



Dossier thématique

Questionner les jeux d'argent et de hasard

Numéro sous la coordination d'Aymeric Brody (Université de Rouen)

Depuis l'émergence des premiers casinos virtuels dans les années 1990, les jeux d'argent et de hasard en ligne n'ont cessé de se développer incitant de nombreux pays, comme les États-Unis ou la plupart des États membres de l'Union européenne, à revoir leur législation. Après plusieurs siècles de monopole sur le secteur des jeux d'argent, la France a notamment libéralisé le secteur des jeux en ligne en confiant à une autorité indépendante le soin de contrôler l'activité des nouveaux opérateurs et des joueurs sur internet (Trespeuch, 2011). Selon le rapport annuel de cette autorité de régulation (ARJEL, 2013), 2,2 millions de comptes joueurs ont été actifs en 2012. Un prochain numéro de la revue *Sciences du jeu* sera consacré à ces nouveaux joueurs, à leurs pratiques et leurs visions du jeu, mais aussi à toutes les formes traditionnelles de jeux d'argent dits aujourd'hui « en dur ».

Face aux enjeux sociaux et sanitaires d'une pratique en expansion, la notion de « jeu pathologique » est apparue au cœur des débats publics et des recherches scientifiques autour de la question du jeu d'argent (Mangel, 2010). En France, une expertise collective a été menée pour mieux comprendre cette pratique excessive du jeu qui deviendrait pathologique pour une partie de la population des joueurs (INSERM, 2008). Diverses recherches expérimentales ou cliniques ont par ailleurs été engagées pour analyser et traiter cette addiction aux jeux d'argent de toutes sortes. Une étude récente en psychopathologie a par exemple abouti à la mise en lumière de phénomènes de « distorsions cognitives » chez certains joueurs de poker (Barrault, 2012). Reste à savoir s'il convient encore de parler de jeu pour qualifier des pratiques qui dépassent les normes de comportement consacrées par les psychiatres (DSM-IV).

De façon plus générale, c'est le jeu d'argent lui-même qu'il s'agit ici de mettre en question en se demandant s'il est un jeu comme les autres. Pour Jacques Henriot, cela ne fait aucun doute : tout jeu comportant une part essentielle de hasard et pouvant donner lieu à un pari en argent, « les jeux d'argent ne forment donc pas une catégorie à part » (Henriot, 1989, p. 213). On en déduira qu'ils relèvent bien du domaine des sciences du jeu telles que les définit Henriot (cf. *Sciences du jeu* n°1). Bien des auteurs parmi lesquels Johan Huizinga (1951) ou Roger Caillois (1967) considèrent pourtant l'argent comme une source de corruption du jeu qui à tout moment pourrait pervertir le « cercle magique » qui le sépare de la vie courante. Le jeu étant défini comme gratuit ou improductif, peut-on encore parler de jeu lorsque sa finalité est essentiellement monétaire ? D'autres études ont au contraire insisté sur les convergences entre l'argent et le jeu à travers l'histoire (Cotta, 1993 ; Mehl, 1998), le

signe monétaire permettant de « remplir toutes les conditions nécessaires au bon échange ludique » (Belmas, 2006, p. 353). Qu'il soit considéré comme une perversion ou un idéal du jeu, l'enjeu est donc un élément central pour questionner la réalité ludique des jeux d'argent.

Une autre notion mérite sans doute d'être placée au centre de la réflexion, celle de hasard ou de chance selon que l'on prend le point de vue de l'observateur ou du joueur. En effet, s'il n'y a pas de jeu sans joueur pour « décider dans l'incertain » (Henriot, 1989, p. 239), il ne saurait y avoir de jeux d'argent sans hasard. À ce titre, des enquêtes ethnographiques se sont penchées sur les éventuelles compétences des joueurs en matière de « calcul » (Brody, 2013), voire de « contrôle » de l'aléa (Martignoni, 2000), quand les approches cognitives-comportementales n'y voient généralement qu'une « illusion de contrôle » (Ladouceur *et alii*, 2000). Sans vouloir départager les différents observateurs du jeu sur le statut du hasard, il semble nécessaire de comprendre les représentations des joueurs eux-mêmes lorsqu'ils s'engagent dans un pari ou un jeu de hasard.

Enfin, la question de la virtualité du jeu se pose à nouveaux frais avec l'émergence du jeu en ligne. Existe-t-il désormais deux pratiques du jeu d'argent, l'une réelle, l'autre virtuelle ? Deux relations au jeu ? Deux rapports à l'argent mis en jeu ? Deux communautés de joueurs ? Par-delà les nouveaux risques associés à la pratique d'un jeu en ligne qui « virtualiserait » l'argent misé, c'est la pratique elle-même qu'il nous faut interroger en continuité et/ou en rupture avec ses formes traditionnelles, y compris lorsqu'il s'agit d'analyser les compétences spécifiques des joueurs d'argent sur internet.

Dans ce numéro consacré aux jeux d'argent et de hasard, nous sommes donc intéressés par des articles qui sortent d'une perspective en termes d'addiction, quelle que soit l'approche disciplinaire, pour interroger aussi bien les institutions que les représentations ou les pratiques de jeu. Les contributions pourront avoir une vocation théorique et/ou empirique dès lors qu'elles posent la question du jeu et de ses enjeux monétaires.

Références bibliographiques

- ARJEL (2013), *Rapport d'activité 2012 de l'Autorité de Régulation des Jeux en Ligne*, disponible en ligne sur : <<http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2012.pdf>> (consulté le 18/12/2013)
- BARRAULT S. (2012), *Étude des distorsions cognitives, des troubles anxiodépressifs et de la personnalité chez des joueurs pathologiques en ligne et hors ligne*, thèse de doctorat, Université Paris Descartes.
- BELMAS E. (2006), *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle)*, Seyssel, Champ Vallon.
- BRODY A. (2013), « Apprendre les mathématiques par hasard : les calculs des joueurs de poker », *Éducation et sociétés*, n°32, à paraître.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- COTTA A. (1993), *La société du jeu*, Paris, Fayard.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HUIZINGA J. (1951), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- INSERM (2008), *Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions*, Paris, Les Éditions Inserm.
- LADOUCEUR R., SYLVAIN C., BOUTIN C. et DOUCET C. (2000), *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*, Montréal, Les Éditions de l'Homme.

MANGEL A.-C. (2010), *Analyse de la construction sociale de la notion de « jeu pathologique » et de ses effets sur les représentations et pratiques des joueurs de la Française des Jeux*, thèse de doctorat, Université Paris Descartes.

MARTIGNONI J.-P. (2000), *Ethno-sociologie des machines à sous : « que le hasard vous serve, mais préparez-vous à l'accueillir »*, Paris, L'Harmattan.

MEHL J.-M. (1998), *Les jeux au royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècle*, Paris, Fayard.

TRESPEUCH M. (2011), *Le secteur des jeux d'argent à l'heure numérique. Émergence et transformation d'un marché contesté*, thèse de doctorat, ENS Cachan.

Proposition de thèmes

La liste des thèmes n'est en rien exhaustive, elle a pour but d'illustrer l'appel à contribution par quelques directions possibles :

- Théories des jeux d'argent et de hasard : contribuer à produire une approche théorique des jeux d'argent et de hasard en tant qu'institutions, représentations et/ou pratiques ludiques.
- Institutions des jeux d'argent et de hasard : contribuer à analyser les institutions et les formes instituées des jeux d'argent et de hasard.
- Représentations des jeux d'argent et de hasard : contribuer à analyser les représentations et les perceptions des jeux d'argent et de hasard par les joueurs et/ou les non-joueurs.
- Pratiques des jeux d'argent et de hasard : contribuer à analyser les pratiques et les communautés de pratique des joueurs, en ligne et/ou « en dur ».

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait en deux temps.

Dans un premier temps, les auteur-e-s désirant répondre à cet appel peuvent envoyer aux responsables du dossier une proposition n'excédant pas 5000 signes. Les responsables du dossier leur répondront quant à l'adéquation de celle-ci au projet.

Dans un deuxième temps, qu'ils-elles aient ou non soumis une proposition préalable, les auteur-e-s envoient leur article ainsi que les éléments demandés en fichier joint (le nom du fichier est le nom de l'auteur-e) au format .rtf ou .doc.

Ce fichier est composé des éléments suivants :

- le titre de l'article et le nom du-des auteur-e-s avec leur rattachement institutionnel et contact courriel ;
- un résumé de 1000 signes, espaces comprises, en français et en anglais ;
- une liste de mots-clefs (5 à 8) en français et en anglais ;
- l'article, d'une longueur de 25 000 à 50 000 signes, espaces compris, devra respecter les indications aux auteurs que l'on trouve sur le site de la revue (www.sciencesdujeu.org). Une autre version de l'article, entièrement anonyme (références, nom de l'auteur-e, etc.), devra également être jointe pour évaluation.

Ces documents (résumés et articles définitifs) sont envoyés par courrier électronique à Aymeric Brody (aymericbrody@yahoo.fr).

Calendrier

Voici le calendrier des étapes de la publication :

- 15 avril 2014 : date limite pour soumettre une proposition
- 15 mai 2014 : retour sur les résumés
- 15 octobre 2014 : date limite de réception des articles
- 15 décembre 2014-15 janvier 2015 : avis aux auteurs des propositions après expertise en double aveugle
- 15 mars 2015 : date limite de remise des articles définitifs