

DE QUELQUES MYSTÈRES DU JEU

Peu de temps avant sa mort, dans l'un des rares moments où goutte et maladie mentale lui laissaient un court répit, William Pitt l'Ancien (1708-1778) reçut un jeune admirateur qui lui tint à peu près ce discours : « Pendant des années vous avez exercé un pouvoir considérable au sein d'une grande nation et de l'Europe ; votre rare intégrité vous a apporté la popularité ; on dit que nombre des plus belles femmes du royaume ne se montrèrent pas rétives à votre séduction ; vous avez fait de la littérature ancienne et moderne des jardins familiers. La fortune vous ayant tout offert, y compris la richesse, quel est, de tous ces bonheurs, celui qui vous a procuré le plus de plaisir ? » Réponse : « Gagner au jeu. »

15

Peu importe que cette anecdote puisse être apocryphe¹ tant sont nombreux les joueurs qui pourraient la revendiquer. Tous en effet, et il s'en faut de beaucoup, ne renvoient pas l'image hâve et obsessionnelle d'Alexis Ivanovitch et, loin de ce dont Dostoïevski a fait un cliché involontaire, ils assument leur goût du jeu, en jouissent chaque fois que possible, sans compromettre le lait de leurs enfants.

D'où vient alors que ce penchant soit presque partout perçu comme à la fois pathologique et peccamineux ? Qu'il charrie des relents de soufre jusque pour les mieux pommadés ? Que la voix baisse d'un ton au moment de l'évoquer chez autrui, comme ces secrets honteux qu'un peu de mauvaise conscience aide à mieux distiller ?

L'étonnement est d'autant plus vif que nul, sans doute, ne contestera que les activités ludiques paraissent consubstantielles au règne animal ; que l'homme leur a donné une variété infinie et baptise triste sire celui que rien n'amuse. Certes, dira-t-on, mais il est des amusements sains – dans le sport qui fait les corps déliés, les distractions culturelles qui

1. C'est à Robert Badinter que je la dois. Lui-même, pourtant, se garde bien d'en garantir l'authenticité. Reste que *è bene trovato*. Qu'il en soit donc vivement remercié.

nourrissent l'esprit, etc. – et d'autres qui ne le sont pas, d'abord car ils touchent à l'argent, accessoirement parce qu'ils n'exigent souvent ni talent ni savoir-faire, menacent la paix et l'équilibre des familles.

Se posent ainsi trois questions qu'il faudra aborder tour à tour : jeux, enjeux, joueurs.

16 Avant de les aborder, commençons, pour clarifier, par écarter les jeux qui n'en sont pas. Sont ici visés tous ceux, comme les loteries ou EuroMillions, qui s'adressent aux non-joueurs. Si l'on veut bien admettre qu'acheter un billet ou cocher quelques cases ou gratter un ticket ne peut, en soi, éveiller aucun plaisir tangible, il faut reconnaître aussitôt que le succès de ces activités résulte non de leurs qualités intrinsèques mais de l'appât d'un gain, parfois spectaculaire. Des joueurs peuvent s'y livrer mais ils ne suffiraient pas à en assurer l'ampleur. Le génie marketing des concepteurs de ce type de produits a été précisément là, dans le fait de toucher des millions de personnes que le jeu n'attire pas et qui ont à peine conscience de s'y livrer. Elles le font, au demeurant, par un calcul très rationnel : celui d'un risque limité dans l'espoir d'un gain modeste mais bienvenu, en même temps que celui, plus précieux, du bonheur d'acheter, pour quelques euros seulement, le droit de rêver à ce que l'on ferait d'un gros lot mirobolant. Au diable alors l'hostilité des statistiques ! Les joueurs savent bien que, malgré elles, il se trouve toujours des gagnants que la chance a effleurés de son doigt miraculeux et, sans trop y croire, se disent pourtant à juste titre : Pourquoi pas moi ?

Mais laissons là ces épiphénomènes pour en venir au phénomène, le vrai, le dur, celui que l'on trouve dans des casinos ou autour de tables de poker, ainsi que leurs avatars en ligne, pour s'en tenir à ceux qui sont les plus courants sous nos cieux, auxquels il faut encore ajouter l'ineffable encouragement, au PMU ou sur les hippodromes, à l'amélioration de la race chevaline.

Le jeu existe-t-il ou le mot ne dissimule-t-il pas des activités, des comportements, des personnes sans grand rapport entre eux ?

J E U X ²

Ils sont très variés et l'on n'y comprend rien si l'on n'en a pas conscience. Bien sûr chacun connaît les différences liées à la plus ou moins grande part que la chance y occupe. Presque exclue des jeux les plus subtils, la

2. Il ne s'agit ici que d'un survol des plus empiriques. Pour davantage de sérieux, il faut évidemment se reporter à Morton Davis, *Game Theory*, Basic Books, New York, 1970.

part de hasard s'accroît avec l'ineptie mais, curieusement, il peut en aller de même de la fascination. Tâchons d'y mettre un peu d'ordre.

Le turfiste habituel – auquel s'assimilent des paris sportifs – est un sachant. Il trouve à son service une presse spécialisée abondante, connaît le pedigree des concurrents, souvent pour avoir vibré aux déboulés de leurs ascendants, n'ignore rien des performances de l'entraîneur, du palmarès du jockey ou driver, reconnaît au premier coup d'œil la casaque du propriétaire. C'est dans cette science, plus ou moins profonde, qu'il puisera au moment de parier, ne jetant qu'un regard condescendant sur ceux qui s'en remettent à leur date de naissance. La victoire lui confirmera son savoir, son intelligence et son intuition, et le hasard ne lui réapparaîtra que sous la forme de la malchance, Rebecca III qui ne pouvait pas perdre et s'est mise à la faute ou le jockey habituellement patient qui, cette fois-ci, a poussé sa monture trop tôt... Celui qui le veut peut même, misant avec prudence, s'assurer un revenu presque régulier en ne jouant que sur des favoris. Mais il lui faudra pour cela tant de temps et d'autodiscipline que ce n'est plus un jeu, quasiment un travail.

17

Le joueur de poker appartient à une espèce proche où, simplement, la psychologie humaine remplace la physiologie équine. Il y a de bons, de moins bons et de mauvais joueurs de poker. Les premiers sont justement ceux qui savent réduire au mieux la part du hasard. Ils connaissent leurs chances statistiques d'obtenir ou non la carte qui leur donnerait beau jeu, disposent sur celui des autres, dans les pratiques modernes, d'indications qu'ils savent interpréter et évaluer, ne s'engagent que dans les coups gagnables et ne bluffent pas plus qu'il ne faut. Pourtant le meilleur joueur peut toujours être défait par un médiocre téméraire tout cuirassé de chance.

Viennent ensuite les cas dans lesquels l'intervention du joueur lui donne l'illusion de peser sur le résultat. On les trouve au baccara, au chemin de fer, au black-jack. Le fait de tirer, ou non, une carte supplémentaire, voire plusieurs, offre un dilemme excitant qui, de plus, autorise les moins lucides à se croire ensuite auteurs de leur victoire, mais il est vrai que le banco gagné fait un instant oublier tout le reste.

Au summum du hasard, donc de la stupidité, se trouvent les machines à sous et la roulette. Encore ne sont-elles pas égales car les premières, électroniques et étroitement surveillées, sont programmées pour restituer aux joueurs un pourcentage donné des enjeux. Coup par coup, il n'y a que le hasard, mais le joueur qui ne quitterait pas une machine et serait seul à y jouer pourrait connaître à l'avance le coût exact de son opiniâtreté.

Rien de tel avec la roulette où le hasard s'exprime sous sa forme la plus pure. La boule n'a pas de mémoire, ce qui rend risible la foi en toute martingale. Les mêmes numéros peuvent ressortir souvent – le même parfois faire une répétition, plus rarement un triplé, exceptionnellement un quadruplé voire, et tous les témoins se le rappellent alors, un quintuplé – ou d'autres ne jamais se montrer. La participation du joueur se borne à poser des jetons avant, passif d'un bout à l'autre, à regarder la boule quitter les doigts du croupier et à attendre de découvrir où elle est retombée. Peut-on imaginer plus bête ? Connaît-on plus fascinant, du moins pour qui y est sensible ?

18 Mais cette hiérarchie du hasard n'est qu'une des variables des jeux. Deux autres, très importantes et largement liées, tiennent au montant des gains et à l'identité de l'adversaire, lesquels conduisent à des regroupements différents.

Pour jouer, il faut être au moins deux, afin que le perdant finance le vainqueur et il est sage que soient préalablement fixées les règles qui calibreront l'ampleur de la victoire (celle de la défaite résulte toujours de la mise, donc de la volonté unilatérale de celui qui la pose, lequel doit toutefois respecter, s'il y a lieu, des règles fixant un minimum et un maximum). Apparaissent alors deux grandes familles : jeux de contrepartie et jeux de cercle.

Dans les jeux de contrepartie – roulette, black-jack... –, les joueurs opèrent contre la banque, en général un casino. C'est elle qui assume tout le risque et engrange tout le profit, s'il y en a un. Dans ces jeux de contrepartie, le montant des gains est fixe : un multiple de la mise (multipliée par deux en cas de victoire au black-jack, par trente-six en cas de victoire sur un numéro plein à la roulette).

Les jeux de cercle, au contraire – poker, baccara... –, amènent les joueurs à jouer les uns contre les autres. Les mises sont égalisées, chacun devant s'aligner, mais le montant final des gains résultera de l'addition des décisions individuelles de chacun et non d'un rapport indiqué à l'avance, l'organisateur se rétribuant en prélevant au passage un pourcentage modeste mais récurrent.

Les courses hippiques obéissent à une logique encore différente. En France, le pari est mutuel en ceci que ce sont les choix des turfistes eux-mêmes qui fixent la cote de chaque concurrent, laquelle permet au PMU de calculer le gain qui revient à chacun, assez lourdement amputé par l'État. Ailleurs, comme en Grande-Bretagne, le pari n'a rien de mutuel et ce sont des bookmakers qui, à leurs risques et périls, proposent un rendement déterminé pour chaque pari engagé.

On mesure aisément alors combien de différences substantielles peuvent exister au sein de jeux d'argent qui, en vérité, n'ont souvent rien d'autre en commun que cet argent lui-même. Mais est-il si important ?

ENJEUX

Il est des jeux qui n'en ont pas besoin, tous ceux qui sont intelligents – où le bridge et les échecs sont dans les premières places – ou dans lesquels un pari – sur un match de tennis ou une partie de pétanque – ne fait qu'apporter un piment au plaisir qui pourrait s'en passer.

Degas nous a montré assez la beauté que l'on peut croiser sur des champs de courses. Voir cavalier pur-sang ou trotteurs est un spectacle de choix pour qui sait l'apprécier. L'esthétique des équidés, leurs qualités athlétiques, le talent des jockeys ne suffiraient cependant pas à remplir Longchamp, même le premier dimanche d'octobre pour le prix de l'Arc de Triomphe, si la réunion ne se déroulait nimbée de centaines de millions d'euros. De même peut-on jouer au poker pour des pois chiches, et beaucoup débutèrent ainsi, mais ça lasse assez vite. Quant à regarder une bille tourner dans un cylindre, même avec une sonorité inimitable, ou glisser inlassablement des jetons dans un appareil électronique rutilant, même un insensé ne songerait pas un instant à le faire, n'était l'enjeu qui s'y attache.

Il est donc d'argent. Mais pourquoi ? Tout simplement faute de mieux.

Tous les joueurs ne le sont pas que d'argent, et pas seulement à la roulette russe. Ian Kershaw a établi, de manière impressionnante, combien Hitler avait conçu Barbarossa comme un terrifiant coup de poker. Il mesurait le risque mais était prêt à le prendre à raison du formidable gain qu'il en espérait. Sur un mode moins terrible, combien d'hommes sont devenus « grands » par un coup de dés réussi quand d'autres sont aujourd'hui oubliés, qui pouvaient avoir plus de mérites, parce que la chance qu'ils avaient également tentée leur avait refusé son sourire ?

Ainsi le jeu n'est-il pas confiné aux maisons faites pour cela, ni l'enjeu limité aux seuls gains numériques.

Mais pour ceux qui n'ont heureusement pas en main la destinée des nations ou le mouvement de leurs armées, ils ne peuvent hasarder que ce qu'ils ont. C'est donc ce qu'ils font.

Or, qu'ont-ils qui puisse se prêter au jeu ? Il faut, pour que cela soit en mesure de satisfaire leur goût, que ce soit assez personnel, assez important pour qu'à travers la chose ils engagent un peu de l'être, faute

de quoi l'activité leur resterait extérieure, partant serait impuissante à leur apporter les sensations qu'ils recherchent.

Si le joueur pouvait engager un doigt ou deux, peut-être le ferait-il. Mais qui donc serait tenté par le gain du doigt d'autrui ? Et lui-même, s'il gagne, que ferait-il d'une multiplication d'auriculaires ? Le corps, décidément, ne peut alimenter le jeu. L'âme ? Faust aussitôt tend l'oreille mais on sait, pas seulement grâce à lui, qu'elle n'est pas une monnaie d'échange adéquate et que les dupes seraient trop nombreuses pour assurer la pérennité du jeu.

Puisqu'il serait profondément immoral d'engager des tiers (certes, cela se faisait au temps de l'esclavage ou de servage, par villages entiers, mais il était aussi celui où ces malheureux tiers étaient considérés comme un élément du patrimoine), et puisqu'on ne peut engager ni son corps ni son âme, ne reste que son argent, quelque forme qu'il prenne, comme étant la moins inutilisable des parts de soi-même.

Lui seul réunit tous les attributs requis, par la peine que l'on a eue, ou non, à le gagner, par l'intimité que l'on entretient avec sa possession, par la libre disposition qu'on en a, par la facilité de le soustraire, l'additionner ou le multiplier, par la commodité qu'il représente dans l'échange et par l'attrait, enfin, qu'il peut exercer sur autrui.

C'est pour cela, et pour cela seulement, que l'argent est le plus commun des enjeux, faute de mieux, répétons-le. C'est pourtant lui qui donne au jeu sa mauvaise réputation alors qu'il n'en est pas le cœur.

Rien n'est plus faux, en effet, que de croire que le jeu est d'abord une question d'argent³. Non, le jeu est d'abord une question de jeu. Il faut, pour le saisir, avoir vu de ces joueurs, manifestement assez installés dans la vie pour que le gain qu'ils réalisent ne pèse pas grand-chose dans leur revenu, ne change rien à leur situation ; il faut les avoir vus bondir d'une joie disproportionnée ou, tentant de la dissimuler, se mettre dans un quasi-état de lévitation. Riches ou pauvres, les plus nombreux jouent en fonction de leurs moyens, souvent un peu plus que raisonnable, toujours moins que dangereux. Il peut même être indifférent que le résultat final soit étale ou légèrement déficitaire pourvu que, pendant la partie, on ait connu le plaisir de gagner.

C'est l'ivresse de Pitt. L'argent n'est que le liquide, le jeu en est l'alcool.

3. Hormis, et encore cela mériterait-il des nuances, dans le cas de la spéculation en Bourse.

JOUEURS

D'abord reconsidérer les idées reçues. La première est que tout joueur est un ludopathe en puissance, puisque c'est la dénomination désormais usuelle par laquelle on désigne celui qui ne sait ni se contrôler ni s'arrêter. Jean-Pierre Martignoni-Hutin, un peu plus loin, souligne l'étroitesse du nombre des personnes concernées et interroge les causes dans des termes qui méritent réflexion. Admettons cependant un instant, quoi qu'il le mette en doute, que le jeu soit sérieusement addictif. Même dans ce cas, l'est-il plus que les autres plaisirs ? Empiriquement, on peut avancer qu'il y a des gens qui aiment le jeu et d'autres qu'il n'amuse pas, et nous pouvons tous mettre des noms d'amis dans la seconde catégorie sans pour autant devoir les accuser de puritanisme ou d'inhibition. *De gustibus et coloribus...* Dans la première catégorie, ceux qui sont les plus attirés par le jeu – que les services de police dénomment joueurs d'habitude – ne risquent de se soumettre à lui que si, par ailleurs, leur vie connaît des failles graves et profondes qui peuvent alors se traduire dans une ludopathie qui en est le signe bien plus que la cause. Mais le même phénomène peut se signaler dans toutes sortes d'autres affections. Ainsi faut-il voir dans tout amateur de vin un ivrogne à venir si sa vie le déçoit. Mais l'excès, qui existe, est aussi marginal dans tous les penchants, ni plus ni moins.

21

Le deuxième cliché est celui de joueurs qui le seraient constamment, que leur tempérament conduirait à prendre des risques, partout et toujours, même non ou mal calculés. Pourtant les joueurs sont nombreux qui ne le sont qu'à table, qui ne réservent qu'à celle-ci le goût – au demeurant souvent timoré – qu'ils peuvent nourrir pour un certain danger qu'ils cherchent au contraire à écarter rationnellement dans tous les autres actes de leur vie.

La troisième idée reçue est celle selon laquelle le joueur cherche d'abord à perdre. Quoi que très répandue, on ne lui connaît pas d'autre source qu'une psychanalyse à la hache. Qu'elle vienne de praticiens tout à fait étrangers au jeu et n'y comprenant rien ou qui, joueurs eux-mêmes, peinent à l'assumer, ou encore d'analystes qui n'ont été confrontés qu'à de vrais malades ou qui se craignent tels, elle est tout simplement absurde.

Le joueur accepte de perdre, puisque cela fait partie du jeu, mais imaginer que ce puisse être là sa quête, c'est n'avoir rien saisi du plaisir de jouer, du bonheur de gagner qui seuls expliquent la persistance de l'activité. Le jeu dissout tout, comme les meilleures lectures, les musiques enivrantes, les balades réussies. On ne pense plus à rien d'autre et à

peine perçoit-on son voisin. Plus de passé et plus d'avenir car seul existe l'instant présent et, si le sort est favorable, ce présent est celui d'une grâce. Existe-t-il tant d'activités qui puissent offrir à qui y est sujet les mêmes satisfactions, aussi vives ?

Il a ceci de singulier que c'est un égoïsme socialisé. Chacun, sauf tricherie, ne joue que pour lui-même, n'est en rien solidaire de ceux qui l'accompagnent : qu'importe que tous les autres aient perdu si moi-même ai gagné, ou le contraire. Égoïsme donc, pourtant socialisé car on ne joue jamais seul. Mais on ne joue pas avec les autres, plutôt en leur présence, chacun dans son monde, dans sa bulle, à l'abri.

22 La variété des comportements en atteste, de celui qui voudrait être imperturbable à ceux, très expansifs, qui prennent le monde à témoin de leur chance ou de l'acharnement d'un sort funeste, les plus insupportables allant jusqu'à s'en prendre au croupier ou à celui qui distribue les cartes comme s'ils étaient responsables de leurs déconvenues. Le plus souvent, néanmoins, les joueurs sont polis, courtois, parfois complices sans que cela ait rien d'équivoque et il est même des amitiés solides qui ont pu naître autour de tables de jeu.

De nouveau, cependant, tous les joueurs ne se ressemblent pas. Se glisse, dans les jeux de cercle, un rapport de force qui n'existe pas dans les jeux de contrepartie. En fait, c'est même là sans doute leur différence essentielle. Jouer contre la banque⁴ confère l'anonymat, dépouille de tout sentiment autre qu'exclusivement intime. Jouer contre les autres, c'est vouloir l'emporter sur eux, vouloir les dominer, parfois même les abattre. Lorsqu'il gagne, le joueur de contrepartie se sent béni, le joueur de cercle se sent supérieur. Les deux le sont effectivement, l'espace d'un instant que le second, s'il ne doit pas tout à la chance, pourra reproduire moins difficilement que le premier.

Ainsi s'éclaire, un peu, le mystère des préférences. Les uns et les autres sont de vrais joueurs, mais différents, celui du poker n'ayant rien d'autre en commun avec celui de la roulette et rares sont ceux que les deux séduisent autant. Au compétiteur, les jeux de cercle. À l'égotiste, les jeux de contrepartie. Celui-là aime se mesurer à autrui. Celui-ci n'aime que se mesurer à lui-même et à sa propre chance. L'un sera tout entier pris dans ses propres calculs et ceux qu'il prête à ses adversaires. L'autre

4. À la roulette russe, la banque bénéficie d'un avantage léger mais suffisant (elle paie trente-six fois la mise alors qu'il y a trente-sept numéros) et subit en contrepartie le handicap original de faire des casinos les seules entreprises où les salariés sont intéressés... aux pertes, puisqu'ils sont rémunérés par les pourboires que leur versent ceux qui, en gagnant, ont appauvri leur employeur.

se grisera de la magie des chiffres et de leur agencement sur le cylindre. L'un se résigne au hasard, l'autre s'abandonne à lui, délicieusement.

Reste que tous deux, quoique les puisant à des sources distinctes, peuvent connaître la même jouissance à gagner et, d'abord et surtout, le même plaisir à jouer. Non, les joueurs ne sont pas des damnés de la terre et il serait peut-être temps de finir par l'admettre.

R É S U M É

Les jeux d'argent ne sont pas une catégorie homogène tant il existe entre eux de différences substantielles. L'argent n'y est qu'une commodité bien plus que l'enjeu véritable qui n'est autre que le jeu lui-même. Et les joueurs, dont bien peu sont malades, n'appartiennent pas non plus à la même espèce selon qu'ils jouent contre d'autres ou contre l'organisateur.