LES JEUX

Plan

****

I. Historique des jeux. 2
II. Les jeux en chiffres.....3
III. Les jeux et le sacré. 4
IV. Les jeux et l'enfance ; les jeux comme retour à l'origine ? 7
V. Jeux et transgression, le rôle de l'Etat. 9
VI. Jeux et vie sociale: de la lutte acharnée à la réalisation de l'unité.....12
Conclusion : 14

****

> *« Et quoi de plus terrible que le jeu? Il donne, il prend; ses raisons ne sont point nos raisons. Il est muet, aveugle et sourd. Il peut tout. C'est un dieu. »*
> Anatole France, *Le jardin d'Epicure*, 1894

Il est probable qu'on n'a jamais autant joué en France qu'à l'heure actuelle. Les évolutions des jeux, leur nombre important et sans cesse croissant, plus encore leur extrême facilité d'accès pour les joueurs en tous genres, expliquent aisément cet engouement.

L'expliquent aussi l'élévation du niveau de vie moyen de la population, plus spécialement celui des personnes âgées, l'émergence d'une société où les loisirs sont nombreux, diversifiés et pour beaucoup bon marché, la réduction des temps de travail et les aides conséquentes apportées aux chômeurs.

Ainsi dans la France des années cinquante, pauvre en ressources et en communications, les ruraux, qui constituaient à l'époque la très grande majorité de nos concitoyens, n'avaient à leur disposition pour jouer que les loteries de village, les casinos n'étaient fréquentés que par les curistes et les villégiaturistes des classes aisées et les citadins ne pouvaient parier sur les courses de chevaux que sur les hippodromes et ce à des heures de la journée impraticables pour la plupart des gens au travail.

Depuis cette époque et plus particulièrement depuis ces vingt dernières années, les progrès technologiques des matériels, les développements incroyables des télécommunications ont rendu possibles à toute heure et en tout lieu, les jeux, les enjeux, les mises et d'une manière générale tous les rendez vous avec la chance et le hasard.

© EduKlub S.A.
Tous droits de l'auteur des œuvres réservés. Sauf autorisation, la reproduction ainsi que toute utilisation des œuvres autre que la consultation individuelle et privée sont interdites.

Extrait gratuit de document, le document original comporte 7 pages.

Dans son ouvrage, *Les jeux et les hommes*, le sociologue **Roger Caillois** met l'accent sur le **caractère libre et gratuit du jeu.**
«Pour lui, le jeu humain est une **activité libre** (l'obligation de jouer serait la négation même du jeu), **séparée** (elle se déroule dans un espace - temps délimité arbitrairement, s'opposant au quotidien), **incertaine** (son déroulement est imprévisible), **improductive** (elle porte sa fin en elle-même, elle est gratuite. »
Il ajoute ainsi que « [le jeu] entraîne immanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien, ni biens, ni œuvres. Il est essentiellement stérile.
R.Caillois classe alors les jeux en quatre catégories distinctes :

- Les jeux de compétition (le sport par exemple)
- Les jeux de hasard (roulette, loto, etc.)
- Les jeux de simulacre (jeux d'enfants, carnavals)
- Les jeux de vertige et de peur (manèges, toboggans)

Si le jeu participe de l'amusement et du travail, il est autre chose. Il se rapproche de l'amusement par ceci qu'il est joie - c'est de là que vient le mot jeu : il est *jocus*, rire et bruit. Mais le jeu enfantin se rapproche du travail par son sérieux. Pour l'enfant qui ne travaille pas, le jeu n'est ni divertissement ni délassement ; il fait fondamentalement partie de son quotidien.
C'est dans ce rapport à l'origine que s'ancre la dimension sacrée des jeux ;mais si les jeux possèdent bien une dimension quasi-religieuse dans la plupart des sociétés, la transgression des règles semble inscrite comme un désir latent au cœur de chaque être : dès lors, l'Etat se doit d'intervenir pour contrôler un domaine aux confins du plaisir et du droit. Les jeux s'inscrivent bien alors dans la vie de toute société, de toute civilisation ;le jeu est fondamentalement apprentissage de la vie sociale.

I. Historique des jeux.

C'est à Venise en 1626 qu'est né le principe des casinos. Le mot vient de l'italien *casa*, qui signifie maison.
De cette «maison», le décret de 1959 dit que ce doit être «un établissement comportant trois activités distinctes: spectacle, restauration et jeux, réunies sous une direction unique sans qu'aucune d'elles puisse être affermée.

Avant que ne naisse en France cette définition lapidaire (et qui pèse encore lourdement, sur la gestion actuelle des établissements), les jeux, qu'ils soient ou non intéressés, ont existé de par le monde et de toute antiquité sous des formes plus ou moins primitives. L'Empire romain légiféra le premier pour pouvoir frapper les tenanciers (et non les joueurs) coupables «d'abjection.

© EduKlub S.A.
Tous droits de l'auteur des œuvres réservés. Sauf autorisation, la reproduction ainsi que toute utilisation des œuvres autre que la consultation individuelle et privée sont interdites.

La Monarchie française, par la suite, se perdit en arrêtés successifs visant à marginaliser, sinon à supprimer, les établissements.
Ce n'est qu'à la fin du XVIe siècle que le jeu fut légalisé - pour les nobles seulement -, restant banni pour le peuple.
La Révolution française toléra totalement le jeu tout en le proscrivant pudiquement dans les textes.
La véritable innovation est due à un décret de 1806 qui permit au Préfet de police de délivrer des autorisations dérogatoires pour les stations balnéaires et «pour les lieux où il existe des eaux minérales, pendant la saison des eaux seule et pour la Ville de Paris.
Le loto apparut en France en 1976.
La société de la Française des Jeux fut créée en 1991, afin de «promouvoir les jeux d'argent et d'en développer la pratique.

II. Les jeux en chiffres…

- En juillet 2000 on comptait 176 casinos en France, dont 169 en métropole et 7 Outre mer.

Avec cet effectif, **la France est le premier casinotier** (en nombre de casinos) d'Europe devant la Grande-Bretagne, mais n'est plus, depuis quelques années, le premier marché des jeux.

Leur répartition est relativement homogène au sein des parties du territoire métropolitain concernées. En effet, des critères très restrictifs ont pesé, depuis le début, sur leurs implantations: limitation aux stations thermales, balnéaires et climatiques.

Pour cette répartition, qui intéresse l'aménagement du territoire, on note ainsi que 56 départements de métropole seulement sur 95 bénéficient d'une ou plusieurs implantations tandis que 49 en sont privés.
Le département des Alpes-Maritimes vient en tête avec 10 casinos, suivi par le Calvados (8), la Seine-Maritime (8), l'Hérault (7) et les Pyrénées Orientales (7), etc.

- Les **deux tiers des Français** jouent aux jeux de la Française des jeux.

Les caractéristiques de la clientèle de cette dernière correspondent en général à celles de la population française. Leur profil sociologique reflète la diversité sociale du pays avec une légère sur-représentation des ouvriers et une proportion de retraités (mais non pas d'inactifs) légèrement moins élevée.

Par comparaison, 15 % seulement des Français jouent aux courses au moins une fois dans l'année, les parieurs étant à 65 % des hommes âgés de 35 à 49 ans et issus de milieux socio-professionnels généralement modestes. L'IPSOS, en 1996, évaluait à 96 % le taux de

© EduKlub S.A.
Tous droits de l'auteur des œuvres réservés. Sauf autorisation, la reproduction ainsi que toute utilisation des œuvres autre que la consultation individuelle et privée sont interdites.

Extrait gratuit de document, le document original comporte 7 pages.

notoriété des produits de la Française des jeux, contre 53 % pour le PMU.

Selon le Parisien du 18 août 2001, 45 % des adultes français ont fréquenté au moins une fois un casino et 41 % des habitués sont des inactifs (sans emploi ou retraités), proportion nettement plus élevée qu'à la Française des jeux (24 %.
Concernant les machines à sous, une étude du sociologue Jean-Pierre Martignoni-Hutin révèle que si le plus gros des effectifs se situe dans la classe des adultes de 30 à 50 ans (37 %), les personnes ayant passé la cinquantaine (51-70 ans) pèsent autant que les moins de trente ans (29 % chacun. Près de 60 % (59,4 %) exercent une activité professionnelle et 76 % possèdent un diplôme de niveau égal ou supérieur aux CAP-BEP ou BEPC.

Des écarts importants existent entre les mises moyennes engagées par les joueurs selon le type de jeu :
- 30 F pour la Française des jeux
- 60 F pour le PMU
- 250 F pour les machines à sous, dont la clientèle est pourtant moins huppée que celles des jeux traditionnels des casinos.

Parmi les motivations des joueurs figurent **le caractère distrayant et la convivialité** (citée par plus de 70 % des sondés d'une étude du PMU sur le marché des jeux et sa clientèle tandis que M. Martignoni-Hutin souligne, à propos des machines à sous, **le rôle de la sociabilité et de la famille dans l'initiation ludique**.
La **simplicité et la facilité d'accès** ont aussi leur importance. Elles font défaut aux jeux traditionnels des casinos et les cantonnent à une clientèle restreinte.
L'émotion que provoque le spectacle des courses, vécu en direct sur les hippodromes ou grâce à la télévision, constitue un atout particulier pour le PMU.

Enfin, 34 % des joueurs de la Française des Jeux jouent une fois par semaine ;
- n revanche, 32,5 % des adeptes des machines à sous jouent plusieurs fois par semaine et 5,7 % tous les jours ;
- quant à la clientèle du PMU, elle comporte 47 % de joueurs hebdomadaires dont :
  - 22 % qui jouent une fois par semaine
  - 22 % plusieurs fois
  - 3 % tous les jours.

Moins de 20 % cependant dépensent plus de 100 F à chaque fois, or ce pourcentage est de 67 % pour les jeux de casinos.

III. Les jeux et le sacré.

Les jeux sont, à l'origine, liés au sacré, comme toutes les activités humaines, et les plus profanes, les plus spontanés, les plus exempts de toute finalité consciente, dérivent de

© EduKlub S.A.
Tous droits de l'auteur des œuvres réservés. Sauf autorisation, la reproduction ainsi que toute utilisation des œuvres autre que la consultation individuelle et privée sont interdites.