheurs sont les offres promotionnelles. Les résultats demeurent contradictoires à l’heure actuelle : Hing et collaborateurs (2014) ont suggéré que ces offres n’entraînent pas nécessairement un jeu excessif chez les joueurs occasionnels, alors que Gainsbury et al. (2016) ont noté que les joueurs excessifs trouvent que ces promotions exacerbent leurs problèmes.

L’impact de la publicité sur la mémoire est un autre domaine d’intérêt. Hanss et collaborateurs (2015) et Korn et collaborateurs (2005) ont trouvé une corrélation entre le souvenir des publicités et la gravité du jeu, bien que Hing et collaborateurs (2014) n’aient pas trouvé de telle corrélation. Dans la compréhension de l’impact de ces messages promotionnels, il est essentiel de considérer les facteurs internes, comme le soutien social et les traits de personnalité, dans l’analyse de l’impact des jeux d’argent. Notamment, le soutien social, défini par Barrera (1986) et Petry & Weiss (2009), joue un rôle crucial dans la régulation émotionnelle : des études, comme celle de Dowling et collaborateurs (2017), ont montré que le soutien social peut être une dimension protectrice contre la dépendance au jeu. Par ailleurs, les traits de personnalité, comme le névrosisme, peuvent également influencer la réaction à la publicité, comme l’ont suggéré Bagby et collaborateurs (2007) et Whiting et collaborateurs (2018). Enfin, Zerhouni et collaborateurs (2019, 2020) et Zerhouni & Lepage (2018) ont également souligné l’importance de la personnalité dans la perception de la publicité.

MÉTHODE

Participants

Les participants ont été recrutés par le biais des médias sociaux et des forums de jeu en ligne (poker-academie.com, clubpoker.net, communaute-forum.pmu.fr). Les participants devaient être âgés de

18 ans ou plus, avoir joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois et avoir vécu en France pendant cette période. Les personnes ne parlant pas français ont été exclues de l'étude. Cent quatorze adultes ont été recrutés. Cinq répondants ont été exclus car trois d'entre eux n'avaient pas joué au cours des 12 derniers mois et deux n'avaient pas vécu en France au cours des 12 derniers mois. Les analyses ont porté sur 109 personnes (77 hommes, 32 femmes). Les participants sont âgés en moyenne de 35,8 ans (écart-type = 11,9). Toutes les données démographiques sont présentées dans le tableau 1. Les participants ont complété l'étude en ligne.

Procédure et stratégie analytique

Avant de commencer à répondre aux questionnaires, les participants ont été informés des objectifs de l'étude, du contexte académique, des critères d'inclusion et d'exclusion, de l'anonymat des données et de leur droit d'arrêter à tout moment. Une adresse électronique a été mise à disposition pour toute question ou pour accéder aux résultats. Après avoir été donné leur consentement à participer, les participants répondaient aux questionnaires. La durée totale de l'étude était d'environ 15 minutes, et les données ont été recueillies entre février et mars 2019.

Concernant les mesures, l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) a été utilisé pour évaluer les problèmes de jeu des participants avec une échelle de Likert à quatre points (Ferris et Wynne, 2001). Le Big Five Inventory - FR¹ a été utilisé pour évaluer les cinq dimensions de la personnalité. La version courte du SSQ6 a été utilisée pour évaluer le soutien social, mesurant la disponibilité du réseau social et la qualité des relations. Un questionnaire spécifique a été créé pour évaluer l'impact des publicités sur les jeux d'argent. Il comprenait des messages publicitaires diffusés en 2018, avec des questions concernant la mémorisation de ces messages, l'incitation et les comportements de jeu associés. Enfin, les participants ont fourni des informations sur leur démographie et leur historique de jeu.

Les données ont été analysées avec une approche Bayésienne, permettant de directement tester et quantifier la probabilité des

1 Version Française en 45 items, avec échelle de Likert en 5 points.

hypothèses H0 et H1 (i.e., l'absence ou la présence d'un effet). Cette approche utilise le facteur de Bayes (BF) pour comparer les probabilités des hypothèses. Nous avons d'abord réalisé un modèle de régression multinomiale avec les catégories de joueurs comme résultat et les scores de soutien social (disponibilité et satisfaction), les scores de personnalité, le sexe, l'âge, le diplôme, le type de logement, la taille de la ville et le fait d'avoir commencé à jouer lorsqu'on était mineur comme prédicteurs (modèle 1, voir le tableau 2 pour l'ensemble des estimations). Nous avons ensuite effectué une série d'une régression linéaire multiple et de deux modèles de régression ordinaire multiple avec les catégories de joueurs comme prédicteurs des scores de reconnaissance (modèle2a), des scores d'incitation (modèle2b) et des scores de comportement (modèle2c), et les catégories de joueurs, le type de jeu (hors ligne vs. en ligne et joueurs mixtes), les scores sociaux et les scores de comportement, les scores de soutien social (disponibilité et satisfaction), les scores de personnalité, le sexe, l'âge, le diplôme, le type de logement, la taille de la ville et le fait d'avoir commencé à jouer lorsqu'on était mineur comme variables prédictives (voir le tableau 3 pour toutes les estimations). Nous présentons les résultats des analyses réalisées avec l'approche classique et fréquentiste, ainsi qu'avec les Bayes Factors (BF) et les BF Inclusion.

RÉSULTATS

Effet du soutien social et de la personnalité sur les catégories de joueurs

Le modèle 1 a montré une corrélation marginale entre le névrosisme et les catégories de joueurs. Bien qu'il n'y ait pas de différence notable entre les joueurs «sans risque» et les joueurs «à risque modéré». Une augmentation du névrosisme était associée à une augmentation de 23 % du risque d'être classé comme «joueur à risque sévère». De plus, être un homme augmentait le risque d'être classé comme «joueur à risque modéré» de 79 %. Les analyses bayésiennes ont indiqué que le modèle comprenant l'âge, le névrosisme, le sexe et le niveau d'éducation était le plus probant.

Effet des catégories de joueurs sur la reconnaissance des publicités (modèle 2a)

Le modèle 2a a révélé que moins le soutien social était adéquat, plus la reconnaissance des publicités était élevée. Les participants plus jeunes avaient également des scores de reconnaissance plus élevés. De plus, commencer à jouer plus tôt était associé à des scores de reconnaissance plus élevés. Les analyses bayésiennes ont montré que le modèle comprenant l'âge, l'adéquation du soutien social et le début du jeu était le plus probant.

Effet des catégories de joueurs sur l'incitation perçue à jouer (modèle 2b) et sur les comportements de jeu (modèle 2c)

Le modèle 2b a montré que les joueurs « à risque élevé » avaient 1 400 % de chances en plus de ressentir une incitation à jouer après avoir vu une publicité par rapport aux joueurs « sans risque ». Cependant aucun autre effet n'est ressorti du modèle.

Le modèle 2c a montré qu'une plus grande disponibilité du soutien social mène à moins de comportements de jeu. De plus, commencer à jouer un an plus tôt augmentait la probabilité de jouer après avoir vu une publicité de 80 %. Étonnamment, une diminution du névrosisme augmentait la probabilité de vouloir jouer de 10 %. Les analyses bayésiennes n'ont pas montré de modèle dominant, mais ont fourni des preuves modérées pour un modèle comprenant le début du jeu, le caractère consciencieux, la disponibilité du soutien social et la catégorie de joueurs.

Discussion

Cette étude a comparé comment les variables liées à l'autorégulation, telles que le soutien social, les dimensions de la personnalité prédisant la perception et la mémorisation des campagnes publicitaires, étaient associées au jeu problématique chez les joueurs sévères, modérés et sans risque et associées aux jeux d'argent en ligne (c'est-à-dire le sport et le poker). Le présent protocole est basé sur le rappel de différents slogans diffusés par les opérateurs français de jeux d'argent au cours des 12 derniers mois précédant l'étude, sur l'incitation

perçue à jouer et sur le comportement. Globalement, bien que certains de nos résultats ne soient que marginalement significatifs, il semble y avoir un effet des variables associées à l'autorégulation (c'est-à-dire le névrosisme et le soutien social) sur la reconnaissance des publicités, l'incitation perçue à jouer et l'intention de jouer.

La gravité du jeu modifie-t-elle l'influence de la publicité ?

Notamment, lorsque le jeu commence avant l'âge de 18 ans, les participants ont plus de chances de se souvenir d'un plus grand nombre de publicités sur les jeux d'argent lorsqu'ils sont adultes. Bien que le début de la pratique du jeu ne soit pas l'hypothèse principale, cette variable semble significative dans notre modèle de rappel des campagnes. Plusieurs études menées auprès d'adolescents et d'adultes montrent une corrélation entre le moment où le jeu commence et le jeu problématique (Rahman et al., 2012 ; Kundu et al., 2012).

Dans l'ensemble, les joueurs à haut risque (c'est-à-dire pathologiques) semblent être plus enclins à jouer après avoir regardé ou entendu une campagne que les autres. Ces résultats sont à la fois concordants et discordants avec la littérature. En ce qui concerne le rappel, certaines études ne trouvent pas d'effet chez les joueurs (Hing et al., 2014 ; Russell, et al., 2019), alors que d'autres en trouvent (Hanss et al., 2015). En ce qui concerne les intentions et le comportement, nos résultats sont similaires à ceux de la littérature. Différentes publicités ont un impact sur l'intention de jouer et sur le comportement, en particulier chez les joueurs problématiques (Hanss et al., 2015 ; Hing et al., 2015). Nos résultats indiquent l'absence de relation entre le rappel de la publicité sur les jeux d'argent et le jeu en ligne, alors que certaines recherches indiquent que l'exposition aux campagnes est plus importante pour les joueurs en ligne (Hing, et al., 2015). Tous ces éléments indiquent l'absence d'études longitudinales et expérimentales et d'outils valables. Il est intéressant de noter qu'il n'y a pas de lien étroit entre le soutien social perçu et la typologie des joueurs.

L'influence de la publicité est-elle différente selon les traits de personnalité ?

Parmi les traits de personnalité, le névrosisme semble avoir l'impact le plus fort sur la perception et le rappel des publicités, ainsi que sur la propension à les traiter comme des stimuli «appétissants». Cela n'est pas surprenant dans la mesure où le névrosisme est associé non seulement à une expérience plus fréquente des émotions négatives, mais aussi à une plus faible capacité à réguler ces émotions. Bien que la régulation des émotions négatives et le névrosisme soient des concepts distincts, ils se chevauchent néanmoins dans une certaine mesure, le névrosisme étant associé à l'extraversion, contrairement à la régulation des émotions (Timmermans et al., 2009). Un résultat surprenant est que le névrosisme semble être associé négativement au jeu, ce qui implique que la phase de jeu est probablement liée à des émotions positives et au renforcement. En ce qui concerne les traits de personnalité, nos résultats ne sont pas tout à fait conformes à la littérature, car les joueurs à risque élevé présentent des niveaux plus élevés de névrosisme que les joueurs «récréatifs», mais ne présentent pas de faibles scores de conscienciosité et d'agréabilité. Nous suggérons que les études futures explorent si les sous-groupes de joueurs (par exemple, en ligne ou hors ligne, joueurs avec morbidité ou non) changent en ce qui concerne les traits de personnalité.

Le soutien social entrave-t-il l'influence de la publicité ?

En outre, le soutien social est significativement plus faible chez les joueurs en ligne que chez les joueurs hors ligne, mais aucune association n'a été trouvée entre le soutien social et le type de joueurs. Ce résultat est contraire aux attentes mais similaire à celui de quelques études. Dans une étude systématique sur les risques psychosociaux liés au jeu et au jeu problématique dans les pays nordiques, Nordmyr et Forsman (2020) indiquent que si le soutien social peut être un facteur de protection contre le jeu problématique, ce n'est pas le cas dans toutes les études, mais dans deux études, le soutien social n'est pas associé au jeu problématique chez les jeunes (Edgren et al., 2016 ; Hanss et al., 2015).

En outre, le soutien social est étroitement lié non seulement au réseau social, mais aussi à la solitude (Caron & Guay, 2005). La famille et les pairs peuvent être des facteurs de protection contre le jeu pathologique ; d'autres études devraient évaluer le type de soutien que les joueurs, et en particulier les joueurs en ligne, définissent comme un soutien, et ce, au-delà de l'adéquation du soutien social. Il est surprenant de constater que peu d'études s'intéressent à l'effet de l'isolement sur les comportements sociaux et addictifs, et donc sur le jeu, alors qu'il s'agit d'une variable centrale dans l'étude du comportement social chez les modèles animaux, la capacité de s'isoler volontairement pouvant permettre de mieux gérer le stress quotidien (Cacioppo et al., 2015). De futures études devraient aborder cette question plus en détail.

LIMITES

Cependant, nos conclusions sont quelque peu entravées par la taille relativement petite de notre échantillon, ce qui peut expliquer que certains de nos résultats marginalement significatifs, la longueur du questionnaire qui a produit des abandons et le fait que ce soit que des mesures autoappliquées.

CONCLUSION

Cette étude est une contribution unique pour plusieurs raisons. Tout d'abord, nous avons utilisé des mesures originales de mémorisation impliquant la mémoire à long terme plutôt que le rappel immédiat. Deuxièmement, nous avons identifié de nouveaux facteurs liés à l'autorégulation qui peuvent être cruciaux pour comprendre comment les joueurs interagissent avec leur environnement social et régulent leurs comportements de jeu. Ces premiers résultats ouvrent la voie à d'éventuels processus de prise en charge thérapeutique, notamment dans le cadre des thérapies systémiques qui prennent en charge l'individu au travers de ses interactions avec son environnement familial et social. Parmi les aides qui pourraient être proposées aux joueurs problématiques, en plus de l'accès aux soins, un meilleur soutien social, (par exemple par des groupes, même par des réseaux sociaux) sans oublier des outils d'aide numériques

(applications téléphoniques, sites web). Cela pourrait se faire, par exemple, en proposant une aide — professionnelle ou via leur réseau social — déclenchée automatiquement via un smartphone lorsque le joueur est exposé à des stimuli susceptibles de déclencher un comportement de jeu ou qu'il se trouve à proximité. Se concentrer sur l'aspect social et sociétal de la publicité est important tout comme les aspects psychologiques individuels.

BIBLIOGRAPHIE

- Adams, Peter J., et Janine WILES. « Gambling Machine Annexes as Enabling Spaces for Addictive Engagement ». *Health & Place* 43 (janvier 2017): 1-7. <<https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2016.11.001>>.
- Affi, Tracie O., Brian J. Cox, Patricia J. Martens, Jitender Sareen, et Murray W. Enns. « Demographic and Social Variables Associated with Problem Gambling among Men and Women in Canada ». *Psychiatry Research* 178, no 2 (juillet 2010): 395-400. <<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2009.10.003>>.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Fifth Edition. American Psychiatric Association, 2013. <<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>>.
- Bagby, R. Michael, David D. Vachon, Eric L. Bulmash, Tony Toneatto, Lena C. Quilty, et Paul T. Costa. « Pathological Gambling and the Five-Factor Model of Personality ». *Personality and Individual Differences* 43, no 4 (septembre 2007): 873-80. <<https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.02.011>>.
- Barrera, Manuel. « Distinctions between Social Support Concepts, Measures, and Models ». *American Journal of Community Psychology* 14, no 4 (août 1986): 413-45. <<https://doi.org/10.1007/BF00922627>>.

- Bilt, Joni Vander, Hiroko H. Dodge, Rajesh Pandav, Howard J. Shaffer, et Mary Ganguli. « Gambling Participation and Social Support Among Older Adults: A Longitudinal Community Study ». *Journal of Gambling Studies* 20, no 4 (2004): 373-89. <<https://doi.org/10.1007/s10899-004-4580-0>>.
- Binde, Per. « Exploring the Impact of Gambling Advertising: An Interview Study of Problem Gamblers ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 7, no 4 (octobre 2009): 541-54. <<https://doi.org/10.1007/s11469-008-9186-9>>.
- Binde, Per, et Ulla Romild. « Self-Reported Negative Influence of Gambling Advertising in a Swedish Population-Based Sample ». *Journal of Gambling Studies*, 6 juillet 2018. <<https://doi.org/10.1007/s10899-018-9791-x>>.
- Blaszczynski, Alex, et Lia Nower. « A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling ». *Addiction* 97, no 5 (mai 2002): 487-99. <<https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>>.
- Bouguettaya, Ayoub, Dermot Lynott, Adrian Carter, Oulmann Zerhouni, Silke Meyer, Isak Ladegaard, John Gardner, et Kerry S O'Brien. « The Relationship between Gambling Advertising and Gambling Attitudes, Intentions and Behaviours: A Critical and Meta-Analytic Review ». *Current Opinion in Behavioral Sciences* 31 (février 2020): 89-101. <<https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.02.010>>.
- Buckle, Jennifer L., Sonya Corbin Dwyer, Jim Duffy, Kelly L. Brown, et Nichole D. Pickett. « Personality Factors Associated with Problem Gambling Behavior in University Students ». *Journal of Gambling Issues*, no 28 (1 décembre 2013): 1. <<https://doi.org/10.4309/jgi.2013.28.19>>.
- Cacioppo John T., Cacioppo Stephanie, Capitanio John P., Cole Steven W. The neuroendocrinology of social isolation. *Annu Rev Psychol.* (janvier 2015) 3;66:733-67. doi: 10.1146/annurev-psych-010814-015240. Epub 2014 Aug 22. Review. PMID: 25148851
- Calado, Filipa, et Mark D. Griffiths. « Problem Gambling Worldwide: An Update and Systematic Review of Empirical Research (2000-2015) ». *Journal of Behavioral Addictions* 5, no 4 (décembre 2016): 592-613. <<https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>>.

- Caron, Jean, et Stéphane Guay. « Soutien social et santé mentale : concept, mesures, recherches récentes et implications pour les cliniciens ». *Santé mentale au Québec* 30, no 2 (2005): 15. <<https://doi.org/10.7202/012137ar>>.
- Costes, Jean-Michel, Vincent Eroukmanoff, Jean-Baptiste Richard, et Antoine Philippon,. « Les Français et les jeux d'argent et de hasard - Résultats du Baromètre de Santé publique France 2019 - Tendances 138 », juin 2020. <<https://www.ofdt.fr/publications/collections/periodiques/lettre-tendances/les-francais-et-les-jeux-dargent-et-de-hasard-resultats-du-barometre-de-sante-publique-france-2019-tendances-138-juin-2020>>.
- Costes, Jean-Michel, Vincent Eroukmanoff, Jean-Baptiste Richard, et Marie-Line Tovar. « les jeux d'argent et de hasard en France en 2014 », 2015, 9.
- Dal Cin, S., Worth, K. a, Gerrard, M., Stoolmiller, M., Sargent, J. D., Wills, T. a, & Gibbons, F. X. (2009). Watching and drinking: expectancies, prototypes, and friends' alcohol use mediate the effect of exposure to alcohol use in movies on adolescent drinking. *Health Psychology : Official Journal of the Division of Health Psychology, American Psychological Association*, 28(4), 473-483. <<https://doi.org/10.1037/a0014777>>.
- Derevensky, Jeffrey, Alissa Sklar, Rina Gupta, et Carmen Messerlian. « An Empirical Study Examining the Impact of Gambling Advertisements on Adolescent Gambling Attitudes and Behaviors ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 8, no 1 (janvier 2010): 21-34. <<https://doi.org/10.1007/s11469-009-9211-7>>.
- Dienes, Zoltan. « Using Bayes to get the most out of non-significant results ». *Frontiers in Psychology* 5 (29 juillet 2014). <<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00781>>.
- Dowling, N.A., S.S. Merkouris, C.J. Greenwood, E. Oldenhof, J.W. Toumbourou, et G.J. Youssef. « Early Risk and Protective Factors for Problem Gambling: A Systematic Review and Meta-Analysis of Longitudinal Studies ». *Clinical Psychology Review* 51 (février 2017): 109-24. <<https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008>>.

- Ferris, Jackie, et Harold Wynne. « L'indice canadien du jeu excessif ». Ottawa, Canada: Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies, s. d.
- Gainsbury, Sally M., Daniel L. King, Alex M. T. Russell, Paul Delfabro, Jeffrey Derevensky, et Nerilee Hing. « Exposure to and Engagement with Gambling Marketing in Social Media: Reported Impacts on Moderate-Risk and Problem Gamblers. » *Psychology of Addictive Behaviors* 30, no 2 (mars 2016): 270-76. <<https://doi.org/10.1037/adb0000156>>.
- Gebauer, J. E., Vogel, T., & Hu, M. (2019). Is Evaluative Conditioning Moderated by Big Five Personality Traits ? 10(1), 94-102. <<https://doi.org/10.1177/1948550617740193>>.
- Griffiths, Mark D., et Jonathan Parke. « The Social Impact of Internet Gambling ». *Social Science Computer Review* 20, no 3 (23 janvier 2002): 312-20. <<https://doi.org/10.1177/08939302020003008>>.
- Griffiths, Mark, Heather Wardle, Jim Orford, Kerry Sproston, et Bob Erens. « Internet Gambling, Health, Smoking and Alcohol Use: Findings from the 2007 British Gambling ».
- Prevalence Survey ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 9, no 1 (février 2011): 1-11. <<https://doi.org/10.1007/s11469-009-9246-9>>.
- Hanss, Daniel, Rune A. Mentzoni, Mark D. Griffiths, et Ståle Pallesen. « The Impact of Gambling Advertising: Problem Gamblers Report Stronger Impacts on Involvement, Knowledge, and Awareness than Recreational Gamblers. » *Psychology of Addictive Behaviors* 29, no 2 (juin 2015): 483-91. <<https://doi.org/10.1037/adb0000062>>.
- Hardoon, Karen K., Rina Gupta, et Jeffrey L. Derevensky. « Psychosocial Variables Associated with Adolescent Gambling. » *Psychology of Addictive Behaviors* 18, no 2 (juin 2004): 170-79. <<https://doi.org/10.1037/0893-164X.18.2.170>>.
- Hing, Nerilee, Lorraine Cherney, Alex Blaszczynski, Sally M. Gainsbury, et Dan I. Lubman. « Do Advertising and Promotions for Online Gambling Increase Gambling Consumption? An Exploratory Study ». *International Gambling Studies* 14, no 3 (2 septembre 2014): 394-409. <<https://doi.org/10.1080/14459795.2014.903989>>.

- Hing, Nerilee, Matthew Lamont, Peter Vitartas, et Elian Fink. « Sports Bettors' Responses to Sports-Embedded Gambling Promotions: Implications for Compulsive Consumption ». *Journal of Business Research* 68, no 10 (octobre 2015): 2057-66. <<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.03.003>>.
- Hughes, D. J., Kratsiotis, I. K., Niven, K., & Holman, D. (2020). Personality traits and emotion regulation: A targeted review and recommendations. *Emotion* (Washington, D.C.), 20(1), 63—67. <<https://doi.org/10.1037/emo0000644>>.
- Kairouz, Sylvia, Catherine Paradis, et Louise Nadeau. « Are Online Gamblers More At Risk Than Offline Gamblers? » *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15, no 3 (mars 2012): 175-80. <<https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0260>>.
- Kern, Laurence, Gayatri Kotbagi, Jean-Jacques Rémond, Philip Gorwood, et Lucia Romo. « Distorsions cognitives des joueurs de jeux de hasard et d'argent hors ligne et mixtes ». *Drogues, santé et société* 13, no 1 (31 octobre 2014): 19-37. <<https://doi.org/10.7202/1027123ar>>.
- Kessler, R. C., I. Hwang, R. LaBrie, M. Petukhova, N. A. Sampson, K. C. Winters, et H. J. Shaffer. « DSM-IV Pathological Gambling in the National Comorbidity Survey Replication ». *Psychological Medicine* 38, no 9 (septembre 2008): 1351-60. <<https://doi.org/10.1017/S0033291708002900>>.
- Kim, Isok, Wooksoo Kim, et Thomas H. Nochajski. « Emotional Support, Instrumental Support, and Gambling Participation Among Filipino Americans ». *Community Mental Health Journal* 50, no 6 (août 2014): 681-87. <<https://doi.org/10.1007/s10597-013-9659-6>>.
- « Liste des opérateurs agréés - ARJEL - Autorité de Régulation des Jeux En Ligne - site officiel ». Consulté le 9 mai 2019. <<http://www.arjel.fr/-Liste-des-operateurs-agrees-.html>>.
- Macdonald, J. Grant. « Predictors of Treatment Outcome for Alcoholic Women ». *International Journal of the Addictions* 22, no 3 (janvier 1987): 235-48. <<https://doi.org/10.3109/10826088709027427>>.
- MacLaren, Vance, Michael Ellery, et Tara Knoll. « Personality, Gambling Motives and Cognitive Distortions in Electronic Gambling Machine

- Players ». *Personality and Individual Differences* 73 (janvier 2015): 24-28. <<https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.09.019>>.
- McMullan, John L., et Delthia Miller. « Wins, Winning and Winners: The Commercial Advertising of Lottery Gambling ». *Journal of Gambling Studies* 25, no 3 (septembre 2009): 273-95. <<https://doi.org/10.1007/s10899-009-9120-5>>.
- Miller, Joshua D., James MacKillop, Erica E. Fortune, Jessica Maples, Charles E. Lance, W. Keith Campbell, et Adam S. Goodie. « Personality correlates of pathological gambling derived from Big Three and Big Five personality models ». *Psychiatry research* 206, no 1 (30 mars 2013): 50-55. <<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2012.09.042>>.
- Myrseth, Helga, Ståle Pallesen, Helge Molde, Bjørn Helge Johnsen, et Ingerd Meen Lorvik. « Personality Factors as Predictors of Pathological Gambling ». *Personality and Individual Differences* 47, no 8 (décembre 2009): 933-37. <<https://doi.org/10.1016/j.paid.2009.07.018>>.
- Nordmyr, Johanna, et Anna K. Forsman. « A Systematic Review of Psychosocial Risks for Gambling and Problem Gambling in the Nordic Countries ». *Health, Risk & Society*, 30 juillet 2020, 1-25. <<https://doi.org/10.1080/13698575.2020.1796929>>.
- Nordmyr, Johanna, Anna K. Forsman, et Karin österman. « Problematic Alcohol Use and Problem Gambling: Associations to Structural and Functional Aspects of Social Ties in a Finnish Population Sample ». *Nordic Studies on Alcohol and Drugs* 33, no 4 (novembre 2016): 381-98. <<https://doi.org/10.1515/nsad-2016-0032>>.
- O'Loughlin, Imogen, et Alex Blaszczynski. « Comparative Effects of Differing Media Presented Advertisements on Male Youth Gambling Attitudes and Intentions ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 16, no 2 (avril 2018): 313-27. <<https://doi.org/10.1007/s11469-017-9753-z>>.
- Petry, Nancy, and Weiss, Lindsay. « Social Support Is Associated with Gambling Treatment Outcomes in Pathological Gamblers ». *American Journal on Addictions* 18, no 5 (septembre 2009): 402-8. <<https://doi.org/10.1080/10550490903077861>>.
- Plaisant, O., R. Courtois, C. Réveillère, G.A. Mendelsohn, et O.P. John. « Validation par analyse factorielle du Big Five Inventory français

- (BFI-Fr). Analyse convergente avec le NEO-PI-R ». *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique* 168, no 2 (mars 2010): 97-106. <<https://doi.org/10.1016/j.amp.2009.09.003>>.
- Quintana, Daniel S., et Donald R. Williams. « Bayesian Alternatives for Common Null-Hypothesis Significance Tests in Psychiatry: A Non-Technical Guide Using JASP ». *BMC Psychiatry* 18, no 1 (décembre 2018): 178. <<https://doi.org/10.1186/s12888-018-1761-4>>.
- Rowley, Jennifer. « Information marketing in a digital world ». *Library Hi Tech* 20, no 3 (1 janvier 2002): 352-58. <<https://doi.org/10.1108/07378830210444540>>.
- Russell, Gillian E.H., Robert J. Williams, et James L. Sanders. « The Relationship between Memory Associations, Gambling Involvement, and Problem Gambling ». *Addictive Behaviors* 92 (mai 2019): 47-52. <<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.12.015>>.
- Sarason, Irwin G., Barbara R. Sarason, Edward N. Shearin, et Gregory R. Pierce. « A Brief Measure of Social Support: Practical and Theoretical Implications ». *Journal of Social and Personal Relationships* 4, no 4 (novembre 1987): 497-510. <<https://doi.org/10.1177/0265407587044007>>.
- Schoot, Rene van de, et Sarah Depaoli. « Bayesian analyses: Where to start and what to report. » *The European Health Psychologist* 2, no 16 (2014): 75-84.
- Sweldens, S., Corneille, O., & Yzerbyt, V. (2014). The Role of Awareness in Attitude Formation through Evaluative Conditioning Steven Sweldens. *Personality and Social Psychology Review*, 1-65.
- Subramaniam, Mythily, Peizhi Wang, Pauline Soh, Janhavi Ajit Vaingankar, Siow Ann Chong, Colette Joy Browning, et Shane Andrew Thomas. « Prevalence and Determinants of Gambling Disorder among Older Adults: A Systematic Review ». *Addictive Behaviors* 41 (février 2015): 199-209. <<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.007>>.
- Tan, Kit-Aun. « The Effects of Personal Susceptibility and Social Support on Internet Addiction: An Application of Adler's Theory of Individual Psychology ». *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8 janvier 2018. <<https://doi.org/10.1007/s11469-018-9871-2>>.

- Timmermans, T., Van Mechelen, I., & Nezlek, J. B. (2009). Individual differences in core affect reactivity. *Personality and Individual Differences*, 47, 510-515. <<https://doi.org/10.1016.j.paid.2009.05.002>>.
- Vandervoort, Debra. « Quality of Social Support in Mental and Physical Health ». *Current Psychology* 18, no 2 (1 juin 1999): 205-21. <<https://doi.org/10.1007/s12144-999-1029-8>>.
- Wagenmakers, Eric-Jan, Jonathon Love, Maarten Marsman, Tahira Jamil, Alexander Ly, Josine Verhagen, Ravi Selker, et al. « Bayesian Inference for Psychology. Part II: Example Applications with JASP ». *Psychonomic Bulletin & Review* 25, no 1 (février 2018): 58-76. <<https://doi.org/10.3758/s13423-017-1323-7>>.
- Wagenmakers, Eric-Jan, Maarten Marsman, Tahira Jamil, Alexander Ly, Josine Verhagen, Jonathon Love, Ravi Selker, et al. « Bayesian Inference for Psychology. Part I: Theoretical Advantages and Practical Ramifications ». *Psychonomic Bulletin & Review* 25, no 1 (février 2018): 35-57. <<https://doi.org/10.3758/s13423-017-1343-3>>.
- Weinstock, Jeremiah, et Nancy M. Petry. « Pathological Gambling College Students' Perceived Social Support ». *Journal of college student development* 49, no 6 (2008): 625-32.
- Whiting, Seth W., Rani A. Hoff, Iris M. Balodis, et Marc N. Potenza. « An Exploratory Study of Relationships Among Five-Factor Personality Measures and Forms of Gambling in Adults With and Without Probable Pathological Gambling ». *Journal of Gambling Studies*, 31 octobre 2018. <<https://doi.org/10.1007/s10899-018-9809-4>>.
- Zerhouni, O., Bègue, L., Duke, A. A., & Flaudias, V. (2016). Dynamic Exposure to Alcohol Advertising in a Sports Context Influences Implicit Attitudes. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 40(2). <<https://doi.org/10.1111/acer.12966>>.
- Zerhouni, O., Bègue, L., & O'Brien, K. S. (2019). How alcohol advertising and sponsorship works: Effects through indirect measures. *Drug and Alcohol Review*, 38(4), 391-398. <<https://doi.org/10.1111/dar.12929>>.
- Zerhouni, O., Bègue, L., Sarda, E., & Gentile, D. (2020). Self-Regulation Failure Reduces the Effect Alcohol Portrayals in Movies on Indirect Attitudes toward Alcohol. *Journal of Psychology: Interdisciplinary and*

Applied, 154(4), 309—324. <<https://doi.org/10.1080/00223980.2020.1732853>>.

Zerhouni, O., & Lepage, J. (2018). “Paint It Black”: Chronic Emotion Regulation Difficulties Enhances Evaluative Conditioning Effect When Conditioned Stimuli Are Paired with Highly Arousing Negative Unconditioned Stimuli. *Journal of Individual Differences*, 39(4), 196—203. <<https://doi.org/10.1027/1614-0001/a000264>>.

Zimet, Gregory D., Suzanne S. Powell, Gordon K. Farley, Sidney Werkman, et Karen A. Berkoff. « Psychometric Characteristics of the Multidimensional Scale of Perceived Social Support ». *Journal of Personality Assessment* 55, no 3-4 (décembre 1990): 610-17. <<https://doi.org/10.1080/00223891.1990.9674095>>.

ANNEXE

FIGURE 1 — CARACTÉRISTIQUES SOCIODÉMOGRAPHIQUES DES RÉPONDANTS

VARIABLES	N	%
Genre		
Homme	77	70,6
Femme	32	29,4
Niveau d'études		
Aucun	1	0,9
Brevet des collèges	2	1,8
BEP - CAP - brevet pro	8	7,3
Bac ou équivalent	23	21,1
Bac +2 et Bac + 3	32	29,3
Bac + 4 et supérieur	43	39,4
Catégories socioprofessionnelles		
Agriculteur exploitant	3	2,8
Profession intermédiaire	34	31,2
Employé	34	31,2
Cadre ou prof. Intell supérieure	7	6,4
Ouvrier	6	5,5
Etudiant	14	12,8
Retraité	2	1,8
Sans activité professionnelle	9	8,3
Lieu de vie		
Propre logement	91	83,5
Vis chez des proches - famille	16	14,7
Vis en foyer	2	1,8
Taille ville		
Petite commune (-5000 habitants)	29	26,6
Une petite ville (entre 5 000 et 20 000 habitants)	24	22
Une ville moyenne (entre 20 000 et 50 000 habitants)	16	14,7
Une grande ville (plus de 50 000 habitants)	40	36,7
Âge		
	M	ET
	35,8	11,9

Note. N = 109. Des données manquantes peuvent être présentes.

MODEL I

Table 3 | Régression multiple avec la sévérité du jeu comme prédicteur des compétences sociales, des intentions et des comportements

Model 2a. ANOVA omnibus tests						
<i>W</i>	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	η^2_p	
Model	58.2232	17	1.59611	0.083	0.242	
Age	11.2199	1	4.20057	0.043	0.074	
Typologie de joueurs	1.4490	1	0.54247	0.463	0.018	
Type de jeu	2.3944	1	0.89642	0.346	0.017	
Genre	0.0157	1	0.00589	0.939	0.006	
Diplôme	8.1696	1	3.05856	0.084	0.017	
Emploi	1.9558	1	0.73224	0.395	0.008	
Type de résidence	1.2153	1	0.45497	0.502	0.005	
Taille de la ville	3.3642	1	1.25949	0.265	0.014	
A joué mineur	9.2900	1	3.47804	0.066	0.059	
Soutien social disponibilité	11.7944	1	4.41564	0.039	0.046	
Soutien social Satisfaction	0.7913	1	0.29627	0.588	0.006	
BFI-Ouverture	3.4801	1	1.30291	0.257	0.016	
BFI-Conscience	0.0879	1	0.03291	0.856	0.000	
BFI-Extraversion	0.7189	1	0.26913	0.605	0.003	
BFI-Agréabilité	2.1469	1	0.80378	0.372	0.010	
BFI-Névrosisme	3.94e-4	1	1.47e-4	0.990	0.000	
Residuals	227.0389	85				
Total	285.2621	102				

Model 2b. Binomial logistic regression				
Model Fit Measures				
Model	Deviance	AIC	R² McF	
1	54.522	94.522	0.36232	
Predictor	Estimate	SE	Z	p
Intercept	-2.7041984	5.615389	-0.481569	0.630
Age	-0.0719102	0.053545	-1.342978	0.179
Typologie de joueurs				
Jeu récréatif—Jeu à risque modéré	0.6711522	0.931857	0.720231	0.471
Jeu récréatif —Jeu problématique	2.6489519	1.316277	2.012458	0.044
Type de jeu				
Outline—online	-1.0152507	1.224167	-0.829340	0.407
Outline and online—outline	0.2604371	0.977093	0.266543	0.790
Genre	-0.5510260	1.185495	-0.464807	0.642
Diplôme	0.0475954	0.344133	0.138305	0.890
Emploi	0.2793072	0.877094	0.318446	0.750
Type de résidence	0.1249741	0.252195	0.495545	0.620
Taille de la ville	-0.0269201	0.366966	-0.073359	0.942
A joué mineur	-0.8894833	0.897306	-0.991282	0.322
Soutien social disponibilité	0.0137726	0.049983	0.275544	0.783
Soutien social Satisfaction	0.0618115	0.076301	0.810100	0.418
BFI-Ouverture	-0.0065253	0.081765	-0.079806	0.936
BFI-Conscience	0.1114438	0.086190	1.292998	0.196
BFI-Extraversion	-0.0154560	0.071490	-0.216197	0.829
BFI-Agréabilité	-0.0846025	0.076920	-1.099869	0.271
BFI-Névrosisme	0.1162461	0.072626	1.600616	0.109

MODEL 2C

Model 2c. Classical regression/ANOVA						
Model results Loglikelihood ratio tests						
Model Fit Measures						
			Overall Model Test			
Model	Deviance	AIC	R ²	X ²	df	p
1	78.9	119	0.243	25.3	19	0.150

Predictor	Estimate		Upper	Lower	SE	Z	p	Odds ratio	Lower	Upper
	Estimate	Estimate								
Intercept	-2.89749	-1.15186	5.3569	4.2115	4.2115	-0.6880	0.491	0.0552	1.43e-5	212.060
Jeux en ligne	0.38849	-0.49538	1.2724	0.4510	0.4510	0.8615	0.389	1.4748	0.6093	3.569
Genre	0.22221	-1.42614	1.8706	0.8410	0.8410	0.2642	0.792	1.2488	0.2402	6.492
Diplôme	-0.02347	-0.51666	0.4697	0.2516	0.2516	-0.0933	0.926	0.9768	0.5965	1.600
type de logement	0.60371	-0.72969	1.9371	0.6803	0.6803	0.8874	0.375	1.8289	0.4821	6.939
Travail	-0.10551	-0.50083	0.2898	0.2017	0.2017	-0.5231	0.601	0.8999	0.6060	1.336
Lieu de résidence	-0.18582	-1.80701	1.4354	0.8272	0.8272	-0.2246	0.822	0.8304	0.1641	4.201
Taille de la ville	0.25600	-0.31775	0.8297	0.2927	0.2927	0.8745	0.382	1.2918	0.7278	2.293
A joué mineur	-1.56276	-3.02669	-0.0988	0.7469	0.7469	-2.0923	0.036	0.2096	0.0485	0.906
disponibilité du soutien social	0.06964	0.00245	0.1368	0.0343	0.0343	2.0313	0.042	1.0721	1.0024	1.147
Satisfaction du soutien social	-0.04720	-0.13636	0.0419	0.0455	0.0455	-1.0378	0.299	0.9539	0.8725	1.043
BF-Ouverture	0.00314	-0.10635	0.1126	0.0559	0.0559	0.0562	0.955	1.0031	0.8991	1.119
BF-Conscience	0.07675	-0.04518	0.1987	0.0622	0.0622	1.2337	0.217	1.0798	0.9558	1.220
BF-Extraversion	0.05520	-0.05080	0.1612	0.0541	0.0541	1.0207	0.307	1.0568	0.9505	1.175
BF-Agréabilité	-0.04567	-0.17632	0.0850	0.0667	0.0667	-0.6852	0.493	0.9554	0.8383	1.089
BF-Névrosisme	-0.08950	-0.19295	0.0139	0.0528	0.0528	-1.6957	0.090	0.9144	0.8245	1.014
Typologie de joueurs										
Joueurs à risque faible-Joueurs récréatifs	1.02460	-0.56869	2.6179	0.8129	0.8129	1.2604	0.208	2.7860	0.5663	13.707
Joueurs à risque fort-Joueurs récréatifs	2.40168	0.29316	4.5102	1.0758	1.0758	2.2325	0.026	11.0418	1.3407	90.941
Age	0.01208	-0.05463	0.0788	0.0340	0.0340	0.3550	0.723	1.0122	0.9468	1.082
Type de jeux	0.81953	-0.87463	2.5137	0.8644	0.8644	0.9481	0.343	2.2694	0.4170	12.350

UN JEU AUX CONSÉQUENCES SOCIALES :
L'INFLUENCE DES RÉSEAUX SOCIAUX
SUR LES ADOLESCENTS ET LA LITTÉRATURE JEUNESSE

Donna Cooner
School of Education
Colorado State University

Alors que les recherches menées sur l'influence des réseaux sociaux sur les adolescents se multiplient, il n'existe à ce jour aucun consensus scientifique concernant les conséquences de nos modes de vie liés aux écrans sur la santé mentale des jeunes (Frith, 2017). Nous savons que les liens d'amitié et les relations sociales créées au cours de cette période jouent un rôle majeur dans la vie des adolescents. Si l'amitié occupe une place si importante dans leur développement, c'est parce que les adolescents passent moins de temps avec leur famille et privilégient les relations entre pairs. Mais qu'en est-il lorsque ces interactions sociales n'ont lieu ni dans la salle de classe, ni à la cantine, mais devant un écran ?

L'adolescence représente une période de changements, qu'ils soient hormonaux, physiques ou psychologiques. Or, les neurosciences ont récemment démontré que l'adolescence représente aussi une période critique du développement social (Blakemore, 2012). « C'est le résultat de l'interaction de plusieurs facteurs, parmi lesquels les changements d'environnement social, les hormones de la puberté, le développement structurel et fonctionnel du cerveau ainsi que les améliorations de la cognition sociale » (Blakemore, 2012, p. 115).

Dans cet article, nous envisageons les réseaux sociaux comme une manière d'être, que des millions de personnes dans le monde expriment en accédant régulièrement à des applications de réseaux sociaux gamifiées. Nous nous intéressons ensuite à leur utilisation par les adolescents et à la façon dont la relation entre réalité en ligne et santé mentale de cette population est représentée dans les récits de fiction.

LE JEU DES RÉSEAUX SOCIAUX

Près de sept Américains sur dix utilisent les réseaux sociaux pour échanger, interagir avec des contenus d'actualité, partager des informations et se divertir (Pew Research Center, 2021). « YouTube et Facebook sont les plateformes en ligne les plus utilisées. Leur base d'utilisateurs est la plus représentative de la population générale. Une part plus faible d'Américains accèdent à d'autres sites, comme Twitter, Pinterest, Instagram et LinkedIn » (Pew Research Center, 2021). Ces applications de réseaux sociaux ne sont pas uniquement utilisées aux États-Unis. Instagram, par exemple, compte depuis 2018 plus d'un milliard d'utilisateurs dans le monde et plus de la moitié (c'est-à-dire plus de 500 millions) sont des utilisateurs quotidiens (Statista Research Development, 2021).

Ces chiffres ne doivent rien au hasard. Les applications de réseaux sociaux sont conçues dans le but de capter et de retenir l'attention des utilisateurs. Les ingénieurs logiciels recourent à des techniques de gamification et, plus particulièrement, à des programmes de renforcement variables où les récompenses — physiologiques, psychologiques ou sociales — sont plus ou moins fréquentes. C'est l'anticipation de la récompense qui accroche l'attention des utilisateurs, désireux de connaître la tournure imprévisible et aléatoire que peuvent prendre les événements liés à leur participation (Griffiths, 2018). Les quelques secondes d'attente imposées aux utilisateurs à l'ouverture de ces applications ont, elles aussi, pour objectif de renforcer l'anticipation d'une récompense (Morgan, 2017). Justin Rosenstein, l'un des ingénieurs à l'origine du bouton « J'aime » de Facebook, explique l'origine de cette fonctionnalité en ces termes : « mon intention première était de permettre aux utilisateurs d'exprimer facilement une émotion positive. Je crois qu'il [le bouton] a atteint son objectif, mais il a aussi engendré des aspects négatifs que nous n'avions pas envisagés. En un sens, il a trop bien rempli son rôle. » (dans Morgans, 2017, p. 1).

Lorsqu'un utilisateur interagit avec un contenu sur les réseaux sociaux, l'intelligence artificielle soigneusement programmée s'ajuste pour mieux prédire et manipuler son comportement à l'aide d'algorithmes spécialement sélectionnés et recommandés qui déterminent le contenu à diffuser auprès de cet utilisateur pour retenir son

attention et l'inciter à revenir sur l'application. À l'occasion de sa conférence TED *Talk* « Comment une technologie meilleure pourrait nous protéger des distractions » (2016), Tristan Harris, ex-éthicien du design chez Google et ancien étudiant du laboratoire des technologies de la persuasion de Stanford, comparait ces interactions à l'utilisation d'une machine à sous :

Sortir son téléphone de sa poche pour consulter ses notifications, c'est comme glisser une pièce dans une machine à sous. Rafraîchir sa messagerie pour savoir si de nouveaux e-mails sont arrivés, c'est comme glisser une pièce dans une machine à sous. Parcourir son fil d'actualité Instagram pour afficher les dernières publications, c'est comme glisser une pièce dans une machine à sous. Faire défiler les visages d'une application de rencontre comme Tinder pour savoir si nous avons trouvé l'âme sœur, c'est comme glisser une pièce dans une machine à sous. Appuyer sur les notifications pour accéder à ce qui se cache dessous, c'est comme glisser une pièce dans une machine à sous... J'ai conscience des mécanismes en jeu... mais c'est plus fort que moi, je me retrouve happé dans ce cycle sans fin. (1:52)

Réseaux sociaux et adolescence

Les réseaux sociaux s'apparentent à un jeu auquel les adolescents jouent quotidiennement. Or, ce jeu peut avoir des conséquences importantes d'un point de vue sociologique. Les participants, adolescents inclus, ne jouent pas pour gagner de l'argent ou accumuler des points. Ils jouent dans le but d'améliorer leur position sociale. Selon un rapport de Common Sense Media (2019), les adolescents américains passent plus de sept heures par jour à se divertir devant un écran. L'utilisation du smartphone a augmenté de façon spectaculaire ces quatre dernières années, y compris chez les préadolescents dès l'âge de huit ans. Alors que l'usage des smartphones gagne du terrain, un plus grand nombre d'adolescents déclarent aujourd'hui utiliser Internet de façon quasi permanente (Anderson & Jiang, 2018).

Selon des spécialistes, le cerveau continue de se développer au cours de l'adolescence ; une utilisation excessive des réseaux sociaux pourrait donc avoir des conséquences sur le long terme. Frances Haugen, ex-ingénieure des données chez Facebook, devenue

lanceuse d'alerte, a récemment témoigné devant le Congrès américain des effets délétères qu'Instagram, filiale de Facebook, a sur la santé mentale des jeunes. Haugen a expliqué que son ancien employeur avait connaissance du pouvoir addictif de sa plateforme sur les adolescents. Elle a déclaré qu'une utilisation excessive d'Instagram entraînait les jeunes dans une spirale négative qu'ils ne pouvaient enrayer par eux-mêmes (Seddon, 2020). Selon Haugen, « les propres recherches de Facebook montrent que le harcèlement scolaire suit les enfants à la maison, jusque dans leur chambre » (dans Seddon, 2020, paragraphe 12).

Pourtant, les adolescents eux-mêmes ont tendance à penser que leur utilisation des réseaux sociaux est moins problématique que celle des adultes. De là, certains chercheurs en sont venus à appeler à poursuivre les recherches afin de différencier les activités en ligne qui relèvent d'une manière d'être situationnelle de celles qui dénotent la présence de symptômes psychopathologiques réels (Kuss & Griffiths, 2017). Anderson et Jiang (2018) expliquent cette ambivalence :

Parmi les adolescents invités à exprimer leur point de vue librement, les jeunes ayant répondu que les réseaux sociaux avaient eu des conséquences globalement positives avaient tendance à évoquer des problèmes de socialisation. Environ 40 % de ces adolescents ont déclaré que les réseaux sociaux avaient eu une influence positive car ils leur avaient permis de rester en contact et d'échanger avec leurs pairs. (p. 6)

Représentation des réseaux sociaux dans la littérature jeunesse

Si, dans le réel, l'utilisation des réseaux sociaux peut être une entreprise complexe, il peut s'avérer tout aussi difficile de mettre en scène la nature ludique des réseaux sociaux dans les récits de fiction. Bien que les études menées sur les réseaux sociaux et leur influence positive ou négative sur les adolescents divergent, il est impossible de nier la présence de ces réseaux dans la vie des jeunes d'aujourd'hui. Par conséquent, cette réalité doit être représentée dans la littérature et les récits d'expérience destinés à cette tranche d'âge. En effet, il est tout à fait possible d'articuler les textes de fiction autour du jeu ou de greffer le jeu à l'intrigue existante, comme l'explique Goggin (2020) :

Les œuvres de fiction populaire, quel que soit leur support (roman, film et série télévisée), mettent régulièrement au premier plan leur relation au jeu dans leurs titres, à l'instar de *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), *Hunger Games* (2012) ou *Le Grand Jeu* (2018). D'autres raisons plus importantes que l'étude de ces titres justifient qu'on s'intéresse à la relation entre fiction et jeu. (p. 1)

En tant qu'autrice de littérature jeunesse contemporaine, j'ai remarqué qu'un grand nombre de mes intrigues se nouaient autour des interactions socio-affectives des adolescents et de leur réceptivité naissante à leur contexte social et à leur position auprès de leurs pairs. La charge motivationnelle, la recherche de sensations et la prise de risque accrues généralement observées à cet âge donnent lieu à des conflits profonds et réalistes auxquels mes personnages de fiction se retrouvent confrontés. Pendant l'adolescence, le cerveau continue de se développer et devient plus réceptif à la dopamine. Par conséquent, les jeunes ont davantage tendance à rechercher des expériences susceptibles de les récompenser. Par ailleurs, les interactions sociales ont une influence notable sur le contrôle des impulsions et la pensée critique des adolescents, dont le cortex préfrontal est encore en pleine maturation. Ainsi, lorsque les réseaux sociaux, une interréalité gamifiée complexe, s'immiscent dans cette phase délicate du développement cérébral, les adolescents ont plus de difficulté à percevoir la différence entre « liens solides » (amis proches) et « liens fragiles » (connaissances) (Riva, 2016, p. 2). Aujourd'hui, la société ne regarde plus par la fenêtre pour observer la vie des autres, elle consulte les réseaux sociaux. Dans certains cas, ces fragments de vie publiés sur les réseaux sociaux correspondent à la réalité. Dans d'autres, ces photos sont soigneusement éditées dans le but de publier l'image parfaite. Les réseaux sociaux permettent aux utilisateurs de retoucher et d'exposer des moments choisis de leur quotidien. Les fils d'actualité ne sont alors plus que le reflet de vies heureuses et enviables par tous. En ouvrant une fenêtre sur la vie (en apparence) plus séduisante des autres adolescents, les réseaux sociaux donnent le sentiment à de nombreux jeunes d'être exclus et inintéressants.

En effet, un lien existerait entre l'utilisation régulière des plateformes en ligne visuelles comme Instagram et la problématique

préoccupante de l'image du corps (Burnell, 2021). D'après cette étude, l'acceptation de soi des jeunes diminuait significativement face à des photos de silhouettes parfaites et filiformes. Et, plus ce niveau d'acceptation diminuait, plus apparaissaient des symptômes d'anxiété, de dépression, une perte d'estime de soi et une dépréciation du corps. Une des fonctionnalités phares d'Instagram est la possibilité de recueillir des réactions sous forme de commentaires et de mentions J'aime. La plupart des adolescents qui utilisent ces plateformes ressentent le besoin pressant de parcourir les contenus visuels — réels et virtuels — d'un univers rendu public, assujetti au regard de l'autre.

Dans mon livre *WORTHY* (2017), une application développée en secret propose à des lycéens de noter les couples formés au sein de leur établissement pour dire s'ils sont dignes l'un de l'autre. Lorsque l'héroïne, Linden, est anonymement sélectionnée pour participer à ce concours en ligne occulte, elle devient malgré elle l'objet de toutes les attentions. Voici comment Linden décrit son ressenti :

Je me retrouve sur la scène déjantée de Worthy, rideau grand ouvert, en proie au regard des autres, à leurs commentaires, à leur jugement. Les commentaires s'accumulent sur mon écran, tels un amas de serpents qui répandent leur poison. Dans mon esprit, ces serpents vert citron sont armés de redoutables crochets. Je les sens s'enrouler autour de mon crâne et cracher leur venin dans mes tympans.

Qu'est-sssce qu'ils disssent ?

« Elle est jolie, mais c'est pas son genre. Trop sérieuse et trop discrète. »

« C'est une blague ? Ces deux-là sont ensemble ?? Je rêve ! » (p. 204)

Certes, il est important pour un auteur de littérature jeunesse contemporaine de bien comprendre le rôle du cerveau dans l'interaction entre adolescents et réseaux sociaux. Il est peut-être plus important encore de reconnaître que les récits mettant en scène les réseaux sociaux et les comportements en ligne racontent la vie de nos adolescents. Par conséquent, l'absence de représentation des réseaux sociaux dans la littérature jeunesse nie l'authenticité du récit contemporain censé décrire la réalité vécue par les jeunes d'aujourd'hui. Dans son ouvrage, *Play and games in fiction and theory*, Goggin (2020) écrit :

En effet, l'histoire de la littérature regorge d'exemples de récits de fiction construits autour du jeu, depuis le *Décameron* (1353) de Boccace et les *Contes de Canterbury* (1392) de Chaucer, jusqu'au jeu de l'Ombre présent dans *Le Rapt de la boucle* (1712) de Pope et aux nombreux textes diffusés dans les formes les plus diverses et variées — du codex à l'imprimé et au numérique — qui ont été publiés aux ^{xx^e} et ^{xxi^e} siècles et qui ont, à leur façon, mis au premier plan leur « caractère ludique » (*gameness*). (p. 1)

L'utilisation des réseaux sociaux dans les romans pour jeunes adultes, de même que la morale véhiculée ou non dans ces récits, se font l'écho d'un discours plus large sur la complexité inhérente à cette forme de communication. Pour la décrire, des chercheurs de l'université de Stanford ont inventé l'expression « duck syndrome » (syndrome du canard, en français) (Rahman, 2019). Cette formule renvoie à la façon dont les canards glissent sur l'eau : en apparence, ils semblent avancer sans effort, alors que leurs palmes s'agitent frénétiquement sous l'eau pour les maintenir à flot. Dans mes ouvrages, je veux décrire la réalité chaotique que vivent mes personnages adolescents et, a contrario, la réalité qu'ils choisissent de montrer en ligne.

Je veux montrer les pieds du canard qui s'agitent sous l'eau, et plus particulièrement lorsqu'intervient cette dualité entre vie en ligne et vie hors ligne. Dans mon roman *Screenshot* (2020), l'héroïne se retrouve contrainte de se plier au bon vouloir d'un inconnu qui la menace de publier une photo compromettante d'elle en ligne. Dans cet extrait, Skye se demande avec effroi ce qui adviendrait si les autres s'apercevaient que sa vie n'était pas aussi parfaite qu'il y paraît :

Une nouvelle idée dingue surgit. Asha aurait-elle partagé sa vidéo de moi avec Nate ? Est-ce lui qui me menace ? Il est du genre à me mater sans vergogne dans cette tenue riquiqui.

Ma gorge se noue. Le réseau galactique va s'emballer. Nate partagera l'image avec ses copains du ski, qui la partageront avec les pom-pom girls, qui la partageront avec les terminales, qui la partageront avec les secondes, qui la partageront avec les collégiens, etc. Que Nate habite à quatre heures de Fort Collins ne change pas la donne. La photo finira par tomber sous les yeux d'une de mes connaissances. Internet fonctionne ainsi.

Au bout du compte, des profs la découvriront. Des parents aussi, si ça se trouve. Et le bureau de Watson. J'ai l'impression de tomber dans un gouffre sans fond. Je me tends un peu plus.

#JeSuisAshaMirza qui te plante un couteau dans le dos. (Cooner, 2020, traduction de Luc Rigoureux)

LE SYNDROME FOMO

Une étude récente (Oberst et al., 2017) a démontré qu'un fort niveau d'engagement sur les réseaux sociaux serait en partie dû à un sentiment d'urgence, plus connu sous le nom de FOMO (« fear of missing out » en anglais). Ce syndrome traduit une anxiété sociale réelle qui repose sur la peur de manquer un événement, une mise en relation ou une opportunité. Sur tous leurs fils d'actualité, les jeunes sont confrontés à des photos de leurs amis qui se retrouvent sans eux ou à des photos de fêtes auxquelles ils n'ont pas été invités. Les fonctionnalités intégrées aux applications gamifiées, comme le scroll infini, les tags, les notifications et les stories, attisent cette peur de manquer et poussent les utilisateurs à se connecter régulièrement, parfois jusqu'à l'obsession. Ils ressentent le besoin irrésistible de savoir ce que les autres font en leur absence.

Selon un reportage exclusif de CNN, « #beingthirteen: Inside the Secret Lives of Teens », les adolescents de 13 ans vont sur les réseaux sociaux non seulement pour publier, tweeter, partager, ajouter ou bloquer et supprimer des amis, mais surtout pour lire le flux d'activités sans fin de leurs pairs sans eux-mêmes publier. Dans un article sur le sujet, Walsh (2015) écrit :

Lorsque les adolescents parcourent les réseaux sociaux sans publier, ils ont plus de chances de tomber sur des photos retouchées, éditées et photoshopées, publiées de façon stratégique à une heure de la journée où les jeunes de leur âge seront en ligne afin de capter le plus grand nombre de commentaires et de mentions J'aime. (paragraphe 7)

Je me suis inspiré du syndrome FOMO pour écrire mon dernier roman, *PROFILS* (2020). Maisie, le personnage principal, veut devenir dessinatrice de comics. Sa taille et ses formes font l'objet de moqueries de la part de certains lycéens. Victime des blagues de ses

camarades, elle se retrouve mise à l'écart par tout le monde. Elle ne supporte plus de tout rater :

Les posts continuent d'affluer, les légendes rigolotes et les hashtags emplissent mon écran. Je les fais défiler. #instateur #musiqueavie #photoschitchat #lol #vendrediiiiiiiiiii. Le gouffre qui sépare les gueux des nantis s'affiche sans vergogne, dans la mesure où les références et les blagues sont réservées à l'élite.

Je suis contente de ne pas être là-bas. Qu'y ferais-je ? Je me planquerais dans un coin pour observer ? Ce ne serait pas très différent de ce que je suis en train de faire, de ce que je fais partout, tout le temps, en cours de chimie, à la cantine. J'ai un besoin vital de voir ce dont je suis privée. (Cooner, 2020, traduction de Luc Rigoureux)

Cependant, Maisie a aussi conscience du pouvoir des réseaux sociaux que les adolescents du reportage de CNN décrivent, et s'en sert pour satisfaire son besoin d'autoréalisation, le sommet de la pyramide de Maslow.

L'écran vierge et son curseur qui clignotent m'inspirent les mêmes sensations que quand je suis devant la case vide d'un croquis à venir — puissance et invincibilité. Va bientôt y figurer une créature qui n'existait pas, et j'en serai l'inventrice. (Cooner, 2020, traduction de Luc Rigoureux)

En tant qu'auteurice de fiction contemporaine, je considère que les jeux peuvent participer à la construction de l'intrigue. Pourtant, si l'utilisation des réseaux sociaux peut être une entreprise complexe dans le réel, il peut s'avérer tout aussi difficile de mettre en scène la nature ludique des réseaux sociaux dans les récits de fiction. Même si les études menées sur les réseaux sociaux et leur influence positive ou négative sur les adolescents divergent, il est impossible de nier la présence de ces réseaux dans la vie des jeunes d'aujourd'hui. L'utilisation des réseaux sociaux est intrinsèquement liée, au travers de processus complexes, à d'autres aspects de nos vies. Il s'agit aujourd'hui d'une manière d'être que des millions de personnes dans le monde expriment en accédant régulièrement à ces plateformes sur différents types de supports.

Dans ce contexte, l'utilisation des réseaux sociaux dans les récits de fiction destinés aux jeunes adultes est aujourd'hui indispensable

pour mettre en évidence l'interaction entre le lecteur et le texte. Plus précisément, l'articulation des réseaux sociaux et de leurs conséquences sociales dans ces récits nous donne l'occasion de porter un regard unique sur nos vies réelles et fictives. Par ailleurs, la convergence des réseaux sociaux et de la littérature dans ses diverses formes, en particulier dans les romans pour jeunes adultes, permettrait d'enrichir la recherche en littérature et, plus largement, de contribuer à la socialisation des adolescents.

BIBLIOGRAPHIE

- Anderson, M. & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology*. Pew Research Center. <<http://publicservicesalliance.org/wp-content/uploads/2018/06/Teens-Social-Media-Technology-2018-PEW.pdf>>
- Blakemore, S. J. (2012). Development of the social brain in adolescence. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 105(3), 111-116. <<https://doi.org/10.1258/jrsm.2011.110221>>
- Burnell, K., George, M. J., Kurup, A. R., & Underwood, M. K. (2021). "Ur a freakin goddess!": Examining appearance commentary on Instagram. *Psychology of Popular Media*. Prépublication en ligne. <<https://doi.org/10.1037/ppm0000341>>
- Common Sense Media. (28 octobre 2019). *The common sense consensus: Media use by teens and tweens*. <<https://www.commonsensemedia.org/Media-use-by-tweens-and-teens-2019-infographic>>
- Cooner, D. (2020). PROFILS. Hachette Romans. Traduction de l'anglais (États-Unis) par Luc Rigoureux.
- Cooner, D. (2020). SCREENSHOT. Hachette Romans. Traduction de l'anglais (États-Unis) par Luc Rigoureux.
- Cooner, D. (2017). WORTHY. Scholastic.
- Frith, E. (2017). *Social media and children's mental health: A review of the evidence*. Education Policy Institute. <https://epi.org.uk/wp-content/uploads/2018/01/Social-Media_Mental-Health_EPI-Report.pdf>
- Goggin, J. (2021). Play and games in fiction and theory. *Angles: New Perspectives on the Anglophone World*, 11. <<https://doi.org/10.4000/angles.2561>>

- Griffiths, M. (2018). Adolescent social networking: How do social media operators facilitate habitual use? *Educational Health*, 36(3), 61-68.
- Harris, T. (Décembre 2014). *Comment une technologie meilleure pourrait nous protéger des distractions* [Vidéo]. TedxBussels. <https://www.ted.com/talks/tristan_harris_how_better_tech_could_protect_us_from_distraction?language=en>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 14(3), 311. <<https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>>
- Morgans, J. (17 mai 2017). Your addiction to social media is no accident. *Vice*. <https://www.vice.com/en_uk/article/vv5jkb/the-secret-ways-social-media-is-built-for-addiction>
- Oberst, U., Wegmann, E., Stodt, B., Brand, M., Chamarro, A. (2017). Negative consequences from heavy social networking in adolescents: The mediating role of fear of missing out. *J. Adolesc.*, 55, 51-60. <<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.12.008>>
- Pew Research Center. (7 avril 2021). *Social media fact sheet*. <<https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/social-media>>
- Rahman, A. (26 juillet 2019). Duck syndrome. KQED. <<https://www.kqed.org/perspectives/201601138907/duck-syndrome>>
- Riva, G., & Wiederhold, B. K., & Cipresso, P. (2015). Psychology of social media: From technology to identity. In G. Riva, B. K. Wiederhold, & Pietro Cipresso, *The psychology of social networking: Personal experience in online communities* (pp. 4-14). <<https://doi.org/10.1515/9783110473780-003>>
- Seddon, S. (25 octobre 2020). *Instagram 'turning 10-year-olds into social media addicts'*. Metro. <<https://metro.co.uk/2021/10/25/instagram-unsafe-for-kids-facebook-whistleblower-frances-haugen-claims-15485370>>
- Sorkin, A. (Réalisateur). (2018). *Le Grand Jeu* [Film]. STX Entertainment, Huayi Brothers Pictures, The Mark Gordon Company.
- Statista Research Development. (25 février 2021). *Social media—Statistics and facts*. Statista. <<https://www.statista.com/topics/1164/social-networks/#dossierKeyfigures>>

Walsh, M. (6 octobre 2015). CNN's '#Being13' is a worthy look at the digital lives of young adolescents. *Education Week*. <<https://www.edweek.org/education/cnns-being13-is-a-worthy-look-at-the-digital-lives-of-young-adolescents/2015/10>>

LES JEUX D'ARGENT EN AFRIQUE :
ÉCLOSION D'UN CHAMP DE RECHERCHE EN GÉOGRAPHIE

Boris Lebeau, Marie Redon
Département de géographie
Université Sorbonne Paris Nord

Ababacar Fall
Ecole polytechnique de Thiès
Sénégal

Marthe Koffi-Didia
Institut de Géographie Tropicale
Université Félix Houphouët-Boigny Cocody-Abidjan
Côte d'Ivoire

*« L'Afrique n'a pas commencé à jouer. »
(entretien avec un cadre de la Lonaci en 2018)*

Ce texte a pour but de relater la genèse et de partager la dynamique de recherche à l'œuvre, en géographie, sur les jeux d'argent en Afrique. Si, au départ, il s'agissait de recherches individuelles, la dimension collective et internationale prend de l'ampleur et la volonté de travailler ensemble, en croisant les regards nord / sud s'affirme. Voici donc, en quelques étapes, comment a éclor un champ de recherche, grâce aux financements du GIS.

LES PRÉMISSSES : UNE MISSION AU BÉNIN

Après avoir approché les jeux d'argent par la loterie et les combats de coqs en Haïti et puis au Timor oriental (Redon, 2012, 2015), la présence d'une amie géographe en détachement au Bénin auprès de l'Institut de la recherche pour le développement (IRD) a ouvert l'opportunité d'un terrain exploratoire en Afrique de l'ouest où, d'après les échos des médias, « la fièvre des jeux » arrivait. Marie Redon a donc effectué une première mission en avril 2017 au Bénin, en voici les premières impressions.

Extrait du carnet de terrain de M. Redon « La Petite Gazette béninoise », Episode 3 - Jeux croisés

Vu depuis le business des jeux d'argent, nous vivons vraiment sur une petite planète. Nous avons fait notre Tiercé dans une petite échoppe des faubourgs de Cotonou, misant, sans effet, sur les partants de la course qui a eu lieu à Vincennes cette fin de semaine. Et puis nous avons aussi parié sur le match Dortmund-Monaco qui a dû être reporté pour cause d'incidents avant-match. Et c'est bien dommage parce que le pronostic était bon : avec 2 000 FCFA pariés (environ 3 euros), nous aurions pu en empocher plus de 9 000, dans un pays dont le salaire de base est autour de 40 000 FCFA / mois (un peu plus de 60 euros).

Autant dire que c'est une affaire qui ne fait pas rouler que les dés et sur laquelle le nouveau gouvernement béninois (gouvernement de Patrice Talon depuis 2016) compte : des investissements considérables ont été consentis en termes d'affichage publicitaire, de modernisation des centres de jeux (qui ressemblent désormais à de véritables clubs de paris), d'achat de véhicules afin de pouvoir aller à la rencontre des parieurs dans les fins-fonds des *vons* (chemins), etc. Parier sur les jeux d'argent est même un acte patriotique : « Les lots aux gagnants, les bénéfices à toute la nation ! » scande la Loterie Nationale du Bénin (LNB), au cas où les badauds auraient des doutes sur le bien-fondé du système. Et si vous n'êtes ni branché canassons, ni enclin au ballon rond, vous pouvez toujours jouer au « 5 dans 90 », traduisez par 5 boules tirées parmi 90, le bon vieux Loto en somme.

Incontestablement, le marché est fructueux et a le vent en poupe : « *On n'a jamais vu de société de loterie faire faillite !* » s'exclamaient, ravi, un cadre de la LNB également fonctionnaire de l'Etat. D'un point de vue plus global, les récentes évolutions du marché sont révélatrices d'une position de la France quelque peu en rétraction, et donc crispée, dans cette partie de l'ancienne A.O.F. : la société PMU s'est invitée dans l'offre des Loteries nationales africaines à la fin des années 1990, via Michel Tomi, considéré pendant un temps comme l'empereur des jeux en Afrique centrale. Il a d'ailleurs été à la tête du PMU Gabonais. Mais de l'empereur au parrain, le Journal *Jeune Afrique* franchit nettement le pas en consacrant plusieurs articles à

ce Corse proche du « milieu » et de Charles Pasqua, du genre de ceux qui ont 400 000 euros en liquide sous leur oreiller et qui financent l'actuel président du Mali. Il a récemment payé 2 millions d'euros pour sortir de prison et passer en contrôle judiciaire. C'est la somme que l'Union Européenne vient d'allouer à ce qui est ici considéré comme un très « ambitieux programme » de protection des mineurs migrants pour 5 pays de la zone : l'argent a bien une odeur et un sou n'est pas toujours un sou...

C'est sous ces limpides auspices que se sont développés les contrats entre notre familier PMU et ses petits 14 frères africains dont le Togo, le Burkina-Faso, le Niger, le Cameroun, la RDC, le Sénégal, etc. Mais les affaires françafricaines ne vont plus si bien, les offensives concurrentes se multiplient. Du côté européen, une société ibérique est en pleine expansion proposant des salles de jeux et surtout des machines à sous à placer dans les bars. Visiblement, leurs affaires marchent bien et l'on fête ces succès dans la joie et la bonne humeur en doublant le salaire des quelques collaborateurs tirés au sort, parce que, c'est bien connu, un salarié content est un salarié motivé à faire jouer à qui mieux le chaland. Et puis le PMU prend un coup de vieux, en France comme ici, en passe d'être dépassé par les paris sur les matchs de foot qui connaissent un engouement spectaculaire, largement suscité et cultivé par la LNB qui voit là une possibilité de diversifier son offre de jeux et donc de limiter sa dépendance envers les champs de course de nos vertes régions. Là, c'est l'Afrique du Sud qui s'est imposée : l'émergence du pays et son influence sur le continent s'expriment aussi par son aptitude à proposer des produits adaptés aux classes moyennes en émergence par-delà ses frontières. Hier soir, il y avait bien plus de badauds devant les écrans diffusant les exploits de Barcelone qu'en prière dans les mosquées ou les multiples églises, tandis que de grosses chauves-souris voletaient au-dessus des supporters. Et si vous trouvez toutes ces histoires de paris, de côtes, de matchs nuls, de trotteurs qui se mettent à galoper, trop complexes vous n'avez qu'à prendre un jeu à gratter, ils sont imprimés en Inde !

Le Bénin est pétri d'influences extérieures : les *telenovelas* sud-américaines, au doublage légendairement mauvais et aux intrigues douteuses, traversent les mers et intercontinentalisent leurs publics. Avant-hier une demi-douzaine d'enfants et adolescents suivaient, captivés, les aventures de « La Chacala », blonde plus que

brushinguée qui a toujours un temps de retard sur ce qu'elle semble vouloir dire. Un vidéoprojecteur et un drap blanc transformaient le bout de trottoir qui sert de pas de porte à une petite épicerie de quartier en salle de projection. Un 4X4 remplis de Libanais aux chaînes en or qui brillent et aux barbes travaillées a fait halte quelques instants pour se ravitailler en cigarettes, servis d'un air absent par une fillette qui, par-dessus leurs grasses épaules, ne perdait pas une miette de son feuilleton.

Le samedi soir, les rues de la capitale grouillent de monde et de vrombissements de motos. Les *zems*, par milliers, klaxonnent en manœuvrant dans le dense trafic enfumé. J'avoue avoir plusieurs fois fermé les yeux au franchissement d'un carrefour ou au passage d'un rond-point, au faufiletage entre une vétuste 404 et un flambant tout-terrain, mais il semblerait que, globalement, ça passe. Les clients n'ont d'ailleurs pas de casques et l'on ne se cramponne pas au conducteur, la posture locale consistant à rester élégant, bien droit à l'arrière, les deux mains gentiment posées sur les cuisses même sur les chaos de la route. Les « maquis » poussent le volume musical à fond pour museler la concurrence, quelques lumières et des bières *La Béninoise* assurent une ambiance qu'on devine chaude jusqu'au petit matin. Dans la très grande majorité des bars et restaurants, la clientèle est belle est bien béninoise, même si des étrangers sont présents dans certains établissements. Et si vous voulez vous attabler dans une rue de terre, entre un homme qui dort et un nain qui cuve, non loin de quelques dames de la nuit qui y exercent leur terrible métier, vous boirez tranquillement votre bière, votre présence sera, bien sûr, notée mais ne changera en rien les habitudes des habitués.

L'intérêt de l'objet de recherche et la puissance des dynamiques à l'œuvre étant patents, il s'agissait ensuite d'entrer réellement dans cet espace. Le faire avec des géographes africains est apparu une évidence, d'autant que les relations nouées à l'Université Paris 1 au sein de l'UMR Prodig puis à Paris 13 (aujourd'hui USPN), au sein du laboratoire Pléiade, permettaient aisément d'impliquer des collègues en poste au Sénégal et en Côte d'Ivoire dans un projet de recherche, même si ce n'était pas là leur thématique de prédilection. En 2018, nous avons donc soumis un projet au GIS, d'abord fondé sur la volonté de croiser les regards et les expériences.

UNE MISSION DE REGARDS CROISÉS : SÉNÉGAL, FRANCE, CÔTÉ D'IVOIRE

Le projet déposé auprès du GIS

« LES PMU EN AFRIQUE DE L'OUEST : UNE FRANÇAISAFRICAINNE
DES JEUX D'ARGENT ? BÉNIN, SÉNÉGAL, CÔTE D'IVOIRE. »

En 2015, la revue *Jeune Afrique* a consacré un numéro aux « Dieux et démons des jeux d'argent en Afrique », partant du constat que les Africains sont de plus en plus nombreux dans les casinos et les PMU. Au même moment, le Monde titrait « Comment le PMU s'est imposé aux loteries d'Afrique ? ».

Nous avons déjà obtenu en 2016 un financement du GIS pour une étude sur les PMU (encore en cours) qui pourrait se prolonger sur le continent africain, notamment au Bénin, au Sénégal et en Côte d'Ivoire. Les loteries nationales y sont en grande partie dépendantes de la société française puisque les paris hippiques représentent une part considérable de leurs activités et que, en retour, ces loteries nationales paient une redevance à la société PMU. Des lieux de jeu fréquentés par des Africains turfistes vivant en Europe aux tentatives de lancement de courses dans certaines villes du continent (Dakar et Thiès), comment le marché africain des jeux d'argent, et notamment des paris hippiques, est-il en train de se structurer et de prendre place dans les paysages et les pratiques ?

L'objectif général du projet est de recueillir des données sur cette implantation et les circulations, ou rapports de dépendance, que la présence de ces PMU implique en Afrique de l'Ouest. Cela permettra également de mesurer l'enjeu que représente ce marché en émergence pour les sociétés françaises du jeu. Dans le cadre du GIS, une enquête de terrain sera effectuée au Sénégal puis en Côte d'Ivoire, après une mission déjà prévue au Bénin en avril 2017. Par le prisme de ces trois cas d'étude, nous voulons aborder les processus à l'œuvre dans l'espace urbain et périurbain des villes capitales, dans chacun des trois pays, mais aussi à l'échelle de l'Afrique de l'Ouest.

La présence et le développement de ces PMU au Bénin, au Sénégal et en Côte d'Ivoire sont-ils révélateurs de rapports économiques spécifiques avec l'ancienne puissance coloniale ou bien, au-delà,

voit-on émerger des lieux, des pratiques et des marchés locaux des paris hippiques ?

Si une littérature abondante existe au sujet des dynamiques socio-économiques africaines, la question du développement spectaculaire des jeux d'argent y est pour l'instant peu explorée par les sciences sociales. Pourtant, les médias multiplient les articles depuis 2015-2016 (Jeune Afrique, *RFI*, le Monde, la Nouvelle Tribune, le Figaro, etc.), se faisant l'écho d'une prise de conscience des gouvernements, inquiets face aux succès de ces jeux : la Gambie a décidé d'interdire les jeux d'argent dans le pays en 2015 par crainte des impacts négatifs pour sa population. Le sujet de recherche proposé est donc innovant et pleinement inscrit dans l'analyse des processus économiques et politiques en cours sur le continent africain.

Ayant déjà pris la mesure de la richesse et de l'intérêt suscité par ce champ de recherche en géographie lors de programmes effectués dans le cadre du GIS « Jeu et sociétés » (Haïti, Timor oriental, Chypre nord), nous voulons poursuivre nos investigations sur la manière dont les jeux d'argent structurent les espaces. Les jeux d'argent sont un secteur d'activité économique d'importance variable selon les pays, plus ou moins formel, relevant parfois de la rente de situation. Une entrée de *géographie économique* permettra d'analyser une autre forme de globalisation en mettant en évidence les flux monétaires et matériels qui relient les espaces des jeux. Si les PMU africains n'ont aucun lien capitalistique avec le PMU français, les joueurs parient bien sur les courses de l'hexagone. Ils sont gérés par les loteries nationales ou par des opérateurs privés et chaque PMU africain fait ses propres cotes en fonction du nombre de parieurs, mais le fait que les joueurs sur place parient en simultané sur des courses qui se déroulent à des milliers de kilomètres montre bien cette intensification des relations économiques quotidiennes liées au développement des NTIC. Mais bientôt l'intégration de ces loteries à la *World Lottery Association*, basée à Genève et imposant ses normes en matière de paris et de sécurité, ordonnera une certaine main-mise de l'Occident sur les standard de jeu, et peut-être aussi sur les profits.

On peut aussi supposer que certains travailleurs émigrés ayant passé des années en France ont commencé à y jouer puis, ayant gardé le goût des courses hippiques, peuvent désormais continuer d'y jouer de retour au pays grâce à l'intensité des systèmes de communication.

Les enquêtes de terrain auprès des joueurs pourront permettre de tester cette hypothèse, en imaginant donc différents types de parieurs selon les générations.

De façon connexe, un autre axe de réflexion relèvera de la géographie politique, en montrant comment s'articulent les relations entre Etat et jeux d'argent. Après les contextes d'Etat totalitaire (Chine, Singapour), d'Etat fort (Etats-Unis), d'Etat faible (Timor), d'Etat failli (Haïti), et d'Etat fantôme (Chypre Nord — RTCN), les relations postcoloniales et le rôle des acteurs allogènes dans l'économie contemporaine du Bénin, de la Côte d'Ivoire et du Sénégal seront explorés. Si les premiers établissements de jeu (hors casinos) auraient été importés sur le continent par des Corses dans les années 1990, depuis, ces établissements de jeu essaient un peu partout sur le continent, notamment les PMU.

Son site internet met bien en avant le fait que, dès 1987, la société française PMU a été « l'un des premiers opérateurs au monde à proposer ses services à l'international et à permettre à ses partenaires étrangers de parier sur ses courses ». Si le chiffre affiché est de 56 partenariats internationaux, dans plus de 40 pays, il s'agira de mesurer la part du continent africain dans ses accords, et dans les quelques 1,2 milliards d'euros pariés annuellement à l'étranger sur les courses françaises. On peut également supposer que la société PMU ne fournit pas gracieusement les images des courses et les informations nécessaires à la prise de paris. Et lorsqu'une « croissance de 94 % des enjeux à l'international » est annoncée, quelle est, là encore, la part des marchés ouest-africains ? Si la France perd économiquement du terrain en Afrique de l'Ouest, le secteur des jeux d'argent, en plein essor, pourrait bien ne pas connaître la crise, et présenter un versant original de la nébuleuse « Françafricaine ».

L'objectif général du projet est de recueillir des données sur cette implantation et les circulations, ou rapports de dépendance, que la présence de ces PMU implique en Afrique de l'Ouest. Cela permettra également de mesurer l'enjeu que représente ce marché en émergence pour les sociétés françaises du jeu. Dans le cadre du GIS, une enquête de terrain sera effectuée au Sénégal puis en Côte d'Ivoire, après une mission réalisée au Bénin en avril 2017. Par le prisme de ces trois cas d'étude, nous voulons aborder les processus à l'œuvre dans l'espace

urbain et périurbain des villes capitales, dans chacun des trois pays, mais aussi à l'échelle de l'Afrique de l'Ouest.

La mission

Concrètement, nous avons décidé de mener cette mission à trois de façon « circulatoire » : Marthe Koffi-Didia et Marie Redon se sont rendues, en partant respectivement d'Abidjan et de Paris, à Dakar où Ababacar Fall les a reçues chez lui, les a guidées dans le pays et ses villes. Nous y avons procédé à une série d'entretiens ensemble, les observations des uns complétant celles des autres. Nous avons ensuite pris l'avion tous les trois direction Abidjan où, cette fois-ci, c'est Marthe Koffi-Didia qui a mené le groupe dans l'agglomération capitale et au-delà. Aucun des trois n'était déjà venu dans le pays de l'autre, l'expérience a donc été extrêmement riche en regards croisés, ponts constatés, similitudes observées et différences assumées.

La série de photographies suivantes est extraite de cette mission. Il s'agit de différents lieux de jeux, du simple kiosque à l'établissement plus imposant, dans les différents quartiers d'Abidjan.

La publication

A la suite de cette fructueuse mission, un article a été soumis à la revue *Afrique Contemporaine*, paru en 2020 (Fall, Koffi-Didia, Redon).

RÉSUMÉ DE L'ARTICLE « L'IRRÉSISTIBLE ESSOR DES JEUX D'ARGENT DANS LES VILLES D'AFRIQUE DE L'OUEST. ENQUÊTES À DAKAR ET ABIDJAN »

Ce travail de recherche analyse les processus économiques et politiques en cours à l'échelle de l'Afrique de l'Ouest sur le marché africain des jeux d'argent. Il s'appuie sur une revue documentée et des enquêtes de terrain dans les grandes villes d'Abidjan et Dakar, et des villes moyennes au Sénégal.

Les résultats montrent que l'industrie des jeux d'argent en Afrique de l'Ouest est relativement récente et bien intégrée dans des rapports globalisés. Cette expansion du secteur des jeux d'argent, encadrée



DE HAUT EN BAS, DE GAUCHE À DROITE : 1) SIÈGE SOCIAL DE LA LONASE À DAKAR. 2) SIÈGE SOCIAL DE LA LONACI À ABIDJAN. 3) KIOSQUE, POINT DE VENTE DE LA LONACI, DANS LE QUARTIER DU PLATEAU À ABIDJAN. 4) ENTRÉE D'UN CENTRE DE JEU À COCODY (PÉRIPHÉRIE NORD-EST D'ABIDJAN), « POINT DE VENTE AGRÉÉ » OÙ L'ON PEUT JOUER AU PMU, À DES PARIS SPORTIFS ET DES JEUX DE GRATTOGE. 5) ESPACE DE COURSE PLR (PENDANT LA RÉUNION, À DES PARIS SPORTIFS ET DES JEUX DE GRATTOGE), À YOPOUGON DANS LA PÉRIPHÉRIE OUEST D'ABIDJAN. 6) PUBLICITÉ POUR LES JEUX D'ARGENT SUR LES MURS DES RUES D'ABIDJAN

ou pas par les loteries nationales, en fait désormais un des acteurs économiques et sociaux majeurs dessinant ainsi des connexions improbables entre les rues de Dakar, Abidjan et d'ailleurs.

L'épidémie a ensuite ralenti la dynamique mais une nouvelle phase de recherche s'amorce depuis quelques mois (2022) et nous souhaiterions à présent structurer un champ de recherche sur les jeux d'argent à partir de la géographie.

COMMENT STRUCTURER UN CHAMP ?

Un ouvrage intitulé *Géopolitique des jeux d'argent* a été publié par Marie Redon et Boris Lebeau en 2020 aux Editions du Cavalier Bleu, proposant la synthèse de travaux effectués par ces deux chercheurs.

Texte de la 4^{ème} de couverture de Géopolitique des jeux d'argent

Si, historiquement, les jeux d'argent relèvent du régalien, ils s'en affranchissent progressivement depuis les années 1990, pour devenir un marché libéralisé et internationalisé. Les États rivalisent désormais pour attirer des joueurs qui s'émancipent peu à peu des préceptes moraux. Courses, casinos, paris sportifs... le jeu se déploie à l'échelle mondiale et devient un loisir en expansion comme un autre, avec des ancrages territoriaux aux formes nombreuses et diversifiées.

Mais de la démoralisation à la criminalisation, la limite est souvent ténue et la géopolitique des jeux d'argent est aussi révélatrice d'un versant plus discret, celui de l'informalité quotidienne, ou plus sombre de la mondialisation : celui de l'évasion fiscale, du blanchiment d'argent et de la mafia.

La parution de cet ouvrage a permis de poser un jalon qui nous semble important et c'est tout naturellement que la suite devait s'écrire non plus à trois mais à quatre. Nous avons donc souhaité effectuer une nouvelle mission à Dakar, cette fois-ci avec Boris Lebeau, ce qui a finalement pu être réalisé en avril 2022.

Une nouvelle mission, un nouveau regard

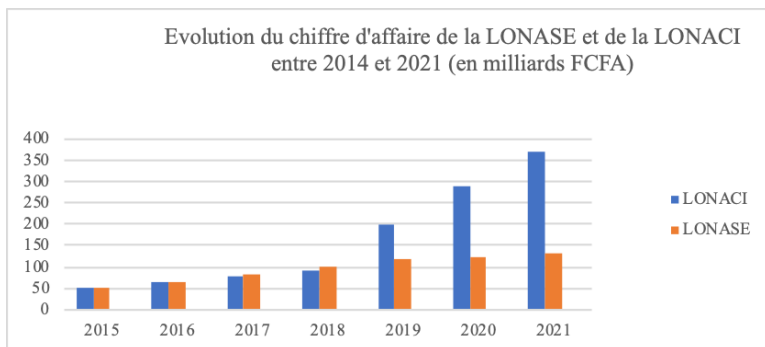
MISSION DE RECHERCHE ACTUALISATION DE DONNÉES.
LES JEUX D'ARGENT À DAKAR : L'EMBALLEMENT ?

En 2018, grâce à un financement du GIS “Jeu et sociétés”, une mission de terrain a été effectuée au Sénégal et en Côte d'Ivoire, ce qui a donné lieu à la rédaction et la publication d'un article paru en 2020, co-signé par Ababacar Fall (Ecole Polytechnique de Thiès), Marthe Koffi-Didia (Université Félix Houphouët Boigny d'Abidjan Cocody) et Marie Redon (USPN) : « L'irrésistible essor des jeux d'argent dans les villes d'Afrique de l'ouest. Enquêtes à Dakar et Abidjan », dans *Afrique contemporaine* n°269-270, pp. 309-340. Mais, sur place, le processus de développement des jeux d'argent continue de se manifester avec force, les incidences sociales en sont nombreuses et la Lonase (Loterie nationale du Sénégal) renforce son poids politique et socio-économique.

Nous avons donc, dans la continuité de la concluante expérience au Sénégal et en Côte d'Ivoire de 2018 et des travaux publiés et en cours de co-écriture, souhaité organiser à Dakar en avril 2021 une courte mission de terrain, qui sera effectuée un an plus tard, avec un triple objectif :

- mettre à jour et compléter les enquêtes de terrain effectuées en avril 2018 sur l'expansion de l'activité des jeux d'argent à Dakar ;
- échanger sur nos travaux respectifs en cours au sujet des jeux d'argent et faire intervenir des collègues de l'Université Cheikh Anta Diop de Dakar (UCAD) dans nos discussions ;
- amorcer la préparation d'un colloque international sur les jeux d'argent que nous envisageons à Paris, au Campus Condorcet au printemps 2022, assorti d'un dossier dans la revue de géographie en ligne *Echogéo*.

Cette nouvelle phase de travail a permis de confirmer que le secteur des jeux d'argent connaît actuellement un essor spectaculaire en Afrique de l'Ouest, comme le montre l'évolution des chiffres d'affaires de la Lonase et de la Lonaci, structurées en Association des loteries d'Afrique (15 membres). En Côte d'Ivoire, la Lonaci est passé d'un à deux tirages quotidiens du loto entre 2018 et 2022, des



SOURCE DIVERSES. RAPPELONS QUE LA CÔTE D'IVOIRE COMPTE 27 MILLIONS D'HABITANTS ET LE SÉNÉGAL 17 MILLIONS.

« bandits manchots » ont fait leur apparition dans les villages de la lagune. La Lonaci a atteint près de 370 milliards de FCFA de chiffre d'affaires en 2021, soit plus de 560 millions d'euros.

Non seulement le phénomène, multiforme, progresse mais les chercheurs en sciences humaines et sociales s'intéressent de plus en plus manifestement à ses incidences. Nous en avons eu la confirmation non seulement lors d'un séminaire qui s'est déroulé le 27 avril 2022 à Dakar avec des sociologues de l'UCAD, notamment El Hadj Malick Sy Camara, Maître de conférences en Socio-anthropologie, mais aussi en raison du nombre de propositions reçues lorsque nous avons proposé un atelier à l'occasion des 7^{èmes} rencontres du Réseau des études africaines en France (REAF) prévues à Toulouse fin juin 2022.

Un atelier

TEXTE D'APPEL DE L'ATELIER - LES JEUX D'ARGENT EN AFRIQUE :
CIRCULATIONS, ASYMÉTRIES, APPROPRIATIONS

L'industrie des jeux d'argent connaît un développement spectaculaire en Afrique. Ce marché est régi par des loteries nationales qui apparaissent comme des acteurs économiques mais aussi sociaux

majeurs, appuyés sur des partenaires étrangers et intégrés à des réseaux à l'échelle continentale et mondiale. A travers la manière dont ces jeux prennent place dans les espaces urbains, périurbains mais aussi ruraux, cet atelier propose une entrée inédite pour analyser des processus économiques, culturels et politiques en cours, fondés sur des circulations entre local et global.

En Afrique de l'Ouest, les loteries nationales sont en grande partie dépendantes de la société française PMU puisque les paris hippiques représentent une part considérable de leurs activités et que, en retour, ces loteries nationales paient une redevance à la société PMU. Des lieux de jeu fréquentés par des Africains turfistes en Europe aux tentatives de lancement de courses sur le continent (Dakar et Thiès), comment le marché africain des jeux d'argent, et notamment des paris hippiques, structurellement fondés sur la circulation quotidienne des informations et des flux financiers, est-il en train de s'organiser et de prendre place dans les paysages et les pratiques ?

Secteur d'activité économique d'importance variable selon les pays, plus ou moins formel, les jeux d'argent gagnent quotidiennement des pratiquants dans la majorité des pays du continent, notamment parmi les jeunes urbains. Ce marché en émergence lié aux nouvelles technologies de communication s'inscrit dans un contexte d'urbanisation rapide qui continue de modifier les structures sociales et les systèmes de valeur et attire des sociétés européennes, étasuniennes et asiatiques du pari sportif en ligne.

Les intervenants porteurs de l'atelier ont mené des enquêtes au Bénin, au Sénégal, et en Côte d'Ivoire, mais l'objectif est désormais d'élargir l'approche disciplinaire et spatiale en ouvrant à des interventions et des échanges portant sur d'autres pays, et en croisant les regards et les méthodes d'analyse des processus à l'œuvre : au-delà de rapports économiques spécifiques avec les ancienne puissance coloniale, voit-on émerger des lieux, des pratiques et des marchés nationaux et locaux du jeu ? Un collègue de l'Université Paris-Nord travaillant sur la Tunisie, indiquait vouloir s'intéresser au développement récent de salles de paris lié au contexte libéral et post-révolutionnaire, témoignant ainsi des nombreuses synergies et interactions que le sujet provoque.

Le sujet mérite de plus amples recherches pour bien saisir, à la fois dans chaque pays et dans leurs interactions, comment se construit,

avec force, une industrie des jeux d'argent en Afrique, elle-même intégrée dans des rapports globalisés.

Parmi les communications retenues, citons « L'implantation et les stratégies des opérateurs de jeux de hasard et d'argent en Afrique Francophone : Le cas du Pari Mutuel Urbain (PMU) » (Sébastien Berret), « Digitalisation des jeux de hasard et d'argent à Cotonou et reconfiguration du profil et des pratiques des joueurs » (Karl Martial Nassi) ou encore « Les bandits manchots chinois à l'assaut des villes tchadiennes » (Ronan Mugelé). Nous voudrions profiter de cet atelier pour lancer un réseau de recherche sur les jeux d'argent en Afrique, permettant de réfléchir ensemble à la manière de fédérer les travaux en cours et surtout de créer des circulations Nord Sud de chercheurs et d'étudiants. Dans la continuité de cette rencontre, nous tenterons de réunir des propositions d'articles pour un dossier de revue scientifique de géographie en ligne.

Une codirection de thèse

Parallèlement et dans le même élan, un projet de thèse a été rédigé par un étudiant de Master 2, Nicolas Brun, déjà auteur d'un master 1 sur « Les jeux d'argent et de hasard : une pratique intégrée au monde urbain ? Etude de cas sur le VII^e arrondissement parisien » soutenu en septembre 2019 et d'un master 2 sur le thème « Trajectoires et pratiques du jeu d'argent dans les populations d'origine étrangère à Aubervilliers ». Le projet de doctorat est intitulé « Les jeunes et les jeux d'argent à Paris et à Dakar : quand les jeux modèlent les pratiques de la ville ». Il donnera lieu à une co-direction franco-sénégalaise pour inscrire pleinement ce travail dans une dynamique internationale de travaux croisés, dans une perspective résolument postcoloniale : l'objectif est en effet que ce doctorat soit aussi suivi par notre collègue géographe Ababacar Fall, Maître de Conférences à l'école Polytechnique de Thiès au Sénégal (Rencontres des Études africaines en France) et que des étudiants sénégalais viennent également travailler sur les jeux d'argent en France. Des binômes de chercheurs franco-sénégalais, géographes et sociologues pourraient ainsi travailler ensemble sur les mêmes terrains et les mêmes thématiques, mais avec des regards différents, ici et ailleurs.

*Un colloque à Dakar ? Un projet de recherche international
d'envergure ?*

L'ensemble des observateurs et des chercheurs, en France comme en Afrique de l'Ouest et de l'est, constate la prégnance croissante des jeux d'argent en termes sociaux, économiques, géopolitiques, psychologiques notamment chez les plus jeunes : nous voudrions mener des recherches en réseau en suivant à la fois le développement du phénomène dans ses différents aspects matériels et ses conséquences socio-spatiales. L'étape suivante serait donc de parvenir à « monter » un projet de recherche d'envergure, avec suffisamment de moyens pour assurer des terrains circulatoires, et d'organiser un colloque à Dakar en 2023, mais aussi des journées d'étude régulières à Paris... Les jeux sont ouverts ?

BIBLIOGRAPHIE

- ANTOINE P. & HERRY C., 1989, *La croissance des grandes villes en Afrique de l'ouest : l'exemple de Dakar, Abidjan et de Nouakchott*. Abidjan, ORSTOM.
- BEART C., 1960, *Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux*. *Revue française de sociologie*, Paris, Présence Africaine.
- BHABHA H. K., 2007 [1994]. *Les lieux de la culture. Une théorie postcoloniale*. Paris, Payot.
- BORZAKIAN M., 2012. « Prendre au sérieux les espaces du jeu », *Géographie et cultures*, n°82, pp. 5-9.
- BORZAKIAN M., 2012. « Les jeux : quelle définition par et pour les sciences sociales ? », *Loisir et Société*, vol. 35/2, pp. 341-360.
- BOUDON R., 1991 [1984]. *La Place du désordre*, Paris, PUF.
- BOUZOUNGOULA J., 2012, *Sports, identités culturelles et développement en Afrique noire francophone : la sociologie des jeux traditionnels et du sport moderne au Congo-Brazzaville*, Paris, L'Harmattan.

- CAILLOIS R., 1967. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CALVET L.-J., 1978. *Les Jeux de la société*, Paris, Payot.
- CHAUVIER S., 2007. *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin.
- COLLIGNON B., 2007. « Note sur les fondements des postcolonial studies », *EchoGéo* - DOI : 10.4000/echogeo.2089
- CONTANIN B. et al, 1995, *Le modèle ivoirien en question*, Karthala Paris-ORSTOM
- DI MÉO G., 2008. « La géographie culturelle : quelle approche sociale ? », *Annales de géographie* n° 660-661, pp. 47-66 - DOI : 10.3917/ag.660.0047
- DIOP M. C.(dir.), 2002. *La société sénégalaise entre le local et le global*, Paris, Karthala.
- FALL A., KOFFI-DIDIA M. & REDON M., 2020, « L'irrésistible essor des jeux d'argent dans les villes d'Afrique de l'ouest. Enquêtes à Dakar et Abidjan », *Afrique contemporaine*, n°269-270, pp. 309-340.
- FINK E., 1966. *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de minuit.
- GAYE D. & DIAGNE A. (dir) 2009. *Le Sénégal face aux défis de la pauvreté - Les oubliés de la croissance*. Paris, Karthala.
- HAERINGER P., 1985, *Abidjan pour y croire : essai sur les politiques et la vie citadine dans une ville flambeau ; une réflexion sur les villes de l'Afrique*. Paris, ORSTOM, 314 p.
- , 1999, « L'économie invertie : mégapolisation, pauvreté majoritaire et nouvelle économie urbaine », *Centre de prospective et de la Ville Scientifique, Synthèses et recherches*, n° 50, Paris, 55 p.
- HUIZINGA J., 1951. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- INSERM, expertise collective (2008), *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*, Paris, Editions INSERM.
- JARVINEN-TASSOPOULOS J., 2010. « Les jeux d'argent, un nouvel enjeu social ? », *Pensée plurielle*, n° 23, pp. 65-76, DOI : 10.3917/pp.023.0065

- PARLEBAS P., 1999. *Jeux, sports et société. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 460 p. PARLEBAS P., 2003. « Le destin des jeux : héritage et filiation », *Socio-anthropologie*, n°13, <<http://socio-anthropologie.revues.org/index173.html>>.
- REDON M. & LEBEAU B., 2020. *Géopolitique des jeux*, Paris, Le Cavalier Bleu.
- REDON M., 2015. « Les combats de coqs à Timor-Leste : un jeu d'argent institutionnalisable ? », *Sciences du jeu* - DOI : 10.4000/sdj.443
- , 2012. « Gaguère (combat de coqs) et borlette (loterie). Quels enseignements sur Haïti ? », *Géographie et cultures* n° 82, pp. 97-120. <<http://gc.revues.org/1377>>
- STECK J.-F., 2003, *Territoire de l'informel : les petites activités de rue, le politique et la ville à Abidjan*. Thèse de Doctorat en géographie, Université de Paris X- Nanterre, 600 p.
- WARNIER J.-P., 2007. *La Mondialisation de la culture*, Paris, La Découverte.

JEUX DE HASARD ET D'ARGENT ET CRIMINALITÉ :
ÉTUDE DANS LA POPULATION CARCÉRALE MASCULINE
EN POLOGNE

Bernadeta Lelonek-Kuleta
Université catholique Jean-Paul II
Lublin

[...] quand je perdais, j'allais voler car je savais
que je pouvais gagner de l'argent rapidement.
Je vendais ensuite mon butin pour pouvoir rejouer.
Voilà l'engrenage dans lequel je m'étais coincé.
Détenu, 37 ans

Commettre des actes illégaux était, jusqu'en 2012, l'un des critères pris en compte dans le diagnostic d'un trouble lié aux jeux de hasard et d'argent (*gambling disorder*)¹. Dans le DSM-5, ce critère est supprimé², suscitant alors la polémique³. Si certains spécialistes le jugeaient utile sur le plan clinique pour évaluer indirectement la sévérité du trouble⁴, d'autres considéraient qu'il

-
- 1 American Psychiatric Association (2000), *Diagnostic and statistical manual of mental disorders DSM-V*, Washington, DC: Author.
 - 2 American Psychiatric Association (2013), *Diagnostic and statistical manual of mental disorders DSM-IV-TR*, Washington, DC: Author.
 - 3 Adolphe, A., Khatib, L., van Golde, C., Gainsbury, S., & Blaszczynski, A. (2019), "Crime and Gambling Disorders: A systematic review", *Journal of Gambling Studies*, vol. 35, n° 2, p. 395-414.
 - 4 Rash, C. J., & Petry, N. M. (2016), "Gambling disorder in the DSM-5: Opportunities to improve diagnosis and treatment especially in substance use and homeless populations". *Current Addiction Reports*, vol. 3, n° 3, p. 249-253.

jouait un rôle mineur dans le diagnostic en lui-même⁵. Pourtant, des chercheurs continuent aujourd'hui d'étudier cette corrélation entre criminalité et pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) dans la mesure où sa nature soulève encore de nombreuses questions⁶.

JEUX DE HASARD ET D'ARGENT ET CRIMINALITÉ : ÉTAT DES LIEUX DE LA RECHERCHE

De nombreux chercheurs se penchent depuis plusieurs années sur la relation entre pratique des JHA — en particulier jeu pathologique — et criminalité^{7, 8, 9}. La nature même du jeu pathologique et des conséquences qui en découlent tend à prouver l'existence d'une telle relation. Plus les joueurs ont une pratique de jeu intensive, plus ils perdent, plus ils agissent de façon impulsive pour compenser leurs pertes, plus ils perdent le contrôle de leurs actions, avec parfois pour conséquence la transgression des règles morales et des lois¹⁰. Selon Perrone et al. (2013), il existe trois types de relations entre criminalité et trouble lié aux JHA : la coïncidence (*coincidental*), la comorbidité (*co-symptomatic*) et la causalité (*instrumental*)¹¹. Les

-
- 5 Stinchfield, R., McCready, J., Turner, N.E., Jimenez-Murcia, S., Petry, N.M., Grant, J., Welte, J., Chapman, H., & Winters, K.C., (2016), "Reliability, validity, and classification accuracy of the DSM-5 diagnostic criteria for gambling disorder and comparison to DSM-IV". *Journal of Gambling Studies*, vol. 32, n° 3, p. 905-922.
 - 6 Adolphe, A., et al., "Crime and Gambling Disorders: A systematic review", art. cit.
 - 7 Blaszczynski, A., McConaghy, N., & Frankova, A. (1989), "Crime, anti-social personality and pathological gambling". *Journal of Gambling Behavior*, vol. 5, pp. 137-152.
 - 8 Crofts, P. (2003), "Problem gambling and property offences: An analysis of court files". *International Gambling Studies*, vol. 3, p. 183-197.
 - 9 Banks, J. & Waugh, D. (2019), "A taxonomy of gambling-related crime", *International Gambling Studies*, vol. 19, n° 2, p. 339-357.
 - 10 May-Chahal, C., Humphreys, L., Clifton, A., Francis, B., & Reith, G. (2017), "Gambling harm and crime careers", *Journal of Gambling Studies*, vol. 33 n° 1, p. 65-84. doi: 10.1007/s10899-016-9612-z
 - 11 Perrone, S., Jansons, D., & Morrison, L. (2013). *Problem gambling and the criminal justice system*, Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation.

travaux de recherche récents portent principalement sur l'analyse de ce dernier type de relation, à savoir la causalité¹². Un grand nombre d'auteurs, cependant, s'interrogent sur les conclusions démontrant l'existence d'une telle relation, compte tenu des méthodologies employées (auto-évaluations, études transversales)¹³.

S'agissant de la nature des infractions généralement associées à la pratique des JHA, la littérature fait essentiellement état d'actes non accompagnés d'agression physique : détournements de fonds, escroqueries, vols, vols avec effraction, trafics de drogues^{14, 15}. Les faits violents, tels que les vols avec agression ou les vols à main armée, figurent rarement dans ce catalogue, bien qu'ils y soient également répertoriés^{16, 17}. Banks et Waugh (2019), quant à eux, proposent une taxonomie intéressante des infractions commises en lien avec les JHA, en fonction de la nature du fait et de sa relation avec les JHA¹⁸.

Pour certains chercheurs, la relation de causalité examinée dans la présente étude est relativement fréquente. Folino et Abait

-
- 12 Adolphe, A., et al., "Crime and Gambling Disorders: A systematic review", art. cit.
- 13 Martin, G., Macdonald, S., & Ishiguro, S. (2013), "The role of psychosocial characteristics in criminal convictions among cocaine and gambling clients in treatment", *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 11, n° 2, p. 162-171.
- 14 Abbott, M.W., McKenna, B.G., & Giles, L.C. (2005), "Gambling and problem gambling among recently sentenced male prisoners in four New Zealand prisons". *Journal of Gambling Studies*, vol. 21, n° 4, p. 537-558.
- 15 Turner, N. E., Preston, D. L., Saunders, C., McAvoy, S., & Jain, U. (2009), "The relationship of problem gambling to criminal behavior in a sample of Canadian male federal offenders", *Journal of Gambling Studies*, vol. 25, pp. 153-169.
- 16 Laursen, B., Plauborg, R., Ekholm, O., Larsen, C.V.L., & Juel, K. (2016), "Problem gambling associated with violent and criminal behaviour: A Danish population-based survey and register study", *Journal of Gambling Studies*, vol. 32, pp. 24-25.
- 17 Rudd, C., & Thomas, S. D. M. (2016), "The prevalence, mental health and criminal characteristics of potential problem gamblers in a substance using treatment seeking population", *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 14, n° 5, pp. 700-714.
- 18 Banks, J. & Waugh, D. "A taxonomy of gambling-related crime", Art. cit.

(2009), par exemple, démontrent que 32 % des joueurs de JHA qui ont appelé une ligne d'écoute dédiée aux JHA en Argentine avaient confié se livrer à des activités illégales à cause de leur pratique de jeu. Ce pourcentage s'élevait à 76 % parmi les membres du groupe Anonymous Gamblers¹⁹.

Un autre sujet étudié par la littérature scientifique concerne l'incidence élevée du jeu pathologique en population carcérale. Des études montrent que les personnes incarcérées présentent beaucoup plus souvent un trouble lié aux JHA que la population générale. Selon certains chercheurs, ce trouble est 20 fois plus fréquent au sein de ce groupe^{20, 21, 22, 23}.

L'intensité problématique de la pratique des JHA en population carcérale prouve, par ailleurs, l'existence d'un lien entre jeu pathologique et criminalité. D'après les travaux de recherche menés par Riley et Oakes (2015), un quart des détenus répondant aux critères diagnostiques d'un trouble lié aux JHA ont déclaré avoir été condamnés pour une infraction en lien avec les JHA²⁴. Selon l'étude conduite par Turner et son équipe (2009), ces propos étaient tenus par 20 %

19 Folino, JO, & Abait, P.E. (2009), "Pathological gambling and criminality". *Current Opinion in Psychiatry*, vol. 22, No. 5, pp. 477-481.

20 Perrone, S., Jansons, D., & Morrison, L. *Problem gambling and the criminal justice system*, op. cit.

21 Turner, NE, Preston, DL, McAvoy, S., & Gillam, L. (2013), « Problem gambling inside and out: The assessment of community and institutional problem gambling in the Canadian correctional system », *Journal of Gambling Studies*, vol. 29, No. 3, pp. 435-451.

22 Preston, DL, McAvoy, S., Saunders, C., Gillam, L., Saied, A., & Turner, NE (2012), « Problem gambling and mental health comorbidity in Canadian federal offenders », *Criminal Justice and Behavior*, vol. 39, No. 10, pp. 1373-1388.

23 Williams, R.J., Royston, J., & Hagen, B.F. (2005), "Gambling and problem gambling within forensic populations", *Criminal Justice and Behavior*, vol. 32, n° 6, p. 665-689.

24 Riley, B., & Oakes, J. (2015), "Problem gambling among a group of male prisoners: Lifetime prevalence and association with incarceration"; *Australian & New Zealand Journal of Criminology*, vol. 48, No. 1, pp. 73-81.

des joueurs qui présentent une sévérité modérée du trouble et par 65,2 % des joueurs avec un trouble sévère²⁵.

La présente étude a pour objectif de vérifier l'hypothèse selon laquelle il existerait une relation entre la pratique des JHA et la hausse de la criminalité chez les hommes qui purgent une peine d'emprisonnement dans les établissements pénitentiaires polonais. Nous nous sommes, en outre, intéressés à la spécificité de cette relation, en lien avec les variables sociodémographiques.

MATÉRIEL ET MÉTHODES

La présente étude a été réalisée dans 50 centres pénitentiaires sélectionnés par randomisation en Pologne. Au total, 1 230 questionnaires ont été distribués. Les détenus ont reçu un questionnaire, un stylo et une enveloppe dans laquelle ils devaient glisser le questionnaire une fois celui-ci complété. L'étude a porté sur des groupes de 15 ou 30 prisonniers. Les données ont été analysées par des enquêteurs non employés par l'administration pénitentiaire.

Description de la population

La population de l'étude était composée de 1 219 hommes incarcérés, parmi lesquels 807 (70,7 %) avaient déclaré avoir déjà joué à des jeux de hasard et d'argent au cours de leur vie. Les détenus étaient en moyenne âgés de 34,24 ans (ET = 10,379, min = 18, max = 69) (Lelonek-Kuleta & Bartczuk, 2019).

Outils d'évaluation

Dans le cadre de ce travail de recherche, les participants ont reçu un questionnaire papier qui comprenait 75 items répartis dans plusieurs sections : I données sociodémographiques et conditions liées à la peine ; II environnement familial et social, comportement d'addiction ; III caractéristiques de la pratique des jeux de hasard et d'argent, notamment du jeu pathologique ; IV relation entre pratique des jeux

25 Turner, N.E., Preston, D.L., Saunders, C., McAvoy, S., & Jain, U. (2009), « The relationship of problem gambling to criminal behavior in a sample of Canadian male federal offenders », art. cit.

de hasard et d'argent et activité illégale ; v pratique des jeux de hasard et d'argent en centre de détention et liberté d'expression. Les joueurs pathologiques ont été recrutés via le questionnaire SOGS développé par Lesieur et Blume (1987)²⁶ qui fut adapté à la Pologne en 2016 (Lelonek-Kuleta, Chwaszcz, Bartczuk, Niewiadomska & Nowak, 2016)²⁷. Les détenus qui obtenaient un score de 5 points ou plus étaient considérés comme joueurs pathologiques. Conformément aux autres études menées auprès de ce groupe, les questions portaient sur la vie toute entière des individus^{28, 29}. La procédure sur papier adoptée dans le cadre de cette étude avait pour but de donner aux participants la possibilité de ne pas répondre.

Analyses statistiques

Nous avons analysé les données recueillies à l'aide du logiciel IBM SPSS Statistics (IBM Corporation, 2020). Les données continues sont exprimées en valeurs moyennes (M) et en écarts-types (ET). Nous avons utilisé le test χ^2 (ou test de Student) pour comparer les données à une variable. Les variables continues ont fait l'objet d'un test de normalité.

26 Lesieur, H.R., & Blume, S.B. (1987), "The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers", *American Journal of Psychiatry*, vol. 144, n° 9, pp. 1184-1188.

27 Lelonek-Kuleta, B., Chwaszcz, J., Bartczuk, R., Niewiadomska, I., & Nowak, S. (2016). *Participation in games of Totalizator Sportowy and the threat of gambling disorder* (Raport z badań) → [Udział w grach Totalizatora Sportowego a zagrożenie hazardem (raport z badań niepublikowanych)]. Lotto Million Dreams Foundation, Varsovie.

28 Algren, M.H., Ekholm, O., Davidsen, M., Larsen, C.V.L., & Juel, K. (2014), « Health behavior and body mass index among problem gamblers: Results from a nationwide survey », *Journal of Gambling Studies*, vol. 31, n° 2, pp. 547-556.

29 Laursen, B., Plauborg, R., Ekholm, O., Larsen, C., & Juel, K. (2016), « Problem gambling associated with violent and criminal behaviour: A Danish population-based survey and register study », art. cit.

RÉSULTATS DES TESTS

Afin d'analyser la relation entre jeux de hasard et d'argent et criminalité, nous avons commencé par établir une comparaison entre les détenus ayant déclaré avoir déjà joué aux JHA et ceux qui n'avaient jamais joué au cours de leur vie, en examinant certains aspects des faits commis. D'après les résultats obtenus, les hommes qui se sont adonnés, à un moment de leur vie, aux JHA ont perpétré leur première infraction bien plus tôt ($M = 17,1$; $ET = 7,78$) que les hommes n'ayant jamais joué ($M = 21,8$; $ET = 11,36$) [$t(486) = 6,35$; $p < .001$].

Par ailleurs, les résultats révélèrent des différences statistiquement significatives entre les deux groupes (joueurs *vs* non-joueurs) au regard des faits ayant entraîné leur condamnation. Les joueurs indiquaient significativement moins souvent avoir été condamnés à la suite d'un accident de la route (8,1 % chez les joueurs *vs* 13,7 % chez les non-joueurs) [$\chi^2(1) = 8,470$; $p < .05$; $n = 823$] ou d'un homicide (4,3 % chez les joueurs *vs* 7,9 % chez les non-joueurs) [$\chi^2(1) = 4,695$; $p < .05$; $n = 823$]. La tendance inverse fut observée lorsque des actes violents (vols avec violences, bagarres, voies de fait, agressions) étaient à l'origine du placement en détention. Ces motifs d'emprisonnement étaient rapportés par 54 % des participants joueurs et 42 % des non-joueurs. Le test de différences n'a démontré aucune significativité statistique. En revanche, une tendance statistique fut constatée.

Dans la section suivante du questionnaire, les participants ayant déclaré avoir déjà joué aux JHA dans leur vie ($N = 540$) étaient invités à indiquer si leur activité de jeu les avait conduits à commettre des actes illégaux. Parmi ceux qui ont répondu à cette question ($N = 490$), 33,7 % ont répondu par l'affirmative. La question suivante leur demandait de préciser le type de fait commis en conséquence de leur pratique de jeu. S'agissant d'une question ouverte, seuls 139 individus de l'échantillon y ont répondu. Les résultats sont présentés dans le tableau ci-dessous (Tableau 1).

		n	%
Vol à l'arraché, vol avec violences, coups et blessures, voies de fait	Oui	31	22,3
	Non	108	77,7
Vol, vol avec effraction	Oui	21	15,1
	Non	118	84,9
Escroquerie	Oui	14	10,1
	Non	125	89,9
Commerce illégal	Oui	8	5,8
	Non	131	94,2
Trafic de drogues	Oui	5	3,6
	Non	134	96,4
Proxénétisme	Oui	1	0,7
	Non	138	99,3
Crime organisé	Oui	3	2,2
	Non	136	97,8
Menace illégale	Oui	1	0,7
	Non	138	99,3
Trouble à l'ordre public	Oui	2	1,4
	Non	137	98,6
Total		139	100

TABLEAU 1. TYPES DE FAITS COMMIS EN LIEN AVEC LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT, D'APRÈS LES RÉPONSES FOURNIES (N = 139)

Les détenus joueurs étaient également invités à indiquer le nombre de fois où leur peine d'emprisonnement (en centre correctionnel ou en cellule de détention provisoire) avait été associée à leur pratique des JHA. 12,2 % d'entre eux (n = 540) ont répondu qu'il n'y avait jamais eu de lien entre les deux (Tableau 2). Ce résultat prouve que les joueurs de JHA ont plus de chances de commettre des infractions en lien avec les JHA que d'être condamnés à cause de leur pratique de jeu.

Enfin, la dernière question demandait aux détenus ayant déclaré jouer aux JHA si leur peine d'emprisonnement en cours était liée à leur activité de jeu. Parmi les détenus ayant répondu à cette question (n = 523), 17,6 % ont répondu par l'affirmative.

La suite de notre analyse porte sur la comparaison des joueurs pathologiques (score SOGS de 5 ou plus) aux joueurs non-pathologiques, et sur les faits qu'ils ont commis. Le test de Student a démontré que les joueurs pathologiques avaient commis leur première infraction à un âge significativement plus précoce que

	n	%	% valide	% cumulé
Jamais	345	63,9	87,8	87,8
1 fois	25	4,6	6,4	94,1
2-5 fois	13	2,4	3,3	97,5
6-10 fois	4	0,7	1,0	98,5
Plus de 10 fois	6	1,1	1,5	100,0
Total	393	72,8	100,0	
Données non disponibles	147	27,2		
Total	540	100,0		

TABEAU 2. RELATION ENTRE LA PEINE D'EMPRISONNEMENT ET LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT, D'APRÈS LES DÉCLARATIONS DES DÉTENUS

les joueurs non-pathologiques ($M = 15,6$; $ET = 6,52$ *vs* $M = 20,3$; $ET = 10,33$) [$t(683) = 7,72$; $p < .001$]. Des différences ont également été observées entre les joueurs (classés selon le score PGSI) concernant leur condamnation en cours. La peine d'emprisonnement des joueurs pathologiques, comparés aux joueurs non-pathologiques, était significativement moins souvent liée à des accidents de la route (4 % *vs* 14,3 %) [$\chi^2(1) = 18,63$; $p < .05$; $n = 823$], alors qu'elle l'était significativement plus souvent à des faits d'escroquerie (14,4 % *vs* 8,9 %) [$\chi^2(1) = 5,57$; $p < .001$; $n = 823$]. Par ailleurs, nous avons comparé le nombre de fois où les joueurs avaient été placés en détention provisoire, condamnés pour infraction (avec ou sans sursis) ou reconnus coupables d'une infraction mineure. Les résultats ont révélé des différences significatives concernant les condamnations pour infraction (amende, peine alternative — emprisonnement ou travaux d'intérêt général). Ce type de peine était prononcé de façon significativement plus fréquente dans le cas des joueurs pathologiques ($r = 230$) que des joueurs non-pathologiques ($r = 190$) ($U = 15\ 160$; $p < .001$). Étant donné que les données ne suivent pas une distribution normale, le test de Mann-Whitney fut utilisé. Une autre comparaison fut établie pour déterminer si la pratique des JHA avaient eu une influence sur les activités illégales des joueurs interrogés. 63,8 % des joueurs pathologiques ont reconnu que leur pratique de jeu les avait incités à commettre des actes illégaux.

Chez les joueurs non-pathologiques, seuls 3,6 % ont fait ce type de déclaration. Ces différences sont statistiquement significatives [$\chi^2(1) = 342,73$; $p < .001$; $n = 764$]. Des différences ont également été constatées entre ces groupes de joueurs concernant la relation entre peine d'emprisonnement en centre pénitentiaire et pratique des JHA. Le placement en détention était significativement plus souvent associé aux JHA chez les joueurs pathologiques ($M = 1,49$; $ET = 0,95$) que chez les joueurs non-pathologiques ($M = 1,06$; $ET = 0,40$) [$t(149) = -5,09$; $p < .001$]. La comparaison des joueurs portait ensuite sur le rôle des JHA dans leur condamnation en cours. 34,8 % des joueurs pathologiques et 1,6 % des joueurs non-pathologiques ont évoqué une corrélation entre les deux. Cette différence est statistiquement significative [$\chi^2(1) = 187,76$; $p < .001$; $n = 829$]. Enfin, une dernière comparaison entre joueurs pathologiques et non-pathologiques visait à déterminer s'ils avaient, oui ou non, causé un dommage à un tiers en raison de leur pratique de jeu. 34 % des joueurs pathologiques ont répondu par l'affirmative, contre 2,6 % des joueurs non-pathologiques. Ces différences sont statistiquement significatives [$\chi^2(1) = 88,27$; $p < .001$; $n = 521$].

La présente étude confirme que des différences existent, d'une part, entre détenus ayant une pratique des JHA et détenus n'ayant jamais joué et, d'autre part, entre joueurs pathologiques et joueurs non-pathologiques concernant la nature des actes illégaux commis. Plus généralement, ces résultats nous permettent de conclure que la sévérité des comportements problématiques augmente avec la fréquence de jeu. Ces conclusions concordent avec les résultats obtenus dans d'autres études^{30, 31, 32}. Alors que les joueurs de JHA basculent plus tôt dans la criminalité, les joueurs pathologiques demeurent les

30 Perrone, S., Jansons, D., & Morrison, L. (2013). *Problem gambling and the criminal justice system op. cit.*

31 Preston, D.L., McAvoy, S., Saunders, C., Gillam, L., Saied, A., & Turner, N.E. (2012), « Problem gambling and mental health comorbidity in Canadian federal offenders », art. cit.

32 Turner, N.E., McAvoy, S., Ferentzy, P., Matheson, F.I., Myers, C., Jindani, F., Littman-Sharp, N., & Malat, J. (2017), « Addressing the issue of problem gambling in the criminal justice system: A series of case studies », *Journal of Gambling Issues*, vol. 35, p. 1-27.

plus précoces. Ce phénomène peut s'expliquer par l'importance de l'impulsivité et de la perte de contrôle chez ce groupe de joueurs³³, ou par la recherche de sensations, que ces personnes assouissent à travers des comportements à risque³⁴. Il est intéressant de constater que, parmi les détenus ayant déjà joué aux JHA, près d'un tiers ont déclaré que leur pratique de jeu les avait conduits à commettre des infractions. Par conséquent, jouer à des jeux de hasard et d'argent peut représenter un facteur de risque supplémentaire de criminalité, en particulier chez les joueurs à risque (identifiés selon des facteurs sociaux et psychologiques). C'est particulièrement le cas des joueurs qui jouent dans une perspective d'enrichissement. On peut alors supposer que le besoin de jouer ou de passer à l'action pousse ces individus à commettre des infractions dans le but de trouver l'argent investi dans le jeu.

Les joueurs pathologiques ont plus fréquemment évoqué la fraude comme motif de condamnation. Par ailleurs, nous avons observé une tendance croissante chez ces joueurs à se procurer de l'argent en misant des sommes toujours plus importantes. Dans une question ouverte, les joueurs incarcérés ont reconnu un lien entre leur peine d'emprisonnement et la pratique des JHA, ce qui démontre une corrélation directe entre ces deux phénomènes. Nous avons également constaté des différences notables entre joueurs pathologiques et joueurs non-pathologiques concernant la relation déclarée par les joueurs entre leur pratique des JHA et leur activité illégale, l'incarcération en cours et les peines de prison purgées au cours de leur vie. Une telle relation est nettement plus fréquente chez les joueurs pathologiques. Des différences semblables apparaissent s'agissant des joueurs ayant causé un dommage à un tiers suite à la pratique de JHA. Ces faits ont été rapportés dix fois plus souvent chez les joueurs pathologiques.

33 May-Chahal, C., Humphreys, L., Clifton, A., Francis, B., & Reith, G. (2017), "Gambling harm and crime careers", Art. cit.

34 Lelonek-Kuleta, B., Turowska, J., & Chuchra, M. (2019). *A report from the research project Problem and pathological gambling among prisoners - an in-depth qualitative study*, Lublin, Université catholique Jean-Paul II de Lublin [Université catholique Jean-Paul II de Lublin].

Malgré la suppression du critère « actes illégaux » du DSM-5 pour diagnostiquer un trouble lié aux JHA, la relation entre JHA et criminalité est a priori un fait incontestable qui devrait être pris en compte dans les actions de réinsertion sociale destinées aux auteurs d'infraction. En effet, la pratique des JHA est un phénomène très répandu dans cette population. Par ailleurs, un lien semblerait exister entre la pratique des JHA et la hausse de la criminalité, en particulier chez les individus présentant un trouble sévère. Certains pays ont déjà reconnu l'ampleur de ce problème en proposant une prise en charge adaptée des joueurs incarcérés^{35, 36, 37}. La reconnaissance d'une telle relation nous paraît, par ailleurs, importante dans le cadre de la défense des joueurs compulsifs dans les tribunaux, comme l'expliquent Lia Nower³⁸ et d'autres. La mise en place de telles actions semble donc indispensable et justifiée.

Enfin, la présente étude comporte des limites qu'il convient de prendre en considération. Premièrement, le recueil des données en auto-évaluation peut potentiellement biaiser les résultats en raison des actions conscientes ou inconscientes des participants. Deuxièmement, cette étude fut réalisée de façon rétrospective, ce qui peut également remettre en question la légitimité de la réalité partagée par les participants.

35 Waclawek, T. (17 février 2017). "In the fight against gambling". Prison Service.

36 Marchajski, P. (at). "We counteract the negative effects of gambling". Prison Service.

37 Hundrić, DD, Ricijaš, N. (19 novembre 2019). "The development and evaluation of the psychosocial treatment of problem gamblers in prisons - Results of the Pilot Implementation" [Colloque]. *7th International Conference on Pathological Gambling and Other Behavioral Addictions*, Varsovie. <<https://www.bib.irb.hr/1033430>>

38 Nower, L. (2021), "Defending Gambling-Related Crimes: Guidance for Attorneys", *The Defense*, vol. 6, n ° 2.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRE

- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV-TR) Fourth Edition Text Revision. American Psychiatric Association Publishing.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (DSM-5) Fifth Edition. American Psychiatric Association Publishing. doi: 10.1176/appi.books.9780890425596
- Perrone, S., Jansons, D., & Morrison, L. (2013). *Problem gambling and the criminal justice system*. Victorian Responsible Gambling Foundation.

ARTICLE DE REVUE

- Abbott, M.W., McKenna, B.G., & Giles, L.C. (2005). « Gambling and problem gambling among recently sentenced male prisoners in four New Zealand prisons ». *Journal of Gambling Studies*, 21 (4), 537-558. <<https://doi.org/10.1007/s10899-005-5562-6>>
- Adolphe, A., Khatib, L., van Golde, C., Gainsbury, S., & Blaszczynski, A. (2019). « Crime and Gambling Disorders: A systematic review ». *Journal of Gambling Studies*, 35 (2), 395-414. <<https://doi.org/10.1007/s10899-018-9794-7>>
- Algren, M.H., Ekholm, O., Davidsen, M., Larsen, C.V.L., & Juel, K. (2014). « Health behaviour and body mass index among problem gamblers: Results from a nationwide survey ». *Journal of Gambling Studies*, 31 (2), 547—556. <<https://doi.org/10.1007/s10899-013-9437-y>>
- Banks, J. & Waugh, D. (2019). « A taxonomy of gambling-related crime ». *International Gambling Studies*, 19 (2), 339-357. <<https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1554084>>
- Blaszczynski, A., McConaghy, N., & Frankova, A. (1989). « Crime, anti-social personality and pathological gambling ». *Journal of Gambling Behavior*, 5, 137- 152. <<https://doi.org/10.1007/BF01019760>>

- Crofts, P. (2003). « Problem gambling and property offences: An analysis of court files ». *International Gambling Studies*, 3, 183-197. <<https://doi.org/10.1080/1356347032000142289>>
- Folino, J.O., & Abait, P.E. (2009). « Pathological gambling and criminality ». *Current Opinion in Psychiatry*, 22 (5), 477-481. <<https://doi.org/10.1097/YCO.0b013e32832ed7ed>>
- Laursen, B., Plauborg, R., Ekholm, O., Larsen, C., & Juel, K. (2016). « Problem gambling associated with violent and criminal behaviour: A Danish population-based survey and register study ». *Journal of Gambling Studies*, 32 (1), 25-34. <<https://doi.org/10.1007/s10899-015-9536-z>>
- Lesieur, H.R., & Blume, S.B. (1987). « The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers ». *American Journal of Psychiatry*, 144 (9), 1184-1188. <<https://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>>
- Martin, G., Macdonald, S., & Ishiguro, S. (2013). « The role of psychosocial characteristics in criminal convictions among cocaine and gambling clients in treatment ». *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11 (2), 162-171. <<https://doi.org/10.1007/s11469-012-9406-1>>
- May-Chahal, C., Humphreys, L., Clifton, A., Francis, B., & Reith, G. (2017). « Gambling harm and crime careers ». *Journal of Gambling Studies*, 33 (1), 65—84. <<https://doi.org/10.1007/s10899-016-9612-z>>
- Preston, D.L., McAvoy, S., Saunders, C., Gillam, L., Saied, A., & Turner, N.E. (2012). « Problem gambling and mental health comorbidity in Canadian federal offenders ». *Criminal Justice and Behavior*, 39 (10), 1373-1388. <<https://doi.org/10.1177/0093854812448786>>
- Rash, C. J., & Petry, N. M. (2016). « Gambling disorder in the DSM-5: Opportunities to improve diagnosis and treatment especially in substance use and homeless populations ». *Current Addiction Reports*, 3 (3), 249-253. <<https://doi.org/10.1007/s40429-016-0112-0>>
- Riley, B., & Oakes, J. (2015). « Problem gambling among a group of male prisoners: Lifetime prevalence and association with incarceration ». <

- Australian & New Zealand Journal of Criminology*, 48 (1), 73-81. <<https://doi.org/10.1177/0004865814538037>>
- Rudd, C., & Thomas, S.D.M. (2016). « The prevalence, mental health and criminal characteristics of potential problem gamblers in a substance using treatment seeking population ». *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14 (5), 700-714. <<https://doi.org/10.1007/s11469-015-9604-8>>
- Stinchfield, R., McCreedy, J., Turner, N.E., Jimenez-Murcia, S., Petry, N.M., Grant, J., Welte, J., Chapman, H., & Winters, K.C., (2016). « Reliability, validity, and classification accuracy of the DSM-5 diagnostic criteria for gambling disorder and comparison to DSM-IV ». *Journal of Gambling Studies*, 32 (3), 905-922. <<https://doi.org/10.1007/s10899-015-9573-7>>
- Turner, N.E., McAvoy, S., Ferentzy, P., Matheson, F.I., Myers, C., Jindani, F., Littman-Sharp, N., & Malat, J. (2017). « Addressing the issue of problem gambling in the criminal justice system: A series of case studies ». *Journal of Gambling Issues*, 35, 1-27. <<https://doi.org/10.4309/jgi.v0i35.3973>>
- Turner, N.E., Preston, D.L., McAvoy, S., & Gillam, L. (2013). « Problem gambling inside and out: The assessment of community and institutional problem gambling in the Canadian correctional system ». *Journal of Gambling Studies*, 29 (3), 435-451. <<https://doi.org/10.1007/s10899-012-9321-1>>
- Turner, N.E., Preston, D.L., Saunders, C., McAvoy, S., & Jain, U. (2009). « The relationship of problem gambling to criminal behavior in a sample of Canadian male federal offenders ». *Journal of Gambling Studies*, 25, 153-169. <<https://doi.org/10.1007/s10899-009-9124-1>>
- Williams, R.J., Royston, J., & Hagen, B.F. (2005). « Gambling and problem gambling within forensic populations ». *Criminal Justice and Behavior*, 32 (6), 665-689. <<https://doi.org/10.1177/0093854805279947>>

ARTICLE DE JOURNAL OU MAGAZINE

- Nower, L. (2021). « Defending Gambling-Related Crimes: Guidance for Attorneys », *The Defense*, 6 (2).

PAGE INTERNET

Wacławek, T. (17 février 2017). “In the fight against gambling”. Prison Service. Consultée le 12 octobre 2021 sur le site : <<https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/okregowy-inspektorat-sluzby-wieziennej-w-krakowie-w-walce-z-hazardem>>

Marchajski, P. (n.a.). “We counteract the negative effects of gambling”. Prison Service. Consultée le 12 octobre 2021 sur le site : <<https://www.sw.gov.pl/aktualnosc/zaklad-karny-w-rębini-ptujdzialamy-negatywnym-effkom-hazardu>>

CONFÉRENCE

Hundrić, D.D., Ricijaš, N. (19 novembre 2019). “The development and evaluation of the psychosocial treatment of problem gamblers in prisons - Results of the Pilot Implementation” [Colloque]. *7th International Conference on Pathological Gambling and Other Behavioral Addictions*, Varsovie. <<http://reshumanae.org.pl/en/pathological-gambling-and-behavioral-addictions/>>

RAPPORT

Lelonek-Kuleta, B., Chwaszcz, J., Bartczuk, R., Niewiadomska, I., & Nowak, S. (2016). *Participation in Totalizator Sportowy games and the risk of addiction to gambling. Report from research* [Participation in games of Totalizator Sportowy and the threat of gambling disorder (rapport de recherche non publié)]. Lotto Million Dreams Foundation. Non publié.

Lelonek-Kuleta, B., Turowska, J., & Chuchra, M. (2019). *A report from the research project Problem and pathological gambling among prisoners — an in-depth qualitative study*. Université catholique Jean-Paul II de Lublin. <https://www.kbpn.gov.pl/portal?id=15&res_id=8845170>

JOUER GROS : LA DIMENSION EXISTENTIELLE DU JEU
DANS LA LITTÉRATURE ROMANTIQUE
POUCHKINE, MUSSET

Florence Schnebelen
Université de Haute-Alsace

Le jeu est un élément thématique récurrent dans le corpus romantique qui cristallise, souvent de façon symbolique, l'identité romantique et l'ambiguïté sur laquelle celle-ci repose, tendue entre idéalisme et nihilisme. Cette dualité définit deux postures du romantisme tel que nous l'avons hérité de l'histoire littéraire et culturelle. De façon schématique, le romantique nous apparaît soit comme un individu aux prises avec une aspiration violente aux sphères les plus élevées et engagé dans une quête à la portée métaphysique, soit comme un individu souffrant qui se distingue par un rejet de ce que le monde peut offrir, pour trouver refuge dans une introspection malheureuse qui dévore sa propre marginalité sociale. Thème privilégié permettant de dramatiser l'une ou l'autre de ces deux postures, le jeu n'est pas traité dans les œuvres du romantisme comme un simple motif, qui serait seulement un marqueur social ou un élément de décor qui coïnciderait avec une pause narrative ou dramatique. La scène de jeu ouvre un espace de significations plein, qui engage le romantisme en tant que celui-ci présente une façon d'être au monde.

Le jeu révèle donc chez les romantiques un esprit de sérieux, en ce sens qu'il témoigne d'un moment de tension qui indique plus qu'un épisode dans le parcours du (ou des) personnage(s) de joueurs. Ce n'est pas une parenthèse de légèreté et de cordialité sociale venant soutenir un ancrage réaliste, contre ce que le texte paraît parfois d'ailleurs revendiquer dans une piste trompeuse, mais il est bien plutôt un passage-clé, marqué par la solennité. Il semble alors être

le cœur du sujet, le nœud du drame, loin du simple divertissement. Il est ainsi moins une tentative ludique qui viendrait parer le récit et introduire un registre plus comique qu'il n'est le temps de la mise en crise et le lieu d'une épreuve métaphorique où s'accomplit le destin du personnage. Dans une thèse soutenue en 2009, Natalia Leclerc affirmait l'existence d'un paradigme spécifiquement romantique du joueur. Elle établissait un parallèle avec l'ordalie et le mythe de Faust pour montrer la « mutation vers le tragique » que connaît le traitement du jeu à la période romantique, où ce ne serait plus tant le risque qui se trouverait mis en avant (avec ses corollaires : hasard, incertitude, euphorie ou angoisse) que la fascination de l'échec¹.

Chez Musset et Pouchkine, le jeu tient régulièrement un rôle décisif qui illustre la dimension existentielle du jeu dans la littérature romantique. Le traitement de ces deux exemples permettra de voir que cette dimension existentielle du jeu ne se trouve pas seulement dans le genre narratif, mais qu'elle s'exprime aussi au théâtre — et pas seulement un « théâtre dans un fauteuil », pour reprendre l'expression par laquelle Musset désignait la composition de pièces qui n'étaient pas destinées à la scène mais faites pour être lues. Dans *La Nuit vénitienne* de Musset (1830) et *La Dame de pique* de Pouchkine (1834), le jeu, d'abord présenté comme anodin voire inintéressant, finit par être le moyen d'une révélation pour le(s) personnage(s). Plus encore, il propose une *double résolution*, à la fois esthétique et philosophique en ce sens que le jeu dénoue l'intrigue et précipite la fin de l'histoire (« la chute » dans la nouvelle fantastique de Pouchkine, comme la « catastrophe » théâtrale) : il est donc à la fois ce qui la résout et l'expression de la détermination du personnage (sa résolution), qui transforme le hasard en destinée.

La scène de jeu n'est par conséquent pas gratuite, mais motivée d'un point de vue narratif et dramatique, en ce qu'elle présente un enjeu du point de vue de l'économie de l'intrigue. Elle n'est pas seulement

1 Natalia Leclerc, *Le Jeu de hasard et la figure du joueur dans les littératures romantiques : étude diachronique du thème littéraire du jeu, de l'émergence et des spécificités du paradigme romantique du joueur*, thèse effectuée sous la direction de Jean-Louis Backès à Paris-Sorbonne Université, soutenue en 2009. Cette thèse n'a pas connu de publication : le tapuscrit reste cependant archivé à la bibliothèque de l'université.

l'occasion de traverser des salons (parisiens ou vénitiens) pour offrir une description colorée ; il ne s'agit pas d'un élément qui vise à faire vrai ou à représenter une foule ou un groupe social choisi. L'épisode du jeu est chargé de sens. Le jeu peut pourtant bien être un indicateur de la fête, ou, a contrario, un indicateur de l'ennui qu'il faut combattre et d'un vide qu'il faut combler. L'épigraphe de la nouvelle de Pouchkine intitulée *La Dame de Pique* est néanmoins trompeuse, lorsqu'elle paraît donner cette direction au seuil du récit :

Quand il pleuvait
 Ils se retrouvaient
 Souvent.
 Leur mise, Dieu leur pardonne, il la doublaient
 De cinquante à cent,
 Et gagnaient,
 Et l'inscrivaient à la craie.
 C'est ainsi, eh oui, qu'ils s'occupaient
 Quand il pleuvait².

Pouchkine est coutumier de l'épigraphe ; il aime citer des écrivains qu'il admire et ses amis (qui sont parfois les mêmes personnes). Celle-ci se distingue par ceci qu'elle n'est pas un emprunt, une citation qui viendrait inscrire un dialogisme dans le texte. Ce poème placé en épigraphe est inventé par lui. L'épigraphe ne vaut donc pas argument d'autorité, et ne vise apparemment qu'à introduire la nouvelle sous le signe du désœuvrement et de la légèreté — ce que suggèrent aussi l'aspect de ritournelle et la mention du temps pluvieux. Les premières lignes du récit semblent encore aller dans ce sens : « On avait joué aux cartes chez le chevalier-garde Naroumov. La longue nuit d'hiver avait passé sans qu'on s'en aperçut³ ». Le début de la nouvelle est significativement marqué par l'ellipse. Rien ne sera détaillé du contenu de cette nuit passée à jouer. Nous n'en aurons qu'un bilan, qui distingue gagnants et perdants, avant de les réconcilier tous dans une atmosphère de fête à laquelle on sait que les uns comme les autres participent de bon cœur : « On soupa vers cinq

2 Pouchkine, A. (1834). *La Dame de pique*, trad. Dimitri Sesemann, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de poche », 1999, p. 31.

3 *Ibid.*

heures du matin ; les gagnants mangeaient de bel appétit, les autres contemplaient d'un air absent leurs assiettes vides. Mais le champagne parut, la conversation s'anima, et chacun y prit sa part⁴ ». Or, dans cette assemblée animée, un personnage se distingue, qui sera précisément le personnage principal de la nouvelle : Hermann, un jeune officier du génie. Celui-ci se distingue triplement : en premier lieu parce qu'il est allemand (le récit investira cette origine étrangère d'une dimension explicative quant au comportement et au destin du personnage) ; en deuxième lieu parce qu'il est le seul à n'avoir jamais joué ; enfin parce qu'il est explicitement présenté sous le signe de la différence, par un portrait qui l'identifie au type romantique. On apprend de lui qu'« il était d'un naturel renfermé et ombrageux [...]. Il nourrissait des passions fortes et une imagination de feu⁵ » — on reconnaît là des éléments topiques. Cette triple altérité singularise Hermann, qui entretient avec le jeu un rapport ambivalent. Il est notoire parmi ses camarades que Hermann ne joue pas, mais chacun d'eux peut remarquer la fascination que le jeu exerce sur celui-ci. Ainsi, un des joueurs explique : « De sa vie il n'a touché une carte ni corné un paroli et pourtant il reste jusqu'à cinq heures du matin à nous regarder jouer⁶ ! » Cette apparente contradiction, le narrateur la reprend à son compte un peu plus loin dans le récit. Si Hermann, le raisonnable Allemand (car la narration accuse ce cliché national), est peu enclin aux excès de son âge et n'est pas joueur, il est néanmoins troublé par le jeu :

Sa fermeté d'âme le mettait à l'abri des égarements ordinaires de la jeunesse ; [...] il n'avait jamais touché une carte, ayant arrêté que son état (comme il avait coutume de dire) ne lui permettait pas de sacrifier le nécessaire à l'espoir d'acquérir le superflu. Il n'en passait pas moins ses nuits devant des tapis verts à suivre fébrilement les péripéties du jeu⁷.

Hermann est un joueur qui ne joue pas, « un joueur dans l'âme », comme le présente le narrateur, un joueur par procuration puisqu'il

4 *Ibid.*

5 *Ibid.*, p. 43.

6 *Ibid.*, p. 32.

7 *Ibid.*, p. 43.

joue *en rêve*, et c'est ce rêve, qui avec un coup de puce du hasard, « décid[e] de son sort » : « il rêva de cartes, de tapis verts, de liasses de billets et de monceaux d'or. Il misait coup sur coup, cornait résolument les cartes, gagnait sans discontinuer, attirait à lui les tas d'or et empochait les billets⁸ ».

Joueur sans l'être, Hermann est aussi romantique sans l'être. Son discours est un discours d'épargnant bourgeois : « Economie, modération, labeur, voilà mes vraies cartes, voilà ce qui triplera, septuplera mon capital et me procurera tranquillité et indépendance⁹ ». Il incarne par ses propos et ses pensées un romantisme raisonnable. L'expression est oxymorique si l'on considère que le romantisme se distingue précisément du philistinisme et du monde jugé basement matérialiste. Hermann ne se projette dans le jeu ni pour la sociabilité, ni pour la gloire, ni même pour le plaisir du jeu (au sens d'une émotion forte). Non, il joue pour gagner, et plus précisément pour amasser de l'argent, pour capitaliser. C'est le motif économique qui le fascine dans le jeu et pas son faste ou ses promesses de plaisirs faciles. Il ne garde de l'identité romantique que le tourment, sans la pureté du cœur, sans son aspiration idéaliste. Quand il apprend par le récit d'un de ses camarades, Tomski, que la comtesse sa grand-mère connaît une combinaison secrète pour gagner au jeu, il n'en dort plus et veut découvrir cette combinaison pour gagner. Il se rend chez la comtesse un soir, après avoir séduit sa pupille, Lizaveta Ivanovna, et lui extorque le secret qu'il est venu chercher en pointant un pistolet sur elle. La vieille dame meurt de la surprise et de la peur qu'elle a ressenties. L'appât du gain a ainsi fait de Hermann un manipulateur et un meurtrier. Il est devenu, d'après les dires du personnage féminin qu'il a leurré, « un monstre¹⁰ ». Le jeu est existentiel dans ce cas, dans la mesure où il change le personnage, transforme et déforme son identité au point où celui-ci n'est plus reconnu comme faisant partie de la norme sociale. À moins qu'il ne le révèle à lui-même et à sa nature démoniaque ; Hermann est en effet comparé avec le démon à plusieurs reprises. La narration insiste sur le fait que le personnage

8 *Ibid.*, p. 44.

9 *Ibid.*, p. 43.

10 *Ibid.*, p. 56.

ne ressent aucun remords suite à la mort de la vieille comtesse ; s'il éprouve du chagrin, c'est uniquement parce que la vieille aristocrate est morte sans lui révéler son secret : « une seule chose l'accablait : la perte irréparable du secret dont il espérait la fortune¹¹ ». Mais le récit n'en reste pas là, et Hermann va se voir donner une nouvelle identité, encore par le jeu, mais cette fois en jouant *vraiment*.

La comtesse morte vient le trouver une nuit (la nouvelle est un conte fantastique — le récit reste elliptique et on ne sait pas s'il s'agit d'un rêve ou d'une apparition fantomatique) et finit par lui révéler la combinaison secrète : le trois, le sept et l'as. Hermann se rend alors chez Tchekalinski, où se pressent tous les joueurs. Il mise et gagne, en jouant le trois. Il mise une nouvelle fois, et double ses gains cette fois en jouant le sept. Il mise encore, dans l'espoir de doubler à nouveau sa fortune, mais il joue une dame de pique, par distraction, au lieu de jouer l'as. Il perd tout. La dame de pique, qui semble le regarder d'un « air moqueur¹² », a les traits de la vieille comtesse. Hermann devient fou et la narration se clôt avec un bilan expéditif laissant apprendre au lecteur qu'il a été interné dans une institution : « Hermann est devenu fou. Il occupe la chambre n° 17 à l'hôpital Oboukhov, ne répond à aucune question et marmonne avec une extraordinaire volubilité : "Trois, sept, as, trois, sept, dame¹³ !" »

Le jeu bouleverse ainsi l'existence et l'identité d'Hermann en deux temps : en rêvant au jeu qui l'obsède, il devient assassin ; en jouant une partie fatidique, où il utilise le « secret qui lui en avait tant coûté d'acquérir¹⁴ » (entendons : le prix de la perturbation de sa vie et de sa morale), il devient fou. Il perd finalement la raison, en plus du reste, ce qui le laisse isolé, relégué dans l'espace clos de l'asile, qui apparaît comme la représentation finalement toute littérale de la marginalité liée au jeu dans l'espace social. Dans la progression du récit, l'évolution de Hermann est donc la suivante : Hermann, d'abord, *ne joue pas* mais regarde les autres jouer ; puis il *joue contre la vie*, en séduisant Lizaveta et en assassinant la comtesse, c'est-à-dire en

11 *Ibid.*

12 *Ibid.*, p. 65.

13 *Ibid.*

14 *Ibid.*, p. 62.

brouillant les cartes de la destinée individuelle ; il *joue ensuite contre tous* en se rendant chez Tchekalinski et en remportant ses premiers gains ; enfin il *joue contre lui-même* en abattant sur le tapis de jeu la dame de pique au lieu de l'as qui aurait assuré sa fortune.

Cette idée de jouer contre soi-même permet de faire le lien avec l'œuvre de Musset, où cette question traverse la pièce intitulée *La Nuit vénitienne*. Elle y est abordée sur le mode de la boutade, dans une scène qui insiste pourtant elle aussi sur le fait que le jeu n'est pas gratuit, mais qu'il est lourd d'enjeux à la fois dramatiques et existentiels. Derrière les propos mondains et la sociabilité superficielle qu'il présente, le jeu permet d'énoncer des vérités grinçantes. Il est un révélateur des psychologies individuelles comme des forces en présence et des dynamiques entre les personnages. Dans la scène II, le marquis propose au débotté une partie de cartes au secrétaire du prince d'Eysenach. Ce dernier accepte de bon cœur, en soulignant que « c'est un moyen de passer le temps fort agréablement¹⁵ ». Le marquis perd, se voit offrir la possibilité de prendre sa revanche, y consent, et perd à nouveau. À mesure que la scène progresse, les mondanités et les projets matrimoniaux de son excellence le prince d'Eysenach, qui forment le nœud de la tension dramatique, sont discutés à la table de jeu. Mais la conversation, les questions et les tentatives de persuasion sont graduellement remplacées par un rire de plus en plus sonore, signalant que la partie qui se joue est double, à la fois littérale et métaphorique : « Ah ! Ah ! Vous avez parfaitement raison, j'ai perdu. C'est délicieux¹⁶ ! » Le marquis s'amuse de perdre, et la scène est rythmée par son rire, qui finit par susciter celui du secrétaire. Quand il perd pour la troisième fois et que le secrétaire lui fait remarquer qu'il est bien malheureux au jeu, le marquis tourne cette infortune en dérision :

Oui, n'est-il pas vrai ? Cela est fort remarquable. Un de mes amis, homme d'un esprit enjoué, me disait plaisamment avant-hier, à la

15 Musset, A. de (1830). *La Nuit vénitienne*, Paris, Gallimard, coll. « folio théâtre », 2010, p. 55.

16 *Ibid.*, p. 57.

table de jeu d'un des principaux sénateurs de cette ville, que je n'aurais qu'un moyen de gagner, ce serait de parier contre moi¹⁷.

La réplique de l'ami est certes spirituelle, mais si elle est lancée « plaisamment », elle n'en demeure pas moins cruelle. D'autant que la bonhomie du marquis et le peu de cas qui prétend être fait de la situation semblent démentis par l'hyperbole « c'est fort remarquable », qui établit une singularité. La perte, comme le gain, sont alors extraordinaires, et l'on peut s'illustrer par les sommes d'argent dilapidées. Dans un cas comme dans l'autre, ce qui est mis à distance, c'est la banalité, exclue d'office comme un signe de médiocrité. Et on constate par ailleurs que ce bon mot qui amuse le marquis, la vérité qui fixe son identité dans l'échec est, lui aussi, proféré à l'occasion d'une partie. Le marquis surenchérit : ce serait, ajoute-t-il, « ce qu'on pourrait appeler un bonheur malheureux. Eh ! Eh¹⁸ ! » L'oxymore incarne ici parfaitement l'identité double et contrastée du romantique. Par le biais d'une anecdote piquante, le marquis révèle en fait l'impossibilité pour lui de gagner autrement qu'en perdant, et ce par le biais d'une dissociation de son être, ce que dit le projet de parier contre soi. Il doit être son propre ennemi — ne plus lutter contre le destin, ne plus miser sur la chance, mais, en dernier recours, miser sur soi-même pour gagner *contre* soi-même : gagner en perdant, ou plutôt, et de façon plus désabusée et cynique, se faire une victoire de l'échec.

Cependant on remarque que quoique ce qu'il dise soit profond et décisif à plus d'un titre, le marquis ne manifeste aucune gravité, mais au contraire un certain détachement. Il y a dans ce mépris de la victoire bien davantage que l'élégance du bon perdant. On peut y discerner en toile de fond les restes d'une attitude aristocratique dans le rapport à l'argent que Norbert Elias a finement analysée dans son ouvrage intitulé *La Société de cour*¹⁹. L'aristocrate doit dépenser,

17 *Ibid.*, p. 58.

18 *Ibid.*

19 Voir Elias, N. (1969). *La Société de cour*, trad. P. Kamnitzer et J. Etoré, Paris, Flammarion, coll. « Champs essais », 1985. Dans le chapitre II, intitulé « Le système des dépenses », Norbert Elias s'appuie sur une anecdote rapportée par Taine pour expliquer ce qu'il appelle « l'éthos de la consommation en fonction du statut social » : « Le duc [de Richelieu] remet à son fils une bourse pour que

il en va de son rang, c'est-à-dire de son devoir, d'être prodigue et de dépenser sans compter. Il doit à la fois montrer son argent, le faire circuler, et faire voir qu'il n'y est pas soumis, qu'il peut s'en défaire, par opposition au bourgeois qui compte ses sous. Les personnages de Musset et de Pouchkine restent très attachés à cet éthos aristocratique — et leurs auteurs aussi²⁰. Cet éthos n'est en effet pas qu'une fiction, qui concernerait uniquement le personnel narratif ou dramatique. Benjamin Constant en donne un témoignage éclairant dans son *Journal*, qui rapporte froidement les pertes faramineuses qu'il a pu faire dans sa jeunesse, notamment lors d'un séjour en Écosse :

Je vécus environ dix-huit mois à Edimbourg, m'amusant beaucoup, m'occupant assez et ne faisant dire que du bien du moi. Le malheur voulut qu'un petit Italien, qui me donnait des leçons de musique, me fit connaître une banque de pharaon que tenait son frère. Je jouai, je perdis, je fis des dettes à droite à gauche, et tout mon séjour fut gâté. [...] Je partis en promettant à mes créanciers de les payer, mais en les laissant fort mécontents et ayant donné contre moi des impressions très défavorables²¹.

La perte et les dettes sont expédiées dans des ellipses, et ne suscitent guère d'émotion. Ce lien à la société aristocratique et à ses valeurs se trouve explicité si l'on peut dire par le récit chez Pouchkine. Tomski évoque le souvenir de sa grand-mère et son habitude prise à jouer à la cour de Louis XV :

En ce temps-là, les dames pratiquaient le pharaon. Un jour, à la Cour, jouant contre le duc d'Orléans, elle perdit sur parole une

le jeune homme apprenne à dépenser l'argent en grand seigneur ; comme il rapporte la bourse pleine à son père, celui-ci s'en empare et la jette, sous les yeux de son fils, par la fenêtre. Cet exemple nous met en présence d'une socialisation dictée par une tradition sociale qui exige de l'individu qu'il règle ses dépenses en fonction de son rang » (p. 48).

- 20 Voir notamment le témoignage du comte d'Alton-Shée repris par Frank Lestringant dans la volumineuse biographie qu'il a établie de Musset : « Musset n'avait qu'une fierté : non pas celle de son talent, dont il faisait peu de cas dans la conversation, mais celle de son nom, de son blason, de ses ancêtres ». Lestringant, F. (1999). *Alfred de Musset*, Paris, Flammarion, p. 32.
- 21 Constant, B. (1907, publication posthume). *Le Cahier rouge*, Paris, Gallimard, coll. « folio classique », 2005, p. 132.

somme énorme. Rentrée à la maison, grand-mère, tout en décollant ses mouches et en dégrafant ses paniers, annonça la chose à grand-père et lui intima l'ordre de payer²².

On note la nonchalance avec laquelle se fait l'aveu de la perte, ainsi traité dans une scène familière, avec un jeu quasi comique sur le dépouillement. Au dépouillement métaphorique de la perte d'argent soudaine se superpose un dépouillement tout littéral : l'effeuillage de la comtesse. Or dans la nouvelle, le personnage de Hermann se signale par sa différence à ce sujet. Celui-ci ne fait en effet pas partie de cette société de cour qu'il fréquente et observe dont il s'exclut par sa parcimonie. Quand il veut presser la comtesse de lui révéler son secret, alors qu'il cherche encore à la persuader, il le précise : « À qui jette l'argent par les fenêtres vos trois cartes ne seront d'aucun secours. [...] Je ne suis pas un prodigue, je connais le prix de l'argent. Avec moi, mes trois cartes ne seront pas perdues. Alors²³ ? »

Le jeu est en effet pour lui une affaire toute sérieuse, puisqu'il y projette le bonheur de son existence et le rêve de sécurité qui lui est attaché. Le jeu est une affaire qui engage sa vie tout entière :

— Vous pouvez, poursuivit Hermann, faire le bonheur de ma vie sans qu'il vous en coûte rien ; je sais que vous avez le pouvoir de deviner trois cartes gagnantes d'affilée...

Hermann s'interrompit. La comtesse paraissait avoir compris ce que l'on exigeait d'elle et semblait chercher les mots pour répondre.

— C'est une plaisanterie, déclara-t-elle enfin. Une plaisanterie, je vous le jure !

— Il n'y a pas là matière à plaisanter, répliqua Hermann avec irritation²⁴.

Hermann vit donc le jeu avec gravité. Il disqualifie le terme de « plaisanterie », et refuse ensuite ce qu'il appelle les « enfantillages » : « Trêve d'enfantillages²⁵ », s'agace-t-il après avoir tiré un pistolet de sa poche.

22 Pouchkine, A. (1834). *La Dame de pique*, *op. cit.*, p. 33.

23 *Ibid.*, p. 52.

24 *Ibid.*, p. 51.

25 *Ibid.*, p. 53.

Dans cette façon solennelle de jouer sa vie, on observe un mouvement de réduction progressive. La dimension chorale du jeu — on joue à une table de jeu, on a des partenaires ou des concurrents — se réduit à un duel, à un-contre-un : Hermann et la comtesse, comme le marquis et le secrétaire de *La Nuit vénitienne*, ou la baronne et l'abbé dans *Il ne faut jurer de rien* du même Musset. Ce duel, d'abord réel (Hermann défie la comtesse de son pistolet) devient symbolique : il divise le joueur lui-même qui devient le seul point de focalisation. Le marquis mise contre lui-même ; Hermann, attablé chez Tchekalinski, joue contre lui-même. On peut y lire un coup de projecteur porté sur l'individualité déchirée, qui montre, dans la boutade du marquis ou la réclamation de Hermann, un recentrement sur une subjectivité contrariée, marginale et repliée sur soi, ou pressée de se définir. Et le jeu, alors, au terme de cette réduction progressive du nombre des participants et des dynamiques qu'il engage, revêt une dimension absolue (au sens où l'on parle d'un verbe en emploi absolu). On ne joue plus à quelque chose ou *pour* quelque chose. On *joue* — et même : on *se* joue. On mise sa propre existence, son avenir et son âme. Musset, dans *Le Chandelier*, nous montre ainsi une femme adultère, Jacqueline, qui s'offre au destin en risquant tout par amour :

Elle se penche à sa fenêtre, elle voit un jeune homme au bas ; qui est-ce ? Elle ne le connaît point, elle n'a jamais rencontré son visage ; est-il bon ou méchant, discret ou perfide, sensible ou insouciant ? Elle n'en sait rien ; elle a besoin de lui, elle l'appelle, elle lui fait signe, elle ajoute une fleur à sa parure, elle parle ; elle a mis sur une carte le bonheur de sa vie, et elle le joue à rouge ou noir²⁶.

Le personnage romantique mise son bonheur et sa vie sur une carte, sur un moment. Il s'agit d'un pari plutôt que d'une stratégie. Il n'y a même plus à proprement parler de jeu, au sens où il y aurait une partie qui se déroulerait, à coups de cartes et de capot. Le drame existentiel se réduit à un instant, à un geste, à une mise ; mais cette mise est un va-tout. Le personnage fait tapis et c'est son existence qu'il met en jeu — quitte à perdre, acceptant l'échec, précipitant

26 Musset, A. de (1835). *Le Chandelier*, Paris, Gallimard, coll. « folio théâtre », 2010, p. 149 (acte III scène ii, monologue de Fortunio).

son destin. Entre la liberté (liberté d'avoir, liberté d'aimer, oisiveté aristocratique) et le déterminisme (fatalité tragique amoureuse, déterminisme social), la personnalité romantique qui se vit sur le mode majeur de l'hyperbole et de la surenchère, fait du hasard un destin et du jeu le moteur de son drame.

BIBLIOGRAPHIE

SOURCES PRIMAIRES :

- Constant, B. (1907, publication posthume). *Le Cahier rouge*, Paris, Gallimard, coll. « folio classique », 2005.
- Musset, A. de (1830). *La Nuit vénitienne*, Paris, Gallimard, coll. « folio théâtre », 2010.
- , *Le Chandelier*, Paris, Gallimard, coll. « folio théâtre », 2010.
- Pouchkine, A. (1834). *La Dame de pique*, trad. Dimitri Sesemann, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de poche », 1999.

SOURCES SECONDAIRES :

- Elias, N. (1969). *La Société de cour*, trad. P. Kamnitzer et J. Etoré, Paris, Flammarion, coll. « Champs essais », 1985.
- Leclerc, N. (2009). *Le Jeu de hasard et la figure du joueur dans les littératures romantiques : étude diachronique du thème littéraire du jeu, de l'émergence et des spécificités du paradigme romantique du joueur*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Louis Backès, Paris-Sorbonne Université. <<http://www.theses.fr/2009PA040225>>.
- Lestringant, F. (1999). *Alfred de Musset*, Paris, Flammarion.

LE JE COMME UN ESPACE DE JEU

Abmad Shakeri

Maître de conférences, IHCS,
Téhéran

Djalâl Âl Ahmad ¹ (1923-1969) est un auteur de nouvelles, un romancier, un journaliste, un critique social, un traducteur et enfin un intellectuel iranien. Il est un représentant d'une génération d'intellectuels iraniens qui, dans la première partie de leur vie, défendaient la modernisation universelle et même ils la considéraient comme une solution pour résoudre les problèmes du pays ; mais plus tard ils l'ont rejetée et ont cherché à trouver des solutions autochtones et authentiques. Djalâl Âl Ahmad, dans ses premiers écrits, surtout dans les récits, attaque l'ignorance due au fait d'avoir suivi aveuglément les valeurs orientales ; mais dans ses dernières œuvres, il apparaît comme un critique social dont l'objectif principal est l'explication d'un discours fortement critique sociale. Bien que ses préoccupations politiques l'empêchent d'être un spécialiste et un penseur éprouvé, on peut le considérer comme le critique social le plus puissant dans les deux dernières décennies en Iran. Dans de nombreux cas de ses écrits, il s'agit d'un homme oriental qui erre au milieu de ses contradictions et ses conflits intérieurs. Sa créativité artistique et personnelle, au-delà de sa mission sociale, représente les ruptures et les retours qu'il ressent entre la tradition religieuse et l'intellectuel moderne. Dans ce contexte, Djalâl Âl Ahmad est

1 Pour le système de translittération des mots et des noms des écrivains, noms propre, noms de lieu etc. persans et arabes ainsi que des noms anciens, nous nous sommes référés au *Dictionnaire Persan-Français* de Gilbert Lazard, Téhéran, Beladi, 2000.

un écrivain typique de cette période de l'entre-deux de différents points de vue. Tout d'abord, sa vie littéraire, ses interactions internationales, suite à ses traductions d'auteurs occidentaux et plus spécialement d'écrivains comme Gide, Sartre et Camus et à ses lectures des orientalistes comme Edward Saïd, ont fait de lui tout d'abord un écrivain engagé vers une mutation sociétale radicale puis, avec la maturité, il retrouve une partie de ses racines. Dans la situation de son époque, Âl Ahmad avait une écriture satirique vis-à-vis des événements politiques, sociaux et culturels. À part ses récits de voyage et ses différentes traductions, il a publié plusieurs livres, essais scientifiques et critiques comme *Du Service et de la trahison des intellectuels*² et *L'Occidentalité*³ qui sont plus connues que les autres. D'autre part, les critiques de Djalâl Âl Ahmad ne partagent pas les mêmes idées. Certains sont d'accord avec ses pensées et certains d'autres sont contre. Dans ses correspondances avec ses amis, il a déclaré son intérêt pour l'écriture de Gide et la technique de narration utilisée dans ses œuvres. Il a traduit les livres de Jean-Paul Sartre, Albert Camus, André Gide et Fiodor Dostoïevski grâce à ses amis. La traduction du *Joueur* de Dostoïevski, en 1948, et de deux livres d'Albert Camus : *L'étranger* et *Le malentendu*, traduits respectivement en 1950 et 1951, sont le résultat de sa période de silence qui pourrait être une réaction intellectuelle contre le marxisme. Ces traductions, malgré leurs imperfections, jouent un rôle essentiel dans la connaissance que les lecteurs iraniens ont de la littérature occidentale. À la même époque, Djalâl Âl Ahmad s'est marié avec Simine Dânechvar, écrivaine et professeure de littérature de l'université de Téhéran. Le mariage avec une femme de Lettres l'a remis de nouveau en conflit avec ses traditions familiales, ce qui a alors bouleversé son père. De plus, ils n'ont jamais eu d'enfant, ce qui a eu un impact profond sur Djalâl Âl Ahmad. Au début de son livre *Une pierre sur une tombe*⁴, une autobiographie brillante dans la littérature persane, publié 22 ans après sa mort, il dévoile son problème de stérilité, amère réalité dont il parle sans se censurer. La trace de cette stérilité est apparue

2 *Dar Khedmat va Khiânat Roshanfêkrân.*

3 *Gharbzadegui.*

4 *Sangui bar gouri.*

dans certaines de ses œuvres comme *L'enfant d'autrui*⁵ et *Le verni à ongles roses*⁶.

Dans ce contexte, cette étude est fondée sur les représentations de « Je » dans son ouvrage autobiographique, *Une pierre sur une tombe*. Ce livre jouit d'une place hors pair dans la littérature persane et la tradition d'autobiographie en Iran. Ce livre est le premier texte traitant la maladie d'un écrivain iranien de sa propre bouche et dévoile la notion de la masculinité dans la culture iranienne d'une manière sans précédente. Pourtant, la critique a décrit ce livre comme la scène où Djalâl Âl Ahmad va et vient entre la tradition et la modernité et qu'il se soumet en fin, d'ailleurs comme le monde où il est vécu, à la modernité. Bien que cette prétention soit à partager, la démonstration qu'il présente ne comporte pas une question essentielle : Comment le thème principal de la stérilité, en tant qu'un fait physique et subjectif peut être lu comme un espace du jeu pour le refus de la tradition, en tant qu'un fait abstrait et intra subjectif ?

RÉFLEXION AUTOBIOGRAPHIQUE :

LE « JE » COMME UN ESPACE DE JEU

La plupart des livres de Djalâl Âl Ahmad sont une sorte d'autobiographie qui se livrent à révéler les choses les plus secrètes de sa vie. Il ose aller jusqu'au bout de lui-même, dire sans plus craindre de peiner le lecteur. En lisant *Une pierre sur une tombe* d'Âl Ahmad, on est un peu choqué d'y trouver certains passages qui ne vont pas avec l'esprit de l'ouvrage. La forme de ce livre ressemblant plutôt à un carnet de notes qu'Âl Ahmad ait choisi d'écrire son histoire à la première personne. Le récit tourne autour d'un narrateur qui est relevé par lui et son identité. En disant l'histoire, il parle de la raison de sa stérilité :

Nous n'avons pas d'enfants. Moi et Simine. Très bien. C'est une vérité. Mais cela s'arrête-t-il là ? En somme, c'est ce qui vous dérange. Il y a un temps pour quelque chose. C'est très bien. Mais le débat

5 *Batcheh mardom*.

6 *Lâk-e sourati*.

porte sur ce qu'il devrait être. Allez voir quels parchemins en ont été faits en philosophie. De la vérité et de la réalité⁷.

Chaque personnage d'*Une pierre sur une tombe* est la représentation, dynamique et autonome, d'un des moments essentiels de la création romanesque. Quant aux autres nouvelles d'Âl Ahmad, le personnage principal du livre *le directeur d'école* n'est que l'incarnation d'Âl Ahmad lui-même. De même la majorité des personnages constituant ses récits, tels qu'*Échange de visites* représentent ses diverses caractéristiques à des moments différents de sa vie. D'autre part, nous voyons l'image de la famille d'Âl Ahmad et l'autorité parentale de son père dans les épisodes de ses livres aussi. Il faut préciser qu'Âl Ahmad recourt également aux différentes formes de l'autobiographie : récit de voyages, souvenirs d'enfance. Certes, les contradictions dans ses œuvres sont manifestes, parce qu'il y a la reproduction non pas d'une, mais de plusieurs images du moi, et surtout parce que ses autobiographies sont davantage tournées vers le futur que vers le passé : la rédaction d'une œuvre modifie, psychologiquement parlant, la personnalité de son auteur.

Le récit d'*Une pierre sur une tombe* s'ouvre sur ces deux phrases courtes et explicites : « Nous, n'avons pas d'enfants. Moi et Simine⁸ ». Mais avant cela, et en épigraphe, il y a une citation qui comprend la métaphore fondamentale du texte : « Chaque être humain est une pierre sur la tombe de son père⁹ ». La source de cette phrase, c'est un personnage qui est probablement inventé par Âl Ahmad pour créer un effet narratif. L'obsession principale du narrateur c'est « le buisson stérile de [son] corps » et cette réalité dure qu'il n'a pas d'enfant masculin qui soit la pierre sur sa tombe ; à savoir sa mort potentielle : « et la réalité c'est que personne ne me précède. Une route qui donne sur un abîme et ensuite la rupture. Le vrai sans successeur¹⁰ ».

7 Djalâl Âl Ahmad, *Une pierre sur une tombe*, Téhéran, Djâmédarân, 2005, p.3. [Les phrases de ce livre ont été traduites par l'auteur de l'article].

8 *Ibid.*, p. 11.

9 *Ibid.*, p. 10.

10 *Ibid.*, p. 93.

Malgré la position privilégiée d'*Une pierre sur une tombe*, peu d'étude académique était consacrée exclusivement à cet ouvrage¹¹. Ce récit raconte les expériences souvent douloureuses que le narrateur et son épouse se sont offerts dans l'espoir d'avoir un enfant. Djalâl Âl Ahmad et parfois Simine Dânechvar ont consulté de nombreux médecins en Iran ou en Occident, ils ont essayé leurs différentes prescriptions, ils ont essayé d'adopter un enfant ; ils ont testé les médicaments traditionnels, ils sont allés à la Mecque et en fin Âl Ahmad a essayé de se faire un enfant avec une autre femme lors de son voyage en Occident. Lors que Dânechvar se rend compte de sa dernière tentation, il se sent en fin désarmé. Il raconte tout à sa femme et décide à prendre congé et réfléchir pour analyser et comprendre ce qui s'est passé. C'est dans ce procès que Djalâl Âl Ahmad se rend compte qu'il s'agit seulement du prolongement de son égoïsme : « ce buisson qui ne porte de fruit ni de fleur et n'a qu'une racine sous le sol. [...] ce toi veut se transformer dans le corps de son ou ses enfants en *vous* [...] ¹²».

Cet événement a mené Djalâl Âl Ahmad à questionner son rapport avec sa racine : « dis-moi qu'est-ce qu'il y a eu ta personne qu'il n'y avait pas en personne de ton père ou qu'est-ce qu'il y avait dans sa personne qui n'existe pas dans ta personne¹³ ? » Et en fin du compte, il conclut que : « Oui. Apparemment il n'y a de solution que de me référer à mon père¹⁴ ». Dans une grande partie de ce livre, Âl Ahmad s'adresse à la pierre de son père, l'homme religieux qui est le symbole de la tradition. Le père est enterré dans le tombeau familial et à côté de sa deuxième épouse et la sœur d'Âl Ahmad. Dans cette même courte rencontre du cimetière, Âl Ahmad se plaint de son père au sujet de sa deuxième épouse et de sa propre mère, de même que de sa sœur. Avant de quitter le tombeau de son père, Âl Ahmad lui dit : « et sache-le, je ne suis pas la pierre de ta tombe... Tu te souviens

11 L'une des études académiques se consacrant est celle à la lecture de cet ouvrage, c'est celle de Hourâ Yâvari, intitulée *Les autobiographies d'Âl Ahmad et leur alliance avec la théorie d'Occidentalité*.

12 *Ibid.*, p. 80.

13 *Ibid.*, p. 81.

14 *Ibid.*, p. 81.

d'avoir dit que qui sème le vent récolte la tempête¹⁵? » Donc, d'une manière symbolique il nie « la tradition sous le sol¹⁶». Les dernières pages sont consacrées à cette conversation entre fils et son père, entre « je » comme un espace de jeu pour le narrateur, omniprésence du récit.

Hourâ Yâvari voit dans les récits autobiographiques d'Âl Ahmad que c'est une expérience qui pose le problème de soi-même comme un autre dans ses récits autobiographiques comme *Un puits et deux trous* et surtout *Une pierre sur une tombe*, « la scène où se révèle et s'affirme une perception nouvelle et inexpérimentée de soi et de l'homme dans notre culture » et, par conséquent, « l'un de premiers exemples d'autobiographie en Iran¹⁷». D'autre part, ce qui caractérise *Une pierre sur une tombe*, ce sont sa forme et son contenu complètement personnels, introspectifs et audacieux que le narrateur a adoptés¹⁸. C'est avec l'audace et l'autorité d'un auteur professionnel qu'il s'initie dans ce nouveau domaine et confie à son public, ce qui est à dissimuler. Partageant l'idée que l'autobiographie est une recherche intérieure, *Une pierre sur une tombe* est une sorte d'auto psychanalyse dans laquelle, il a donné hardiment à certaines de ses mémoires les plus douloureuses, la possibilité de se manifester¹⁹. Cependant, en se concentrant sur l'aspect sociologique du texte, le point de vue a

15 *Ibid.*, p. 81.

16 *Ibid.*, p. 93.

17 Hourâ Yâvari, *Tâ'amoli dar gharbzadegui va peyvand é ân bâ zendegi nâmehâyé Djalâl Âl Ahmad* [Analyse de l'Occidentalité et son lien avec la vie de Djalâl Âl Ahmad], Goftégou, N°30, Hiver 2000, p. 34.

18 Il faut ajouter que l'expression audacieuse, n'apporte pas toujours de privilégiés à une œuvre. L'audace non conformiste du narrateur d'*une pierre sur une tombe*, se met au service d'un but principal qui est celui du genre aussi : se connaître, ou pour reprendre l'expression du « moi » romanesque d'Âl Ahmad, admettre ce « soi qui s'attache fortement à lui ».

19 Selon Yâvari, le rencontre de la société iranienne avec l'Occident et la modernité à l'époque Ghâdjâr, n'a pas abouti à la naissance de l'autobiographie dans sa perception moderne en Iran ; peut-être pour cette raison, entre autres, que suite à cette rencontre en Iran, « la subjectivité fondée sur les critères traditionnels ne céda pas la place à la conscience historique, développée à travers un enchaînement ininterrompu des évolutions culturelles, religieuses, économiques et politiques et entrées dans nouvelle étape de l'histoire ». C'est pourquoi en Iran et

certaines dimensions de temporalité et l'identité de la narration qui raconte les interactions du narrateur avec son entourage se réfléchit sur l'effet de ses interactions sur son identité.

À l'intérieur de ce livre, la place de moi se penche sur la problématique de la connaissance de l'Autre. Autrement dit, à l'intérieur du texte à la première personne où le « Je » et l'« Autre » coexistent se récrétant d'une manière réciproque. Pour comprendre cette situation de mélange du rôle de Je et l'Autre, nous pouvons voir dans les débats soulevés par certaines parties de cet ouvrage, lors de sa parution, le fait que ce genre n'était pas approprié en Iran et que la plupart des Iraniens ne connaissaient pas les manières de lire des ouvrages écrits dans ce genre. À ce propos, une remarque sur les différents types du *moi* dans la narration autobiographique d'Âl Ahmad, peut apporter des éclairages. Ainsi, le relais de la narration comporte trois termes articulés l'un sur l'autre : auteur, narrateur, personnage. Le pronom personnel « Je » constitue donc une fourchette dont la principale fonction est de créer des collusions spectaculaires entre les trois niveaux narratifs dans un texte autobiographique : « Je » masqué de l'auteur peut renvoyer simultanément au je (le moi réel), « Je » principal du narrateur (le moi narrateur et narré) et le « Je » intermittent idéologique. La distinction relative de ces « moi », surtout le moi réel des autres, peut être révélateur dans l'analyse des récits autobiographiques.

Pour revenir sur les formes que prend le Je dans *Une pierre sur une tombe*, il faut signaler que le moi réel, c'est le personnage d'Âl Ahmad. La vie de ce moi réel qui a une histoire derrière son récit, est beaucoup plus hétérogène et diverse que celle racontée dans *Une pierre sur une tombe*. Ce « moi », bien qu'il soit un jour vécu sur la terre et dont l'existence peut être prouvée par les documents historiques, est inconnu et inconnaissable au public et c'est impossible d'avoir accès à lui dans le texte autobiographique. Ce « moi » est évoqué par le nom de Djalâl Âl Ahmad qui est accessible pour les lecteurs et qui raconte l'autobiographie et qu'on appelle le moi narrateur. Ce « moi » est, en effet, le masque du moi réel, qui veut ou est obligé de raconter un récit sur soi.

depuis une dizaine années, les textes qu'on pourrait qualifier d'autobiographies, donc du récit du je, dans une définition exacte sont nombreux.

Dans *Une pierre sur une tombe*, l'auteur a changé les règles de la narration ou autrement dit, grâce à la crise narrative, il a profité de ce « je » comme un espace de jeu pour créer un Je dévoilé. D'une part, Âl Ahmad satisfait le besoin de la subjectivité moderne, à savoir le besoin de prendre conscience de soi et celui d'être individu, en s'écartant de soi tout en écrivant sur soi, et en jetant de la lumière sur les coins les plus obscurs de son monde intérieur ; et d'autre part, il narre, après longs vacillements entre les questions soulevées au sein de la modernité, le récit de la culture traditionnelle fondée sur le refus de l'individualité, en contact de la modernité et la conscience historique qui est le double de la modernité.

Se soumettre à la modernité, trouve son origine dans l'écriture de l'autobiographie même. Le genre qui est l'une des manifestations et des fruits de la modernité et qui est construit sur une perception moderne de l'individualité, de même que le besoin de l'individu pour observer soi-même et son rapport avec le monde qui l'entoure. Mais dans *Une pierre sur une tombe*, Âl Ahmad traite avec un doute la tradition qu'il avait tellement admirée ailleurs et surtout dans *L'Occidentalité* et *Du service et de la trahison des intellectuels*. De la sorte que Yâvari argumente, à juste titre que :

Le moi d'*Une pierre sur une tombe*, est de l'intérieur divisé en deux. Bien à l'encontre de ce qu'on voit dans *L'Occidentalité* et le côté politique de son personnage, il ne s'intéresse pas à la question de Dieu ; ne se croit pas pécheur, ne demande pas de pardon en se lamentant auprès de Dieu ; personne n'est son guide ; il ne pense ni au paradis, ni à l'enfer, ni à l'antagonisme existant entre ses croyances et ses comportements, et les critères religieux ; et ne ressemble à personne d'autre que celui qu'Âl Ahmad reconnaît dans *L'Occidentalité* et s'enfuit de lui²⁰ .

Cette dualité intérieure et même parfois extérieure dans le rapport du sujet le plus manifeste du livre, la stérilité d'Âl Ahmad avec le refus de la tradition chez lui, Âl Ahmad en tant qu'un homme moderne, ne pouvait pas oublier les avantages de la vie traditionnelle dans une société orientale comme l'Iran. C'est à cause de cette dualité qu'il s'échappe de la société pour se réfugier dans l'autobiographie, donc

20 *Ibid.*, p.53. [Traduction par l'auteur de l'article].

pour changer de champ de bataille entre l'homme oriental, situé à son intérieur et Âl Ahmad qui se révèle, en contraste avec celui-ci, occidental : entre la tradition et la modernité. Le refus de la tradition comme un geste intellectuel et un symbole de son échec intérieur devant la modernité, en rapport direct avec sa stérilité.

Certains aspects de la tradition qui sont explicitement liés à la stérilité d'Âl Ahmad en tant que symbole de l'homme oriental, agissent de ce fait en l'entraînant vers une vision nihiliste à l'égard de la tradition. On peut considérer aussi cet homme oriental comme symbole de l'incarnation de la masculinité dominante iranienne de son époque ; fondée sur une certaine lecture de la religion, qui en plus de subordonner la plupart des femmes, viole le droit de certains hommes, ce qui est le cas pour le narrateur d'*Une pierre sur une tombe*. La pierre en tant qu'un symbole de la fin de l'autorité parentale et la tombe en tant qu'une tradition masculine ou l'interprétation masculine de la tradition orientale, sont des signes pour une lecture de sa pensée contre l'autorité et la tradition masculine.

Dans la même perspective, dans une société où la stérilité de l'homme est liée avec son identité, position patriarcale qui met en avant le fait d'avoir des enfants et surtout des enfants masculins, les hommes stériles sont forcés de résoudre ce problème et de s'élever dans l'échelon social, sous peine qu'une grande partie de leur identité sociale soit fortement endommagée. Dans l'exemple d'*Une pierre sur une tombe*, nous constatons comment l'anomalie corporelle²¹ croise la sexualité et nous sommes témoins des résultats d'un tel croisement dans l'identité sociale des individus, ce qui est le sujet d'une étude sur la crise de l'identité. Une crise identitaire comme la stérilité, par rapport aux autres anomalies plus visibles qui peut ne pas attirer dans un premier temps l'attention d'autres acteurs sociaux ; cette

21 Chaque culture en se référant aux définitions qu'elle offre des normes et des anomalies concernant chacune des caractéristiques, à chaque moment de l'histoire, stigmatise les corps différents des normes en mesurant la déviation. Alors se forme une hiérarchie construite des corps différents qui détermine la position sociale des gens qui les possèdent. Donc, le corps trouve une valeur symbolique et apparaît comme une monnaie avec laquelle on peut prendre ou non, quelque chose comme l'attention et le respect de son interlocuteur. Alors les gens dont le corps souffre d'anomalie risquent toujours de ne pas être admis par la société orientale.

anomalie, tout en étant invisible, peut causer la stigmatisation de l'individu dans les relations sociales et menacer son identité sociale.

Revenons sur la question qui se pose dans la lecture du texte d'Âl Ahmad : le rapport entre la stérilité et la tradition. Autrement dit, comment combler la lacune qui existe entre le sujet explicite et simple de la stérilité d'Âl Ahmad et le thème, plus compliqué du refus de la tradition à la fin du récit ? Pour cela, il faut montrer, dans *Une pierre sur une tombe*, quels aspects de la tradition en rapport avec sa stérilité le mènent en fin du compte à une telle haine envers la tradition et lui fait dire qu'il veut être « tout seul, le seul point final de la tradition²²».

Le thème de stérilité semble inséparable de la thématique de l'« Autre » et de l'identification masculine. Cette masculinité hégémonique, que le corps non normatif du narrateur lui rend inaccessible, pour le narrateur a discrédité son corps du point de vue social. N'ayant pas d'enfant, ils se trouvent toujours, la cible des reproches, des jugements et de la pitié des autres. Ainsi Djalâl Âl Ahmad se plaint de cette situation :

Il s'agit [d'une situation] où on interprète chacun de tes comportements en le référant à ce manque d'enfant. Tandis que tu as envie d'être un homme normal. Avec un comportement normal. Comme tout le monde. [...] Alors si tu traites bien les enfants des autres [...] on-dit qu'il en a enviés. [...] et si ne te les traites pas bien [...] on dit que tu en es jaloux. Et si tu restes indifférent à leur égard [...] on dit que c'est à cause de la misère. Et que c'est la brutalité de ne pas avoir d'enfant²³.

Cela montre à quel point la situation avec laquelle Djalâl Âl Ahmad et Simine Dânechvar sont aux prises avec la société est stigmatisante²⁴. Étant donné qu'Âl Ahmad est connu comme le responsable pour résoudre ce problème, il souffre, du point de vue

22 *Ibid.*, p. 93.

23 *Ibid.*, p. 12. [Traduction par l'auteur de la thèse].

24 L'expression de stigma évoque l'étiquette inconvenant ou d'un qui fait passer les membres d'une catégorie ou un groupe social, par exemple selon leur race ou leur ethnie, « déviant » de la norme. Dans une société qui stigmatise les couples qui n'ont pas d'enfant, et qui les appelle par exemple une lampe sans lumière

social, d'une situation plus compliquée ; parce que selon le système de sa société, sa stérilité est en rapport avec son identité sexuelle²⁵. Dans ce contexte, dès les premières pages du livre, nous voyons qu'Âl Ahmad est conscient des caractéristiques de la masculinité hégémonique dans sa société, de même que de sa propre masculinité non hégémonique, à cause de son corps non normatif. Le contraste qu'il établit au début du texte entre la vérité et la réalité, bien qu'il évoque le fait que lui et son épouse n'ont pas d'enfant, se prolonge tout au long de l'ouvrage : « Quelque chose existe, une fois. C'est comme ça. Bien ce qui doit. Mais nous intéressons à ce que doit exister. Allez-y, étudiez un peu les thèses écrites sur ce sujet sur la vérité et la réalité²⁶ ». Comme nous allons voir, le combat permanent et inutile d'Âl Ahmad avec la réalité de son corps et son impuissance à accéder à la vérité corporelle, jouent des rôles primordiaux dans la solution qu'il trouve en fin en refusant la tradition paternelle. Quelques lignes plus tard et en présentant « une justification scientifique » pour sa stérilité, Âl Ahmad dévoile l'intérêt qu'il porte pour les images de la masculinité hégémonique et son impuissance d'y accéder.

Si vous voulez savoir la justification scientifique de ce problème, il ne reste plus de place pour un questionnement. C'est facile. Le nombre des spermatozoïdes est insuffisant pour qu'ils puissent féconder même une grenouille : deux ou trois spermatozoïdes seulement dans un petit espace microscopique, alors qu'il devrait y en avoir au moins quatre-vingt mille dans chaque champ. Un champ ? Oui. C'est la réalité. Un petit espace comme le bout d'une aiguille. Plus petit même. Beaucoup plus petite et on l'appelle un champ ! Et ce champ est un mur, juste devant ta tête²⁷.

selon Âl Ahmad ou la porte fermée d'une maison, ils sont l'exemple de cette stigmatisation.

- 25 Au Moyen-Orient, la société s'attend normalement des hommes mariés d'avoir des enfants ; c'est pourquoi la stérilité de l'homme peut être surtout la ressource de la stigmatisation, parce qu'elle annule la condition nécessaire pour mériter le degré social que le patriarcat confère à l'homme. Ainsi la stérilité de l'homme peut profondément nuire à son identité personnelle et sociale.

26 *Ibid.*, p. 11.

27 *Ibid.*, p. 13.

Mettre l'accent sur le terme champ dans *Une pierre sur une tombe* et ses récurrences obsessionnelles, en référence aux connotations de ce mot dans la littérature persane avec la masculinité et le pouvoir, révèle le fait qu'Âl Ahmad compare toujours et obsessionnellement son identité masculine avec la masculinité idéale. Pour compléter ce tableau de la situation imaginaire d'Âl Ahmad dans la hiérarchie sociale des corps, il faut ajouter une autre scène qui se joue au laboratoire, où il doit se masturber pour stimuler son attesse à descendre solennellement. Cet épisode confirme bien cette vérité que l'acteur social en intériorisant les normes sociales se transforme en un élément autorégulateur de la sorte qu'il surveille tout le temps ses violations des valeurs et des normes intériorisées, ici les normes de la masculinité hégémonique.

Situés dans l'époque de l'entre-deux, entre l'héritage du XIX^e et le renouveau du XX^e, en nous référant aux notions élaborées par le domaine de notre étude sur les réflexions autobiographique et celle de la masculinité traditionnelle d'Âl Ahmad, deux chemins s'offrent à nous. Une première perspective consisterait à rechercher dans les réflexions autobiographiques et les séquences descriptives de ses œuvres. Une seconde option seraient de vérifier ses réflexions sur le genre qui concerne le problème de l'identité et le regard masculin sur le monde. Ce masculinisme dominant a, d'une part, discrédité son identité masculine et, d'autre part, en tant que représentant du système masculinisé traditionnel, fondé sur une certaine lecture de la société, a changé son opinion sur la religion et la politique qu'il respectait dans sa vie. En admettant l'idée que la révélation de soi est l'un des traits à reconnaître dans une autobiographie bien réussie, il faut dire qu'*Une pierre sur une tombe* récit d'Âl Ahmad de sa stérilité et la privation de son épouse, Simine Dânechvar et lui-même d'avoir un enfant sera sans doute un exemple hors pair pour cette révélation.

Les particularités du « Je » utilisé par Âl Ahmad, la plupart du temps, pousse le lecteur vers cette vérité que les héros sont les porte-parole de l'auteur. Il semble que le retour d'Âl Ahmad vers la religion à la fin de sa vie, malgré sa distance avec les rituels religieux dans la deuxième période dans sa vie, nous montre que, malgré ses critiques des idées religieuses dans *Un fêtu à la rencontre de Dieu* et *Échange de visites*, le « Je » utilisé dans *Une pierre sur une tombe*

est un jeu autobiographique avec son je dévoilé pour instituer une mémoire extra-personnelle et une identité de suppléance. Autrement dit, quand le « Je » sans « identité » devient le narrateur de son histoire, l'identité se forme au contact de l'altérité. Dans ce contexte, nous avons choisi de placer l'interrogation sur la notion du sujet en prenant comme point de départ des réflexions d'Âl Ahmad, en revisitant le concept de l'« identité » de ce « Je » à la recherche de l'« Autre » en mettant en jeu son je.

L'histoire d'*Une pierre sur une tombe* s'ouvre sur une nouvelle concernant le fait que les deux personnages du roman, Djalâl Âl Ahmad et Simine Danechvar, n'ont pas d'enfant et se referme sur le refus décisif de la tradition, notion fortement liée pour Âl Ahmad avec les ancêtres et surtout avec la religion. Dans ce livre, les traits du corps et ceux du visage du *moi* d'Âl Ahmad se mettent à nu, avec une transparence sans précédent dans la culture iranienne. Ce ne sera pas abusif de prétendre que ce livre est pour deux raisons une œuvre hors pair dans la littérature persane : D'abord, parce qu'il est la première autobiographie d'un auteur masculin iranien ; parler de sa maladie, et surtout de la stérilité, qui se liant avec la question de la crise identité et qui exige d'écrire son corps et de dévoiler des secrets sur son corps. Aussi révèle-t-il certains détails de sa vie conjugale, accusée d'être dissimulée selon les paradigmes culturels dominants dans sa société. Face à ce monde paradoxal, Djalâl Âl Ahmad cherche un jeu correspondant à la situation d'un homme oriental de son époque grâce à ses allers-retours entre les concepts tels que l'Occidentalisme et la modernité, l'intellectualité et la religiosité et plus important, entre la tradition et la modernité.

Cette recherche avait aussi pour objectif principal, à travers l'étude de la question du je dans l'œuvre de Djalâl Âl Ahmad, d'étudier la possibilité (ou l'impossibilité) du processus (ou du projet) de création de son discours, sous différents points de vue. Le discours d'Âl Ahmad va à la rencontre de l'« Autre », cherche à se comprendre soi et se connaître au travers de l'altérité, influencée et inspirée par une expérience occidentale, tout en restant intact, authentique. Dans ce contexte, le héros du roman de Djalâl Âl Ahmad, est un explorateur de l'espace autobiographique avec des « Je » différents. Ces « Je » en quête d'un « soi » sont en aller-retour entre le début et l'arrivée, qui sont perdus entre temps, espace et l'identité. Avec ces jeux sur

ce je, il a créé le discours de « retour à l'origine » qui représente une tentative de rendre une nouvelle forme à la modernité iranienne de sorte qu'elle ne soit plus envahissante, devienne plus alternative et moins dominatrice. L'exemple iranien de retour à l'origine est une tentative pour harmoniser la modernisation de la culture iranienne. L'impact du retour dans l'acte d'énonciation crée les métaphores du retour. Ce « Je » créant un espace de jeu pour l'écrivain et permettant de cacher son personnage, a créé une sorte de retour intérieur et extérieur. La distance entre ces retours intérieurs et extérieurs est un champ de bataille entre la tradition et la modernité, l'intellectualité et la religiosité de l'homme oriental. Finalement, Âl Ahmad choisit le « retour à soi ».

BIBLIOGRAPHIE

- ABEDINI, Hassan, Sad sâl dâstân nevissi dar Iran [Cents ans d'écriture de l'histoire en Iran], volume II, Téhéran, Tondar, 1986.
- ABOLFATHI, Béhnâm, Djalâl Âl Ahmad : zendegi nâmé, âssâr, tchâhâr dâstâné koutâh [Djalâl Âl Ahmad : biographie, ouvrages, quatre nouvelles], Téhéran, Kétâbé Sabz, Honaré Pârinéh, 2007.
- ÂL AHMAD, Shams, Az tcheshmé barâdar [Djalâl vu par les yeux de son frère], Ghom, Sa'di, 1989.
- ÂL AHMAD, Djalâl, Sangui bar gouri [Une pierre sur une tombe] (écrit en 1964, publié en 1985), Téhéran, Djâmédârân, 2010.
- BALAY, Christophe et CUYPERS, Michel, Aux sources de la nouvelle persane, Paris, Éditions Recherche sur les Civilisations, 1983.
- BARRES-KOTOBI, Françoise, en collaboration avec KOTOBI, Mortéza et SIMON, Daniel, L'Occidentalite (Gharbzadegui), Paris, L'Harmattan, 1988.
- DANECHVAR, Simine, Ghoroub-é Djalâl [Le crépuscule de Djalâl], 3^e édition, Ghom, Khorram, 2000.
- , Nâméhayé simin Dânechvar va Djalâl Âl Ahmad [Correspondances de Simine Dânechvar et de Djalâl Âl Ahmad], 3 vol., Téhéran, Niloufar, 2003.
- DARVISHIAN, Ali Ashraf, Djalâl Âl Ahmad va farhag é mardom [Djalâl Âl Ahmad et la culture populaire], Adineh, N°140, 2008, p. 49.
- DEHBACHI, Ali, Namehaye Djalâl Âl Ahmad [Correspondances de Djalâl Âl Ahmad], Beh Did, Téhéran, 1997, 4^e édition.
- Nouvelles persanes (Choix de nouvelles d'écrivains du xx^e s.), traduit du persan par Gilbert Lazard, Paris, Éditions Phébus, 1980.

« A GAME OF TIGERS AND SHEEP »,
D'ARUN KOLATKAR (1931-2004) :
LE SIGNIFIANT EN JEU

Pascal Aquien
Sorbonne Université, VALE 4085

A GAME OF TIGERS AND SHEEP

Who has the tigers and who the sheep
never seems to make any difference.
The result is always the same:
she wins,
I lose.

But sometimes when her tigers
are on the rampage,
and I've lost half my herd of sheep,
help comes from unexpected quarters:
above.

The rusty shield-bearer,
neutral till then,
paradrops a winning flower
—yellow
and irrelevant—

on the checkerboard
drawn on the pavement in charcoal,
cutting off the retreat
of one tiger,
and giving a check to the other;
and quickly follows it up
with another flower
—just as yellow
and just as irrelevant—except
that it comes down even more slowly;

a flower without a search warrant
that brushes past her earlobe,
grazes her cheek,
and disappears down the front
of her low-cut blouse.

—where she usually keeps
her stash of hash—
to confuse her even further, with its mildly
narcotic
but very distracting fragrance.

PARTIE DE TIGRES ET DE MOUTONS

Qui a les tigres, qui les moutons
ne change apparemment pas grand-chose.
Le résultat est toujours le même :
elle gagne,
je perds.

Mais parfois quand ses tigres
se déchainent,
quand je perds la moitié de mon troupeau,
l'aide arrive de quartiers inattendus :
d'en haut.

L'arbre de feu
neutre jusqu'à présent,
parachute une fleur gagnante
— jaune
et incongrue —

sur l'échiquier
tracé au charbon sur le trottoir,
coupant la retraite
à l'un des tigres,
mettant l'autre en échec;

et enchaîne rapidement
avec une autre fleur
— tout aussi jaune
tout aussi incongrue — sauf
qu'elle descend plus lentement encore,

une fleur sans mandat
qui lui frôle le lobe de l'oreille,
lui effleure la joue,
disparaît dans l'échancrure
de son corsage décolleté

— là où elle cache en général
son stock de hash —
pour l'étourdir plus encore, avec son légèrement
narcotique
mais très entêtant parfum.

Arun Kolatkar¹ est l'un des plus grands poètes indiens contemporains. L'œuvre de cet écrivain bilingue (il écrit en marathi et en anglais), qui fut aussi peintre, traducteur, graphiste, musicien et publiciste, s'enracine dans l'histoire et la culture de l'Inde, plus précisément dans celles de la ville de Bombay, où il a passé l'essentiel de sa vie. Sa poésie est attentive aux réalités quotidiennes, y compris dans leurs manifestations les plus triviales, voire repoussantes (les ordures et les excréments, par exemple), qu'il s'emploie toujours à sublimer, toutes les choses du monde suscitant son attention et sa bienveillance. Le recueil *Kala Ghoda Poems* (*Kala Ghoda. Poèmes de Bombay*), d'où est extrait le poème ici analysé, dépeint et transmue la vie ordinaire d'un quartier sud de la ville dont le nom, Kala Ghoda, qui signifie « cheval noir », s'explique par la présence en ces lieux, à l'époque coloniale, d'une statue équestre du futur roi Édouard VII, alors prince de Galles sous le règne de sa mère, Victoria. En 1965, la statue a été démontée et ironiquement installée dans le jardin zoologique de Byculla et, en 2017, une nouvelle statue (un cheval sans cavalier) a été érigée à Kala Ghoda. Au fil des poèmes du recueil, et autour d'un carrefour perçu comme une scène de théâtre, le monde de la rue s'agite, enfants errants, vendeurs ambulants, jeunes hommes et jeunes filles, vieillards et vieilles femmes, lépreux, mendiants et prostituées. Voilà pour le cadre référentiel.

1 Page précédente : Kolatkar, A. (2013). *Kala Ghoda. Poèmes de Bombay*, Poésie/Gallimard, trad. P. Aquien et L. Zecchini, p. 156-59.

Le titre de cet article, « le signifiant en jeu », entend souligner, en dehors de l'évidente thématique ludique, la densité du texte en tant que forme graphique et tissu sonore, soit les deux caractéristiques du signifiant linguistique, celles-ci « jouant » voire « ayant du jeu », avec la part d'incertitude que cela suppose. « A Game of Tigers and Sheep » (« Partie de tigres et de moutons ») met en scène deux personnages, un homme et une femme. Le titre du poème se réfère à un divertissement populaire, le « jeu des tigres et des moutons », connu également sous le nom de « jeu des tigres et des chèvres ». Celui-ci, très ancien, est originaire du Népal, dont il est le jeu national. Il se présente sous la forme d'un plateau sur lequel cinq fois cinq points sont reliés de façon orthogonale pour former une grille. Les deux joueurs tirent au sort qui aura les tigres qui les chèvres, ce à quoi fait allusion le premier vers (« Who has the tigers and who the sheep » / « Qui a les tigres, qui les moutons »). L'objectif pour les tigres est de dévorer les chèvres et pour les chèvres de bloquer le mouvement des félins. Chaque partie comprend deux manches, les joueurs changeant de rôle. La personne gagnante est celle qui a sauvé le plus grand nombre de chèvres. La structure grammaticale (« Who has the tigers and who the sheep ») est significative, le pronom relatif n'étant ici pas interrogatif mais indéfini (puisque'il n'existe pas d'antécédent). Autrement dit, le sujet n'est précisé qu'a posteriori et la relative qui suit désigne un procès, ce qui constitue ainsi une identification suffisante². En d'autres termes, ce que disent la syntaxe et la grammaire, c'est que les sujets n'existent pas en dehors de leur acte, c'est-à-dire, dans ce cas, du jeu. Le poème de Kolatkar n'est cependant pas une description de ce divertissement mais plutôt l'évocation d'une relation amoureuse, dont le jeu est la métaphore, entre un homme et une femme (les deux joueurs), l'homme (qui est le locuteur) rendant compte avec émotion et sensualité de ce qui semble être le triomphe systématique de l'amante sur lui et, au-delà de cela, d'une expérience existentielle³.

2 Cotte, P. (1998). *L'Explication grammaticale des textes anglais*, PUF, p. 278.

3 Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, p. 255 : « Dans la quinzième de ses *Lettres sur l'éducation esthétique des hommes*, [Schiller] écrit : [...] l'homme ne joue que là où il est homme dans sa pleine signification et il n'est homme complet que là où il joue. »

Les deux derniers vers de la première strophe (« she wins, / I lose ») font allusion à une expression figée utilisée lorsqu'on procède à un tirage au sort à l'aide d'une pièce de monnaie : ce qui serait ici « heads she wins, tails I lose » (« face, elle gagne, pile, je perds »), « heads » désignant le recto (face), sur lequel est représentée la tête (« head ») du souverain et « tails » le verso (pile), soit « queue » en français, un animal pouvant y être représenté. On estime aussi que ces deux mots, qu'il y ait ou non un animal au verso, n'expriment qu'une opposition, la tête se trouvant à une extrémité de la colonne vertébrale, la queue bien sûr à l'autre⁴. Certes, il ne s'agit pas ici de tirer au sort, le succès et l'échec ne se constatant qu'en fin de partie, mais, dans ce contexte où s'opposent une femme (de tête) puissante (« [heads] she wins ») et un homme dont la virilité est fragilisée (« [tails] I lose »), la métaphore sexuelle sourd tel un sous-texte éloquent. Porté par la disposition parallèle des vers, l'emploi de cette expression, même tronquée et bien sûr non explicite, participe en outre d'une intention à la fois esthétique et politique consistant à redynamiser le langage courant. En d'autres termes, tout mot est poétique, de même que toute personne est potentiellement roi ou reine, qu'il s'agisse a priori d'un être conquérant ou d'un être conquis, les rôles pouvant se renverser.

Le poème se présente de la façon suivante : s'égrènent sept strophes de cinq vers libres chacune, le jeu n'étant pas seulement celui auquel, thématiquement, renvoie le poème, mais aussi celui avec les formes. La symbolique du chiffre sept est immense et complexe, on le sait, et certains de ses aspects sont bien connus : sept jours de la semaine, sept degrés de la perfection, sept sphères célestes chez Dante, la liste est infinie et universelle. Dans l'hindouisme, c'est le chiffre sacré par excellence, les *chakras* (centres d'énergie localisés dans le corps humain) étant eux-mêmes au nombre de sept. Le choix de ce chiffre n'est pas fortuit. J'y vois la représentation formelle d'une totalité idéale désirée, celle de l'accomplissement amoureux, dont rien n'affirme la certitude, chacun des protagonistes étant engagé dans une démarche égotiste, l'écriture pour l'un, les plaisirs narcotiques pour l'autre. Sept strophes, donc, chacune étant composée

4 On comparera avec l'expression « I can't make heads or tails of it », soit « j'ai beau retourner le problème dans tous les sens, je n'y comprends rien. »

de cinq vers, ce chiffre renvoyant à la structure même du plateau, cinq fois cinq points reliés pour former une grille. Le poème et l'échiquier se correspondent afin de signifier que l'écriture est un jeu et le jeu une écriture, celle d'un destin, le jeu n'étant nullement synonyme de frivolité, rien n'étant plus sérieux que les pratiques ludiques. On sait d'ailleurs que le jeu s'abolit *ipso facto* si d'aventure les protagonistes ne jouent pas *sérieusement*⁵. Le chiffre cinq est en outre investi, comme le sept, d'une forte fonction symbolique, dont on ne retiendra ici que quelques aspects : d'une façon générale, les cinq sens et la totalité du monde sensible, ce qui est signifiant dans le contexte amoureux du poème (posséder l'autre ou être possédé par lui), et plus spécifiquement dans le contexte de l'Inde, cinq y étant considéré comme un principe de vie et, pour cette raison, étant associé à Çiva, seigneur de l'univers. On relève enfin que l'échiquier est dessiné au charbon sur le trottoir, ce qui le rend éphémère et effaçable, tout comme les mots qui le portent, et sans doute tout comme l'est le sentiment amoureux. Est ainsi établie implicitement une correspondance entre la lettre, le dessin, l'affect et le désir, à la fois puissants et fragiles.

Le poème est écrit en vers libres, c'est-à-dire en vers de longueur et de rythme variables, en outre non reliés par la rime, ce qui n'exclut pas, bien au contraire, la présence d'assonances et d'allitérations créatrices d'homophonies. Le vers libre repose aussi en anglais sur le rythme de la langue parlée et sur le contrepoint de syllabes accentuées et non accentuées. Est créée l'illusion d'une expression « naturelle », ici en conformité avec le propos et le compte rendu d'une expérience ordinaire, qu'il s'agisse d'un jeu de société ou de la relation amoureuse qui lui est associée. Le temps verbal est le présent, ce qui va dans le même sens. La première strophe énonce une vérité générale et l'effet produit donne le sentiment que « la réalité décrite est statique : l'action est arrêtée, la chronique des faits suspendue, la scène représentée est figée⁶. » Cela dit, l'énonciation, toujours

5 Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes*, op. cit., p. 108 : « ce prétendu délassement [le jeu], au moment où l'adulte s'y livre, ne l'absorbe pas moins que son activité professionnelle. [...] Parfois il exige de lui une plus grande dépense d'énergie. »

6 Cotte, P. (1998). *L'explication grammaticale des textes anglais*, op. cit., p. 9.

au présent, se poursuit dans les strophes suivantes, en se réalisant dans des actes concrets et en créant ainsi un effet de réel puisque « le présent dit la coïncidence temporelle du procès référé avec le procès signifié⁷. »

Cette illusion « naturelle », qui laisse entendre que le locuteur parle au moment où le poème s'écrit, est corroborée par le choix du lexique, qui appartient au vocabulaire ordinaire de la vie quotidienne. Plusieurs registres apparaissent : le vocabulaire de la nature (animaux, arbres et fleurs), celui de la ville n'apparaissant que sous la forme du substantif « pavement » (le trottoir), le vocabulaire de la guerre ou du combat (les tigres qui se déchaînent, les troupes décimées, les quartiers militaires, la retraite, le parachutage, le mandat de perquisition), et le vocabulaire du corps humain, celui, érotisé, de la femme désirée (l'oreille, la joue, l'échancrure du décolleté). Nature, guerre, corps humain, voilà un lexique bien connu qui éloigne le lecteur de l'échiquier ludique pour le ramener sur un terrain classique : celui de la joute amoureuse, de ses heurs et malheurs, de ses succès et de ses échecs.

À quoi joue le poète ? Dans un premier temps, à la réécriture du jeu de l'amour et du hasard. Il procède à un renversement des rôles genrés traditionnels dans une société qui ne l'est pas moins (ici, l'homme ne conquiert pas puisqu'il perd) à moins que Kolatkar ne se réfère à d'autres traditions, celle de la courtoisie, par exemple, où la femme est placée en position de sujet admirable et admiré. On va ici proposer deux lectures thématiques totalement antithétiques. Selon la première, le jeu métaphorise la relation difficile de l'homme à la femme (la femme est la plus forte des deux et l'homme doit se soumettre à son désir à elle, il « perd » donc toujours) jusqu'au moment où tombent comme autant d'adjuvants des fleurs bénéfiques, c'est-à-dire où s'effectuent des caresses, qui frôlent l'oreille, la joue et la poitrine de l'amante. Étourdie (« confuse[d] », « distract[ed] »), celle-ci se laisse aller, implicitement avec lui, à un plaisir physique comparable à celui procuré par des opiacées, qui en sont ici la métaphore, ce qui, stricto sensu, la met *hors d'elle*, tant est puissante la jouissance éprouvée.

7 *Ibid.*, p.13.

Selon une seconde lecture, thématique également, l'homme fait l'aveu de sa faiblesse rédhibitoire, la thématique étant la métaphore d'une relation érotique où l'homme reconnaît son impuissance (« I lose » / « je perds »). La destruction d'une partie du troupeau de moutons s'apparente *stricto sensu* à une débandade et les fleurs qui choient, que l'on comprend comme des rêveries fantasmatiques auxquelles l'homme tente de se raccrocher, n'apportent qu'une aide momentanée. Le plaisir n'est plus que celui de la femme, engagée dans la jouissance narcotique et auto-érotique de son propre corps, et dans celle de sa puissance⁸. Laquelle de ces deux lectures est la « vraie » ? Les deux, et bien d'autres encore, et aussi nulle d'entre elles : le poème n'est qu'un jeu avec les mots qui, eux-mêmes, *ont du jeu*, comme peut en avoir une pièce dans un mécanisme où elle n'est pas fixée de façon stable à moins qu'elle ne s'en soit détachée avec le temps. Il est aussi un jeu avec les sens, que ce soit les pluralités de sensations ou des myriades de significations, toutes possibles puisqu'il n'existe pas de sens interdits en poésie.

Par ailleurs, on observe plusieurs choses : ce qui se présente, au début de la première strophe, comme un parallélisme laissant sa chance à chacun (« Who ... and who », sans désignation des personnes), évolue vers le constat inattendu d'une présence, celle d'un adjuvant ne respectant pas les règles du jeu, en l'occurrence celle de l'arbre qui laisse choir ses fleurs. Est ainsi introduite de la transcendance (la Providence représentée par l'arbre qui surplombe la scène), là où le jeu, celui des tigres et des moutons qui métaphorise les mouvements du désir, n'est en principe qu'immanence. Ce rapport entre immanence et transcendance est l'une des caractéristiques du regard de Kolatkar sur le monde, dont la trivialité est le reflet ou la trace de ce qui se joue dans un ailleurs indéfini, que l'on pourrait imaginer platonicien si Kolatkar ne se défiait radicalement de tous les systèmes. Simulacre d'un simulacre, la surface du monde, qui pour autant n'oublie pas l'Idée, pourvu qu'on y croie, vaut néanmoins la peine d'en jouir.

8 R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 255, dit de la Reine qu'elle est « la pièce la plus puissante » du jeu d'échecs. On peut se demander dans quelle mesure la femme du poème n'en est pas un avatar.

Un autre point remarquable est la technique empruntée à un tout autre domaine esthétique : le cinéma, qui joue lui aussi sur l'horizontalité et la verticalité. Kolatkar, qui admirait des auteurs aussi divers que Eisenstein, Kurosawa, Truffaut ou Wajda, joue sur les effets de plongée. On sait que la plongée suppose un point de vue situé au-dessus du sujet observé, et que l'axe de la perspective est en pente descendante. La plongée peut montrer, depuis un point de vue élevé, le mouvement des joueurs dans une rencontre sportive, le déplacement des armées dans une bataille, la disposition des lieux dans un plan d'ensemble. Kolatkar se conforme à cette stratégie qui, en conformité avec ce qui se passe fréquemment au cinéma ou avec la photographie, se focalise ici sur une partie désirée du corps : la poitrine de la jeune femme.

C'est aussi au jeu de l'intertextualité que se consacre Kolatkar. La présence de William Blake est sensible (« The Lamb », il s'agit bien sûr de l'agneau christique, *Songs of Innocence* [1789], et « The Tyger », *Songs of Experience* [1794]). Un vers de « The Tyger » (« Did he who made the Lamb made thee ? » / « Celui qui a créé l'agneau t'a-t-il aussi créé » ? ») suppose une interrogation fondamentale mettant en cause les fondements du monothéisme judéo-chrétien : y aurait-il deux créateurs donc deux dieux ? Kolatkar y répond en faisant les choix des créatures et non celui des créateurs et en mettant en avant la liberté, non déterminée a priori, de leur[s] désir[s]. Les deux dernières strophes et l'évocation du décolleté renvoient, elles, à la poésie du blason, toujours érotisé, ainsi le « Blason du beau tétin » de Clément Marot (*Épigrammes*, 1535). De même, les effets synesthésiques associant couleurs, toucher, parfums font écho à ce qui se joue dans la poésie romantique, celle de Keats par exemple. Enfin, la présence thématique du haschich s'inscrit dans une tradition, qui va du Romantisme à la littérature fin-de-siècle, les Romantiques et leurs épigones s'intéressant aux mécanismes de l'imagination tels qu'ils se manifestent dans le rêve, voire dans l'hallucination ou la folie. L'opium, et son dérivé le laudanum, le haschisch, puis la morphine et l'éther, censés stimuler la créativité en aidant à franchir les bornes de la conscience immédiate, étaient réputés favoriser l'émergence de nouvelles formes d'écriture, moins asservies à la logique et plus réceptives aux méandres labyrinthiques de l'analogie. On citera les noms de Thomas De Quincey (ses *Confessions of an English Opium*

Eater, 1827), de Balzac (*Traité des excitants modernes*, 1839), de Théophile Gautier (deux nouvelles, « La Pipe d'opium », 1838, et « Le Club des hachichins », 1846), et surtout de Baudelaire, auteur du « Poison » (*Les Fleurs du mal*, 1857) et d'« Un mangeur d'opium », troisième et dernière partie des *Paradis artificiels* (1860). On peut mentionner d'autres noms : Gérard de Nerval (*Aurélia ou Le Rêve et la vie*, 1855), Arthur Rimbaud (« Lettre du voyant », 1871), Catulle Mendès (*Méphisphéla*, 1890), Jean Lorrain (*Buveurs d'âmes*, 1893 ; *Sensations et souvenirs*, 1895 ; *Histoires de masques*, 1900 ; *Fards et poisons*, 1904), ou Léon Daudet (*L'Homme et le poison*, 1925). La littérature et l'opium s'entendent bien.

Un point fondamental, enfin, concerne la façon dont travaillent les lexies et le tissu sonore. Le signifiant clé est le mot « game » dont la polysémie fait sens. « Jeu », bien sûr, mais aussi « gibier », comme dans le titre de ce film ancien mais célèbre, *Les Chasses du comte Zaroff*, *The Most Dangerous Game* (1932) en anglais, le « jeu » (« game ») mis en scène consistant à chasser un gibier (« game ») particulier, en l'occurrence un homme. Par ailleurs, au fur et à mesure que se développe le poème, s'écrit une partition jouant d'une part sur les assonances et les allitérations, de l'autre sur la redistribution des lettres au sein des mots, à l'instar de pions qui se déplacent sur l'échiquier. Kolatkar joue avec les voyelles, les consonnes et leurs diverses réalisations. Dans le premier vers, s'entend la diphtongue de « tigers » ([ai], homophone du pronom personnel « I » soit « je », suivie d'une voyelle longue, le « i : » de « sheep » puis, au vers suivant, de la même voyelle, brève cette fois-ci (le « i » de « difference »), repris aux troisième et quatrième vers (« is » et « wins »). La diphtongue [ai] réapparaît au premier vers de la strophe suivante, enrichie par l'allitération en « t » (« sometimes », « tigers »). D'autres allitérations sont audibles, par exemple dans la quatrième strophe (« checkerboard » / « charcoal » / « check ») ou dans la dernière strophe (« stash » / « hash » ; « confuse » / « further » / « fragrance »). Celles-ci ne signifient rien en soi, elles ne visent qu'à constituer un tissu sonore, celui de la face acoustique du signe. Le texte est un micro univers sémantique clos sur lui-même, à l'instar du jeu évoqué, voire de tout jeu. Cet effet est renforcé par une démarche d'écriture qui rebat les lettres au sein des vers à la façon de cartes à jouer. Par exemple, dans la cinquième strophe où se succèdent « follows », « flower », « yellow » et « slowly ». Certes, ces

signifiants renvoient à des signifiés mais l'essentiel se love dans leur capacité à créer une partition, aussi entêtante que les narcotiques évoqués en fin de poème.

Cela ne signifie pas pour autant que le poème agit à la façon du haschich ou qu'il est un divertissement arbitrairement codifié et quadrillé. Ce que souligne l'organisation formelle, c'est que l'écriture poétique a ceci de paradoxal qu'elle crée un monde autotélique et auto-suffisant, qui pourtant reste ouvert sur un imaginaire laissant aux mots leur pleine liberté, notamment celle de se dégager du sens commun. Ce que le poème met enfin en évidence est que l'être humain est sujet du langage et qu'il est assujéti à lui, ce dont le jeu est la métaphore : on le crée et il vous crée, et la relation amoureuse que porte la thématique dit en fin de compte la même chose.

BIBLIOGRAPHIE

Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes*. Gallimard.

Cotte, P. (1998). *L'explication grammaticale des textes anglais*. PUF.

King, B. (1987). *Modern Indian Poetry in English*. Oxford UP.

Kolatkar, A. (2010). *Collected Poems in English*. Bloodaxe.

—, (2013). *Kala Ghoda. Poèmes de Bombay*, éd. bilingue, trad. P. Aquien et L. Zecchini. Poésie/Gallimard.

LECTURE CAILLOISIENNE DE LA POLITIQUE PASCALIENNE

Jean-Louis Bischoff

Docteur-HDR en philosophie et en littérature
Université d'Artois, Textes & Cultures
Directeur de l'Institut de Recherche
de la Fédération Européenne Des Écoles

« Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation »¹ ; cette phrase de Caillois peut, à mon sens, s'appliquer parfaitement au jeu social et politique pascalien. D'où une première série de questions : pourquoi dire que Pascal parle de jeu social et politique ? Comment le pourfendeur du divertissement peut-il conférer une telle valeur au jeu ? Pour prendre en charge ces interrogations, la problématique de cette présente étude va s'énoncer comme suit : en quel sens est-il légitime d'affirmer que Pascal accorde une valeur incontestable au jeu social et politique ? Pour répondre à la question, trois moments ; dans un premier moment nous ferons surgir, grâce aux catégories cailloisienne d'alea et de mimicry, les premières spécificités du jeu politique et social appréhendé par Pascal ; ce qui paraîtra ici est, qu'en tant qu'homme, nous sommes embarqués dans ce jeu, bref que nous ne pouvons nous y soustraire. Ensuite nous approfondirons notre approche de la politique pascalienne en la rapportant aux notions d'agon et d'illynx. Enfin, après avoir rapporté le jeu social pascalien à la catégorie de *ludus*, nous montrerons comment il convient de distinguer le joueur conscient (l'habile, le vrai chrétien), du joueur non conscient (le peuple, le demi habile, ou encore le chrétien dévot).

1 Caillois, R., (1967), *Les Jeux et les hommes, Le Masque et le vertige*, Gallimard, p. 11-15.

JEU SOCIAL, ALÉA ET MIMICRY

Dans le premier des *Trois discours sur la condition des Grands* adressés au futur duc Charles-Honoré de Chevreuse, Pascal propose l'allégorie suivante pour montrer le caractère non nécessaire, c'est à dire contingent de l'ordre politique :

Ne vous imaginez pas que ce soit par un moindre hasard que vous possédez les richesses dont vous trouvez maître, que celui par lequel cet homme se trouvait roi. Vous n'y avez aucun droit de vous-même et par votre nature, non plus que lui ; et non seulement vous ne vous trouvez fils d'un duc, mais vous ne vous trouvez au monde que par une infinité de hasards. Votre naissance dépend d'un mariage, ou plutôt de tous les mariages de ceux dont vous descendez. Mais ces mariages, d'où dépendent-ils ? D'une visite faite par rencontre, d'un discours en l'air, de mille occasions imprévues.²

Le sens de ce passage est clair : tout ordre établi n'est que le produit d'une série de circonstances hasardeuses. « C'est la témérité du hasard qui a semé les lois » (60). Le montrer, qu'il n'y a en réalité aucun lien naturel qui attache un homme plutôt à la condition de duc qu'à celui de batelier, est la tâche que s'assigne en réalité Pascal. Comme les personnages d'une représentation théâtrale, les rôles politiques et sociaux manquent de consistance ontologique. Le roi n'est pas roi par nature, de la même façon dont l'acteur d'une pièce de théâtre n'est pas le personnage qu'il incarne durant la représentation.

En réalité tout ordre politique perdure grâce à la virtuosité avec laquelle ses membres interprètent leurs rôles sociaux : Pascal partage le point de vue exprimé par Machiavel dans *Le Prince* : quel que soit la manière dont le pouvoir fût établi, le souverain doit donner l'impression que le pouvoir lui revient naturellement. Du coup, il se montre juste, même s'il ne l'est pas, il est accompagné des représentants de l'Église, il est entouré de courtisans, etc. La même chose est valable pour toutes les catégories sociales et socio-professionnelles. Le noble joue à son tour au noble. De même, les fonctionnaires de l'État, les membres du clergé et les hommes exerçant une profession

2 Pascal, B., (1963), « Trois Discours sur la condition des Grands », *Pascal, Œuvres complètes*, Éditions du Seuil, p. 366.

libérale ne peuvent obtenir la reconnaissance publique qu'au moyen du jeu. Ici, Pascal gagnerait à être rapproché de ce que jeu de rôle est chez Vaneigem.

Ces derniers sont admis grâce à la légitimité que leur confère l'imagination. Et, comme dans une pièce de théâtre, les acteurs du politique doivent jouer leurs rôles en invoquant les symboles fictifs du pouvoir qui sont reconnaissables par la société entière et qui permettent aux spectateurs de se représenter.

Le fonctionnement du signe est indissociable du pouvoir de l'imagination dont le but est de charger de sens les signes en vertu d'une grille d'interprétation préalablement définie et unanimement acceptée. Bon nombre de corps sociaux l'ont compris. Les magistrats par exemple. Pascal écrit :

Leurs robes rouges, leurs hermines dont ils s'emmaillotent en chats fourrés, les palais où ils jugent, les fleurs de lys, tout cet appareil auguste était fort nécessaire. Et si les médecins n'avaient des soutines et des mules et que les docteurs n'eussent des bonnets carrés et des robes trop amples de quatre parties, jamais ils n'auraient dupé le monde, qui ne peut résister à cette montre si authentique. S'ils avaient la véritable justice et si les médecins avaient le vrai art de guérir, ils n'auraient que faire de bonnets carrés. La majesté de ces sciences serait assez vénérable d'elle-même. Mais n'ayant que des sciences imaginaires il faut qu'ils prennent ces vains instruments, qui frappent l'imagination, à laquelle ils ont affaire. Et par là en effet ils s'attirent le respect.³

L'ordre social s'offre ainsi primordialement comme une illusion, dans la mesure où il ne repose que sur l'attelage hasard/imagination ; si l'on admet que l'illusion vient de *in ludo* (étymologiquement être dans le jeu), on est alors forcé de reconnaître que le roi qui se croit roi car il posséderait une grandeur ontologique ou le peuple qui doterait le roi de grandeurs illusives sont tous deux, et de manière différente, des acteurs d'un jeu frappé du sceau de l'aléa et de la mimicry.

La dimension aléatoire de l'ordre social le rapproche, en effet d'abord d'un jeu frappé du sceau de l'aléa au sens où Caillois entend ce terme :

3 Pascal, B., *Pensées*, Liasse II, « Vanité », § 44/82 (Lafuma/Brunschvicg), p. 504.

C'est en latin le nom du jeu de dés ; le destin est le seul artisan de la victoire et celle-ci, quand il y a rivalité, signifie exclusivement que le vainqueur a été plus favorisé par le sort que le vaincu. Des exemples purs de cette catégorie de jeux sont fournis par les dés, la roulette, pile ou face, le baccara, la loterie. Ici, non seulement on ne cherche pas à éliminer l'injustice du hasard, mais c'est l'arbitraire pur de celui-ci qui constitue le ressort unique du jeu.⁴

Précision importante : la règle d'un tel jeu ne se réclame d'aucune nécessité ; elle ne repose sur aucun fondement rationnel ; elle est parfaitement arbitraire (toute autre règle pourrait prendre sa place) et néanmoins incontestable. « Il y a sans doute des lois naturelles », explique Pascal, mais « la raison corrompue a tout corrompu » (60). L'homme a donc été contraint de forger de règles artificielles ; la différence entre le jeu social et le jeu de hasard réside toutefois dans le point qui suit : on est soumis à l'arbitraire du jeu une fois que, par une décision libre, l'on a accepté de se placer dans le cadre qu'il détermine ; la servitude est donc volontaire. Pour les règles sociales, le choix ne nous est pas donné de participer ou non ; l'homme est un joueur ; ou plutôt certains hommes sont joueurs malgré eux ; nous y reviendrons. Pour le moment continuons notre exploration de l'espace social pascalien, mais disons-le d'emblée, la dimension aléatoire se combine chez Pascal avec une dynamique appartenant à la mimicry.

Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : *in-lusio*), du moins d'un univers clos, conventionnel, et à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. On se trouve alors en face d'une série variée de manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa

4 Caillois, R., (1967), *op. cit.*, pp. 55-57, Gallimard.

personnalité pour en feindre une autre. Je choisis de désigner ces manifestations par le terme de *mimicry*.⁵

La combinaison du hasard et de l'imagination ne suffit toutefois pas à expliquer la durée de l'illusion sociale et politique ; sans la force, ladite illusion ne pourrait en effet durer ; d'où l'aspect agonistique du jeu social.

JEU SOCIAL, AGON ET ILLYNX

Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur. Il s'agit donc chaque fois d'une rivalité qui porte sur une seule qualité (rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, ingéniosité), s'exerçant dans des limites définies et sans aucun secours extérieur, de telle façon que le gagnant apparaisse comme le meilleur dans une certaine catégorie d'exploits. Telle est la règle des épreuves sportives et la raison d'être de leurs multiples subdivisions, qu'elles opposent deux individus ou deux équipes (polo, tennis, football, boxe, escrime), ou qu'elles soient disputées entre un nombre indéterminé de concurrents (courses de toute espèce, concours de tir, golf, athlétisme).⁶

Agonistique, l'ordre social l'est assurément. Le noble (ou le roi), doivent leur légitimité à l'ordre établi donc à l'«établissement humain» et non pas à une quelconque loi naturelle :

Cet ordre n'est fondé que sur la seule volonté des législateurs, qui ont pu avoir de bonnes raisons [pour légiférer ainsi], mais dont aucune n'est prise d'un droit naturel que vous ayez sur ces choses. S'il leur avait plu d'ordonner que ces biens, après avoir été possédés par les pères durant leur vie, retourneraient à la république après leur mort, vous n'auriez aucun sujet de vous en plaindre.⁷

5 Caillois, R., *op. cit.*, pp. 60-61.

6 Caillois, R., *op. cit.*, p. 57.

7 Pascal, B., « Trois Discours sur la condition des Grands », *op. cit.*

Le jeu politique est né d'un affrontement et s'offre à tout coup commun un fils de la force ; ce que Pascal dite explicitement : « qu'il cherche par tous les siècles et dans tous les lieux, il [l'homme] ne trouvera point la justice, mais que la force règle tout » (767) ou encore « la force règne toujours » (665).

De nouveau, comme Machiavel et Hobbes, Pascal est conscient que l'ordre politique et social est aussi le produit de la violence, de la guerre entre des groupes désirant imposer leur hégémonie. En ce sens, l'État apparaît également comme l'expression juridique d'un rapport de force, de la victoire d'une faction sur les autres. Pour une magnifique approche pascalienne de la force, nous renvoyons l'étude magistrale de Lazzeri intitulée *Force et justice dans la politique de Pascal*⁸ ; hasard, imagination et force constituent donc les caractéristiques essentielles du jeu politique.

Dans les conditions où rien d'autre que la force physique ne justifie la hiérarchie sociale, le seul moyen d'assurer de façon paisible la continuité des institutions politiques est le jeu. Pour que le roi soit considéré roi, il faut qu'il joue au roi, c'est-à-dire qu'il faut qu'il adapte son comportement public au rang possédé.

La représentation sociale commune n'est rien d'autre qu'une construction fictive. Rien dans la nature ne justifie l'ordre politique, à part le hasard combiné à la force du plus puissant. Dans cette situation ; l'imagination quant à elle a pour vocation de rationaliser le domaine politique, d'imaginer, au sens moderne de feindre, de truquer, des principes et des symboles qui peuvent donner à la politique le nécessaire semblant de légitimité.

Voilà pour l'aléa, la mimicry et l'agon ; et l'illynx, dira-t-on ? il a sa place chez Pascal. Rappelons avec Caillois les linéaments du terme.

Une dernière espèce de jeux rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit

8 Lazzeri, C., (1993), *Force et justice dans la politique de Pascal*, Presses Universitaires de France, Paris.

d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie.⁹

On peut alors se demander si dans l'espace public le divertissement, entendu au sens de contraire de *convertire* (retour vers soi), donc de projection permanente vers l'extérieur, n'est pas une exemplification de l'illynx. Si l'on admet avec Pascal que le divertissement est la seule chose que les hommes aient trouvée pour ne pas penser à la mort, donc pour anéantir la réalité, et on rappelle ici que sous le vocable de divertissement on englobe toutes les activités humaines qui sont pensées comme des absolus (sports, politique, prise de pouvoir, sorties, fêtes) et qui donc éloigne l'homme de sa quête profonde de bonheur, on peut admettre que le jeu social pascalien, expression forte du divertissement, est irrigué par une dynamique avérée d'illynx. L'illusion sociale favorisant l'étourdissement, qui, chez Pascal s'appelle l'aveuglement ou l'égarément à l'endroit de ses véritables préoccupations. Mais en ce lieu de notre présentation, il convient de le formuler : pour Pascal, le jeu social a pour but de compenser l'absence de légitimité de l'organisation. Il relève donc in fine plus du *ludus* que la *paidia* ; Caillois est le premier à avoir distingué, sur le registre du jeu, le *ludus* du *paidia* ; expliquons-nous.

JEU POLITIQUE, *LUDUS* ET DIFFÉRENTS JOUEURS

Pour lui, à l'extrémité du spectre des jeux, se trouve le pur « ludisme ». Débarrassé de toute forme de règle, proche des jeux que les enfants s'inventent sans but précis, sans cadre, au gré de leurs envies et de leur imagination, tel est le ludisme pur. Sauter du canapé sur le sol, gribouiller des univers sur les murs de la chambre de papa et maman, agiter un bâton en s'imaginant qu'il s'agit d'une épée... c'est le ludisme pur, baptisé *paidia*.

À l'autre extrémité du spectre se trouve le jeu qui émerge des contraintes, des objectifs, des règles et des limites d'un système. Son incarnation la plus connue : le jeu d'échecs. Dans ce type de jeux, ce sont les objectifs, les difficultés à surmonter, les règles et les contraintes d'un environnement ou d'un système, qui sont

9 Caillois, R., *op. cit.* p. 56.

constitutifs de l'activité ludique. Et du *ludus*? Le terme *ludus* est issu, lui, du Latin – et peut se traduire par jeu, sport, entraînement – ; il était étroitement lié, à l'époque de la Rome Antique, à l'éducation des enfants ; dans le sens où le jeu social éduque bien, au sens étymologique, chaque-un, il permet en effet à chaque-un de sortir de son état de moi haïssable ; ou en tout cas il rend cet état acceptable, on peut dire que le jeu social pascalien discipline la dimension spontanée, sauvage, non régulée de chaque moi.

En effet, la valeur avérée de la coutume, de la cité, est que le jeu politique et social permet à des moi qui se haïssent de cohabiter ; la coutume régule en fait la *libido dominandi* de chaque-un et forme ainsi un tableau de charité. Dans sa misère, l'ordre social laisse donc apparaître une grandeur qui consiste à éviter la guerre de tous contre tous, la guerre civile, qui est le plus grand des maux. Le jeu social et politique, cette illusion de légitimité, relève de facto par son caractère régulateur plus de la *ludus* que de la *paidea*. En ce lieu, une remarque s'impose : tous les hommes ne se rapportent pas de la même manière à la dimension civilisationnelle du jeu.

Le peuple, par exemple, n'est pas un joueur si l'on considère avec Bruguère que le joueur doit être conscient qu'il joue ; mais il l'est, si l'on pense avec Pascal qu'en qualité d'être embarqué, d'être jeté dans la cité, nous sommes contraints de jouer, alors on doit reconnaître que le peuple qui est dans l'illusion la plus totale, soit étymologiquement pleinement dans le jeu, honore la dimension civilisationnelle du jeu : en confondant grandeurs naturelles et grandeurs d'établissements et en respectant ceux qui en sont porteurs, il est dans l'illusion (*in ludo*), et il évite la guerre civile, « le plus grand des maux » pour Pascal (1997), et préserve ainsi la valeur de la coutume ; valeur, selon Pascal, qui consiste à être en tant qu'être. Ce point, les demi-habiles ne le comprennent pas ; ils veulent changer les règles du jeu sans comprendre la valeur de leur misère. Les demi-habiles n'ignorent pas la dimension hasardeuse des lois, mais ils la condamnent au nom de la raison. En réalité ils veulent jouer à un jeu qui n'est pas sans danger ; car en souhaitant instaurer un ordre nouveau ils entendent favoriser la guerre civile. Tout autre est le regard de l'habile ; pour lui les lois n'ont aucune justice intrinsèque ; la loi n'est pas juste ; mais il convient de la respecter comme si elle était juste pour éviter le pire des maux et de détruire ce tableau de charité que constitue l'ordre

humain. L'habileté est résignation au moindre mal ; les lois ne sont pas justes, mais il est juste de s'y soumettre. Il consent à la folie universelle, car cette folie est sagesse ; elle bâtit sur la fragilité humaine un ordre improbable. Alors que l'homme, ce misérable vers de terre, naît avec amour propre, une pente vers soi qui rendrait impossible la constitution de communautés durables, voici que l'habile réussit à tirer de notre concupiscence et dans notre état post-lapsaire un « règlement admirable » (118). C'est donc par l'habile que la politique, signe de notre misère, devient signe de notre grandeur « les raisons des effets marquent la grandeur de l'homme, d'avoir tiré de la concupiscence un si bel ordre » (106). Voilà le conseil que Pascal donne à l'habile noble : « le peuple qui vous admire ne connaît pas peut-être ce secret. Il croit que la noblesse est une grandeur réelle et il considère presque les grands comme étant d'une autre nature que les autres. Ne leur découvrez pas cette erreur, si vous voulez ; mais n'abusez pas de cette élévation avec insolence, et surtout ne vous méconnaissez pas vous-même en croyant que votre être a quelque chose de plus élevé que celui des autres »¹⁰.

En ce lieu de notre enquête, une question se pose immanquablement ? Pour Pascal l'apologiste, quel regard le chrétien doit-il jeter sur l'ordre politique ? Comment doit-il se rapporter au jeu ? La réponse est simple ; d'abord il convient de dire qu'il n'y a pas un chrétien archétypal, mais des chrétiens ; deux types à vrai dire : le chrétien zélé et le vrai chrétien. Le premier, comme le demi-habile sait que la cité ne fonctionne pas selon les normes divines, or les chrétiens zélés veulent créer sur terre la cité de Dieu, ce qui infailliblement engendrerait violence. En réalité, pour Pascal, le chrétien zélé froisse, nie la dimension civilisationnelle du jeu politique en souhaitant jouer comme le demi-habile à un jeu dangereux. Si le demi-habile voulait remplacer le hasard par le talent, le chrétien zélé veut remplacer les aléas par la parole divine (une théocratie), mais pour cela il prend le risque de la guerre civile donc il prend le risque de s'asseoir sur la dimension civilisationnelle du jeu. Le dévot, comme le demi-habile, est prêt à susciter la radicale injustice de la

10 Pascal, B. *Pensées*, Liasse VIII, « Divertissement », § 136/139 (Lafuma/Brunschvicg), p. 336-367.

guerre civile pour actualiser une justice qui en réalité n'appartient pas à l'histoire, mais a son eschatologie (la Jérusalem céleste) ou au mythe de la société primitive.

Reste alors le vrai chrétien ; celui qui sait. Voilà pourquoi le point de vue du chrétien à moitié éclairé doit être dépassé ; il sait que l'honneur à rendre aux grands, aux rois, l'emportera sur les raisons de les mépriser. Mais il y a davantage : l'ordre pénal ne contredit pas aux règles essentielles de la vraie justice. Gérard Ferreyrolles écrit : « la véritable équité brille et assujettit tous les peuples ; elle s'est répandue dans toutes les législations ; quand la loi naturelle (la véritable équité) s'est obscurcie dans les cœurs, Dieu l'a gravé sur la pierre du mont Sinaï »¹¹. La loi juive « tu ne tueras point, tu ne commettras pas l'adultère, tu ne voleras », cette loi, dit Pascal « est la loi la plus ancienne et la plus parfaite ; elle a assujetti tous les peuples puisque les législateurs grecs romains en ont emprunté leurs principales lois » (451). Cela est confirmé au fragment 454 : « la première loi du monde se rencontre aussi la plus parfaite en sorte que les législateurs en ont emprunté les leurs ». Nous sommes loin ici des interprétations visant à réduire l'ordre politique pascalien à un « hôpital de fous » ; le jeu politique pour Pascal a des règles hasardeuses d'obédience agonistique et mimétique, mais elles sont toutes souchées dans une matrice hautement civilisationnelle, car le jeu, par son éthos originel limite, régule ; on retrouve en conséquence ici un caractère essentiel du jeu déjà décrit en introduction.

11 Ferreyrolles, G. (1993), « La politique dans les *Pensées* de Pascal », *L'accès aux Pensées de Pascal*, Thérèse Goyet, Klincksieck, p. 103.

UN MONDE À INVESTIR :
L'ŒUVRE DE TOLKIEN, DES LIVRES AUX JEUX

Lauriane Thomas
Psychologue clinicienne

Le Seigneur des anneaux et les autres publications de Tolkien sont des textes fondateurs de la *fantasy*. L'œuvre de Tolkien est devenu un point de référence pour la *fantasy* contemporaine à telle point que les nouvelles œuvres de ce genre seront nécessairement influencées par elle.

Il est unanimement reconnu que la publication du *Seigneur des anneaux*, puis la découverte progressive du cycle d'Arda, ont radicalement bouleversé la production de Fantasy contemporaine. Tolkien en constitue le modèle insurpassable et l'influence hégémonique, à tel point que la Fantasy se confond aujourd'hui très largement avec la High Fantasy, et que ses définitions tendent même à l'identifier plus précisément avec l'œuvre de Tolkien, sentie comme véritablement fondatrice¹.

Pour Anne Besson, cette influence est à la fois thématique et structurelle. Thématique parce qu'un grand nombre de créatures présentes dans l'œuvre de Tolkien se retrouvent également dans des œuvres plus contemporaines. Ces créatures, telles que les elfes, les nains, les dragons, sont maintenant rentrées dans l'imaginaire collectif.

1 Besson, A. « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de Fantasy contemporains » dans Ferre, V (dir.) « Tolkien, trente ans après [1973-2003] », Christian Bourgeois Editeur, p. 357.

Elfes, Nains, Orques, dragons, quête initiatique, puissance maléfique sont ainsi devenus autant de signaux d'appartenance générique, et c'est bien Tolkien qui a rassemblé et fixé des traditions plus anciennes en ce qui apparaît désormais comme un réservoir de motifs, de personnages et de structures narratives mis à la disposition du développement du genre².

Mais cette influence est également structurelle, en effet, généralement les œuvres de fantasy contemporaines ne se limitent pas à un seul tome mais sont constituées de plusieurs volumes. Ce phénomène peut traduire une volonté de faire monde, de créer un monde, comme Tolkien a pu le faire. Ainsi, on trouve souvent avec ces ouvrages des cartes, des chronologies, des définitions ... Tout cela a pour fonction de donner plus de corps à ces mondes.

Cette ampleur systématique se justifie par la volonté de donner progressivement cohérence et consistance à un univers fictionnel conçu comme complet et autonome : c'est là la principale leçon de Tolkien, et citations, cartes, chronologies, devenues des étapes obligées de la construction du monde de Fantasy, ne font qu'exhiber une ambition que la succession des volumes suffit seule à établir³.

L'influence de Tolkien est même visible au niveau du marché éditorial. Il n'est pas rare que le nom de Tolkien soit mentionné sur les quatrièmes de couverture et soit utilisé comme argument de vente. « Il faut dire que le marché éditorial, conscient de l'influence du modèle tolkienien, tend à vendre ses ouvrages en soulignant leur proximité à la référence insurpassable. ⁴»

Cette influence et cette omniprésence de Tolkien dans le paysage de la *fantasy* contemporaine ont pu être renforcées par le fait que son œuvre a été adaptée pour différents médias. Des adaptations radio-phoniques du *Seigneur des anneaux* ont été réalisées en 1956, 1979 et 1981. En 1978 un film d'animation est réalisé, puis une série télévisée en 1993. De plus, un certain nombre de jeux de société,

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*, p. 357-358.

4 *Ibid.*, p 358-359.

de jeux vidéos et de jeux de rôle se sont inspirés de l'univers créé par Tolkien. Toutefois, le nombre d'adaptations sur différents supports de l'œuvre de Tolkien a beaucoup augmenté après la sortie de la trilogie de Peter Jackson.

Dans les années 2000, Peter Jackson réalise une adaptation filmographique du *Seigneur des anneaux*. Cette adaptation par Peter Jackson a connu un grand succès et ces films ont participé à donner une identité visuelle à l'univers du *Seigneur des anneaux*. Cette identité visuelle a été très importante par la suite, pour les jeux vidéos.

Peter Jackson a mis longtemps pour préparer ces films, son projet a mis huit ans à aboutir. Les trois films de la trilogie ont été tournés simultanément même si quelques scènes supplémentaires ont été tournées et ajoutées après la sortie au cinéma du premier volet. Pour ses films et plus particulièrement pour l'aspect visuel à donner aux films, Peter Jackson ne s'est pas inspiré uniquement des livres de Tolkien. Il s'est inspiré également des illustrations de John Howe. « Fin 2001, le spectateur de *La Communauté de l'Anneau* a pu reconnaître dans certains plans du film de Peter Jackson des illustrations par John Howe du *Seigneur des anneaux* bien antérieures au tournage. ⁵ »

Jean Cléder met en avant le fait qu'on est presque là dans le cas « d'adaptation d'une adaptation ⁶ ». Il avance l'idée que Jackson tente ainsi de s'approcher au maximum de l'imaginaire provoqué par l'œuvre de Tolkien. John Howe a une idée particulière de son travail. Il dit lui-même que l'œuvre de Tolkien n'a pas besoin d'être illustrée et que son travail est un travail autonome à partir d'une œuvre et ne constitue en rien quelque chose de fini. Cela laisse une certaine liberté pour des œuvres plus récentes ou à venir quant aux aspects visuels choisis pour illustrer l'œuvre de Tolkien.

Il y a eu des jeux vidéo sur l'œuvre de Tolkien avant les films de Peter Jackson mais suite au succès de ces derniers, dans les années 2000, on observe une recrudescence de jeux s'inspirant de l'univers de Tolkien. Ainsi, 2 jeux sortent en 2002, 3 en 2003, 2 autres en 2004. En tout, il y a eu au moins 12 jeux sur cet univers entre l'année

5 Cléder, J. « *La Communauté de l'Anneau* de J. R. R. Tolkien à P. Jackson : Une exécution ratée ? », art. cit., p. 332-333.

6 *Ibid.*

2000 et l'année 2010. Ça se ralentit un peu par la suite avec 7 jeux entre les années 2010 et 2020. Et ce n'est pas terminé puisqu'un jeu est en préparation, il devrait sortir en 2021 et permettrait au joueur d'incarner Gollum, l'une des figures du mal chez Tolkien. Les jeux reprenant l'histoire du *Seigneur des anneaux* utilisent un style visuel très proche de celui des films de Peter Jackson, sauf le premier qui n'avait pas eu les droits. Dans les deux autres on retrouve même des images tirées des films. Ces jeux ont vieilli et il est devenu difficile d'y jouer.

Plus récemment en 2014, est sorti un jeu : *L'ombre du Mordor*, se réclamant de l'univers de Tolkien mais ne reprenant ni l'histoire du *Seigneur des anneaux* ni un autre récit de Tolkien. L'histoire de ce jeu prend place au Mordor entre l'histoire racontée dans *Bilbo le hobbit* et celle racontée dans le *Seigneur des anneaux*. Dans ce jeu, le joueur incarne un rôdeur qui tente de contenir le retour de Sauron au Mordor. Ce rôdeur n'est d'ailleurs pas sans présenter quelques ressemblances physiques avec le personnage d'Aragorn (celui des films de Peter Jackson). Pour cela, il doit trouver des informations sur les forces et les faiblesses des capitaines de l'armée de Sauron, affronter ces capitaines et soit les tuer soit prendre le contrôle de leur esprit pour pouvoir désorganiser l'armée de Sauron et enfin attaquer sa forteresse. Contrairement à d'autres jeux, le joueur ne peut pas personnaliser l'apparence de son personnage. On impose au joueur d'incarner un rôdeur du nom de Talion, gardien de la porte noire. Les éléments de personnalisation viennent ensuite. En effet, au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu, Talion gagne un certain nombre de compétence que le joueur peut choisir. On peut ainsi jouer à ce jeu de différentes manières. Le joueur peut ainsi favoriser une approche frontale en combattant directement les orques. Mais il peut aussi favoriser l'infiltration pour pouvoir entrer discrètement dans les différentes garnisons et s'en prendre uniquement à la cible du moment.

Mais à part le contexte qui est imposé au joueur, à savoir que le jeu se passe au Mordor et que les ennemis à affronter sont des orques, le but que poursuit le joueur et ce qu'il doit faire pour arriver à la fin du jeu, cela pourrait se passer dans n'importe quel autre univers. Il pourrait s'agir de prendre le contrôle de n'importe quelle armée, dans n'importe quel endroit. Dans ce cas, quels moyens ont été utilisés

par les développeurs du jeu pour qu'il s'inscrive plus clairement dans l'univers de Tolkien.

Les développeurs ont tenté de maintenir une certaine cohérence avec l'œuvre de Tolkien, la temporalité n'est pas parfaitement respectée mais elle est cohérente. Les personnages non joueurs (les PNJs), que l'on rencontre au fil du jeu et qui sont tirés des œuvres de Tolkien correspondent à ceux que l'on trouve dans les livres. On peut ainsi croiser Gollum qui, fidèle à lui-même, aide le personnage à un moment et tente de le tuer à un autre moment. Arachne est également évoquée, elle représente une menace pour les orques en dévorant ceux qui s'égarèrent seuls dans les tunnels. Et enfin, il y a l'autre protagoniste principal qui partage le corps de Talion : Celebrimbor. Pendant la cinématique d'introduction, on voit les orques attaquer la porte noire que garde Talion, tuer la garnison et la famille de Talion et enfin exécuter ce dernier. Mais au moment de sa mort, Talion a été maudit et est condamné à revenir à la vie en partageant son corps avec un elfe ayant vécu de nombreuses années auparavant : Celebrimbor. Ce dernier a participé à la création des anneaux de pouvoir. L'une des quêtes du jeu consiste à retrouver un certain nombre d'objets ayant appartenu à Celebrimbor pour accéder à ses souvenirs, reconstituer ainsi son histoire et voir comment Sauron l'a dupé.

Et c'est bien une mécanique fondamentale de ce jeu, on retrouve l'univers de Tolkien à partir de détails, de quêtes secondaires, de défis qui ne sont pas indispensables pour finir le jeu mais qui donne une identité à ce dernier et qui rallonge également la durée de vie du jeu.

Pour régénérer sa barre de vie, le joueur peut ramasser des plantes, que l'on trouve un peu partout dans le jeu. L'un des défis consiste à trouver toutes les variétés de plantes disponibles et le nom de ces plantes vient de l'œuvre de Tolkien, le joueur doit trouver de l'athelas ou de l'herbe à pipe.

Il y a également un certain nombre d'objets à retrouver qui permettent d'ancrer encore plus le jeu dans l'univers de Tolkien. Certains objets font référence au jeu directement, on peut ainsi retrouver des ustensiles utilisés par les orques, d'autres font référence à l'histoire de la terre du milieu avec parfois des petits clin d'œil humoristique au seigneur des anneaux plus spécifiquement. On peut ainsi trouver à un moment une pipe, un texte accompagne cet objet,

il précise que cette pipe a été fabriquée par des hobbits, il est alors ajouté qu'aucun hobbit ne pourrait tenir ne serait-ce qu'une semaine au Mordor.

Les couleurs utilisées participent également à raccrocher le jeu à l'univers de Tolkien. Le jeu étant sorti après le film et le film ayant participé à donner une représentation imagée de cet univers, les concepteurs du jeu sont restés sur des teintes très proches de celles du film. Les orques ressemblent aux orques du film, et on retrouve dans les décors des teintes maronnasse, grisâtre très proche de celles du film.

La palette utilisée par Jackson dans ses deux films est assez fréquemment peu contrastée, plutôt éteinte et grisâtre : dominantes brunes, vert-de-gris, marronnasses, beiges, ardoises... Au-delà de cette consistance chromatique, que l'on peut dire *grise* de manière générique, il est sûrement plus juste de parler de *grisaille*, genre artistique qui travaille souvent (mais pas obligatoirement) le gris et toujours en camaïeu, art de la nuance monochrome, de la gradation, opposé à celui du contraste ou du violent aplat. Si ce parti pris de la grisaille peut en partie s'expliquer par certaines dominantes esthétiques ou techniques du cinéma contemporain, elle révèle bien aussi (au sens photographique) une « couleur » du texte de Tolkien⁷.

Hervé Aubron indique que la palette chromatique utilisée par Peter Jackson caractérisée par des teintes assez ternes, grisâtres, correspond bien à la couleur du texte de Tolkien. Il met en avant le fait que peu de couleurs sont mentionnées dans le texte de Tolkien à part le gris qui revient assez fréquemment.

De fait, l'écrivain mentionne fort peu de teintes dans *Le Seigneur des Anneaux*. Le gris est de loin celle qui revient le plus fréquemment dans ce parcimonieux nuancier, et ce de manière parfois appuyée, jusqu'à être répétée plusieurs fois dans un même paragraphe. Si certains hauts lieux de la Terre du Milieu échappent à cette anémie chromatique, les paysages que traversent entre deux étapes les personnages s'apparentent à de mornes zones de transit, à un atlas atone et délavé : landes et rivières grises, tout comme ciels et mon-

7 Aubron, H. « Puissance de la grisaille et enfance perdue. Allers et retours entre Tolkien et son adaptation par Peter Jackson », art. cit., p. 307.

tagnes, le plus souvent nimbés de brume ou de nuées cendreuse ou baignés d'une lumière « terne » d'aube ou de crépuscule⁸.

Parmi les lieux qui échappent à cette grisaille constante, on peut citer la Comté, Fondcombe ou encore la Lothlorien, ces lieux sont ceux où l'emprise de Sauron est encore limitée. Cela est également repris dans le jeu. Il y a deux zones de jeu, dans la première il n'y a plus de vie, comme évoqué précédemment, tout est gris et marrons. Dans la seconde en revanche, il y a de la verdure et cela est cohérent puisque dans cette seconde zone, on trouve un peuple qui résiste à l'influence de Sauron et le combat. L'une des quêtes du jeu consiste d'ailleurs à aider la reine de ce peuple. Cette partie du jeu fait clairement référence au film de Peter Jackson puisqu'on apprend que l'esprit de la reine est sous l'influence de Saroumane. Il y a alors une cinématique quasiment identique à la scène du film où Gandalf extrait Saroumane de l'esprit de Theoden. Mais c'est Celebrimbor qui remplit alors le rôle de Gandalf. Et de la même façon que Theoden rajeunit quand il est libéré de l'influence de Saroumane, la reine Marwen, puisque telle est son nom, rajeunit et reprend des couleurs quand Saroumane est expulsé de son esprit.

Les figures du mal présentes dans ce jeu sont également les mêmes que celles présentes dans l'univers de Tolkien. On retrouve Sauron bien sûr même si on ne voit jamais ce dernier, le joueur ne combat que ces lieutenants. Il y a également les orques que l'on affronte tout au long du jeu. Mais il y a également la faune du Mordor. En effet, il n'y a pas que les orques et Talion au Mordor, il y a également un certain nombre de créature qui bien sûr chercheront à s'en prendre à Talion si elles le peuvent mais sont aussi les ennemis des orques. L'une de ces créatures appelée caragor fait clairement référence aux wargs de Tolkien, ils servent d'ailleurs de monture à certains orques quand ces derniers parviennent à les capturer. En revanche les graugs ne figurent pas dans l'œuvre de Tolkien, ce sont dans le jeu des créatures qui ressemblent à des trolls mais en plus grand.

Le jeu l'ombre du Mordor respecte donc à peu près l'univers de Tolkien. Sauf dans la cinématique de fin où après avoir battu l'un des lieutenants les plus importants de Sauron, Talion et Celebrimbor

8 *Ibid.*, p. 308.

décident de prendre quelques mois de congés le temps de forger un nouvel anneau pour pouvoir lutter plus efficacement contre Sauron.

En fait cette cinématique annonce la suite du jeu : *L'ombre de la guerre* sorti en 2017. Le but du jeu est sensiblement le même que dans le premier. Il faut toujours trouver des informations sur des capitaines orques pour prendre leur contrôle mais cette fois dans le but d'assiéger les forteresses d'autres chefs orques. Le joueur va d'ailleurs lui-même devoir créer une forteresse avec ses soutiens et faire en sorte d'améliorer ses défenses. Certains personnages comme Gollum sont toujours présents et d'autres qui étaient absent du premier jeu font leur apparition. On aperçoit ainsi Galadrielle qui est en tout point semblable à la Galadrielle des films c'est d'ailleurs la même doubleuse qui a doublé les films et le jeu. En revanche l'histoire de ce jeu prend plus de liberté avec l'œuvre de Tolkien. Arachne est ici un personnage important mais elle peut prendre l'apparence d'une femme qui maîtrise la magie. Talion, à force de porter l'anneau qu'il a forgé avec Celebrimbor va se transformer en nazgul et Galadrielle va envoyer une assassin elfe pour tuer Talion (cette quête est en fait un DLC, un contenu additionnel, sorti après le jeu).

Une autre chose que font ces jeux et c'est peut-être ce qu'ils apportent au monde de Tolkien c'est de donner vie aux orques. Ces jeux donnent aux orques une histoire, une culture. Les orques deviennent alors un peuple à part entière. Ce qui n'est pas forcément le cas dans les films ou dans les livres.

Pour résumer, *Le Seigneur des anneaux* comprend six conversations entre des Orques, et toutes apportent des commentaires importants et très similaires. Les Orques sont avant tout caractérisés par un grand sens de l'humour. Une des premières choses que remarque Pippin lorsqu'il revient à lui dans le chapitre « L'Uruk-hai » (où se trouve la conversation la plus longue entre des Orques) est un Orque riant de le voir se débattre⁹.

Les orques sont des protagonistes importants du jeu et ils ont une vie, des aspirations et des peurs. Ces peurs, le joueur peut les exploiter. Par exemple, certains orques ont peur des caragors et vont

9 Shippey, T. « Orques, Spectres de l'Anneau et Êtres des Galgals : Les représentations du Mal chez Tolkien », art. cit., p. 211.

fuir dès qu'ils en verront un. Mais en dehors de ce que le joueur peut faire dans le jeu, les orques continuent à vivre, ils ne se contentent pas d'attendre patiemment que le joueur vienne les tuer. Des guerres de pouvoir ont lieu entre eux et il se peut qu'un capitaine orque soit tué par un autre qui voulait prendre sa place. L'une des quêtes principales du jeu consiste même à aider un orque à gravir les échelons. Et on assiste aux épreuves que surmontent les orques pour progresser dans la société : recruter des partisans, affronter des bêtes sauvages, tendre une embuscade à un chef ennemi. Cela va encore plus loin dans le deuxième jeu. Les orques y sont répartis en tribus et en fonction de la tribu à laquelle ils appartiennent, ils auront des connaissances spécifiques. Certaines tribus utilisent préférentiellement le poison, d'autres font de meilleurs archers. On peut même se demander s'ils n'ont pas une religion puisque l'une des missions consiste à détruire des idoles présentes dans les clans orques.

Le premier jeu colle à l'univers de Tolkien, comme si les concepteurs avaient voulu vraiment ancrer ce jeu dans cet univers. Une fois cela fait, ils ont pris plus de liberté, avec le deuxième, en modifiant certains personnages et en modifiant aussi un peu l'histoire. Si cela a été possible c'est parce que l'œuvre de Tolkien a donné naissance à un monde. C'était sa volonté, il a tout fait pour. Il a inventé une langue, il a créé une histoire à ce monde, cette histoire étant développée dans plusieurs livres et certains personnages apparaissant dans plusieurs livres. Et ce faisant, il a permis à d'autres d'utiliser ce monde pour d'autres histoires. L'exemple parfait de ce phénomène décrit entre autres par Anne Besson est *Star Wars* puisque d'autres se sont servis du monde créé par George Lucas. C'est peut-être dans une moindre mesure ce qui s'est passé pour l'œuvre de Tolkien avec ces deux jeux. Si le premier a plutôt cherché à s'ancrer dans le monde, le deuxième a permis de le développer particulièrement en s'intéressant de plus près aux orques.

BIBLIOGRAPHIE

- Aubron, H. « Puissance de la grisailles et enfance perdue. Allers et retours entre Tolkien et son adaptation par Peter Jackson ». Dans Ferre V. (dir.), *Tolkien, trente ans après [1973-2003]* (pp. 305-325), Christian Bourgeois Editeur.
- Besson, A. *Constellations* (2015). CNRS Editions.
- . « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de Fantasy contemporains ». Dans Ferre V. (dir.), *Tolkien, trente ans après [1973-2003]* (pp. 357-381), Christian Bourgeois Editeur.
- Besson A, Jacquelin E (dir), *Poétiques du merveilleux* (2015), Artois Presses Université.
- Claire Caland, F. « Les frontières du Mal dans *Le Seigneur des Anneaux* ». Dans Ferre V. (dir.), *Tolkien, trente ans après [1973-2003]* (pp. 233-253), Christian Bourgeois Editeur.
- Cléder, J. « La Communauté de l'Anneau de J. R. R. Tolkien à Peter Jackson : une exécution ratée ? » Dans Ferre V. (dir.), *Tolkien, trente ans après [1973-2003]* (pp. 325-343), Christian Bourgeois Editeur.
- Ferre, V. « La réception de J. R. R. Tolkien en France, 1973-2003 : quelques repères ». Dans Ferre V. (dir.), *Tolkien, trente ans après [1973-2003]* (pp. 17-37), Christian Bourgeois Editeur.
- Shippey, T. Orques, « Spectres de l'Anneau et Êtres des Galgals : les représentations du mal chez Tolkien ». Dans Ferre V. (dir.), *Tolkien, trente ans après [1973-2003]* (pp. 207-233), Christian Bourgeois Editeur.
- Tolkien, J. R. R. *La fraternité de l'anneau* (1954). Christian Bourgeois Editeur.
- Tolkien, J. R. R. *Les deux tours* (1955). Christian Bourgeois Editeur.
- Tolkien, J. R. R. *Le retour du roi* (1956). Christian Bourgeois Editeur.

DE L'IDENTITÉ NARRATIVE À L'IDENTITÉ VIDÉOLUDIQUE.
UNE MIMÈSIS RICCEURIENNE PAR LE JEU VIDÉO

Nathan Ferret

Doctorant EHESS, laboratoire IRIS

Les opérations de connaissance mettent en œuvre des découpages conceptuels qui, bien qu'heuristiques, peuvent également rigidifier l'objet d'étude et ne faire de son analyse que le déploiement d'un savoir déjà latent dans le principe ayant présidé à ces découpages. Le jeu vidéo fournit un exemple d'un tel découpage conceptuel structurant à la fois l'objet vidéoludique et le champ de son étude. Au sein des *game studies*, on retrouve en effet deux grands principes d'opposition définissant le jeu vidéo et les méthodes à appliquer pour l'analyser. L'un concerne la nature même du *medium* : pour les narratologues le jeu vidéo est appréhendable comme un récit, tandis que pour les ludologues c'est avant tout un jeu. L'autre a trait à la séparation entre le jeu vidéo comme activité vivante d'un joueur — le « *play* » de la langue anglaise — et le jeu vidéo comme objet formel fait de règles et d'éléments diégétiques — renvoyant davantage au « *game* ». S'en tenir au *game* implique d'insister sur les propriétés formelles des jeux vidéo pour en déduire l'activité effective de leurs joueurs. Se centrer sur le *play* permet au contraire de saisir l'importance du contexte culturel et social sur la pratique, au risque d'en oublier son articulation fine avec le *game*¹. L'enjeu, dès lors, est

1 Pour une analyse détaillée du champ des *game studies* et de ses principes d'opposition, voir Zabban, V. (2012), « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 3-4, n°173-174, p. 137-176.

de parvenir à réunir ce qui a été théoriquement séparé. Ainsi, comme l'écrit Vinciane Zabban :

À quoi bon étudier en particulier la forme sociale particulière qu'est le jeu, cette manière unique de prendre une distance sur le monde pour n'y chercher que les traits communs avec les autres modalités de la vie sociale ? Et comment prétendre à une prise en compte située du jeu sans interroger ni ses médiations ni l'articulation de ses dimensions sociales et techniques ?²

Or, en ce qu'elle permet précisément de tenir ensemble ces quatre dimensions du jeu vidéo — le jeu, le récit, le *play* et le *game* —, l'anthropologie philosophique de Paul Ricœur peut-être ici d'une grande aide. L'approche herméneutique Ricœurienne fait en effet méthode de la mise en tension des concepts afin d'en résoudre les apories dans une articulation novatrice³. En montrant la nécessaire co-intrication de l'objet et du sujet dans l'activité interprétative vivante des individus et en replaçant les œuvres culturelles dans le mouvement d'accès à soi, elle offre un cadre à même de saisir le jeu vidéo dans toutes ses dimensions. Ce cadre unificateur est alors celui de la recomposition mimétique du réel, la « *mimèsis* », et de ses trois temps : la préfiguration (*Mimèsis* I), la configuration (*Mimèsis* II) et la refiguration (*Mimèsis* III).

Développé par Ricœur dans le cas du récit littéraire, le modèle de la *mimèsis* a d'ores et déjà été appliqué au jeu vidéo par de Jos de Mul, dans un chapitre de 2005 intitulé « The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games »⁴. Les jeux vidéo configurent dans une structure identifiable au *game* (*Play* 2, renvoyant à une forme ludique de la *Mimèsis* II) certaines dimensions ludiques de l'activité vivante analogues au *play* (*Play* 1

2 *Ibid.*, p. 176.

3 Pour une présentation détaillée de la méthode herméneutique de Paul Ricœur, voir Darwish, H. (2012), *Paul Ricœur et la problématique de la méthode dans l'herméneutique. Interpréter, comprendre et expliquer dans les théories du symbole, du texte, de la métaphore et du récit*, L'Harmattan.

4 Dans Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, The MIT Press, p. 251-266.

ou *Mimèsis* ludique 1)⁵ et rendent possible l'identification réflexive à cette structure (*Play 3* ou *Mimèsis* ludique III) : ils permettent de se saisir « soi-même comme un autre » (Ricœur, 1990), non plus seulement en tant que personnage d'une narration mais aussi en tant que joueur. Autrement dit, avec la *mimèsis* Ricœurienne, on est à même de comprendre dans le même mouvement le *game* comme configuration du *play* ; la construction de l'identité spécifique du joueur par sa refiguration vidéoludique ; et la nature du *medium* — pris entre jeu et récit — en tant que moment configuratif reliant la préfiguration et la refiguration.

Il s'agit de reprendre et d'approfondir ce modèle pour l'appliquer au jeu vidéo. Pour ce faire, je m'écarte cependant de la version qu'en donne Jos de Mul. Plutôt que de que considérer que la *mimèsis* ludique relève d'une imitation créatrice de pratiques interactives, je défends l'idée — que j'ai développée par ailleurs⁶ — que le jeu relève d'une forme de *mimèsis spatiale*. Le jeu préfigure, configure et refigure l'expérience humaine de *l'espace*, de la même manière que le *récit* préfigure, configure et refigure l'expérience humaine du *temps* chez Ricœur⁷. Il s'ensuit qu'aborder le jeu vidéo sous la perspective de la *mimèsis* signifie étudier une combinaison singulière d'imitation créatrice de l'espace par le jeu et du temps par le récit. Afin d'apporter ici quelques éléments de réflexion dans ce sens, je clarifierai les concepts à utiliser et, ne pouvant être exhaustif à la fois sur la spatialité et la temporalité mimétiques des jeux vidéo, je m'attacherai surtout à faire voir l'entremêlement de cette double *mimèsis*.

5 Cette distinction entre *Play 1* et *Play 2*, recoupe celle théorisée par le ludologue Roger Caillois entre la *paidia* — le jeu comme activité libre, spontanée et improvisée — et le *ludus* — qui encadre la *paidia* par des règles formelles. Voir Caillois, R. (1992), *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige* [1958], Gallimard.

6 Ferret, N. (2021), « Le jeu est à l'espace ce que le récit est au temps. Une anthropologie Ricœurienne du jeu comme *mimèsis spatiale* », *Etudes ricœuriennes/Ricœur studies*, vol.12, n°2.

7 Voir Ricœur P. (1983-1984-1985), *Temps et récit, t.1,2 et 3*, Le Seuil.

LA *MIMÈSIS* VIDÉOLUDIQUE COMME *MIMÈSIS* LUDICO-NARRATIVE

Repris d'Aristote, le concept de *mimèsis* désigne chez Ricœur un processus de médiation culturelle entre soi et soi-même. En reproduisant l'expérience de la réalité vécue sous une forme symbolique, le sujet Ricœurien s'objective et s'interprète lui-même. Loin d'être transparente à elle-même, la conscience nécessite ainsi le détour par les signes culturels pour se ressaisir elle-même en tant « qu'autre ». Constatant que l'individualité n'est pas faite uniquement de mêmeté, de propriétés substantielles non réflexives « à quoi » on reconnaît une personne, mais également d'ipséité, de réflexivité et de permanence de « soi » dans (et par) le changement de la mêmeté, Ricœur assigne aux œuvres symboliques un rôle fondamental dans la construction de soi. La *mimèsis* est ainsi une forme culturelle, collective et herméneutique de réflexivité. Elle lie des entités aux ontologies très différentes (conscience, œuvres culturelles, collectif, identité etc.) dans l'unité d'un mouvement herméneutique qui ne donne la priorité à aucune, mais qui au contraire exprime leur réalité profondément relationnelle.

Une exégèse de la conscience consisterait dans une progression à travers toutes les sphères de sens qu'une conscience doit rencontrer et s'approprier, pour se réfléchir elle-même comme un soi, un soi humain, adulte, conscient [...], la conscience est seulement l'intériorisation de ce mouvement, qu'il faut ressaisir dans les structures objectives des institutions, des monuments, des œuvres d'arts et de culture.⁸

C'est ainsi en tant qu' « œuvres [...] de culture où la vie de l'esprit est objectivée⁹ » que le jeu vidéo participe des trois moments de la *mimèsis*. Dès lors, comment comprendre cette *mimèsis* vidéoludique ? Si le jeu vidéo en tant qu'objet formel est une configuration, soit une imitation créatrice d'une certaine expérience humaine de la réalité, de quoi est faite cette expérience préfigurée ? Si le jeu configure l'expérience quotidienne de l'espace et le récit celle du temps, il apparaît que leur entremêlement vidéoludique configure

8 Paul Ricœur (1965), *De l'interprétation. Essai sur Freud*, Le Seuil, p. 485.

9 *Id.* (1969), *Le Conflit des interprétations. Essais d'herméneutique*, Le Seuil, p. 26.

l'expérience vécue de l'unité de l'espace *et* du temps. En laissant de côté l'épineuse question du caractère numérique, sonore et visuel de l'univers du jeu vidéo, détaillons donc le mouvement ternaire de préfiguration ludico-narrative de l'espace-temps quotidien, de la configuration ludico-narrative de l'espace-temps en jeu vidéo et de la refiguration de l'espace-temps vidéoludique sur le joueur lui-même.

LA PRÉFIGURATION LUDICO-NARRATIVE DE L'ESPACE-TEMPS QUOTIDIEN

Le moment préfiguratif de la *mimèsis* ludico-narrative dont participe le jeu vidéo renvoie au fait que nous expérimentons le temps et l'espace de manière entremêlée dans notre vie quotidienne. Les humains n'existent pas *dans* un espace et un temps séparés, mais indissociablement spatialement et temporellement. L'espace-temps humain n'est pas l'espace-temps vide d'un plan mathématique, mais un espace-temps qui est le résultat d'une spatialisation par un rapport préludique à l'espace et d'une temporalisation par un rapport prénarratif au temps. Autrement dit, le temps humain est, comme le dit Ricœur, un « temps raconté », tandis que l'espace est humain est un espace « joué ». C'est un espace recomposé en potentialités pratiques, en surface d'expression du corps, de son mouvement et de sa liberté d'engagement et de désengagement. La contrainte temporelle de la discordance s'associe toujours à celle, spatiale, de la résistance au mouvement ; et c'est par une combinaison fine de narrativité et d'attitude ludique quotidiennes que nous pouvons rendre cet espace-temps à la fois praticable et humain.

D'une part, la prénarrativité du temps quotidien permet de résoudre le passage inexorable du temps en ramenant les changements permanents de la suite des événements à la totalité d'une intrigue. D'autre part, l'attitude ludique envers l'environnement fait des contraintes de l'espace physique des proto-règles permettant d'exprimer la logique du corps et ses potentialités d'actions. Elle nous fait expérimenter l'espace physique et ses contraintes comme espace de possibles, toujours ouvert et finalement disponible au flux et reflux de notre engagement corporel. Les résistances qu'oppose l'espace à notre liberté de mouvement et d'actions — les distances, les obstacles ou plus fondamentalement notre hiccité — sont

transfigurées par le jeu en occasions d'actions potentielles et réglées selon la logique du corps. Le jeu transfigure par-là la nécessité spatiale en contingence d'actions, ouvrant un espace de possibles réglés, là où l'intrigue dépasse l'aporie de la concordance-discordance temporelle de manière inverse, « en transmu[ant] la contingence physique, adverse de la nécessité physique, en contingence narrative, impliquée dans la nécessité narrative¹⁰ ». Dans nos pratiques quotidiennes, nous entremêlons donc cette proto-mise en jeu de l'espace et cette proto-mise en récit du temps, en introduisant de la contingence ludique dans la nécessité spatiale et en introduisant de la nécessité narrative dans la contingence temporelle.

Ainsi, la combinaison du récit et du jeu est déjà présente dans l'inscription unitaire du corps et de l'esprit dans l'espace-temps quotidien. L'espace est temporalisé par du narratif, le temps est spatialisé par du ludique. Quelque chose comme une expérience « prévidéoludique » gouverne notre attitude quotidienne, et ce n'est à ce titre pas un hasard si la thématique du « métaverse », de la « matrice », bref d'un monde vidéoludique plus vrai que le monde « réel » emplit les discours sur le jeu vidéo, notamment philosophiques¹¹. Si l'expérience du monde réel peut tant ressembler à celle d'un jeu vidéo, c'est que la « réalité » du monde repose sur des processus qui la construisent et permet par-là sa transposition en un autre monde, vidéoludique. Entre ces deux mondes, demeure l'essentiel point commun : leur expérimentation par des individus humains qui spatialisent en mettant en jeu l'espace et temporalisent en mettant en intrigue le temps.

LA CONFIGURATION LUDICO-NARRATIVE DE L'ESPACE-TEMPS EN JEU VIDÉO

Les jeux vidéo, en tant que *games* générateurs d'évènements pouvant être mis en intrigues, donnent à voir pleinement l'entremêlement des opérations préfiguratives ludiques et spatiales :

10 Ricœur P. (2015), *Soi-même comme un autre* [1990], Paris, Points, p. 170.

11 Voir notamment la thèse de McKenzie Wark qui présente le monde réel comme monde inversé, « copie imparfaite » du monde vidéoludique dans Wark, M. (2019), *Théorie du gamer* [2007], Editions Amsterdam/Les Prairies ordinaires.

l'espace-temps vidéoludique se donne comme le moment configuratif de la double *mimésis* de l'espace par le jeu et du temps par le récit. En tant qu'espaces de jeu, les jeux vidéo configurent un champ de possibles mis en règles, un lieu interactif, matrice d'évènements contingents transfigurés en actions de jeu¹². En tant que support de déploiement de l'activité vivante (*play*) des joueurs, les jeux vidéo sont aussi des *parties* de jeu, des chaînes temporelles d'évènements qui se succèdent et peuvent former une histoire¹³. Il ne s'agit pas ici de revenir sur les analyses ludologiques ou narratologiques du jeu vidéo, mais simplement de constater que le modèle de la *mimésis* permet ainsi de reconsidérer le problème de la combinaison vidéoludique du jeu et du récit en termes de configurations de l'espace et du temps.

Chez Ricœur, le récit configuré est une « synthèse de l'hétérogène ». L'intrigue réalise un ensemble de médiations « entre le divers des évènements et l'unité temporelle de l'histoire racontée ; entre les composantes disparates de l'action, intentions, causes, et hasards, et l'enchaînement de l'histoire ; enfin, entre la pure succession et l'unité de la forme temporelle¹⁴ ». À la discordance temporelle des évènements, elle oppose la concordance de la totalité de l'histoire. Or, lorsque ces évènements sont des actions de joueurs configurées en actions de jeu par leur mise en règles dans l'espace ludique, la mise en intrigue compose avec des évènements déjà eux même pris dans une forme de concordance temporelle ludique. L'espace des règles du jeu, en définissant des objectifs à court ou long termes et des séquences précises d'actions à effectuer pour les atteindre, va en effet

12 Les jeux au sens de jeux configurés, de *game*, sont ainsi pour Erving Goffman « une matrice d'évènements possibles et une distribution de rôles par l'incarnation desquels ces évènements se produisent, constituant ensemble un champ d'actions spectaculaires et fatidiques, un plan d'existence, un dispositif producteur de sens, un véritable monde, différent de tous les autres mondes exceptés ceux générés lorsque le même jeu est joué à d'autres moments » — Goffman, E. (1961), *Encounters. Two Studies in the Sociology of Social Interaction*, Bobbs-Merrill, p. 27 (je traduis).

13 Pour une analyse des spécificités de la narration vidéoludique, voir notamment Barnabé, F. (2018), *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Presses universitaires de Liège.

14 Paul Ricœur, *Soi-même comme un autre*, *op. cit.*, p. 169.

rendre concordantes temporellement l'hétérogénéité des actions de jeu qui participent de ces objectifs. La narrativité latente d'un espace ludique découle donc du fait qu'une action de jeu concordante ne peut être effectuée à un autre moment dans la chaîne d'actions ludique. Si afin d'atteindre un ennemi dans une pièce scellée, le joueur doit récupérer une clef pour ouvrir la porte, ces trois actions sont concordantes en ce qu'elles ne peuvent être effectuées dans un ordre différent.

Dès lors, la configuration narrative d'une chaîne temporelle d'actions de jeu est structurée comme les « récits oraux d'expériences personnelles » analysés par William Labov : l'ordre temporel de la narration suit l'ordre temporel de la réalisation effective des événements racontés¹⁵, qui eux-mêmes doivent suivre l'ordre prévu par les règles du jeu. Le mouvement temporel de fermeture et d'ouverture de l'espace des possibles en fonction des actions de jeu impose autrement dit sa structure au récit de ce mouvement. Les « phrases narratives », définies par Labov comme les énoncés particuliers dont la place est fixée dans la séquence de l'ensemble des énoncés (ce sont les énoncés ne pouvant être dits avant ou après le moment où ils le sont sans changer le sens de l'histoire racontée), forment la correspondance, dans l'ordre narratif, des actions concordantes ludiques. Ainsi, la spatialité du champ ludique évolue dans le temps de manière nécessairement prénarrative, tout en déterminant la structure de cette narrativité, en empêchant *flashbacks* ou ellipses par exemple. L'entremêlement de la *mimèsis* spatiale et de la *mimèsis* temporelle se résout donc dans le fait que la narrativité du jeu est finalement récit du joueur jouant à ce jeu, structuré logiquement comme un récit d'expérience personnelle.

LA REFIGURATION LUDICO-NARRATIVE DE LA SPATIALITÉ ET DE LA TEMPORALITÉ DES JOUEURS

La *refiguration* est le moment mimétique d'application des principes configuratifs aux destinataires de l'œuvre eux-mêmes. C'est

15 Voir notamment Labov, W. et Waletzky, J. (1997), « Narrative Analysis : Oral Versions of Personal Experience », *Journal of Narrative and Life History*, vol. 7, n° 1-4, p. 3-38.

donc ici que se joue la formation de l'identité par la *mimésis*. Dans le cas du jeu vidéo, cette refiguration est une nouvelle fois double, temporelle et spatiale. Le principe de concordance-discordance temporelle de l'intrigue s'applique à l'identité des personnages du récit, en construisant leur identité de manière narrative. Par l'effet de la concordance narrative, « le personnage tire sa singularité de l'unité de sa vie considérée comme la totalité temporelle elle-même singulière qui le distingue de tout autre », et par sa discordance, « cette totalité temporelle est menacée par l'effet de rupture des événements imprévisibles qui la ponctuent¹⁶ ». Au travers de l'identification au personnage et du souvenir des intrigues, les lecteurs disposent alors de schèmes narratifs pour se doter eux-mêmes d'une identité de personnage : ils composent leur identité en « *identité narrative* ». Dans l'ordre ludique, c'est l'identité spatiale du corps propre qui est refigurée par transfert sur lui de la structure des règles du jeu. Le corps du joueur est dédoublé, il est à la fois dans l'espace physique et dans l'espace ludique. Au sein de ce dernier, il est un corps ludique, dont les actions sont configurées en fonction des possibilités ouvertes ou fermées par les règles et l'environnement du jeu¹⁷. C'est typiquement le corps de l'*avatar* du jeu vidéo.

La combinaison de la refiguration temporelle en personnage et de la refiguration spatiale en corps ludique est alors appréhendable de manière plurielle. Il existe un spectre de combinaisons, en fonction de l'intensité respective de ces dernières. Plus précisément, il semblerait qu'il y ait même un lien de proportionnalité qui unit ces deux types de refigurations. Pour faire voir ce lien, commençons par constater que la refiguration ludique du corps du joueur peut être plus ou moins forte, selon le degré de différence entre les actions effectuées dans l'espace physique et celles effectuées dans l'espace ludique. Dans le cas d'un jeu comme *Pac-Man* par exemple, la différence est faible : les actions en jeu « aller à droite » ou « aller à gauche » dans des couloirs ne font que reconduire le mouvement des pouces du corps du joueur sur le mouvement de l'ensemble du corps de l'*avatar*. Il y a certes démultiplication du mouvement, mais conservation de sa structure

16 Paul Ricœur, *Soi-même comme un autre*, *op. cit.*, p. 175.

17 Voir De Mul, J. « The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games », *art. cit.*

(« faire aller » le pouce à droite du joystick « fait aller » l'avatar à droite). Mais dans d'autres jeux, la différence entre les actions des deux corps, physique et ludique, peut-être bien plus radicale. C'est le cas lorsque par exemple la pression d'une simple touche permet de construire une maison, de se téléporter à l'autre bout de l'espace virtuel ou d'escalader un immeuble en jeu par exemple. Dans ce cas, c'est alors à la *mimèsis* narrative de prendre le relais et d'assumer les ellipses implicites contenues dans l'écart entre les actions physiques et ludiques. Ainsi, plus la refiguration ludique du corps propre est forte, plus la refiguration narrative tend à l'être aussi et plus le jeu doit donc intégrer à son environnement des éléments diégétiques pour assurer la cohérence et le sens des actions qui s'y déroulent.

Il s'ensuit que l'identité de l'avatar va elle-même découler de deux types d'intrigues possibles, selon l'intensité de la refiguration ludique. Dans un jeu comme *Pac-Man*, faiblement refiguratif, l'identité de l'avatar est refigurée presque uniquement par l'intrigue de vie du joueur lui-même : l'identité de la boule jaune à l'écran et celle du joueur se confondent. Dans un jeu comme *Assassin's Creed* où l'avatar est un assassin effectuant une multitude d'actions dans des villes réalistes, l'identité du personnage découle surtout de l'identité de l'intrigue diégétique du jeu. L'opposition typologique dégagée par Jaime Banks entre « avatar objet » et « avatar autre personne »¹⁸ peut ainsi être comprise à partir de la combinaison et de l'intensité de la *mimèsis* ludique et de la *mimèsis* narrative vidéoludiques.

En somme, cette analyse d'inspiration Ricœurienne a permis de rendre le jeu vidéo intelligible en tant que *mimèsis* particulière, ludico-narrative. L'unité de l'inscription humaine quotidienne dans l'espace-temps est préfigurée par un subtil agencement d'attitude ludique et de narrativité, agencement qui est configuré et refiguré par les jeux vidéo. Il semble donc possible de déduire l'immense diversité et complexité des jeux vidéo — pris entre *play*, *game*, récit et jeu — de deux principes fondamentaux — l'espace et le temps — et des deux mouvements mimétiques qui leur correspondent — la

18 Proposition de traduction de « Avatar-as-Object » et de « Avatar-as-Social Other ». Voir Banks J. (2015), « Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships », *First Monday*, vol. 20, n°2.

mimèsis ludique et la *mimèsis* narrative. Par le décloisonnement des analyses centrées sur les œuvres et celles centrées sur l'activité des individus, par l'invitation à comprendre leur co-construction, et enfin par le dialogue entre philosophie et sciences sociales, le geste théorique de Paul Ricœur ouvre des perspectives intéressantes afin de comprendre le jeu vidéo comme phénomène omniprésent, sur les écrans et en dehors. Car si le jeu vidéo relève bien d'une forme de *mimèsis* particulière, double et entremêlée, il s'ensuit qu'il se déploie dans la construction même des subjectivités contemporaines et de la réalité sociale. Les études sur la construction sociale de l'espace et de celle du temps trouveraient ainsi dans le jeu vidéo l'occasion de mettre au jour leur nécessaire co-construction.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

Livres entiers

- Barnabé, F. (2018). *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège.
- Caillois, R. (1992). *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige* [1958]. Gallimard.
- Darwish, H. (2012). *Paul Ricœur et la problématique de la méthode dans l'herméneutique. Interpréter, comprendre et expliquer dans les théories du symbole, du texte, de la métaphore et du récit*. L'Harmattan.
- Goffman, E. (1961). *Encounters. Two Studies in the Sociology of Social Interaction*. Bobbs-Merrill.
- Ricœur, P. (1965). *De l'interprétation. Essai sur Freud*. Le Seuil.
- (1969). *Le Conflit des interprétations. Essais d'herméneutique*. Le Seuil.
- (1983-1984-1985). *Temps et récit, t.1,2 et 3*. Le Seuil.
- (2015). *Soi-même comme un autre* [1990]. Points.

Wark, M. (2019). *Théorie du gamer* [2007]. Editions Amsterdam/Les Prairies ordinaires.

Chapitre

De Mul, J. (2005). The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. Dans J. Raessens & Goldstein J. (dirs.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 251-166). The MIT Press.

ARTICLES DE REVUE

Banks, J. (2015). « Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships ». *First Monday*, 20(2). <<https://doi.org/10.5210/fm.v20i2.5433>>.

Ferret, N. (2021, à paraître). « Le jeu est à l'espace ce que le récit est au temps. Une anthropologie Ricœurienne du jeu comme *mimèsis* spatiale. ». *Etudes ricœuriennes/Ricœur studies*, 12 (2).

Labov, W. & Waletzky, J. (1997). « Narrative Analysis : Oral Versions of Personal Experience ». *Journal of Narrative and Life History*, 7 (1-4), 3-38.

Zabban, V. (2012), « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 3-4 (173-174), 137-176.

LE MONDE DES COURSES HIPPIQUES À DURBAN
(AFRIQUE DU SUD)
UN REFLET DES TRANSFORMATIONS POST-APARTHEID

Sophie Chevalier
Université de Picardie Jules Verne

Dans le cadre de recherches menées à Durban¹, je me suis intéressée aux espaces publics et semi-publics, et parmi eux, à l'hippodrome de la ville, *Greyville*. Cet intérêt m'a conduit à explorer le « monde des courses »², en m'interrogeant sur ce que ces jeux hippiques nous apprennent sur la société sud-africaine et ses transformations historiques post-apartheid. L'organisation et le déroulement des courses hippiques donnent, en effet, à voir des relations sociales et politiques médiatisées par le jeu avec le cheval, qui sont des rapports de classes et de races. Bien sûr, l'hippodrome ne peut pas être pris comme un résumé du monde extérieur car jouer est toujours une formalisation

-
- 1 Durban est la troisième ville de l'Afrique du Sud, grand port de l'Océan indien, dont plus d'un quart de sa population est d'ascendance indienne. Je mène des recherches dans cette ville depuis 2008 où je m'intéresse à observer comment les différentes communautés à Durban partagent les mêmes espaces publics ou semi-publics, dans le cadre plus général d'une recherche sur l'émergence d'une classe moyenne multi-raciale. Dans le cadre de cette étude sur les courses et les paris hippiques, j'ai aussi exploré la filière dans la province du KwaZulu-Natal, où est situé Durban, à l'est du pays. Les enquêtes que j'ai conduites sur le monde des courses hippiques ont été possibles grâce au soutien du GIS « Jeux et société ».
 - 2 Chevalier, S. (2018). « Les mondes sociaux des courses hippiques. Configurations humaines et équines à Durban et Dundee (KwaZulu-Natal, Afrique du Sud) ». *Jouer avec les animaux, ethnographiques.org*, n° 36. Chevalier, S. (2022). « Mes couleurs brillent sous le soleil de l'hippodrome'. Posséder un pur-sang en Afrique du Sud », *L'état du luxe, Communications*, n°111, p. 75-84.

et une simulation, non pas une saisie directe de la réalité politique et sociale (Caillois 1967 (1958), Hamayon 2012)³. Néanmoins mon hypothèse est que ces spectacles hippiques mettent en exergue certaines dimensions de la société sud-africaine.

Ainsi dans une approche à la fois ethnographique et historique, je m'emploierai ici à décrire et analyser un événement hippique annuel, le *Durban July*⁴.

UNE INSCRIPTION DANS UNE HISTOIRE COLONIALE ET DE L'APARTEID

Mis à part l'étude historique de Swart (2010)⁵, il existe peu de chercheurs qui se sont intéressés à l'histoire des relations entre les chevaux et les humains en Afrique du Sud, et à celle des courses hippiques. Ainsi cette histoire est le plus souvent faite par des acteurs de ce monde et tend à se limiter à une liste de pur-sang, de jockeys et de propriétaires fameux⁶. Cette forme de récit peut faire cependant l'objet d'une analyse, surtout dans le cas qui m'intéresse, l'absence quasi complète de référence à des acteurs non-blancs dans le cas sud-africain ; il est donc nécessaire d'articuler cette approche avec celle de l'histoire orale. Pourtant plusieurs anthropologues ont travaillé sur ce thème dans d'autres sociétés, extra-européennes comme Ferret (2009) pour l'Asie centrale ; et Digard (2003) pour l'Iran, et

3 Caillois R., (1967), (1958). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard. Hamayon, R. (2012). *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.

4 Au début de mon enquête, je n'étais pas du tout familière du monde des courses. Le fait d'être francophone — et probablement blanche — m'a facilité l'entrée dans le *Gold Circle* (le turf club provincial) car son comité était en 2013 dirigé par un Sud-Africain d'origine mauricienne. Ma qualité de membre m'a permis d'avoir accès à toute la filière et ses acteurs.

5 Swart S. (2010). *Riding High. Horses, Humans and History in South Africa*, Johannesburg, Wits University Press.

6 Jaffé, J. (1980). *They raced to win, 1797-1979. A history of racing in South Africa*, Cape Town, Struik House. Wrinch-Schulz, J. (1996). *The Centenary History of The Durban Turf Club*, Durban, The Durban Turf Club.

d'une façon beaucoup plus limitée en Europe et en France (2001)⁷. Les travaux les plus importants sur les courses hippiques, et toute sa filière (élevage et entraînement) ont été surtout menés en Grande-Bretagne par Rebecca Cassidy (2002 et 2007)⁸.

En Afrique du Sud, les courses hippiques ont été introduites par l'aristocratie britannique lors de la colonisation, tout d'abord dans la ville du Cap⁹ avec des chevaux et des jockeys qui viennent de Grande-Bretagne par bateaux. Mais c'est surtout durant le XIX^{ème} siècle que les courses se développeront en suivant l'ouverture des mines et le déplacement des populations masculines qui y travaillent. Entre les années 1880 et 1914, plus de cent clubs de courses hippiques sont répertoriés (Jaffé 1980, Longrigg 1972)¹⁰, près des mines et des chemins de fer — comme à Dundee, ville de la province dans laquelle ont lieu des courses rurales importantes¹¹.

-
- 7 Ferret, C. (2009). *Une civilisation du cheval. Les usages de l'équidé de la steppe à la taïga*. Paris, Belin. Digard, J.-P., (2003). « Les animaux révélateurs des tensions politiques en République islamique d'Iran », *Études rurales*, (165/166), p. 123-131. Digard, J.-P. (2001). « Les courses de chevaux en France. Un jeu/spectacle à géographie variable », *Études rurales*, (157/158), p. 95-106.
- 8 Cassidy, R. (2002). *The Sport of Kings: Kinship, class and thoroughbred breeding in Newmarket*. Cambridge, Cambridge University Press. Cassidy, R. (2007). « Bon sang ne saurait mentir », *Ethnologie française*, 37 (2), p. 233-242.
- 9 A la fin du 18^{ème} siècle. Bankoff, G., Swart, S. (2007). *Breeds of Empire : The "Invention" of the Horse in the Philippines and Southern Africa, 1500-1950*. Uppsala, Nordic Institute of Asian Studies. Swart S. *Riding High. Horses, Humans and History in South Africa*, *op.cit.*
- 10 Jaffé, J. *They raced to win, 1797-1979. A history of racing in South Africa*, *op.cit.* Longrigg, R. (1972). *The History of Horse Racing*, London, MacMillan.
- 11 Les courses rurales s'inscrivent dans une longue tradition historique, si aucun de mes interlocuteurs ne s'accorde pour dater ces courses rurales, la fin du XIX^{ème} siècle avec une reprise au début du XX^e siècle semble le plus probable, après les guerres anglo-boers durant lesquelles près d'un demi-million de chevaux seraient morts. Elles ont laissé les campagnes exsangues et très dépourvues en population équine. Aujourd'hui, ces courses rurales rassemblent des chevaux qui viennent souvent de loin, de même que les participants et les spectateurs, toutes communautés mélangées ; elles ont parfois lieu une seule fois par année, ainsi le *Dundee July*. Les chevaux, des trotteurs, ne sont pas des pur-sang ; et quand ils ne courent pas, ils participent aux travaux agricoles et aux transports de marchandises dans le monde rural.

L'Afrique du Sud a compté durant le xx^{ème} siècle jusqu'à quatre-vingt-onze turf clubs urbains ; aujourd'hui il en reste une dizaine, situés dans les villes importantes du pays, et un seul dans la province du KwaZulu-Natal. Le *Gold Circle* a été fondé en 1897 avec des membres uniquement blancs. L'ouverture d'un hippodrome à Durban date donc de la fin du xix^{ème} siècle, et l'organisation de son espace se retrouve partout où se pratiquent des courses hippiques sur le modèle britannique. Si l'on ne peut pas dire que la construction d'un tel lieu a créé l'urbanité de Durban comme le décrit Dagron (2011) pour les villes de l'Empire byzantin, il l'inscrit néanmoins dans un réseau de la « Britishness »¹² qui permettait la circulation des membres de cet Empire dans des lieux d'activités de loisirs similaires comme les clubs et les terrains de golf. Au cours du xx^{ème} siècle se mettra en place un ensemble d'institutions nationales qui vont réglementer les courses hippiques et les paris afférents, du *National Gambling Board* au *National Horse Racing Authority*, ainsi bien sûr qu'un *General Stud Book* sud-africain pour y inscrire les pur-sang. Durban devient aussi à cette période¹³ un lieu de loisirs car les hivers y sont doux et ensoleillés ; on va donc voyager du Cap, ou de Johannesburg, pour assister à des courses importantes durant le *Durban Winter Season*.

L'hippodrome, comme tout l'espace urbain de la ville, pendant la colonisation, puis l'apartheid, était organisé sur une base raciale, par le pouvoir blanc qui en fixe les modalités de partage et les pratiques légitimes¹⁴. Durban était séparée en quartiers d'assignation

12 Dagron, G. (2011). *L'hippodrome de Constantinople. Jeux, peuple et politique*. Paris, Gallimard. A noter que la création du champ de courses de Chantilly, en 1834, le plus ancien de France, doit beaucoup à l'anglophilie de la famille d'Orléans, sur un terrain qui leur appartenait. Cf. Holt R. (2011). Le destin des « sports anglais » en France de 1870 à 1914 : imitation, opposition, séparation. *Ethnologie française*, 41 (4), p. 615-624.

13 Chevalier, S. (2021). « Sur la promenade. 'Civiliser' le front de mer à Durban », *Revue d'Histoire Contemporaine de l'Afrique*, numéro Cultures urbaines en Afrique Australe, XIX-XX^{ème} siècle, [En ligne], n°2.

14 Chevalier, S. (2012). « Comment partager les mêmes espaces ? Les classes moyennes à Durban (Afrique du Sud) », *Espaces et Sociétés*, n°148-149, p. 129-144. Gervais-Lambony P. (1996). « Les villes d'Afrique du Sud : gestion de l'héritage et recomposition de l'espace », *Hérodote*, n°82/83, p. 42-60. Padayachee

résidentielle pour les noirs, les Indiens, les blancs et les métis¹⁵. Le champ de courses n'échappait pas à cette règle de ségrégation des espaces même si historiquement il est resté plus longtemps un lieu mélangé, bien que hiérarchisé, comme le montre des descriptions de la fin du XIX^e siècle¹⁶. Seuls les blancs — et les hommes — pouvaient être membres d'un turf club. Ainsi, à *Greyville*, l'espace était séparé en trois « cercles », trois sections plus ou moins proches de l'arrivée des courses. Le *Gold Ring* était ouvert aux blancs et aux Indiens qui en faisaient la demande ; le *Silver Ring* (construit dès 1927) était réservé aux Indiens et aux métis, alors que le *Bronze Ring* est réservé aux noirs — et en dehors des bâtiments. Comme pour l'organisation urbaine, les blancs et noirs étaient les plus éloignés les uns des autres, séparés par les Indiens et les métis. La division spatiale se durcira durant l'apartheid — à partir des années 50 : ainsi tous les Indiens, même les propriétaires de chevaux, ont été alors exclus des espaces des blancs, l'appartenance raciale prenant le pas sur la classe sociale. Cette séparation ne va pas se faire sans protestation de la part de la communauté indienne, l'envoi de pétitions, dont celle du *Natal Indian Congress* et un appel au boycott des courses, alors qu'elle jouait, et qui joue toujours, un rôle très important dans le monde des courses à Durban. Cet épisode a laissé un goût amer encore aujourd'hui dans la communauté indienne malgré la célébration organisée en 2010 par le *Gold Circle* en l'honneur de ses membres indiens et de leur rôle dans l'industrie des courses hippiques. Quant à la communauté africaine, elle était confinée dans la partie la plus éloignée de l'hippodrome, en dehors des parties bâties. De plus, ses membres qui s'intéressaient aux courses hippiques, trouvaient peu d'informations sur celles-ci dans les media communautaires : ainsi un examen de la collection

V., Freund, B. (dirs.) (2002), *(D) Urban Vortex: South African City in Transition*, Durban, University of Natal Press.

15 Quand on parle de l'Afrique du Sud, il est difficile de ne pas utiliser les catégories raciales du passé, construites par le régime d'apartheid mais qui ont encore une réalité descriptive contemporaine pour les individus, dans la vie quotidienne comme dans les discours publics. Posel, D. (2001). « What's in a name ? Racial categorisation under apartheid and their afterlife », *Transformations: Critical Perspectives on Southern Africa*, 47, p. 50-74.

16 Jaffé, J. *They raced to win, 1797-1979. A history of racing in South Africa*, op. cit.

du journal zoulou *Ilanga Lase Natal*¹⁷ montre que les résultats des courses hippiques n'y figurent qu'à partir des années 1950, avec une vraie rubrique *Umjaho*, « course », apparue en 1970.

Les lieux de paris dans et hors hippodrome sont également séparés dans le respect des règles raciales, même si « l'argent n'a pas de couleurs » puisque tout le monde peut parier sous la houlette des opérateurs et bookmakers blancs¹⁸. Ainsi il faudra attendre 1967 pour qu'un Indien obtienne une licence pour proposer des paris dans une boutique PMU lui appartenant dans un township indien (Chatsworth) ; et les années 1980 pour avoir le premier lieu de paris tenu par un noir dans le township africain de KwaMashu.

Puis cette ségrégation va disparaître peu à peu dès les années 1980 ; même si aujourd'hui, l'observation de l'hippodrome montre qu'il reste encore largement un espace différencié, peut-être plus socialement que racialement, mais en Afrique du Sud, la différence sociale est aussi, dans une large mesure, raciale¹⁹. Les blancs et les Indiens forment la grande majorité des membres du *Gold Circle* qui ont accès à des espaces réservés lors des courses (bars et restaurants). Ils possèdent pour la plupart des chevaux, ou sont d'anciens propriétaires. Le turf club est donc un entre-soi social et dans une large mesure, racial. En revanche, dans les espaces situés autour de la piste, où l'accès est libre pour la plupart des courses, la foule est plutôt masculine, indienne et noire. Il existe encore une sorte de spécialisation raciale dans les activités professionnelles sur l'hippodrome et auprès des chevaux : la plupart des employés qualifiés sont Indiens ; les noirs occupent surtout des emplois aux guichets des paris ou dans la voirie de l'hippodrome, ou encore comme palefreniers.

17 Ce journal a été créé en 1903 par Dube, l'un des fondateurs de l'African National Congress (ANC).

18 L'Afrique du Sud a adopté le double système britannique, le Tote (équivalent du PMH/PMU) et les bookmakers, des opérateurs privés, souvent encore des entreprises familiales.

19 L'hippodrome est un espace historiquement masculin, et les femmes y viennent rarement seules. Mais aujourd'hui, les femmes investissent de plus en plus les courses hippiques, en étant propriétaires de pur-sang ou dans l'industrie des paris y afférents.

Comme dans de nombreux pays, en France par exemple, la désaffection des hippodromes touche l'Afrique du Sud²⁰. Les responsables de l'hippodrome essayent de proposer de nouvelles activités ou de nouveaux services durant les courses — garderie d'enfants, barbécues, jeux et concours, concerts, etc. afin d'attirer plus de monde : la course hippique devient alors l'une des activités, ce qui renoue avec l'histoire, puisqu'elle s'inscrivait, à sa naissance en Europe, dans des foires locales.

LE DURBAN JULY :

LA MISE EN SCÈNE D'UNE « NOUVELLE AFRIQUE DU SUD » ?

Chaque mois de juillet, depuis la fin du XIX^{ème} siècle a lieu ce grand rassemblement hippique de plat²¹ le plus important de l'Afrique sub-saharienne, qui rassemble jusqu'à 50.000 personnes. En 1963, le turf club crée formellement²² la *Durban July* avec des courses aux gains élevés, offerts par des entreprises sud-africaines. En particulier, la septième course, le Grand Prix de la saison, la *Vodacom Durban July*²³, à plusieurs millions de rands, prend une dimension spéciale grâce à la présence du président de la République ou du gouverneur de la province, et de toute une élite politique et économique noire, peu présente lors d'autres événements hippiques. La course est diffusée sur les chaînes équestres dans le monde entier.

Même si cet événement a toujours attiré de nombreux spectateurs, depuis la fin de l'apartheid, la foule est multiraciale, avec une majorité de noirs et d'Indiens, et toutes les classes d'âge. Elle n'est pas seulement

20 En Afrique du Sud, elle s'explique par la concurrence des paris sportifs (introduits en 1996), mais aussi du PMU — c'est-à-dire de la possibilité de parier sans être sur l'hippodrome (à partir de 1970) et des paris en ligne.

21 Elle ne comprend que des courses de groupe 1: les courses sont classées en trois groupes selon le niveau des chevaux qui y participent. Au long de sa carrière, un cheval va peu à peu, s'il est bon, passer d'un groupe à l'autre.

22 La course est mentionnée dès 1904 mais sans la même notoriété.

23 *Vodacom* est la grande entreprise de télécommunications du pays, présente dans plusieurs pays d'Afrique. Auparavant, la course était sponsorisée par une marque de cigarettes.

locale, les gens viennent de tout le pays. La plupart des spectateurs ne s'intéresse pas aux courses et ne fréquente jamais les hippodromes.

A cette occasion, l'espace de *Greyville* est transformé : le golf qui occupe ordinairement son centre devient un immense parking ; le reste est loué à différentes entreprises, qui y installent des grandes tentes meublées comme des séjours avec canapés, fauteuils et tables basses. On y sert des boissons, parfois de la nourriture, et surtout on y écoute de la musique. L'accès à ces espaces est réservé, certains accueillent des vedettes des médias sud-africains, acteurs de séries télévisuelles, chanteurs, etc. Après les dernières courses, une foule dense arrive sur l'hippodrome, surtout de nombreux jeunes gens, principalement pour rencontrer des amis. D'autant que la fête se prolongera dans la nuit, à la fois sur l'hippodrome mais aussi dans d'autres lieux de la ville, faisant du *Durban July* un événement autant mondain qu'hippique.

Cet événement renoue avec l'exercice d'élégance qui relie beauté équine — ne parle-t-on d'ailleurs pas de la « robe » d'un cheval — et féminine. Cette relation entre un cheval d'exception et un vêtement de couturier est ancienne et se développe sur les hippodromes dès la fin du XIX^e siècle. La mode des courses occupait une place à part dans les collections des couturiers (comme Coco Chanel par exemple) et les hippodromes permettaient de présenter les nouveaux modèles de saison grâce à des mannequins qui y assistaient et y étaient photographiées pour les revues de mode. Un historien de la mode des courses va jusqu'à prétendre que « *Les courses ont autant contribué à faire progresser la race chevaline qu'elles ont aidé à améliorer la silhouette* » (des femmes) !²⁴ Ainsi, lors du *Durban July*, le vêtement joue un rôle très important, avec d'une part un concours destiné aux étudiants en mode d'une université locale, et des compétitions d'élégance qui s'adresse à tout le public autour d'une thématique proposée chaque année par le turf club. Des mannequins habillés par les jeunes designers d'un côté, et de l'autre, des couples de couturiers amateurs défilent sur une scène au centre de l'hippodrome. Plus

24 Donner, C., Dubois-Rubio, C., Germain-Donnat, C. (2014) *La Mode aux courses : un siècle d'élégance, 1850-1950*, Catalogue d'exposition du Musée des arts décoratifs, de la faïence et de la mode de Marseille, Paris/Marseille, Lienart/Musées de Marseille, p.183.

généralement, le public se met sur son trente-et-un pour les courses, parfois de manière excentrique, en suivant la thématique imposée : robes longues ou très courtes, strass, grands décolletés, chapeaux, talons aiguilles. Les vêtements sont souvent faits par des couturières — parfois cousus maison — avec quelques rappels de motifs africains surtout pour les femmes noires. Cette coprésence sociale et raciale permet à chacun de s'observer et de se jauger.

La mise en scène de soi, de son élégance, mais aussi de son pouvoir économique et social, trouve son apogée lors de la présentation des pur-sang en lice dans le rond de parade, face à un public nombreux. Cet espace gazonné dans son centre est entouré d'une petite piste. Les chevaux en compétition sont amenés par leurs palefreniers, tous noirs, et présentés un à un. Les spectateurs installés sur des gradins en bois les observent, les parieurs en particulier, avec une attention spécifique : leur apparence, leur allure et leur numéro — autant d'éléments qui permettront de les repérer lors de la course. Mais leurs regards sont aussi attirés par la foule au centre du rond de parade où se rassemblent les propriétaires, la direction du *Gold Circle* et quelques invités de marque. Si la plupart des propriétaires sont blancs, avec une forte proportion d'Indiens, lors du *Durban July*, et surtout au moment du grand prix Vodacom, l'élite noire participe à cette mise en scène, par sa présence dans le rond de parade, dans une sorte de rituel saisonnier d'inclusion, qui n'est pas sans arrière-pensées de la part du comité du *Gold Circle*, qui sait que la pratique hippique a besoin de protections politiques, d'autant que le terrain sur lequel est l'hippodrome est loué à la municipalité.

L'arrivée des chevaux est suivie par celle des jockeys qui rejoignent peu à peu cette foule élégante, et qui s'installent sur une petite estrade sous les acclamations du public. Pas de femmes parmi eux, et récemment quelques noirs dont certains sont devenus célèbres. Puis le président de la République et sa femme²⁵, précédés de leurs gardes du corps : il vient serrer la main de chacun des jockeys en échangeant quelques mots. Les chevaux font d'abord le tour du rond de parade avec leurs palefreniers, puis montés par leurs jockeys respectifs. Dès que la sonnerie retentit un mouvement, tel un lent reflux, amène

25 Du moins en 2016, alors que Jacob Zuma était président ; il est originaire de la province de KwaZulu-Natal.

la foule qui occupait les estrades de la parade de l'autre côté du bâtiment, vers la piste. Les propriétaires de pur-sang et les membres du comité du *Gold Circle* regagnent les petites loges dans les étages supérieurs de l'hippodrome, dont la location pour l'occasion peut s'élever à plusieurs centaines d'euros. Sur la piste, devant la tribune principale, un chœur chante l'hymne national, repris mollement par la foule, plus intéressée par la course que par l'expression d'un attachement patriotique.

Cette journée de courses est mise en histoire à travers des peintures et photographies qui décorent l'hippodrome : ils représentent de chevaux rendus célèbres par leurs victoires, ou le spectacle des grandes courses comme celles du *Durban July* — comme une grande peinture qui célèbre le centenaire de celle-ci²⁶. Certains pur-sang deviennent des héros mythiques comme *Sea Cottage*, favori du *Durban July* en 1966, blessé au couteau pendant un entraînement, dans une sombre histoire entre bookmakers. Une autre figure est celle d'un jockey, Mike Roberts dit *Muis* (souris en afrikaans) qui mènera sa carrière dans la province avec une période d'une dizaine d'années en Europe — il sera deuxième à la course de *l'Arc de Triomphe* et il gagnera le *Durban July* quelques années après. Car les récits sur le monde hippique de Durban ancrent d'une part, la pratique localement, en lui donnant une valeur patrimoniale à travers une histoire surtout blanche et en partie indienne ; et d'autre part, l'inscrivent dans une circulation mondialisée, qui n'est bien sûr pas récente.

Hérité de la colonisation britannique, ce jeu avec le cheval, et l'espace dans lequel il prend place, portent le poids de l'histoire. Les relations sociales autour des courses restent marquées par une hiérarchie tant raciale que sociale : le *Gold Circle* est toujours un entre soi entre propriétaires blancs et indiens, les Africains ne participent pas ou de façon marginale à l'industrie et à l'organisation des courses hippiques. Même si paradoxalement, dans le cadre de leur activités professionnelles ils ont été, et sont encore, les plus proches des chevaux, car ils s'occupent le plus directement des animaux, surtout comme palefreniers.

26 Un livre est dédié à cette peinture : Vos, H. (1997). *The Durban July. A painting capturing 100 years of the July*, à compte d'auteur.

Dans la majorité, les Africains sont surtout les spectateurs dans ce monde des courses hippiques urbain²⁷. Ce statut, à la marge d'une économie privée laissée aux mains des autres communautés, et réduisant la classe moyenne noire à participer et à consommer ce qui est produit par d'autres, est décrit comme la continuité d'un système colonial par certains observateurs (Mbeki, 2009)²⁸.

En revanche, parce que des événements comme le *Durban July* attirent une foule multiraciale, les courses hippiques donnent l'occasion d'une coprésence dans un même lieu, historiquement nouvelle, tout en mettant en scène sa différence de manière ludique, dans une mutuelle visibilité. Le temps d'une journée, il permet d'exprimer leur appartenance à cette société, son adhésion, peut-être fragile, à la « nation arc-en-ciel ».

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

- Bankoff, G., Swart, S. (2007). *Breeds of Empire : The "Invention" of the Horse in the Philippines and Southern Africa, 1500-1950*. Uppsala, Nordic Institute of Asian Studies.
- Caillois R., (1967), (1958). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- Cassidy, R. (2002). *The Sport of Kings: Kinship, class and thoroughbred breeding in Newmarket*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Dagron, G. (2011). *L'hippodrome de Constantinople. Jeux, peuple et politique*. Paris, Gallimard.
- Donner, C., Dubois-Rubio, C., Germain-Donnat, C. (2014). *La Mode aux courses : un siècle d'élégance, 1850-1950*, Catalogue d'exposition du Musée des arts décoratifs, de la faïence et de la mode de Marseille, Paris/Marseille, Lienart/Musées de Marseille, p.183.

27 Même si parier est une façon de participer à l'économie des courses hippiques.

28 Mbeki, M. (2009), *Architects of Poverty. Why African Capitalism Needs Changing*. Johannesburg, Picador Africa.

- Ferret, C. (2009). *Une civilisation du cheval. Les usages de l'équidé de la steppe à la taïga*. Paris, Belin.
- Hamayon, R. (2012). *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.
- Jaffé, J. (1980). *They raced to win, 1797-1979. A history of racing in South Africa*, Cape Town, Struik House.
- Longrigg, R. (1972). *The History of Horse Racing*, London, MacMillan.
- Mbeki, M. (2009). *Architects of Poverty. Why African Capitalism Needs Changing*, Johannesburg, Picador Africa.
- Padayachee V., Freund, B. (dirs.) (2002). *(D)Urban Vortex: South African City in Transition*, Durban, University of Natal Press.
- Swart S. (2010). *Riding High. Horses, Humans and History in South Africa*, Johannesburg, Wits University Press.
- Vos, H. (1997). *The Durban July. A painting capturing 100 years of the July*, à compte d'auteur.
- Wrinch-Schulz, J. (1996). *The Centenary History of The Durban Turf Club*, Durban, The Durban Turf Club.

ARTICLES DE REVUE

- Cassidy, R. (2007). « Bon sang ne saurait mentir », *Ethnologie française*, 37 (2), p. 233-242.
- Chevalier, S. (2012). « Comment partager les mêmes espaces ? Les classes moyennes à Durban (Afrique du Sud) », *Espaces et Sociétés*, n°148-149, p. 129-144.
- Chevalier, S. (2018). « Les mondes sociaux des courses hippiques. Configurations humaines et équines à Durban et Dundee (KwaZulu-Natal, Afrique du Sud) ». *Jouer avec les animaux*, ethnographiques.org, n° 36.
- Chevalier, S. (2021). « Sur la plage. 'Civiliser' le front de mer à Durban », *Revue d'Histoire Contemporaine de l'Afrique*, numéro Cultures urbaines en Afrique Australe, XIX-XXème siècle, [En ligne], n° 2.

- Chevalier, S. (2022). « 'Mes couleurs brillent sous le soleil de l'hippodrome'. Posséder un pur-sang en Afrique du Sud », *L'état du luxe, Communications*, n°111, p. 75-84.
- Digard, J.-P. (2001). « Les courses de chevaux en France. Un jeu/spectacle à géographie variable », *Etudes rurales*, (157/158), p. 95-106.
- Digard, J.-P., (2003). « Les animaux révélateurs des tensions politiques en République islamique d'Iran », *Études rurales*, (165/166), p. 123-131.
- Gervais-Lambony P. (1996). « Les villes d'Afrique du Sud : gestion de l'héritage et recomposition de l'espace », *Hérodote*, n°82/83, p. 42-60.
- Holt R. (2011). Le destin des « sports anglais » en France de 1870 à 1914 : imitation, opposition, séparation. *Ethnologie française*, 41 (4), p. 615-624.
- Posel, D. (2001). « What's in a name ? Racial categorisation under apartheid and their afterlife », *Transformations: Critical Perspectives on Southern Africa*, 47, p. 50-74.

« FAIRE DU JEU VIDÉO
COMME UN SPORT PROFESSIONNEL ».
ÉLÉMENTS POUR UNE SOCIO-HISTOIRE
DES MOBILISATIONS EN FAVEUR
DES SPORTS ÉLECTRONIQUES : 1994-2011

Samuel Vansyngel
Université Sorbonne Paris Nord
Laboratoire EXPERICE et Labex ICCA

Si l'on en croit les professionnels, les amateurs ou une partie du champ académique, l'histoire des sports électroniques serait inaliénable de celle des jeux vidéo. Ainsi rappelle-t-on à l'envi que *Spacewar* (1962, Russel et Diamond) ou *Pong* (1972, Atari) font s'opposer deux joueurs, et donc que les jeux vidéo seraient par essence compétitifs. Cette narration participe de la justification de la définition sportive des jeux vidéo par leur dimension agonistique. Cette « sportivité » est toutefois questionnée couramment dans le débat public, notamment autour du caractère moteur de l'activité : les compétiteurs apparaissent inactifs devant leur écran. Mais peut-on être sportif sans bouger ?

La controverse n'est pas nouvelle. Dans un texte de 2005, Philippe Mora¹ montre que les mêmes arguments sont discutés entre les pratiquants : pour les uns, il s'agit principalement d'un loisir partagé où la compétition n'est qu'un prétexte pour se retrouver entre pairs ; alors que les autres pensent leur activité comme un « sport du futur ». Aujourd'hui, cette dispute sort du cercle fermé des *esportifs*, et s'élargit en engageant des acteurs nouveaux : journalistes, personnalités politiques, acteurs sportifs.

1 Mora, P. (2005). « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs ». Fortin, T., Mora, P. et Trémel, L. Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux. Champs Visuels. L'Harmattan.

Ce débat mobilise les théories qui remontent aux travaux pionniers de la sociologie du sport, particulièrement ceux de Norbert Elias et Eric Dunning (1986)². Pour ces derniers, une activité se définit comme sport lorsqu'un affrontement, qualifié de physique, entre individus est soumis à des réglementations précises, unifiées et définies par des organisations. En s'accrochant à cette dimension motrice du sport, les autorités et quelques chercheurs classent les activités en fonction de l'implication physique des participants. Cependant, cette façon de classer les activités comme « sport » ou « para-sport » pose problème puisqu'une activité peut à tout moment être requalifiée de physique ou de sportive, selon les acteurs qui reconnaissent, jugent et prouvent de la pertinence de ce critère³. Conformément aux approches sociologiques, un phénomène et sa définition prennent sens selon son organisation sociale et les significations que les acteurs y attachent.

En s'adossant au théorème de Thomas (1938)⁴, postulant le rôle déterminant de la conception des acteurs dans le déroulement des

2 Elias, N., Dunning, E. (1986). *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Fayard.

3 Dans cet objectif certains chercheurs comme Nicolas Besombes ont démontré que les compétiteurs performant une activité motrice « fine » (2016b). Cela conduit Besombes (2016a) à classer les sports électroniques comme un « para-sport », reprenant ainsi les grilles d'analyse de Pascal Bordes (2005), prolongeant les grilles d'analyses de Pierre Parlebas (1986). Ce dernier dresse une typologie des activités ludiques et sportives, entre « jeux traditionnels », « quasi-jeux » et « sports ». Bordes propose d'y ajouter les « para-sports » qui se développent en dehors des institutions sportives. Ces classifications mettent l'accent sur l'activité physique et la reconnaissance des autorités sportives comme étant des caractéristiques nécessaires à la catégorisation d'une activité comme un sport, au côté des règles d'affrontement ou de la structuration de sa pratique. Besombes, N. (2016a). « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique ». *Sciences du jeu* [en ligne]. 5 ; Besombes, N. (2016b). *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités. Musique, muséologie et arts de la scène*. Université Sorbonne Paris Cité ; Bordes, P. (2005). « Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême ». Oboeuf, A. (dir.). *Sport et médias*. Paris. Éditions du CNRS, p. 167-177 ; Parlebas, P. (1986). *Éléments de sociologie du sport*. Paris. Presses Universitaires de France

4 Selon Thomas (1938), une situation est réelle à partir du moment où les acteurs la considèrent comme telle. D'autres chercheurs sur les jeux ou les sports font suite à cette idée. D'après Henriot (1969) : est ludique les pratiques que les indi-

situations, le présent chapitre propose de revenir plus précisément sur les manières dont certains acteurs promeuvent les jeux vidéo comme un sport professionnel. Ceci dit, ces discours ne se résument pas à une simple déclaration : ils accompagnent des mobilisations concrètes. Par ailleurs nous considérons comme significatif que les modalités de l'émergence des rassemblements des sports électroniques reprennent les étapes de la sportivisation d'une activité comme les décrivent Elias et Dunning (1986)⁵.

La période allant de 1994 à 2011⁶ nous semble déterminantes à plusieurs égards. D'abord, elle marque l'apparition des circuits de tournois, qui se distinguent dans leurs formes et par leurs initiatives des rendez-vous compétitifs antérieurs. Ensuite, parce que de nombreuses équipes de compétiteurs se constituent et revendiquent une appartenance à l'*esport* en participant aux tournois. Cette rapide vue de l'histoire des organisations (associations ou entreprises) des sports électroniques et de leurs initiateurs souligne les relations, voire les passages, entre des pratiques d'amateurs et de professionnels. Pour les cas étudiés ici, nous voyons que les professionnels investissent sur des interstices d'une activité pas ou peu structurée, et proposent de réaliser ce travail d'organisation et de structuration.

Notre analyse s'appuie sur une enquête menée auprès des organisateurs de tournois, associatifs ou professionnels. Nous mobiliserons plus particulièrement les cas de trois acteurs (Vincent Colas, Matthieu Dallon et Angel Munoz), qui ne sont pas nécessairement représentatifs, mais qui renseignent la façon dont s'est construite la notion d'*esport* au cours des trente dernières années. Les données

vidus définissent comme jeu. Dans cette perspective, nous considérons comme « sport » les pratiques du jeu vidéo dès l'instant où les acteurs les considèrent de cette manière. Thomas, W. I. (1938). *The Child in America*. New York. Alfred A. Knopf ; Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Presses Universitaires de France.

5 Elias, N., Dunning, E. (1986). *Op cit.*

6 Notons qu'il ne s'agit pas ici de réaliser une histoire exhaustive de l'émergence des sports électroniques. Quelques chercheurs ont déjà réalisé des histoires synthétiques, reprenant peu ou prou les façons dont les acteurs peuvent la raconter dans les livres ou sur leurs sites internet. Faire une histoire de l'*esport* est un travail à part entière qu'il reste à réaliser. Nous nous efforcerons seulement de donner quelques éléments de leur constitution.

recueillies proviennent de différentes sources : littératures grises écrites par des professionnels de l'*esport* ; archives internet de site d'associations ou d'entreprises ; interviews de presses spécialisées ou économiques ; entretiens et échanges informels avec ces trois acteurs à l'origine de circuits de tournois.

Ces acteurs sont des intermédiaires, au sens où ils se positionnent d'une manière ambivalente : ni vraiment du côté des compétiteurs ou des bénévoles, ni vraiment du côté des autorités publiques (ministères ou organisations sportives légitimes) ou privées (éditeurs ou industriels informatiques). Cette position leur permet d'endosser différentes fonctions au sein du champ. Les recherches sur les intermédiaires culturels et associatifs ont ainsi repéré que ce type d'acteurs se trouvent à des positions cruciales, pouvant définir les enjeux et les bonnes pratiques d'un espace et de ses autres acteurs⁷.

1994-2011 : L'ÉMERGENCE DES SPORTS ÉLECTRONIQUES

Selon les acteurs des sports électroniques, ainsi que les quelques recherches sur le sujet, la fin des années 1990 et le début des années 2000 marquent un tournant majeur dans l'émergence de cette pratique. Plusieurs appellations voient le jour pour la qualifier : « sports électroniques », « cyber-sport⁸ », « cyber-athlètes », « cyber-games ». Ce vocabulaire est révélateur d'une période d'effervescence autour de ces pratiques, mais aussi d'une relative désorganisation du champ : les acteurs ne sont pas encore unifiés, et aucune instance légitime ou reconnue ne vient structurer les pratiques.

7 La sociologie de l'art et de la culture s'est beaucoup penchée sur la question de ce groupe hétéroclite dont les rôles et les fonctions sont au cœur de la mise au travail des différents acteurs. C'est notamment ce que note Antoine Hennion : Hennion, A. (1983). « Une sociologie de l'intermédiaire : le cas du directeur artistique de variétés. » *In* Les professions artistiques. Sociologie du travail. N°4, p. 459-474.

8 « Cyber-sport » fut une des manières d'appeler les compétitions de jeux vidéo au début des années 2000. On note par exemple la constitution de circuits de tournois internationaux, comme la WCG — World Cyber Games, créé en 2000. Si le terme « *esport* » s'impose majoritairement, des pays, comme la Russie, ont adopté « cyber-sport » pour parler du jeu vidéo compétitif.

Pour les observateurs, l'année 1997 est particulièrement reconnue pour trois événements. D'abord, se tient en juin le *Red Annihilation*, consacré au jeu vidéo *Quake* (1996, Id Software) organisé à Las Vegas lors de la convention de l'E3 (*Electronic Entertainment Expo*). Le vainqueur reçoit la voiture de John Carmak (le développeur du jeu), une Ferrari 328 GTS cabriolet. Ensuite, en octobre à Dallas, se déroule la première édition de la CPL (*Cyberathlete Professional League*) créée par Angel Munoz⁹, intitulé *The Frag*. Enfin, cette même année, la DeCL (*Deutsche Clanliga*) est créée par Ralf Reichert ; celle-ci devient rapidement une ligue de tournois internationale importante sur plusieurs jeux vidéo, l'ESL (*Electronic Sport League*).

Le tournoi *Red Annihilation* apparaît comme l'expérience la plus aboutie des stratégies promotionnelles des éditeurs de jeux vidéo. Outre la taille du gain très élevé pour l'époque, ce qui fait la renommée de ce rendez-vous c'est la visibilité dont il bénéficie contrairement aux événements passés. Effectivement, avant 1997, on note déjà de nombreux rassemblements, comme l'AtariAthlon qui connaît plusieurs occurrences dans les années 1980 ; ou encore les Nintendo World Championship dont la dernière compétition se tient en 1994. Cependant, ces rendez-vous, dont nous trouvons des traces dans les magazines spécialisés de l'époque¹⁰, et comme l'ont

9 Avant d'entreprendre dans les sports électroniques, Angel Munoz exerce comme agent de change en 1985, puis à partir de 1990 il crée son entreprise, *New World Investment Inc.*, qui a pour objectif d'investir dans les nouvelles technologies. Les sources ne permettent pas d'en savoir davantage : on ne retrace son parcours, qu'il met lui-même en avant sur ces différents comptes publics sur internet, qu'à partir du moment où il crée la CPL. À la fin des années 2000, il vend la marque CPL pour investir dans la création d'un réseau social destiné aux joueurs de jeux vidéo exclusivement : Gtribes.

10 Le magazine français, *Tilt*, est en ce sens une source abondante des traces de ces rendez-vous, notamment parce qu'il a participé à la promotion des concours de l'éditeur Atari dans les années 1980, collaborant aussi avec le magazine télévisuel *Télé Poche* : une des éditions se nommant ainsi « le Trophé Atari-Tilt-Télé Poche » sans ambiguïté. On y retrouve à la fois des articles annonçant les prochains championnats et leurs modalités de participation, et à la fois les résultats avec le nom des gagnants.

analysé Borowi et Jin (2013)¹¹, n'ont pas les formes et les objectifs des rassemblements que l'on connaît à partir des années 1990. Les championnats de jeux vidéo de cette période sont organisés par les éditeurs avec des objectifs publicitaires : il s'agit moins de valoriser les compétiteurs que de vanter la diversité et la difficulté des logiciels ludiques.

LAN¹² ET CIRCUITS DE TOURNOIS : LES DIFFÉRENTES FORMES DES RASSEMBLEMENTS

Les années 1994-2011 constituent une période propice à la création de rendez-vous compétitifs. Nous en distinguons trois types. D'abord les LAN « de garage » qui sont peu ou prou des rendez-vous entre pairs. Ensuite, les LAN-party, plutôt associatives, invitent les compétiteurs à se réunir le temps d'un week-end afin de gagner un lot. Enfin, les circuits de tournois, dont l'ambition affichée est de « faire des compétitions de jeux vidéo comme un sport professionnel », pour reprendre les termes d'Angel Munoz lors d'une interview¹³.

Les LAN de garage font partie de ces événements devenus mythiques pour la fondation des sports électroniques. Effectivement, on ne peut accéder à ces événements que par le biais des récits nostalgiques d'enquêtés : ces derniers, qu'ils soient compétiteurs ou intermédiaires, se souviennent s'être rassemblés chez eux avec leurs amis, dans un salon, dans un garage ou encore dans une école. Malgré la rareté des sources qui permettent de documenter ces rendez-vous, et malgré le caractère mythifiant de ces récits, on peut y voir une dimension

11 Borowi, M., Jin, D.L. (2013). « *Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests.* », *International Journal of Communication*, n°7 : 2254-2275.

12 LAN est l'acronyme de *Local Arena Network*, et désigne dans l'esport, ces moments de rassemblements compétitifs, en présence, souvent durant deux ou trois jours.

13 Interview réalisée le 9 avril 2013 et publiée dans le magazine Forbes : <<https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2013/04/09/cpl-founder-angel-munoz-explains-why-he-left-esports-and-launched-mass-luminosity/#4993a734648e>> ; consulté le 10 novembre 2019.

quotidienne sur laquelle reposent les sports électroniques à cette époque. On ne saurait dire quand ces pratiques de rendez-vous entre pairs commencent, tout comme il serait impossible de documenter leur fin, s'il en est une réellement¹⁴.

Différentes des LAN de garage, les LAN-party sont mieux connus en général, et sont mieux renseignées puisqu'elles sont organisées par des associations dont certaines peuvent encore exister. Par exemple, on recense la Gamers Assembly, créée en 2003 par l'association Futurolan dont fait partie Vincent Colas¹⁵. L'Insalan, fondée par une association étudiante de l'école d'ingénieurs INSA à Rennes, organise sa seizième édition en 2021. Cette répétition des éditions participe à la construction de l'épaisseur historique de la pratique et d'une certaine tradition de ces rendez-vous.

Une troisième forme se distingue des LAN précédentes : les circuits de tournois. La particularité de ces rendez-vous tient à la présence d'une somme d'argent importante qui récompense les finalistes. Parmi ces circuits de tournois, les cas de la Dreamhack ou de l'ESWC (pour *Electronic Sport World Cup*) sont exemplaires. Fondée en 1994, la Dreamhack est une LAN-party suédoise qui s'est transformée en évènement international incontournable pour les compétiteurs. En tant qu'évènement majeur, cette compétition est une sorte de modèle de réussite : elle passe d'un statut de « petit rendez-vous » local à une marque internationale reconnue. Ce faisant, la marque se vend et s'acquière par d'autres entreprises : ce fut le cas récemment

14 À ce propos, nous pouvons supposer sans trop s'aventurer, que des pratiques compétitives, même entre pairs, continuent d'exister, mais qu'elles sont reconfigurées avec les transformations des modalités de rencontres offertes par les jeux vidéo. En effet, s'observe une nouvelle distinction dans les façons de jouer à plusieurs, entre les jeux familiaux, symboliquement incarnés par la marque Nintendo, et les jeux en ligne et compétitifs, marqués par une pratique sur ordinateur et sur internet. Sur les pratiques quotidiennes des jeux vidéo, voir : Ter Minassian, H. (dir.) (2021). *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*. Tours. Presses Universitaires François Rabelais

15 Vincent Colas s'est investi dans l'association à sa création, dont il en a été le président quelques années. En dehors de la gestion de l'évènement et de l'association, il travaille dans l'informatique comme ingénieur, « comme beaucoup dans l'association » affirme-t-il lors de notre entretien mené en 2015.

de l'ESL qui a racheté Dreamhack¹⁶. En France, l'évènement cofondé par Matthieu Dallon en 2002, l'ESWC a suivi peu ou prou la même trajectoire :

J'ai créé la première *start-up* d'esport française et au monde d'abord en 2000, qui s'appelle Ligue Arena. [...] Et Adrien, Vincent et moi, on était quatre, on a créé Ligue Arena à partir de l'association LAN-Arena. [...] On a déposé la marque « Coupe du monde des jeux vidéo » pour la France, et la marque « *Electronic Sports World Cup* » pour le monde. [...]¹⁷

Dans le récit de la création des tournois, on voit bien que les acteurs ne font pas ou peu références aux évènements d'avant 1994. Les évènements promotionnels des éditeurs figurent rarement dans les récits biographiques et professionnels. En revanche, ils évoquent les LAN-party ou « de garage » ; le développement d'internet et des logiciels ludiques plus performants ; ou encore à d'autres types de championnats ou de sports.

Pour Matthieu Dallon, l'idée de créer un tournoi de jeux vidéo lui est apparue lorsqu'il assistait à un tournoi d'échecs à Paris en 1995. Dallon ajoute cependant que sa « volonté » de créer l'ESWC s'est forgée lorsqu'il participait aux WCG de 2002, en tant que manager d'une équipe : « j'ai vu la manière dont les Coréens opérés un évènement, notamment un évènement ouvert au public, avec des retransmissions, avec des commentateurs, et euh, j'me suis dit 'putain c'est génial' ». Pour sa part, Angel Munoz raconte que c'est en jouant à *Quake* et en observant que de plus en plus de LAN s'organisaient

16 En 2020, ESL rachète Dreamhack, qui était déjà devenue la propriété de Modern Time Group, une société suédoise spécialisée d'abord sur les contenus télévisuels, puis sur les contenus vidéoludiques et esports : <<https://www.reuters.com/article/esports-business-dreamhack-esl-merge-idUSFLM3pGR49>> ; consulté le 20 novembre 2021.

17 Extrait de l'entretien mené avec Matthieu Dallon en 2019. Dallon a cofondé l'ESWC, et a également créé plusieurs autres *start-ups* dans le domaine de l'esport, comme Tournement, une plateforme à destination de l'organisation de tournois en ligne ou en présence. Il gère aujourd'hui un fonds d'investissement pour aider les nouvelles entreprises à « se lancer » dans les sports électroniques, et fait partie des membres à l'origine de l'association France Esport en 2014.

qu'il a décidé d'organiser son propre circuit de compétition¹⁸. On retrouve chez ces deux entrepreneurs des références évanescentes sur les LAN-party auxquelles ils ont pu assister puisque pour justifier de leur entreprise, il s'agit de mettre en avant « l'innovation » de leur proposition. Au contraire, pour Vincent Colas, il s'agit là d'une expérience décisive dans la création de l'association Futurolan et du tournoi Gamers Assembly : « quand on partait à Paris pour faire des LAN [...] on s'est dit : voilà, c'est ça qui marche ! C'est un truc qui nous plaît, pourquoi on fait pas ça chez nous quoi ? »

MARCHANDISER ET PROFESSIONNALISER

Si l'on étudie plus en détail les logiques des intermédiaires qui ont transformé leur association en entreprise, on observe que la professionnalisation des compétiteurs et des intermédiaires va de pair avec la marchandisation du public et des compétiteurs. Comme l'analyse Gildas Loirand (2002)¹⁹, il s'agit là d'une dynamique déjà présente dans de nombreux sports de la période contemporaine.

Dans l'*esport*, en créant la possibilité de rémunérer une élite des compétiteurs, une partie des organisateurs de tournois se professionnalise. La possibilité d'offrir la rémunération pour les meilleurs compétiteurs dont la performance est pensée comme le résultat d'un engagement important, justifie cette professionnalisation des intermédiaires qui font de l'organisation des sports électroniques leur métier. Plusieurs stratégies sont mises en place par ces intermédiaires pour parvenir à rémunérer à la fois les meilleurs compétiteurs et eux-mêmes.

En général, il s'agit d'une proposition de publicisation des marques au sein des tournois : « Le *twist* fut d'avoir cherché des sponsors d'entreprises tout en créant une vraie compétition pour les joueurs. Ça semblait logique. Les gens aimaient regarder les parties autant que d'y participer, donc ça m'a semblé naturel », raconte Angel

18 Interview publiée dans le magazine Games Industry le 30 juin 2007 : <<https://www.gamesindustry.biz/articles/leagues-ahead>> ; consulté le 10 novembre 2019.

19 Loirand, G. (2002). « Professionnalisation, de quoi parle-t-on ? ». Actes du 1^{er} congrès de Sociologie du Sport de langue française. Toulouse.

Munoz dans une interview²⁰. Le « twist », ou la trouvaille de Munoz, était de profiter de l'évènement et de sa médiatisation pour diffuser de la publicité auprès des compétiteurs et des spectateurs, affichées sur les t-shirts, les écrans et dans la salle de compétition. L'idée est en réalité peu novatrice, et on la retrouve appliquée dans de nombreux domaines des industries créatives et artistiques, où encore dans le domaine sportif. Il s'agit là surtout d'une stratégie de financement de l'entreprise assez simple, qui a fait ses preuves. Le tout est de trouver le moyen de « vendre » son projet aux marques. Matthieu Dallon explique qu'il a fait le « tour des investisseurs privés avec comme *pitch* de créer la 'FIFA du jeu vidéo'. [...] Et c'est sur ce *pitch-là* qu'[il] a levé des fonds pour créer Ligue-Arena » en 1999-2000²¹.

Une deuxième stratégie réside dans le fait d'inviter les personnalités connues, et notamment les « champions » d'un jeu, ou de faire des partenariats avec les éditeurs de jeux vidéo. À cet effet, et bien que la Gamers Assembly ne soit pas une entreprise, Vincent Colas raconte comment il fait « grossir » le circuit de tournois afin d'espérer quelques bénéfiques, puisqu'il a depuis quelques années embauché deux personnes à plein temps : « Bah nous l'objectif c'est de grossir chaque année. [...] Et puis c'est, nous aussi, une volonté de grossir et d'avoir un évènement ; d'accueillir à chaque fois un évènement majeur. Genre avoir un IEM (*Intel Extrem Master*), genre un truc comme ça. Ça veut dire sur un jeu avoir vraiment les champions quoi ! »

« Avoir les champions » est une ressource. Elle a pour conséquence la vente des places aux spectateurs et aux compétiteurs qui pourraient croiser ces vedettes, voir même les affronter durant le tournoi. Que ce soit pour une entreprise ou une association, l'objectif premier est nettement financier : il s'agit de rentrer dans les frais et de payer les prix des compétiteurs. Pour ce faire il faut publiciser la compétition, et les partenariats offrent à ces évènements les ressources financières pour le faire.

20 Interview réalisée pour le site de Kermel Mag : <<https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/features-issue-sections/13284/angel-munoz-esports-mass-luminosity/>> ; consulté le 15 octobre 2019.

21 Extrait de l'entretien *op. cit.*

À partir de 2011, on note un retour des éditeurs dans la prise en charge des tournois internationaux. Cela change radicalement la donne pour les entrepreneurs des circuits de tournois indépendants. Cette année-là, deux championnats du monde sont organisés par des éditeurs : la *League of Legend World Championship* (Riot Games), et *The International, Dota 2 Championship* (Valve). Cependant, contrairement aux événements pré-1994, les compétiteurs sont maintenant insérés dans un circuit de tournois et sont rémunérés. En effet, si la visée promotionnelle des jeux vidéo n'est certainement pas abandonnée par les éditeurs, force est de constater que la dimension professionnelle des sports électroniques marque les objectifs des participants et des organisateurs. D'une certaine façon, la réappropriation des tournois par les éditeurs a mis fin au mythe du « championnat du monde » des jeux vidéo recherché par les pionniers, mais pas aux rendez-vous eux-mêmes. En se référant à ces transformations, Dallon explique avoir changé de stratégie en 2016 pour son événement « [...] pour être plus en phase avec la nature des événements qu[ils organisent], et qui sont depuis déjà plusieurs années des sortes de conventions de sports électroniques, au sens américain du terme, c'est-à-dire des rassemblements de fans [...] »²². Ainsi, le retour des éditeurs change les stratégies des créateurs de tournois professionnels, mais leur modèle économique reste foncièrement le même.

In fine, l'étude des mobilisations durant cette période montre que les acteurs structurent, de manière éparse et non-coordonnée encore, un espace des sports électroniques sur des modèles relativement proches. Ces observations soulignent que les pratiques compétitives de jeux vidéo ne sont pas réellement le fruit d'une structuration par des acteurs privés, comme l'industrie du jeu vidéo, même si une partie des intermédiaires les convoquent pour financer leur tournoi. Ce faisant, les acteurs agissent conformément au modèle de la

22 Dallon fait le choix d'abonner la signification « Electronic Sport World Cup » pour « Electronic Sport World Convention ». Source ; consulté le 30 octobre 2018.

sportivisation, et ce n'est qu'après coup, que d'autres acteurs, privés et publics, s'ajoutent à la mobilisation. Le fait que la « sportivité » soit reconnue en amont des autorités sportives par des acteurs privés ne renverse pas la donne ; elle en ajoute même du crédit et de l'intérêt pour les autorités sportives qui peuvent de fait être plus enclines à concevoir les jeux vidéo comme un sport, en prenant en compte les enjeux économiques et sociaux pour la pérennité de leur institution.

S'ajoutent aux analyses de la sportivisation les caractères professionnel et marchand, revendiqués par les acteurs. Alors que l'on pourrait être tenté de dissocier ces processus ou de les superposer en affirmant, par exemple, que la marchandisation précède la sportivisation (ou inversement), notre enquête montre qu'ils coexistent et que cela ne diffère finalement pas de la construction de la légitimité et de la popularité de n'importe quel autre sport. En effet, la professionnalisation et la marchandisation des activités sportives relèvent même d'une norme moderne des sports : une élite professionnelle s'oppose à la masse d'amateurs. En même temps, cette dernière constitue le terreau de l'apparition des prochains professionnels et de leurs fans.

On ne peut qu'attester que les mobilisations en faveur d'un sport électronique sont plurielles, et dépendent moins d'une nature de l'activité ou d'une reconnaissance institutionnelle que des actions — locales ou internationales — des intermédiaires. Par ces événements considérés comme « pionniers » dans l'histoire de l'*esport*, on note bien qu'il s'agit moins d'événements faits par des joueurs que des rendez-vous initiés par des entrepreneurs. Pourtant, les acteurs aiment rappeler combien la participation des « communautés de joueurs » est primordiale dans la constitution des différentes « scènes *esport* ». Cela n'est en réalité pas incompatible : s'il n'y a pas de participants, les événements feront faillites, et ne seront pas reconduits. C'est le cas pour un bon nombre d'entre eux, mais ces échecs sont peu étudiés, et finissent par être oubliés. L'histoire des organisations des sports électroniques s'écrit au travers des succès des compétiteurs qui y participent, des jeux pratiqués ou des gains à emporter. Les échecs remarquables sont ceux qui s'accompagnent d'un « drama » — c'est-à-dire d'une polémique entre participants devenue publique. C'est le cas par exemple de la « chute » de popularité de la CPL, qui tient moins au fait que ces modalités d'organisation sont devenues désuètes qu'à la mauvaise réputation que s'est forgée

Angel Munoz après avoir manqué de reverser les gains promis aux compétiteurs²³.

Pour finir, il faudrait nuancer l'argument présenté dans ce chapitre. En effet, les événements compétitifs ne sont pas les seules organisations sociales qui structurent les sports électroniques. Une autre histoire serait à faire en prenant comme entrée les équipes de compétiteurs, associatives ou professionnelles. Il nous semble que cette perspective permettrait d'élargir les premières observations faites ici : comme pour les événements, les équipes sont le fruit de quelques acteurs, et certaines se sont constituées en amont du recrutement de joueurs. Également, il est utile de prendre pour objet la constitution des équipes en lien avec les tournois qui sont les lieux de valorisation et de glorification de leur engagement.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

Livres entiers

Besombes, N. (2016b). *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités. Musique, musicologie et arts de la scène*. Université Sorbonne Paris Cité

Elias, N., Dunning, E. (1986). *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Fayard

Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Presses Universitaires de France

Parlebas, P. (1986). *Éléments de sociologie du sport*. Paris. Presses Universitaire de France

Ter Minassian, H. (dir.) (2021). *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*. Tours. Presses Universitaires François Rabelais

Thomas, W.I. (1938). *The Child in America*. New York. Alfred A. Knopf.

23 Il s'agit ici d'une rumeur qui circule dans les forums de discussions entre compétiteurs, ou lors des rassemblements. Nous n'avons pas trouvé à ce jour un récit ou des archives authentiques confirmant concrètement ces faits.

Chapitre

Mora, P. (2005). « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs ». Fortin, T., Mora, P. et Trémel, L. Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux. Champs Visuels. L'Harmattan.

ARTICLES DE REVUE

Besombes, N. (2016a). « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique ». *Sciences du jeu [en ligne]*. 5.

Bordes, P. (2005). « Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême ». Oboeuf, A. (dir.). *Sport et médias*. Paris. Éditions du CNRS. p. 167-177.

Borowi, M., Jin, D.L. (2013). « Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. », *International Journal of Communication*, n°7 : 2254-2275.

Hennion, A. (1983). « Une sociologie de l'intermédiaire : le cas du directeur artistique de variétés. » In *Les professions artistiques. Sociologie du travail*. N°4. p. 459-474.

Loirand, G. (2002). « Professionnalisation, de quoi parle-t-on ? ». *Actes du 1er congrès de Sociologie du Sport de langue française*. Toulouse.

PAGE INTERNET

Gaudiosi, J. (2013). « CPL Founder Angel Munoz Explains Why He Left Esport And Launched Mass Luminosity ». *Forbes*. Consulté le 07 janvier 2022 sur <<https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2013/04/09/cpl-founder-angel-munoz-explains-why-he-left-esports-and-launched-mass-luminosity/#4993a734648e>> ; consulté le 10 novembre 2019.

Wen, H. (2007). « Leagues Ahead. CPL founder Angel Munoz on the future of professional gaming. Consulté le 07 janvier 2022 sur <<https://www.gamesindustry.biz/articles/leagues-ahead>>.

Mac_Coy. (2016). « Matthieu Dallon explique le nouvel eswc ». *Team aAa*. Consulté le 07 janvier 2022 sur <http://www.team-aaa.com/news-37172-0-1-matthieu_dallon_explique_le_nouvel_eswc.html>.

GAMIFICATION EN SANTÉ : CONTOURS ET PERSPECTIVES

Sarah Sandré
Laboratoire IRIS
Université Sorbonne Paris Nord

Tentative de définition. La gamification est un terme protéiforme particulièrement dans le contexte de la santé numérique. Elle se manifeste par l'utilisation des codes et des techniques du jeu, notamment du jeu vidéo dans des domaines non-ludiques. La gamification transpose tous les codes du jeu (support, recours à des avatars, badges) dans un univers non-ludiques et à des fins différentes de celles du jeu :

Selon Deterding et ses collaborateurs, le terme gamification est apparu dans le secteur industriel consacré aux médias numériques en 2008 et aurait par la suite été popularisé dans différentes conférences (Google Tech Talk) par Zimmermann en 2010 puis Amy Jo Kim en 2011. Il se serait alors rapidement diffusé dans les milieux académiques anglophones ainsi que ceux du marketing et de la conception de jeux. Différentes définitions ont depuis été proposées : « Gamification is the use of game design elements in non-game contexts » ou « using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems »¹.

Le terme de gamification peut se traduire en français par ludicisation. L'étymologie de ces deux termes illustre la complexité ainsi que les multiples degrés de lecture recouvrant ce mécanisme. Le terme

1 SANCHEZ, E., YOUNG, S., JOUNEAU-SION, C., « Classcraft : de la gamification à la ludicisation », 7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015), juin 2015, p. 360-371.

« gamification » se décompose de la manière suivante : « game » (jeu en anglais)² et « fication » (renvoyant au verbe latin « facere »). Littéralement, « gamification » signifie « faire le jeu » et impliquerait une approche essentialiste où l'artefact ferait le jeu. Cela indiquerait que le support ferait le jeu peu importe le contexte ou encore la finalité (le plaisir du jeu ou encore gagner une partie). Le terme « ludicisation » offre une autre interprétation si l'on se fonde sur son étymologie. « Ludicisation » renvoie au terme « ludique », lui-même issu du latin « ludus » pour désigner à la fois le jeu et l'école (« ludi magister »). Cet aspect constitue un premier indice sur les vertus pédagogiques du jeu notamment si ce dernier est intégré dans un domaine non ludique. L'emploi du terme « ludus » fait également référence au jeu régulier à l'opposition du jeu libre « play ». Ce préfixe offre ainsi un premier indice sur la visée d'apprentissage par l'acquisition d'une pratique respectueuse des règles (dans ce cas, des règles du jeu). Le suffixe « isation » désigne quant à lui le fait de transformer la situation en jeu. Selon cette hypothèse, c'est la situation qui ferait le jeu³.

Dans le cadre de la santé numérique, la gamification est un procédé accompagnant le bouleversement des usages permis par l'essor des innovations numériques. Ces innovations, à savoir les objets connectés, les smartphones, les applications ou encore les casques de réalité virtuelle, utilisent de façon différente la gamification. Ce procédé permet de considérer le jeu d'une part comme un dispositif au service du support numérique et d'autre part comme un degré de lecture où l'utilisateur développe une attitude ludique et apprenante.

La gamification permet au patient et au praticien d'utiliser un artefact interactif favorisant l'éducation thérapeutique. Cela encourage une meilleure compréhension de la pathologie ainsi qu'une adhésion plus rapide à la stratégie de traitement du praticien. Cette première vue sur la gamification trouve beaucoup d'illustrations dans

2 Dont les synonymes pourraient être « play » ou « contest » pour désigner un match ou une compétition.

3 *Id., ibidem.*

les *digital therapeutics*⁴. La seconde application de la gamification en santé est le développement de plusieurs outils de simulation utilisés pour la formation des professionnels de santé mais aussi pour le soin. Ce second usage désigne les *serious game*. Ces différentes applications mettent enfin en exergue les enjeux éthiques de la gamification lorsqu'elle est appliquée au domaine de la santé.

LES APPLICATIONS DE LA GAMIFICATION EN SANTÉ

Le cas des serious game destinés à la formation médicale

Le *serious game* prend le plus souvent la forme d'une simulation et propose au joueur un scénario immersif le plongeant dans un univers plus ou moins complexe. Le *serious game* se caractérise également une finalité « sérieuse ». En effet, par le biais d'une immersion ou d'un jeu de rôle, le *serious game* est un support pour éduquer ou former les praticiens et les patients. Le numérique accentue l'aspect immersif de la simulation comme le montre le recours à la réalité virtuelle. Conformément au procédé de la gamification, le *serious game* utilise un support vidéoludique en reprenant tous les codes des jeux-vidéos dans un but non ludique, ici un apprentissage. Avant d'investir le secteur de la santé, les *serious game* ont été développés par l'armée américaine. Il s'agissait d'un outil de communication à l'usage des jeunes, public particulièrement consommateur de jeux-vidéos. Cet outil trouvait également un écho favorable dans les sciences de l'éducation :

Pour Wouters et al. (2013, p. 250), les SG ont les caractéristiques principales des jeux vidéo : ils sont interactifs, sont basés sur un ensemble de règles et de contraintes acceptées par les joueurs et dirigent vers un objectif clair impliquant la résolution de problèmes ludiques. En outre, ces jeux fournissent des informations en 'feedback' (un score ou des changements dans « le monde du jeu »), pour

4 Digital therapeutics, littéralement thérapies digitales désignent des applications numériques de soin. Les thérapies digitales sont particulièrement utilisées dans le traitement des phobies et des addictions comme *Pear Therapeutics*.

permettre aux joueurs de suivre leurs progrès vers l'objectif. La spécificité des SG est d'utiliser leurs caractéristiques divertissantes pour atteindre leurs objectifs. Depuis l'apparition sur Internet, en 2002, du premier véritable SG, *America's Army*, outil de communication et de valorisation de l'armée étatsunienne, le secteur des SG s'est très rapidement développé. Il s'étend aujourd'hui à de multiples domaines d'application⁵.

La société française 3prime s'est spécialisée dans le développement de serious game à destination des professionnels de santé. Son innovation « virtual knee » présente aux utilisateurs une simulation d'opération du genou fondée sur la réalité virtuelle. A l'aide d'un casque de réalité virtuelle et d'une manette (*joystick*), le joueur se retrouve immergé dans un bloc opératoire. La simulation semble reposer sur la répétitivité des gestes, de façon à parfaitement intégrer la bonne pratique pour l'opération. La simulation est de courte durée en raison du port du casque de réalité virtuelle et d'une diminution de la capacité d'attention réduite après une utilisation prolongée du casque.

L'immersivité du *serious game* dans le domaine de la formation médicale peut également s'appuyer sur un support de jeu vidéo. Le projet CLONE⁶, destiné à la formation des infirmiers, comporte une architecture reprenant tous les codes du célèbre jeu « les Sims » (figure 1). Lancé en octobre 2018, CLONE est un projet de l'Agence Régionale de Santé (ARS) Occitanie et le fruit d'un partenariat avec TTT (Toulouse Tech Transfer), la Société d'Accélération du Transfert de Technologies de Toulouse Midi-Pyrénées, les équipes de formation des 11 IFSI de l'ex-région Midi-Pyrénées et le Serious Game Research Lab de l'UT Champollion, à Albi⁷. CLONE propose un ensemble de

5 Fourquet-Courbet, M-P., Courbet, D., « les serious games, dispositifs de communication persuasive : quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *La Découverte*, 2015/6 n° 194, p. 199-228.

6 Clinical Organizer Nurse Education.

7 Angel, M., « CLONE, un serious game made in Occitanie dédié à l'organisation du travail en milieu hospitalier », *L'Usine Digitale*, 21 mars 2019.

scénarii aux élèves infirmiers. Chacun de leurs choix entraîne des conséquences dans le jeu avec lesquelles ils vont devoir composer :

Il s'agit de plonger très concrètement l'étudiant dans un environnement virtuel qui reprend fidèlement toutes les conditions d'un service hospitalier de médecine générale et de lui proposer une bibliothèque de scénarios pédagogiques construits sur la base de l'expérience acquise par les formateurs des IFSI. « Nous avons développé des mises en situation sur la base de situations professionnelles bien réelles », insiste Catherine Pons Lelardeux, ingénieur informatique, responsable du projet. L'utilisateur du serious game doit analyser chaque situation, proposer une organisation adaptée, démontrer sa capacité à prendre en charge un nombre variable de patients (entre 1 et 14 selon les scénarios proposés) et à gérer l'intervention d'événements imprévus⁸.

A la différence de « virtual knee », le projet CLONE se transforme à mesure que le joueur apprenant évolue dans l'hôpital virtuel du jeu. En d'autres termes, ses choix modifient sa trajectoire au sein du *serious game* et lui permettent d'acquérir une « compétence » qui sera transposable dans le monde réel. Ce processus d'acquisition fait écho à la théorie de « self determination » exposée par Marie-Pierre Fourquet-Courbet et Damien Courbet dans leur article sur les *serious games*⁹. Selon eux, cette théorie garantit l'adhésion de l'utilisateur à ces formes de jeu et favorise les bénéfices des parties effectuées par les joueurs dans le monde réel.

La théorie de *self determination* regroupe deux critères que l'on retrouve dans les deux *serious games* que sont CLONE et « virtual knee ». Ces critères sont : « l'autonomie » qui permet au joueur de naviguer librement dans le jeu et de faire des choix ainsi que la « compétence perçue ». Le second critère est l'apprentissage et l'acquisition des bonnes pratiques à l'issue du jeu. Par exemple, dans

8 *Id., ibid.*

9 Fourquet-Courbet, M-P., Courbet, D., « Les serious games, dispositifs de communication persuasive : quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *La Découverte*, 2015/6 n° 194, p. 199-228.

le cas de CLONE, l'élève-infirmier intégrerait plusieurs procédures à suivre dans le cadre de la crise sanitaire. Ces mécanismes se fondent également sur la possibilité de faire des erreurs dans le monde virtuel, à l'inverse de la réalité où une erreur au bloc opératoire ou dans la prise de son traitement aurait de graves conséquences :

Dans la vie quotidienne, les « bons » comportements sont souvent longs à acquérir (e. g. apprendre à bien doser l'insuline pour un diabétique). En effet, en cas d'erreurs, le coût pour les personnes peut s'avérer élevé et diminuer leur motivation à apprendre les nouveaux comportements. Les erreurs dans le contexte du jeu sont bien moins coûteuses. D'une manière générale, au cours d'un apprentissage, le phénomène de répétition peut rapidement s'avérer ennuyeux. De par leur caractère divertissant, interactif et par les défis ludiques qu'ils proposent de relever, les SG diminuent les risques de lassitude et d'ennui provoqués par la répétition des mêmes actions.¹⁰



FIG. 1 HYPNO VR, STARTUP CRÉÉE EN 2016, PROPOSE D'ANESTHÉSIE LES PATIENTS PAR LE BIAIS DE L'HYPNOSE¹¹.
SOURCE SOCIÉTÉ HYPNO VR.

¹⁰ *Id., ibid.*

¹¹ Chandioux, O., « La nouvelle éco : le succès du logiciel strasbourgeois HypnoVR qui allie hypnose et réalité virtuelle », *France Bleu*, 12 octobre 2020.

LE CAS DES SERIOUS GAMES DESTINÉS AUX PATIENTS

(ÉDUCATION THÉRAPEUTIQUE ET THÉRAPIES NUMÉRIQUES)

L'expérience individuelle du *serious game*, notamment dans la perspective de favoriser l'autonomie, est facilitée par le recours au smartphone. Le smartphone est une extension de l'utilisateur. L'usage d'un *serious game* dans le cadre d'une thérapie digitale ou encore d'un support à l'éducation thérapeutique permet au patient / joueur d'avoir une meilleure compréhension de sa pathologie, en particulier s'il s'agit d'une pathologie chronique avec laquelle ce dernier doit s'habituer à vivre. Sanofi a développé l'application « Glucozor » pour les jeunes patients atteints de diabète. Dans ce jeu, les enfants diabétiques apprennent à s'occuper d'un dinosaure virtuel lui-même atteint d'un diabète. Ce jeu n'est pas destiné à la formation de professionnels à la différence des *serious game* précédents.

Les simulations en santé ne sont pas une idée nouvelle. Toutefois, le numérique et la systématisation progressive du recours à la gamification a multiplié les usages du jeu et du numérique dans le domaine de la santé. Les *digital therapeutics* (thérapies digitales) ne sont plus seulement une simulation avec un bénéfice d'apprentissage dans la réalité. Ces thérapies constituent une nouvelle offre de soin. L'innovation « Hypno VR » est un *serious game* fondé sur la réalité virtuelle. À la différence de « virtual knee », cette innovation anesthésie le patient par le biais de l'hypnose (figure 1).

UTILISATION DE LA GAMIFICATION DANS LES APPLICATIONS

DE E-SANTÉ ET DE BIEN-ÊTRE

Si les *serious game* apparaissent comme la manifestation la plus évidente du jeu dans le domaine de la santé, la gamification peut s'illustrer de manière plus subtile. Ce procédé structure l'architecture des applications en santé, de façon à fidéliser l'utilisateur. Devenant progressivement une norme, elle favorise la confusion entre application de bien-être et application de e-santé.

L'intégration d'éléments ludiques structurant les applications de e-santé

Tout comme les *serious games*, les applications de e-santé et de bien-être s'appuient sur une expérience individuelle du patient / utilisateur. Le patient est autonome pour la collecte de ses propres données : un podomètre, une connection 4/5G ou Wifi, un carnet de bord alimentaire, la réponse à des quizz ou encore l'utilisation d'un objet connecté recueillant les données en relation avec une application, par exemple un inhalateur connecté. L'utilisation de mécanismes issus du jeu tels que les badges ou des avatars a pour objectif l'observance du patient et sa fidélisation sur l'application utilisée. Dans un article relatif à la mesure de soi, le professeur en ergonomie Mustapha Zouinar définit plusieurs catégories d'applications : « les systèmes dédiés et les systèmes généralistes »¹². Selon lui, les « systèmes dédiés » concernent un domaine comme la qualité du sommeil, l'alimentation ou encore l'activité physique. Les seconds systèmes portent sur plusieurs domaines.

Les applications développées par *Fitbit* (figure 2) et *PK Vitality* (figure 3) sont toutes deux des « systèmes généralistes » utilisant plusieurs aspects du jeu afin de rendre plus agréable l'expérience de l'utilisation. Le design des badges, les couleurs vives (fushia pour la figure 3, orange pour la figure 2) appartiennent au *game design*, c'est-à-dire une esthétique propre à la gamification et qui structure les applications. Les deux applications citées favorisent l'adoption de bonnes pratiques destinées à améliorer l'état de santé de l'utilisateur. Celui-ci collecte ses propres données en portant un bracelet connecté qui enregistre son activité sportive (figure 2) ou une montre connectée qui l'aide à mesurer son taux de glycémie (figure 3).

12 Zouinar, M., « Théories et principes de conception des systèmes d'automesure numériques. De la quantification à la régulation distribuée de soi », *La Découverte, Réseaux*, 2019/4, n°216, p. 83-117.

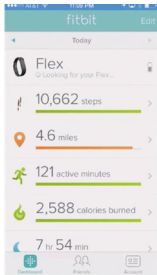


FIG. 2. L'APPLICATION *FITBIT*, ILLUSTRATION D'UN SYSTÈME « GÉNÉRALISTE »¹³.



FIG. 3. APPLICATION *K'WATCH* DÉVELOPPÉE PAR PK VITALITY POUR CONTRÔLER LA GLYCÉMIE. SOURCE « MEDIA KIT » MIS À DISPOSITION SUR LE SITE DE PK VITALITY.

Des technologies « persuasives » : l'utilisation des nudges.

Mustapha Zouinar qualifie les applications de ce genre de « technologies persuasives » notamment en raison des *nudges* qui influencent le comportement de l'utilisateur¹⁴. Un *nudge* (littéralement « poussé du coude ») est un procédé coercitif inconscient favorisant l'adoption d'une bonne pratique (figure 4). D'après Brian Jeffrey Fogg, chercheur spécialisé en sciences du comportement, les *nudges* sont “Persuasive technology is broadly defined as technology that is designed to change attitudes or behaviors of the users through persuasion and social influence, but not through

13 L'application fitbit est citée dans l'article de Mustapha Zouinar. Je reprends toutefois cet exemple d'objet connecté de bien-être en le comparant à un dispositif médical (Pk Vitality) pour montrer les similitudes de design des deux applications.

14 *Id., ibid.*. Ce terme est emprunté au chercheur B.J Fogg spécialisé.

coercion”¹⁵. Le *nudge* s’inscrit dans le registre de l’incitation. Il ne fait pas appel à la rationalité car la bonne pratique déclenchée par le *nudge* n’est pas forcément consciente pour l’utilisateur, en particulier dans le cas de l’usage d’une innovation numérique. Dans un article sur les *nudges*, Linda Cambon, chercheuse en santé publique, définit le *nudge* comme un « paternalisme, qui n’interdit rien et ne restreint les options de personne [...] visant à aider les individus à prendre des décisions qui améliorent leur vie »¹⁶. Le *nudge* est un corollaire de la gamification. Les deux procédés se fondent au sein de la structure de l’application pour développer une bonne pratique chez l’utilisateur. Ce dernier n’a pas forcément conscience que l’esthétique de l’application, l’emploi de badges, de récompenses, de score apparent ont une finalité « persuasive ».



FIG. 4. EXEMPLE DE *NUDGE*.¹⁷

15 « La technologie persuasive est définie au sens large comme une technologie conçue pour changer les attitudes ou les comportements des utilisateurs par la persuasion et l’influence sociale, mais non par la coercition. »

16 Cambon, Linda, « Le nudge en prévention... troisième voie ou sortie de route ? », *Santé publique*, 2016/1 Vol. 28, p. 43-48.

17 Source : le site « Les émotionneurs », « exemples d’application du nudging et de nudge marketing », <<https://www.leemotionneurs.com/blog/communication-medias/exemples-dapplication-du-nudging-et-nudge-marketing>>.

LES ENJEUX ÉTHIQUES DE LA GAMIFICATION

Le recours à la gamification et aux *nudges* pour le développement des applications et des innovations en santé numérique pose un certain nombre de questions éthiques. Le caractère « inconscient » des *nudges* soulève le problème du consentement éclairé de l'utilisateur et du risque de « captologie ». Le *nudge* force l'utilisateur à adopter un comportement adéquat. La bonne pratique, le bon comportement sont définis par le créateur de l'application sans que l'utilisateur en soit informé. Selon Linda Cambon, le *nudge* cible un ensemble de comportements qui s'opposent à une utilisation éclairée de l'innovation : l'ignorance, l'absence de volonté (acrasie), le mimétisme (adopter un comportement sous l'effet de la pression de ses pairs), l'émulation collective et *l'endowment effect* (la surévaluation du coût de la perte de ce que l'on possède par rapport au gain retiré du changement)¹⁸. Le *nudge* s'apparente donc à une injonction inconsciente. Dans le cas de la santé, l'adhésion à un traitement est la garantie du succès du parcours de soin pour le patient et le praticien. L'autonomie du patient, sa compréhension de la prescription qui lui est faite supposent qu'il ait pleinement conscience de chaque étape de son parcours de soins et des bonnes pratiques de ce parcours. L'éducation thérapeutique ne peut reposer sur des fondements inconscients ou des biais d'injonction moraux.

Le philosophe Michel Puech ajoute que la gamification comporte un risque de « captologie » qu'il illustre par l'acronyme CAAS (*control as a service*) : « Progresser sur ce sujet ne demande donc pas seulement que les organisations reformulent leurs moyens de contrôle dans une sémantique intelligemment conçue pour donner l'impression qu'on est dans le monde numérique ouvert. Il faut identifier des indicateurs plus réels de la mutation en cours »¹⁹. Michel Puech emploie l'expression de « paternalisme numérique ». Ce concept employé pour les applications en e-santé pourrait être requalifié de « soft paternalism » en raison des biais cognitifs.

18 *Id., ibid*

19 Puech, M., « Chapitre 2. La e-santé à la croisée des chemins technoéthiques », *Journal international de la bioéthique*, 2014/3, vol.25, p. 31-45.

La gamification est un mécanisme structurant dans le développement des applications numériques en santé. Si elle semble aujourd'hui nécessaire pour garantir une expérience utilisateur agréable et si elle paraît faciliter l'apprentissage et l'acquisition de bonnes pratiques en santé, plusieurs risques éthiques s'en dégagent. La gamification recourt à plusieurs biais cognitifs incitatifs qui s'opposent à la prise de conscience éclairée par le patient de la compréhension de son traitement ou de sa pathologie. Les *nudges* caractérisent cette opacité et ne garantissent pas l'adhésion de l'utilisateur à long terme ; celui-ci n'aura jamais intégré consciemment en quoi l'intégration d'une bonne pratique de santé (prise de glycémie, interdiction alimentaire, activité sportive, etc.) est importante dans sa stratégie de traitement. L'*ethics by design* représenterait une solution pour intégrer une gamification plus vertueuse dans les innovations en santé numérique. Il s'agirait d'inclure des principes éthiques à toutes les étapes du design et de la conception de l'innovation. Ainsi, l'association des patients à la conception de l'expérience utilisateur pourrait-elle se révéler fructueuse.

BIBLIOGRAPHIE

ARTICLE DE REVUE

Cambon, Linda, « Le nudge en prévention... troisième voie ou sortie de route ? », *Santé publique*, 2016/1 Vol. 28, p. 43-48.

Fourquet-Courbet, M-P., Courbet, D., « Les serious games, dispositifs de communication persuasive : quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives », *La Découverte*, 2015/6 n° 194, p. 199-228.

Puech, M., « Chapitre 2. La e-santé à la croisée des chemins technoéthiques », *Journal international de la bioéthique*, 2014/3, vol. 25, p. 31-45.

Zouinar, M., « Théories et principes de conception des systèmes d'auto-mesure numériques. De la quantification à la régulation distribuée de soi », *La Découverte, Réseaux*, 2019/4, n° 216, p. 83-117.

PAGE INTERNET

s.n, « Exemples d'application du nudging et de nudge marketing » (s.d), *les émotionneurs*, <<https://www.lesemotionneurs.com/blog/communication-medias/exemples-dapplication-du-nudging-et-nudge-marketing>>.

Angel, M. (2019, 21 mars). « Clone, un serious game made in Occitanie dédié à l'organisation du travail en milieu hospitalier ». *L'Usine Digitale*. Consulté le 27 novembre 2021.

Chandioux, O. (2020, 12 octobre). « La nouvelle éco : le succès du logiciel strasbourgeois Hypnovr qui allie hypnose et réalité virtuelle ». *France Bleu*. Consulté le 28 novembre 2021.

CONFÉRENCE

Sanchez, E., Young, S., Jouneau-Sion, C., « Classcraft : de la gamification à la ludicisation », *7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015)*, 11 juin 2015, Fribourg, Suisse, p. 360-371.

CONCLUSION
PENSER UN « SYSTÈME LUDIQUE »

Les 15 contributions réunies dans *Rencontres autour du jeu* offrent un aperçu des recherches soutenues depuis dix ans par le GIS « *Jeu et Sociétés* ». De la psychologie clinique à la sociologie, de la géographie à l'anthropologie, de la littérature à l'histoire de la santé, elles abordent les thèmes du jeu d'argent, des jeux vidéo et Internet, du jeu littéraire et de la gamification des activités sociales. Les unes comme les autres illustrent l'extraordinaire plasticité du phénomène ludique, dont la définition et les contours ont fait et font toujours l'objet de débats récurrents. Tant d'éminents chercheurs s'y sont employés¹ : Marcel Griaule, Johann Huizinga, Jean Château, Jean Piaget, Roger Caillois, Georges Gusdorf, Jean Duvignaud, Jacques Henriot, et plus récemment Colas Duflo², ont travaillé à forger ce que

-
- 1 J.-M. Mehl, « Le latin des jeux », in M. Goulet et M. Parisse (dir.), *Les historiens et le latin médiéval, colloque tenu à la Sorbonne les 9, 10 et 11 septembre 1999*, Paris, Editions de la Sorbonne, 2001, p. 279-291.
 - 2 M. Griaule, *Jeux dogons*, Paris, Museum d'histoire naturelle, 1938 ; J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. française Paris, Gallimard, 1951 ; J. Château, *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Paris, Vrin, 1955 ; J. Piaget, *Le jugement moral chez l'enfant*, Paris, PUF, 1957 ; R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958 ; G. Gusdorf, « L'esprit des jeux » dans *Jeux et Sports* (dir. R. Caillois), Paris, NRF Encyclopédie de la Pléiade, 1967, p. 1157-1180 ; J. Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Paris, Balland, 1980 ; J. Henriot, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989 ; C. Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, puf, 1997.

ce dernier appelle des « pincettes à concept pratiques bien qu'usées »³, à l'instar des quatre catégories définies dans les années 1960 par Roger Caillois, l'*agon*, l'*ilinx*, l'*alea* et le *mimicry*⁴. « Le jeu est une chose dont chacun parle, que tous considèrent comme évidente mais que personne ne parvient à définir », écrivait J. Henriot⁵. Ces 15 communications parlent assurément toutes du jeu, *per se et per accidens*, des formes qu'il peut revêtir, de leur évolution, des circonstances dans lesquelles il se déroule et des conséquences qu'il entraîne. Cependant, l'hétérogénéité des sujets traités conduit à s'interroger sur les liens unissant les facteurs de risque chez les joueurs de jeux de hasard et d'argent, l'impact des campagnes publicitaires sur les joueurs en ligne, l'influence des réseaux sociaux sur la littérature de jeunesse, le jeu d'argent en Afrique et dans le milieu carcéral masculin en Pologne, les courses hippiques en Afrique du sud, ou encore les représentations et les métaphores ludiques chez Pouchkine et Musset, Arun Tolatkar, Pascal et Tolkien, sans oublier l'e-sport, l'identité vidéoludique, et la gamification de la santé qui progresse avec celle de la société.

La complexité croissante de l'univers du jeu, qui connaît aujourd'hui une expansion et une diversification rapides — comparables à celles observées durant les Temps modernes — concourt à renforcer sa fragmentation entre disciplines scientifiques, périodes chronologiques et catégories ludiques. Chaque famille de jeux (hasard, argent, société, plein air, sportif, vidéo, Internet, etc.) s'érigeant en champ d'étude autonome avec ses méthodes, ses codes, ses habitudes, on en vient à négliger les interactions diverses qui s'exercent constamment entre eux et les mutations incessantes — de forme voire de fond — qu'ils connaissent.

Il est vrai que les études ludiques ont souvent été écartelées entre deux démarches dialectiques opposées, l'une holiste, l'autre réductionniste. Si la première s'attache à l'analyse du tout — à savoir le concept « jeu » — car « le tout est plus que la somme des parties », la

3 C. Duffo, *op. cit.*, p. 37.

4 R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.

5 J. Henriot, *op. cit.*, p. 11.

seconde fragmente l'objet « jeu » en éléments de plus en plus petits — les instruments, les règles, les pratiquants, etc. — dans le but de reconstituer une réalité et/ou ses représentations⁶. Invoquer la pérennité anthropologique de l'activité ludique — incontestable, il est vrai — ne constitue pas davantage un outil épistémologique susceptible de guider le chercheur dans le foisonnement actuel des jeux.

La langue déroule un premier fil rouge. On a coutume d'opposer la pluralité et la précision des termes qui caractérisent le jeu dans la langue anglaise — *play, game, gaming, gambling* — à l'indétermination du français « jeu », qui englobe l'ensemble des activités ludiques ou apparentées au sens propre comme au sens figuré. Le mot s'est structuré autour du double pôle *jocus* et *ludus*, lesquels dans le latin classique et médiéval désignaient, le premier, les jeux de parole, les plaisanteries, l'amusement, le badinage, le second, le jeu en actes — des dés aux compétitions sportives —, mais aussi l'école et par extension l'apprentissage⁷. Au fil des siècles, l'évolution linguistique a privilégié *jocus* — devenu « jeu » — aux dépens de *ludus* qui a subsisté sous la forme adjectivale « ludique » ; les variantes « ludion, ludothèque, ludopathie, ludothérapie, ludification » apparaissant nettement plus tard⁸.

Une dénomination aussi large s'avère finalement une aubaine car elle rapproche des activités divertissantes qui sembleraient a priori éloignées et incite à prêter attention à ce qui les rassemble, plus précisément aux interactions multiples qui s'exercent au sein de ce qu'il conviendrait d'appeler le « système ludique ». C'est ici que le rapprochement avec des modèles issus des sciences mathématiques et physiques pourrait se révéler fécond⁹. Sans renier les définitions

6 *Id.*, *op. cit.*, p. 31.

7 Comme le remarque J.-M. Mehl, les Grecs ignoraient le mot « jeu ». Ils désignaient chaque activité ludique séparément : *paidia* pour les jeux de l'enfance, *kubbeia* pour les dés et *petteia* pour les osselets.

8 J.-M. Mehl, *op. cit.*, p. 279-291.

9 Voir J. Guespin-Michel, *Émancipation et pensée du complexe*, Broissieux, Éditions du Croquant, 2015.

et les classifications passées, penser le(s) jeu(x) comme un système complexe dynamique permettrait de maintenir une unité compromise aujourd'hui¹⁰. À maints égards, il(s) s'apparente(nt) à un système complexe, constitué par un ensemble d'éléments en perpétuelle interaction, qui possèdent des caractéristiques globales (la « clôture » ludique, le plaisir du jouer par exemple). Dès lors, au lieu de discuter sans fin de la nature du(des) jeu(x), il serait fructueux de se pencher sur « l'organisation globale des multiples interactions » qui composent le « système » ludique, « interagissent entre elles et en conditionnent la dynamique, les transformations, l'évolution »¹¹, en gardant à l'esprit qu'un même élément peut appartenir à plusieurs systèmes selon qu'on regarde les procédés de sa fabrication, son usage, sa diffusion. Ainsi les jeux de hasard et d'argent dépendent-ils simultanément d'autres systèmes dont les éléments (les variables) interfèrent entre eux : politique en ce qui concerne leur autorisation et leur surveillance, économique pour leur production et leur commercialisation, sanitaire pour ce qui touche aux risques psychologiques encourus par les joueurs excessifs. Ce système complexe évolue dans le temps et l'espace, chacune de ses variables tendant à

10 À ne pas confondre avec la *pensée complexe* du sociologue/philosophe/anthropologue Edgar Morin, qui repose sur trois niveaux : 1) trois théories (la théorie de l'information, la cybernétique et la théorie des systèmes); 2) la notion d'incertitude, d'ordre issu du désordre (ordre/désordre/organisation); 3) trois principes (*dialogique* unissant deux principes antagoniques indissociables et indispensables pour comprendre une même réalité; de *réursion* où les produits et les effets sont eux-mêmes producteurs de ce qui les produit; *hologrammatique* pour lequel le tout contient les parties et les parties contiennent le tout). Il oppose la *pensée complexe* à ce qu'il dénomme la pensée simplifiante (décrite comme pensée cartésienne). La *pensée complexe* d'Edgar Morin a fort peu emprunté aux *systèmes dynamiques non linéaires*. C'est une méthode destinée aux sciences humaines et sociales. La pensée complexe a inspiré des *systémistes* comme le philosophe Jean-Louis Le Moigne ainsi que des chercheurs et formateurs en sciences de l'éducation. Voir E. Morin, *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil, 2005 et *Penser global*, Robert Laffont, 2015. Voir aussi J. Clénet et D. Poisson, *Complexité de la formation et formation à la complexité*, Paris, L'Harmattan, 2006.

11 J. Guespin-Michel, *op. cit.*, p. 54.

augmenter, rester stable, diminuer voire disparaître en fonction des autres éléments du système¹².

Parmi les jeux sportifs de l'époque moderne, le jeu de paume, très apprécié jusque dans les années 1640, a rapidement décliné ensuite sous l'interférence conjuguée et/ou successive des crises sanitaires (des épidémies de peste à répétition), du contexte diplomatique (les guerres), des changements culturels (l'habitus des élites prisant des divertissements physiques moins violents), de la pression immobilière (due à la croissance urbaine), avant de renaître au XIX^e siècle sous la forme modifiée du tennis. Ajoutons que la dynamique d'un tel système complexe n'est pas linéaire dans la mesure où il n'y a pas de cause unique ou première, mais aussi parce que les causes ne s'additionnent pas forcément entre elles et que certaines des interactions ne sont pas proportionnelles aux causes. Telle quelle, avec ses lacunes et ses insuffisances, la piste épistémologique du(es) jeu(x) vus comme un système dynamique non linéaire mérite d'être explorée. La tâche à accomplir est vaste, semée d'embûches tant sur le plan théorique que pratique, la première étant de toujours respecter une approche plurielle. Adapter des concepts issus des sciences dures — sans recourir à l'arsenal mathématique ou informatique qui les soutient — n'est pas chose facile, de même qu'éviter « tout placage dogmatique » et échafauder des hypothèses sans retomber dans un raisonnement analytique et linéaire¹³.

Les travaux présents sur la genèse des jeux vidéo semblent montrer les voies à suivre. Partant du large éventail d'objets et d'activités, venus des différents contextes culturels, matériels et géographiques, qui depuis le début des années 1980, ont été regroupés sous le terme jeux vidéo, ils retracent les interactions opérées et opérant entre les composantes (développement des ordinateurs et racines électroniques des jeux vidéo), les modes (jeux individuels et/ou collectifs) et les lieux d'émergence, du cadre local à la globalisation (depuis les universités, les clubs d'informatique, les jeux d'arcades, les cafés et restaurants, les écoles et bureaux jusqu'aux outils en

12 *ibid.*, p. 19.

13 *ibid.*, p. 58-59.

ligne et aux tutoriels accessibles partout dans le monde), en tenant compte également de leur évolution (de la simulation et continuité de jeux antérieurs à l'émancipation génératrice d'une culture autonome)¹⁴. Loin de s'arrêter à une définition, l'objectif est ici de cerner la dynamique d'un processus, son histoire, ses transformations en recherchant la multiplicité des actions entre des objets ou des acteurs qui sont ou peuvent être hétérogènes, à savoir de comprendre les rapports entre les acteurs du processus et l'émergence de propriétés à des niveaux supérieurs¹⁵.

Depuis sa création, le GIS «Jeu et Sociétés» œuvre en ce sens, promouvant sans relâche la pluridisciplinarité sinon l'interdisciplinarité, refusant la segmentation en chapelles ludiques, soutenant l'innovation, favorisant les passerelles entre la recherche fondamentale, sa mise en pratique et sa valorisation. Le recueil de textes présenté aujourd'hui plaide en faveur de la reconnaissance d'un «système ludique».

Elisabeth Belmas,
USPN, GIS «Jeu et Sociétés»

14 Colloque «Leisure electronics and the emergence of video games : Towards a genealogy of ludic practices and computing artefacts», organisé par le projet Confoederatio Ludens et le GameLab UNIL EPFL les 2 et 3 mai 2024, à Lausanne.

15 J. Guespin-Michel, *op. cit.*, p. 21

RENCONTRES AUTOUR DU JEU

GIS JEU ET SOCIÉTÉS

ACTES DE LA 1ÈRE ET DE LA 2E ÉDITION - 2019, 2020

Rencontres autour du jeu est le fruit de journées d'études et de colloques organisés par le GIS (groupement d'intérêt scientifique) « Jeu et Sociétés » qui soutient des recherches pluridisciplinaires dans les domaines du(es) jeu(x) et des comportements ludiques, les diffuse et les valorise auprès d'un public spécialisé ou simplement intéressé. À ce titre, le GIS propose dans l'ouvrage *Rencontres autour du jeu* les Actes d'un cycle de journées d'étude et de colloques tenus au Campus Condorcet et à la Sorbonne en 2019 et en 2020.

Par l'organisation d'espaces et de temps de rencontres, la science progresse. Le temps d'une journée et en un autre lieu, peut s'opérer un dé-centrement. L'objet « jeu » se prête bien à cette approche disciplinaire plurielle et transversale ; le présent ouvrage, issu de ces rencontres et de ces décentrement, en porte la trace.

Une telle variété atteste de la richesse et de la complexité de l'univers ludique et participe, du moins l'espérons-nous, d'une compréhension renouvelée des enjeux sociaux, culturels et scientifiques du(es) jeu(x).

ISBN : 978-2-36783-349-1

info@editionSORBISTERTIUS.com

www.editionSORBISTERTIUS.com