

Document 1 | Jean CAZENEUVE, « JEU - Le jeu dans la société », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 9 juillet 2021. URL : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-dans-la-societe/>

On ne s'étonnera donc pas que des psychosociologues aient vu dans le jeu l'un des facteurs les plus importants pour la formation de la personnalité sociale. C'est ainsi que George Herbert Mead¹ attribue la formation du *soi*, c'est-à-dire de la personnalité dans ce qu'elle a de conscient et de réfléchi, à un processus social d'interaction et d'intériorisation des rôles d'autrui. Or c'est le jeu qui, dans l'enfance, réalise cet apprentissage des rôles et par conséquent façonne progressivement la base sociale du soi. Mais l'analyse de cette fonction du jeu révèle qu'il présente successivement deux aspects. On aboutit ainsi à une autre typologie dualiste particulièrement adaptée au phénomène de la socialisation, et qui correspond d'ailleurs à une distinction établie dans certaines langues, en particulier dans le vocabulaire anglo-saxon. En effet, le mot français *jeu* peut être traduit soit par *play*, soit par *game*. Dans la première phase de son évolution psychosociologique, selon Mead, l'enfant pratique le jeu libre (*play*) en imaginant un compagnon invisible, par exemple pour jouer au gendarme et au voleur, ou bien à la maman avec sa poupée. Il assume ainsi à son gré toutes sortes de rôles dont il reste le maître. Puis, entre six et huit ans, l'enfant passe à la pratique du jeu social et réglementé (*game*). À partir de cet âge, en effet, il prend plaisir à une conduite régie par des règles et même il s'amuse à inventer des règles, ce qui revient à définir des rôles permettant de prévoir des réponses aux actions et aux attitudes des uns et des autres. Tandis que dans le jeu libre les rôles ne sont pas liés entre eux, au contraire dans le jeu réglementé (par exemple dans la partie de football) tous les rôles différents se trouvent intériorisés sous la forme d'un tout cohérent qui est une situation sociale. L'intériorisation de cet ensemble organisé de rôles correspond à ce qui, sur le plan objectif, est un groupe institutionnalisé. L'enfant grâce au jeu réglementé, assume non plus seulement le rôle de tel ou tel partenaire, mais finalement celui d'un autrui généralisé [...]

Document 2 | Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, 1958.

En effet, le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace du jeu : suivant les cas, la marelle, l'échiquier, le damier, le stade, la piste, la lice, le ring, la scène, l'arène, etc. Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. Sortir de l'enceinte par erreur, par accident ou par nécessité, envoyer ta balle au-delà du terrain, tantôt disqualifie, tantôt entraîne une pénalité. Il faut reprendre le jeu à la frontière convenue. De même pour le temps : la partie commence et prend fin au signal donné. Souvent sa durée est fixée d'avance. Il est déshonorant de l'abandonner ou de l'interrompre sans raison majeure (en criant « pouce », par exemple, pour les jeux d'enfants). S'il y a lieu, on la prolonge, après accord des adversaires ou décision d'un arbitre. Dans tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé : un espace pur.

¹ Sociologue américain (1863-1961)

Document 3 | Stefan Zweig, *24 heures dans la vie d'une femme*, 1927.

[...] l'appel du croupier détournait du tas d'argent ses yeux brillants de cupidité, qui suivaient le mouvement furibond de la boule, et il semblait que son âme allait se répandre hors de lui-même, tandis que ses coudes paraissaient littéralement cloués au tapis vert. Son état d'individu entièrement possédé par la folie du jeu était, pour moi, encore plus terrible et plus effrayant que la veille, car chacun de ses mouvements assassinait en moi l'image, qui brillait comme sur un fond d'or, que j'avais emportée crédule dans mon être. Nous étions ainsi, à deux mètres l'un de l'autre. Je le regardais fixement sans qu'il s'aperçût de ma présence. Il ne levait les yeux ni sur moi ni sur personne ; son regard glissait seulement du côté de l'argent et il vacillait avec inquiétude en observant la boule qui roulait : ce cercle vert et furibond accaparait tous ses sens, qui haletaient en suivant le jeu. Le monde entier, l'humanité entière s'étaient fondus, pour lui, dans ce carré de drap tendu.

Document 4 | Nicolas Richaud, « Les jeux d'argent et de hasard sont vus comme le seul moyen de s'en sortir », www.latribune.fr (21 novembre 2013).

Entre 1960 et 2012, le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu en France n'a pas cessé de croître. Elisabeth Belmas, spécialiste de l'histoire des jeux en France, analyse ce phénomène social et économique. Comment expliquer cette hausse dans le contexte actuel alors que c'est une dépense que les ménages pourraient tailler dans leur budget de plus en plus serré ? Selon les travaux récents de nombreux sociologues, les jeux d'argent et de hasard sont vus aujourd'hui par beaucoup comme le seul moyen de s'en sortir et de faire fortune, tandis que, dans le même temps, le travail est vu comme de plus en plus précaire et ne permet plus une ascension sociale satisfaisante. Sans compter que pour de nombreuses personnes, c'est aussi tout simplement une dépense qui permet de se sociabiliser. De se sociabiliser ? Oui, il s'agit d'une dépense récréative faite bien souvent dans un espace de convivialité. Pour le loto ou les jeux de grattage, beaucoup vont au bar-tabac du coin. Autre exemple avec le poker en ligne où le pratiquant régulier finit par s'intégrer à des communautés de joueurs. À ce sujet, Jacques Henriot (philosophe spécialisé dans les sciences des jeux. NDLR) parlait de « clôture ludique ». C'est une parenthèse dans le temps ordinaire, pas vraiment réjouissant en ce moment, à laquelle beaucoup ne veulent pas renoncer. On a le sentiment que l'image du jeu s'est considérablement améliorée au fil des années, à l'image du poker notamment... Ce jeu a incontestablement perdu son côté sulfureux. Mais je ne suis pas tout à fait d'accord avec cette analyse. Les dérapages que peuvent causer les jeux de hasard et d'argent sont toujours redoutés aujourd'hui. Il suffit de voir le double discours à ce sujet. D'un côté, il y a des publicités assurant la promotion de jeux d'argent en ligne, de jeux de tirage et, de l'autre, des campagnes de prévention autour du jeu responsable et raisonnable...

Document 5 | Jean-Paul Sartre, *Les Mots*, 1963.

Il y avait une autre vérité. Sur les terrasses du Luxembourg, des enfants jouaient, je m'approchais d'eux, ils me frôlaient sans me voir, je les regardais avec des yeux de pauvre : comme ils étaient forts et rapides ! comme ils étaient beaux ! Devant ces héros de chair et d'os, je perdais mon intelligence prodigieuse, mon savoir universel, ma musculature athlétique, mon adresse spadassine ; je m'accotais à un arbre, j'attendais. Sur un mot du chef de la bande, brutalement jeté : « Avance, Pardaillan, c'est toi qui feras le prisonnier », j'aurais abandonné mes privilèges. Même un rôle muet m'eût comblé ; j'aurais accepté dans l'enthousiasme de faire un blessé sur une civière, un mort. L'occasion ne m'en fut pas donnée : j'avais rencontré mes vrais juges, mes contemporains, mes pairs, et leur indifférence me condamnait. Je n'en revenais pas de me découvrir par eux : ni merveille ni méduse, un gringalet qui n'intéressait personne. Ma mère cachait mal son indignation : cette grande et belle femme s'arrangeait fort bien de ma courte taille, elle n'y voyait rien que de naturel : les

Schweitzer sont grands et les Sartre petits, je tenais de mon père, voilà tout. Elle aimait que je fusse, à huit ans, resté portatif et d'un maniement aisé : mon format réduit passait à ses yeux pour un premier âge prolongé. Mais, voyant que nul ne m'invitait à jouer, elle poussait l'amour jusqu'à deviner que je risquais de me prendre pour un nain — ce que je ne suis pas tout à fait — et d'en souffrir. Pour me sauver du désespoir elle feignait l'impatience : « Qu'est-ce que tu attends, gros benêt ? Demande-leur s'ils veulent jouer avec toi. » Je secouais la tête : j'aurais accepté les besognes les plus basses, je mettais mon orgueil à ne pas les solliciter. Elle désignait des dames qui tricotaient sur des fauteuils de fer : « Veux-tu que je parle à leurs mamans ? » Je la suppliais de n'en rien faire ; elle prenait ma main, nous repartions, nous allions d'arbre en arbre et de groupe en groupe, toujours implorants, toujours exclus.

Document 6 | Charles Baudelaire, « Le joujou du pauvre », *Le Spleen de Paris*, 1869.

Je veux donner l'idée d'un divertissement innocent. Il y a si peu d'amusements qui ne soient pas coupables !

Quand vous sortirez le matin avec l'intention décidée de flâner sur les grandes routes, remplissez vos poches de petites inventions d'un sol, - telles que le polichinelle plat mû par un seul fil, les forgerons qui battent l'enclume, le cavalier et son cheval dont la queue est un sifflet, - et le long des cabarets, au pied des arbres, faites-en hommage aux enfants inconnus et pauvres que vous rencontrerez. Vous verrez leurs yeux s'agrandir démesurément. D'abord ils n'oseront pas prendre ; ils douteront de leur bonheur. Puis leurs mains agripperont vivement le cadeau, et ils s'enfuiront comme font les chats qui vont manger loin de vous le morceau que vous leur avez donné, ayant appris à se défier de l'homme.

Sur une route, derrière la grille d'un vaste jardin, au bout duquel apparaissait la blancheur d'un joli château frappé par le soleil, se tenait un enfant beau et frais, habillé de ces vêtements de campagne si pleins de coquetterie. Le luxe, l'insouciance et le spectacle habituel de la richesse, rendent ces enfants-là si jolis, qu'on les croirait faits d'une autre pâte que les enfants de la médiocrité ou de la pauvreté. A côté de lui, gisait sur l'herbe un joujou splendide, aussi frais que son maître, verni, doré, vêtu d'une robe pourpre, et couvert de plumets et de verroteries. Mais l'enfant ne s'occupait pas de son joujou préféré, et voici ce qu'il regardait :

De l'autre côté de la grille, sur la route, entre les chardons et les orties, il y avait un autre enfant, pâle, chétif, fuligineux, un de ces marmots-parias dont un œil impartial découvrirait la beauté, si, comme œil du connaisseur devine une peinture idéale sous un vernis de carrossier, il le nettoyait de la répugnante patine de la misère.

A travers ces barreaux symboliques séparant deux mondes, la grande route et le château, l'enfant pauvre montrait à l'enfant riche son propre joujou, que celui-ci examinait avidement comme un objet rare et inconnu. Or, ce joujou, que le petit souillon agaçait, agitait et secouait dans une boîte grillée, c'était un rat vivant ! Les parents, par économie sans doute, avaient tiré le joujou de la vie elle-même.

Et les deux enfants se riaient l'un à l'autre fraternellement, avec des dents d'une égale blancheur.

Annexe A | Georges de La Tour, *Le Tricheur à l'as de carreau*, vers 1636-1638, musée du Louvre.



Annexe B | Pieter Brueghel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants*, 1560, Kunsthistorisches Museum (Vienne).



Annexe C | *Apéro culte*, Editions Marabout, 2019.



Annexe D | *Le jeu des additions*, CP/CE2, Hatier.



Annexe E | Page d'accueil du site internet la française des jeux

**JOUER COMPORTE DES RISQUES : ENDETTEMENT, ISOLEMENT, DÉPENDANCE.
POUR ÊTRE AIDÉ, APPELÉ LE 09 74 75 13 13 (appel non surtaxé)**

The screenshot shows the FDJ website homepage. At the top, there is a navigation bar with the FDJ logo and a search bar. Below the navigation bar, there are several menu items: Tous les jeux, EuroMillions, Loto, Illico, Bingo Live, Keno, Résultats, Le Mag, and Paris sportifs. The main banner features a cartoon character and the text 'LA GROSSE ROUE' in large, stylized letters. To the right of the banner, it says 'L'ÉMISSION QUI TE FAIT GAGNER JUSQU'À 250 000 €!'. Below the banner, there is a section titled 'Les incontournables' which displays six game cards: LOTO (Jackpot: 2 000 000 €), EURO MILLIONS MY MILLION (Jackpot: 25 000 000 €), MINI MOTS CROISÉS (Jackpot: 15 000 €), BINGO FIESTA (Jackpot: 1 000 €), Nouveaux Precelus Max (Jackpot: 200 000 €), and SUPER 10-200 (Meilleure chance de gagner: 10€ ou 200 €).

Pour aller plus loin...

⇒ Naviguer sur le site de l'observatoire des drogues et toxicomanie :

[Jeux de hasard et d'argent - Synthèse des connaissances - OFDT](#)

⇒ Lire l'article sur les jeux vidéos :

[Les jeux vidéo génèrent de l'agressivité \(lefigaro.fr\)](#)

et/ou celui sur :

[L'omniprésence du jeu dans la société contemporaine est le signe qu'elle se transforme \(usine-digitale.fr\)](#)

⇒ Lire l'ouvrage suivant en intégralité ou seulement le chapitre IV :

Fédor Dostoïevski, *Le Joueur*, 1866

⇒ Lire la ressource Eduscol « Jouer et apprendre à l'école maternelle »

[Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf \(education.fr\)](#)

⇒ Lire un classique de la littérature jeunesse

Christian Lehmann, *No pasarán, le jeu*, Ecole des loisirs, 1997

Résumé : Éric et Thierry n'avaient jamais prêté attention à cet insigne sur la veste en cuir de leur copain Andreas. Une vieille décoration militaire parmi beaucoup d'autres. Jusqu'au jour où, dans une boutique de jeux vidéo à Londres, le vendeur, un vieil homme, avait pointé l'index vers l'insigne. Il était devenu livide, s'était mis à crier. Puis il leur avait donné le jeu, leur avait ordonné d'y jouer. – « Choisissez votre mode de jeu », avait demandé la voix. L'Expérience ultime n'est pas seulement un jeu vidéo, mais plutôt un passeport vers l'enfer, qui les renvoie dans le passé, sur le Chemin des Dames en 1917, à Guernica sous les bombes en 1937 ou à Paris pendant les rafles de juillet 1942...



No pasarán, le jeu a aussi été adapté en bande dessinée par Christian Lehmann et Antoine Carrion aux éditions Rue de Sèvres.



⇒ Emprunter au CRD ou se procurer en ligne le numéro 448 des *Cahiers Pédagogiques* consacré au jeu en classe.

Tableau « Lecture tabulaire des documents »

Thème du dossier	Jeux et société	
Choix de la question soulevée par le dossier	Le jeu doit-il être considéré comme néfaste pour l'être humain ?	
Auteur/titre/date	Document 3 Stefan Zweig, <i>24 heures dans la vie d'une femme</i> , 1927.	Document 4 Nicolas Richaud, « Les jeux d'argent et de hasard sont vus comme le seul moyen de s'en sortir », www.latribune.fr (21 novembre 2013).
Thèse explicite ou implicite	Le jeu mène à la folie	Le jeu est un phénomène social et économique
Arguments/Idées	<p>A1 Le joueur est cupide</p> <p>A2 Le joueur sombre dans la folie</p> <p>A3 Le jeu déshumanise l'individu</p> <p>A4 Le jeu isole, fait perdre le sens de la réalité</p>	<p>A1 Paradoxalement les dépenses liées au jeu augmentent alors que les ménages ont un budget de +/- serré. Pourquoi ?</p> <p>A2 Les jeux d'argent et de hasard font rêver de fortune au contraire de l'accès à l'emploi qui est toujours plus précaire.</p> <p>A3 Le jeu sociabilise : dépense récréative dans un lieu convivial (« Clôture ludique » selon J. Henriot. Le jeu diverti.</p> <p>A4 L'image du jeu/joueur d'argent s'améliore même si les dangers sont toujours présents</p>
Exemples/Citations	<p>EX1 Le joueur dont l'auteur décrit le comportement ne détourne son regard de l'argent qu'à l'appel du croupier.</p> <p>EX2 Le joueur est « possédé par la folie du jeu » écrit S. Zweig.</p> <p>EX3 Il perd son âme, comme s'il avait fait un pacte avec le diable</p> <p>EX4 Citation « Je le regardais fixement sans qu'il s'aperçût de ma présence. Il ne levait les yeux ni sur moi ni sur personne »</p>	<p>EX1 Entre 1960 et 2012, le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu en France n'a pas cessé de croître.</p> <p>EX2 Citation. D'aucuns pensent que c'est le seul moyen aujourd'hui « de faire fortune ».</p> <p>EX 3 Beaucoup se rendent au bar-tabac du coin pour jouer. Si le jeu est pratiqué en ligne, le pratiquant régulier finit par s'intégrer à des communautés de joueurs.</p> <p>EX4 Campagnes de promotion des jeux et de prévention</p>