

# INTERROGER LA PRATIQUE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT À TRAVERS LA PHILOSOPHIE

## INTRODUCTION

Les conséquences financières du jeu excessif (endettement et surendettement) représentent la première cause de demande d'aide de la part des joueuses et joueurs. Le jeu excessif entraîne également des conséquences conjugales, familiales, sociales, émotionnelles, judiciaires, etc. La pandémie a entraîné une multiplication des jeux d'argent proposés sur internet, qui attirent davantage les jeunes.

En présentant cette thématique à vos élèves grâce aux réflexions éthiques, morales et générales proposées à travers cette fiche, vous augmenterez leurs connaissances. Cela leur permettra de développer leur esprit critique face aux jeux de hasard et d'argent (JHA).

## CHIFFRES CLÉS

**220'000** Le nombre de personnes touchées par le jeu excessif en Suisse \*

**16** L'âge moyen de la première mise

**2** Le facteur de multiplication, entre 2014 et 2018, de la part de jeunes au comportement à risque et problématique (0,4 à 4,5%)



## OBJECTIF

Cette fiche propose d'interroger la pratique des jeux de hasard et d'argent avec un éclairage et un questionnement philosophique. Différents objectifs sont poursuivis:

- Apporter des connaissances sur les jeux de hasard et d'argent
- Développer une réflexion critique sur sa pratique de jeu
- Analyser les risques liés aux jeux et les enjeux économiques liés



## PUBLIC

Cette fiche est destinée aux enseignant-e-s qui ont la possibilité de débattre du thème des jeux de hasard et d'argent avec leurs élèves, en particulier:

- Les enseignant-e-s de culture générale
- Les enseignant-e-s de philosophie
- Les enseignant-e-s de français

\* Voir les chiffres complets à ce sujet sur le site du GREA  
Site du GREA: [grea.ch/dossiers/jeux](http://grea.ch/dossiers/jeux)

## IDÉES POUR INTRODUIRE LA THÉMATIQUE

- Faire faire un quiz aux élèves. Voir la fiche «Quiz»
- Organiser des postes avec différents jeux (Monopoly, Poker, Black Jack, Skull King, etc.) et former des groupes d'élèves. Faire un retour d'expérience et poursuivre avec les questions proposées ci-après.

## QUESTIONS OUVERTES POUR POURSUIVRE LA DISCUSSION

### 1. INTERROGER LES ÉLÈVES SUR LA VALEUR NON MONÉTAIRE DE L'ARGENT

- Quelle est la valeur de l'argent pour eux ?
- Réflexion sur l'argent concret et l'argent dématérialisé
  - » Essor de l'utilisation des cartes bancaires, du paiement mobile, du paiement sans contact, essor des cryptomonnaies (par ex. Bitcoin)
- Quelle représentation avez-vous de l'argent ?
- Peut-on gagner de l'argent facilement ? Est-ce moralement défendable ?
- L'argent se gagne-t-il en travaillant ? Faut-il le mériter ?
- D'où vient l'expression « L'argent n'a pas d'odeur » ?
- Est-il juste que quelqu'un-e puisse gagner des millions ?
- Quelles intentions y a-t-il derrière le graphisme des billets de banque ? Peut-on y déceler une philosophie ?

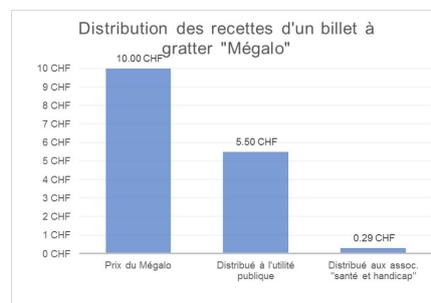
### 2. INTERROGER LES ÉLÈVES SUR LE HASARD

- Qu'est-ce que le hasard ?
- Réflexion sur le hasard dans les jeux de hasard et d'argent
  - » Faire une expérience sur le hasard : [tujoues.ch](http://tujoues.ch)
- Réflexion sur les fausses croyances (le fait de se munir d'un grigri, de jouer ses chiffres fétiches, vendredi 13, ramoneurs, etc.)

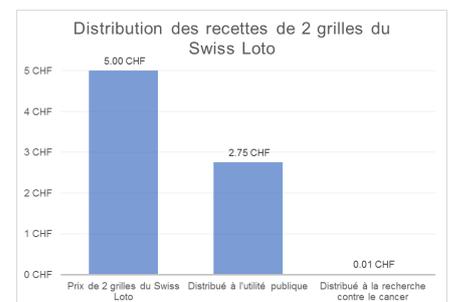
### 3. INTERROGER LES ÉLÈVES SUR L'ASPECT PHILANTHROPIQUE DES LOTERIES

#### Réflexion sur

- les différents types de loteries (Loterie Romande, petites loteries organisées par des clubs et des associations)
- les projets soutenus par la Loterie Romande vs le nombre de joueurs excessifs et les conséquences négatives qu'ils subissent
- l'éthique selon Aristote
- Montrer des publicités d'opérateurs de jeux et ouvrir la discussion avec un questionnaire philosophique en interrogeant les valeurs et l'éthique :
  - » Campagne « Jouer, c'est aussi soutenir » :
    - ° Pause-café
    - ° Brunch entre filles
    - ° Saint-Valentin
  - » A qui s'adressent ces clips ?
  - » Quelle est réellement la part reversée aux organisations de bienfaisance ?
  - » Est-il juste de dire qu'à l'achat d'un billet à gratter, une personne soutient une organisation de bienfaisance ?
  - » Le message transmis fait-il croire que jouer revient à faire un don ?
  - » Discussion autour des graphiques montrant la part Loterie Romande, la part utilité publique et l'infime part reversée aux organisations de bienfaisance



GREAA, 2020



GREAA, 2020

## 4. S'INTERROGER SUR LE JEU

- Qu'est-ce que le jeu ?
- Quels types de jeux connaissez-vous ?
  - » Jeux de société, de cartes, de stratégie, etc.
- Connaissez-vous les jeux coopératifs ?
  - » Quelle est la différence avec un jeu compétitif ?
    - ° Personne n'arrête de jouer avant les autres
    - ° Il s'agit d'un jeu où les compétences de chacun-e sont mises en avant (favoriser l'esprit critique et la confiance réciproque)
    - ° Importance des compétences psychosociales (communication, collaboration, etc.)
- Sous quelles formes sont-ils disponibles ?
  - » Jeux « physiques » et jeux en ligne
- Est-ce que les jeux de hasard et d'argent en font partie ?
- Où trouve-t-on des jeux de hasard et d'argent ?

### Réflexion sur

- l'argent réel dépensé et sur l'argent fictif utilisé dans les jeux
- la notion de chance
- la stigmatisation et l'auto-stigmatisation chez les joueurs excessifs
- un débat autour des jeux de hasard et d'argent, du rôle de l'Etat, de la protection des joueurs
- différents types de jeu (jours de tirage, chances de gagner, fausses croyances). Par exemple :
  - » L'Euromillions est une loterie internationale lancée en 2004 et regroupant neuf pays européens, dont la Suisse. Chaque mardi et vendredi, un tirage est effectué. La joueuse ou le joueur doit choisir 5 numéros entre 1 et 50 et 2 étoiles entre 1 à 12. Pour gagner le jackpot, il faut obtenir les 5 bons numéros, ainsi que les 2 bonnes étoiles.
  - » Le Swissloto est une loterie suisse. Chaque mercredi et samedi, un tirage est effectué. La joueuse ou le joueur doit choisir 6 numéros entre 1 et 42 et 1 numéro chance entre 1 à 6. Pour gagner le jackpot, il faut obtenir les 6 bons numéros, ainsi que le bon numéro chance.

## 5. INTERPRÉTER DES TEXTES D'AUTEURS QUI ONT PARLÉ DU JEU (JHA ET AUTRES JEUX), DE LA DÉPENDANCE

- *Le joueur*, Fiodor Dostoïevski
- *Quand le joueur eut tout perdu*, Roger Cuneo
- *Le jeu et les hommes*, Roger Caillois
- *Le joueur d'échecs*, Stefan Zweig
- *Une sociologie du gambling contemporain*, Jean-Pierre Martignoni-Hutin : [cairn.info](http://cairn.info)
- *Comprendre et vaincre le gambling*, Claude Boutin, Céline Doucet, Robert Ladouceur, Caroline Sylvain
- Référence supplémentaire : *Le jeu, de Pascal à Schiller*, Colas Duflo, Puf, Paris, 1997
- *Le jeu comme problème philosophique*, Maxime Akanis Akanokabia, Nouvelle Série, Sciences humaines, N° 001 – 2<sup>e</sup> semestre 2013, p. 223-253

## 6. INTERPRÉTER DES SÉRIES ET FILMS QUI ONT PARLÉ DU JEU (JHA ET AUTRES JEUX), DE LA DÉPENDANCE

- *Le jeu de la dame*, mini-série Netflix réalisée par Scott Frank et Allan Scott, tirée du roman éponyme de Walter Tevis
- *Owning Mahowny*, en français Posséder Mahowny, film canadien de 2003 sur la dépendance au jeu, réalisé par Richard Kwietniowski
- *Ka-Ching! Pokie Nation* : documentaire de Jane Manning permettant de découvrir ce qui rend les machines à sous si addictives : [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=Kw1tN1v1v1w)
- *Casino Royale*, film américano-britanno-germano-tchèque de 2006, réalisé par Martin Campbell
- *Le Flambeur*, film américain de 2014, réalisé par Rupert Wyatt
- Voir également la fiche « Vidéos jeux d'argent »