

## Texte 1 : Août (pages 17-20)

J'ai du mal à me concentrer. Le tableau s'étale devant moi depuis une dizaine de minutes. Je n'ai pas rédigé une seule ligne d'analyse. Ce matin, les chiffres ne m'inspirent pas, une série de signes avec laquelle je ne me trouve aucune affinité. J'ouvre Google pour retourner sur le site de résultats sportifs découvert la veille. Des bannières publicitaires sur la page d'accueil m'intriguent.

Je passe les heures suivantes à explorer les sites des annonceurs de ces pages de résultats sportifs. Je suis routé vers des sites de jeux, plus précisément de paris. Une offre d'une profusion hallucinante. Au fil de mes pérégrinations, je découvre que je peux miser sur l'évolution minute par minute du CAC 40, mais aussi sur un match de badminton ou de cricket à l'autre bout du monde. Ou sur le nombre de buts que marquera une équipe de football entre la quinzième et la trentième minute du match qui se jouera ce soir. Je peux parier sur le nom des buteurs, mais aussi sur le fait qu'un joueur sera averti d'un carton jaune. Et sur la quantité finale de points d'un match de basket-ball, plus ou moins cent vingt points. Le champ semble infini. Ouvrir un compte sur un de ces sites est simplissime. Des bonus assurent le remboursement de la première mise en cas d'échec.

Je me remets au travail mais ne réussis pas à me concentrer longtemps. Je ne risque rien puisque mon pari sera remboursé en cas de perte. Je fais un dépôt de trente euros sur le site qui se targue d'être le N°1 des sites de jeux. Je mise sur la victoire d'une équipe de football roumaine, *a priori* favorite. Je peux regarder le match en direct. Sur l'écran, une petite fenêtre en haut à droite, je suis l'évolution du score en Roumanie, un pays que je ne connais pas, dans un stade où je ne mettrai jamais les pieds. Et tout va pour le mieux. L'équipe favorite remporte le match. J'empoche quarante-cinq euros, ma mise initiale plus quinze de gain.

Je mise à nouveau, toute la somme. Cette fois en choisissant un pari combiné. Ce qui permet de multiplier les cotes et les gains potentiels. Mais aussi les risques de perdre. Si les résultats des trois matchs sur lesquels je viens de parier correspondent à mon pronostic, la mise sera multipliée par chacune des cotes. Mais il suffit qu'un des résultats s'avère différent du pronostic pour tout perdre. Je gagne cent quatre-vingts euros. Avant de quitter le bureau, je place tout ce que j'ai gagné sur un nouveau pari combiné. Sur le trajet du retour, je suis l'évolution des résultats à l'aide d'une application que je viens de télécharger. En sortant du métro, un match se termine. Le résultat ne correspond pas au pronostic. Je perds ce que j'avais gagné, plus ma mise de trente euros.

Je marche vers mon domicile dans un état second, grisé. La journée est passée à toute vitesse. Je n'ai pas senti l'ennui me gagner comme chaque jour après le déjeuner. Je n'ai pas non plus ressenti cette langueur vers dix-sept heures, répétitions, balbutiements et vertige. L'excitation provoquée par le jeu m'a électrisé. Le trajet du retour, ces bousculades dans les couloirs, ces mines renfrognées des heures de pointe, ne m'ont pas pesé autant qu'à l'ordinaire. Une ivresse aussi, dont je ne prends que lentement la mesure. J'ai bien sûr entendu parler des puissances d'Internet, des rapports à l'ubiquité<sup>1</sup>. Mais je ne les avais éprouvées, ressenties aussi intimement. Cette après-midi, j'étais au bureau et ailleurs, au seuil d'un entre-monde. Dans le courant d'une vie parallèle où l'espace et le temps auraient changé de nature. Où la longue ligne droite effilée se serait densifiée par endroits. Une excroissance qui me donne le sentiment d'une dimension supplémentaire. La découverte d'une porte dérobée vers un horizon qui s'étire au-delà des cloisons modulables où vient buter quotidiennement mon regard.

*Requiem pour un joueur*, E. Le Bihan, 2017.

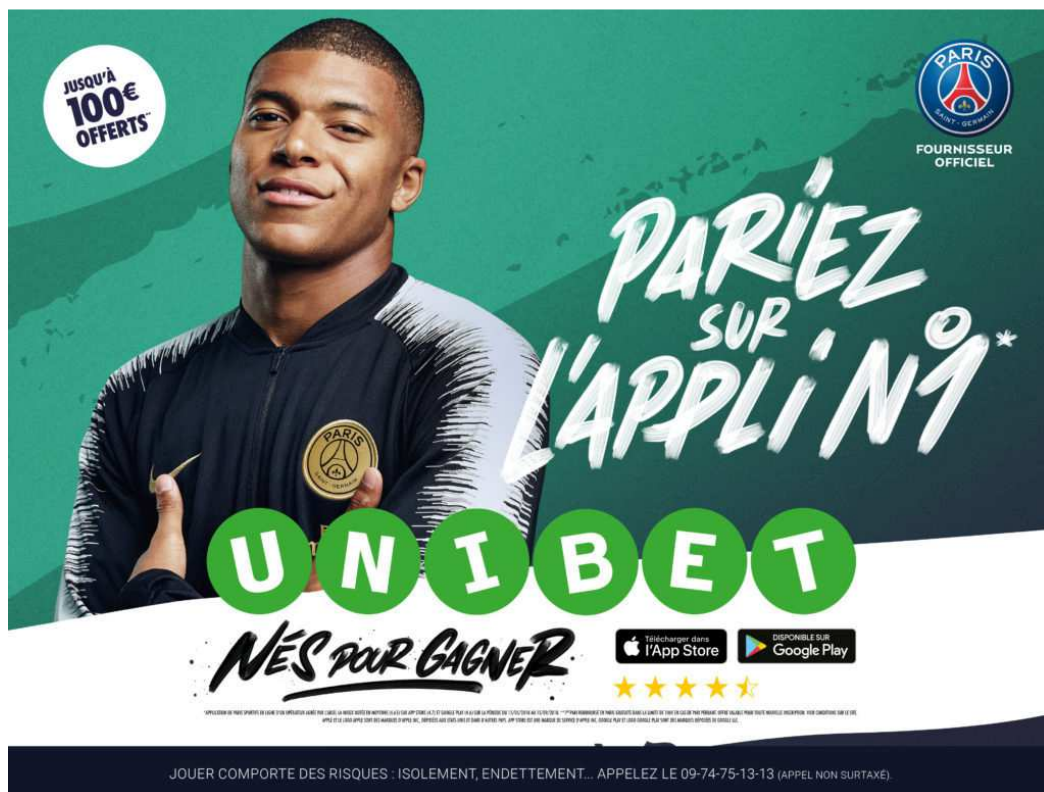
1. Capacité d'être présent en plusieurs lieux à la fois.

Document 2.A : Campagne publicitaire (Unibet, 2016)



Document 2.B : Spot publicitaire (Unibet, 2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=z9WC6VnKS00>



**Texte 3 : « Les jeunes, nouvelle catégorie d'addicts »**

**INTERVIEW** - 125.000 Français sont des joueurs en ligne « excessifs ». Michel Lejoyeux, spécialiste en addictologie, dresse le portrait de ces nouveaux accros aux jeux accessibles en un clic.

5 *Le Rapido, jeu de hasard considéré comme l'un des plus addictifs, a disparu depuis le mois de juin des bureaux de tabac de France métropolitaine. A sa place, l'Amigo. Avec son tirage toutes les cinq minutes, quand le Rapido en proposait un toutes les deux minutes trente, il est censé être plus « responsable ».*

*Mais ces jeux « durs » des bureaux de tabacs ne sont pas les seuls à rendre dépendants. Ceux en ligne -poker, paris sportifs - sont encore plus addictifs. Un rapport de l'Observatoire français des drogues et toxicomanies (OFDT), à paraître le 27 juin, indique que sur les deux millions de joueurs en ligne, 200.000 présentent des « risques modérés » et 125.000 sont déjà des joueurs excessifs.*

10 *Michel Lejoyeux, chef du service de psychiatrie et d'addictologie à l'Hôpital Bichat à Paris et auteur de « Changer...en mieux », explique au [Figaro.fr](http://Figaro.fr) comment se manifeste cette nouvelle forme d'addiction.*

**LE FIGARO - Qui sont ces addicts des jeux de hasard et d'argent en ligne ?**

15 Michel LEJOYEUX - Nous pouvons dresser deux types de profil. D'un côté, les joueurs classiques, qui trouvent dans le jeu en ligne une manière plus facile de jouer. Pour eux, c'est une aubaine de disposer d'un jeu qui ne ferme pas - contrairement au casino ou PMU - et qui est en libre accès à domicile. De l'autre, une nouvelle catégorie fait son apparition : les jeunes. Ils sont déjà connectés en permanence et le glissement vers les jeux d'argent se fait naturellement. Les jeux sont à bout de clic sur une machine allumée en permanence.

**Pourquoi sombrent-ils dans la dépendance ?**

20 Une combinaison de critères est à prendre en compte. Vous avez à la fois la biologie-certains individus ont une tendance addictive générale-, la psychologie -une personne mal dans sa peau ou en quête de reconnaissance a plus de risques de devenir dépendante. Enfin et surtout, c'est la perspective de gagner une somme d'argent qui encourage ces joueurs. D'autant plus que les jeux sont faits pour que vous gagniez au moins une fois de temps en temps.

**Comment se manifeste cette addiction ?**

25 Il existe trois critères de dépendance. La perte de contrôle, à la fois des sommes jouées et du temps passé. La fixité des habitudes, quand le joueur a besoin de ses rendez-vous. Enfin, les dommages relationnels. Pour un dépendant, l'entourage passe après. Une femme de patient m'a confiée un jour que ce qui mobilisait la libido de son mari, c'était le jeu. L'addiction a une vertu aliénante.

**L'ouverture du marché des jeux de hasard et d'argent en 2010 a-t-elle favorisé l'émergence de cette forme d'addiction ?**

30 Oui, en 2010, les pouvoirs publics ont eu une attitude de santé publique irresponsable. Pourtant, nous les avons prévenus de tels dangers. Contrairement à la cigarette, il existe moins de moyens financiers pour prévenir des risques de la dépendance aux jeux, via des campagnes publicitaires par exemple.

**En juin, le Rapido a disparu, laissant place à l'Amigo<sup>1</sup>. Pour vous, est-ce que cette mesure peut réduire l'addiction aux jeux ?**

35 Pour les joueurs non-dépendants, cela peut avoir un impact. Mais pour les dépendants, c'est comme si un alcoolique cherchait du vin qui ne le rendrait pas dépendant.

*[Figaro.fr](http://Figaro.fr), Karen Latour, 19 juin 2013.*

1. Les tirages de l'Amigo sont deux fois moins fréquents que ceux du Rapido (une fois toutes les cinq minutes, contre une fois toutes les deux minutes et demie pour le Rapido). En contrepartie, la mise minimale de l'Amigo (deux euros) est le double de celle du Rapido (un euro).

## DEROULE DE LA SEANCE 4

### Objectifs de la séance

- Montrer l'évolution du personnage en fonction des horizons d'attente et de la séance 3 (« L'appel au jeu »).
- Mettre en lien un extrait de roman avec un phénomène de société potentiellement dangereux (social, économique et santé publique).
- Analyser une campagne publicitaire et comprendre les codes d'une publicité.

Préambule : Explication du principe des cotes.

La cote (*odds* en anglais) exprime la confiance que l'on a en un certain résultat *a priori*. La cote est le nombre qui définit le gain potentiel du joueur et ses chances de l'emporter.

Le calcul de base est le suivant :

$$\text{mise de départ} \times \text{cote} = \text{gain potentiel i.e. (mise de départ + bénéfice)}$$

La cote peut être aussi interprétée comme un indice de probabilité : plus la cote est élevée, plus le résultat est improbable, plus le gain associé à la mise sera élevé.

La cote peut être convertie en pourcentage pour exprimer les chances de gagner :

$$\left(\frac{1}{\text{cote}}\right) \times 100 = \text{chance de gagner}$$

*Exemple d'un pari binaire* : Les équipes A et B s'affrontent. La cote de l'équipe A est de 4 contre 1, c'est-à-dire que l'équipe A a quatre fois plus de chance de perdre que de gagner. Alors, 1/5 des joueurs pensent que A va gagner, 4/5 des joueurs pensent que B va gagner. La cote de l'équipe A est de 5, le joueur misant sur sa victoire a 20% de chance de remporter son pari. Si le joueur mise 10 euros sur l'équipe A, il remportera alors 50 euros (sa mise et 40 euros de bénéfice).

Pour plus de détails sur les paris combinés, à cotes fixes ou flottantes et les paris mutuels :

<https://www.compare-bet.fr/guides/les-cotes-aux-paris-sportifs.html>

<http://www.jegagneauxcourses.com/articles/cotes-rapports-probables.html>

### 1) Organisation du passage de *Requiem*

Les quatre premiers paragraphes se répondent en alternance :

- Paragraphe 1 et 3 : « J'ai du mal à me concentrer. [...] Je n'ai pas rédigé une seule ligne d'analyse. » // « Je me remets au travail mais ne réussis pas à me concentrer longtemps. »  
Dans ces deux paragraphes, il est distrait, la tête ailleurs, le temps s'étire. Ces moments dédiés à la description de son activité professionnelle sont progressivement parasités par le jeu, le « gain », etc.
- Paragraphes 2 et 4 : « Je passe les heures suivantes à explorer les sites des annonceurs de ces pages de résultats sportifs. » // « Je mise à nouveau, toute la somme. »  
Dans ces deux paragraphes, il « ouvre Google », donc se met à parier. Il s'agit d'une fenêtre (jeu de mots avec la fenêtre du navigateur Internet) sur un autre monde, extérieur à son bureau, sa profession, sa vie.
  - ➔ L'esprit du narrateur fait des va-et-vient entre le travail et le jeu, qui bouscule ses habitudes. Mais le jeu prend toute la place.
  - ➔ Rappel de la métaphore du baby-foot : joueurs statiques, prisonniers d'un système, qui se renvoient sans cesse la balle.

Le cinquième paragraphe montre les effets produits par l'envie de jouer sur le personnage.

- Son rapport au temps a changé.  
« la journée est passée à toute vitesse », « Je n'ai pas senti l'ennui me gagner comme chaque jour après le déjeuner. Je n'ai pas non plus ressenti cette langueur vers dix-sept heures », « l'espace et le temps auraient changé de nature », etc.
- Son rapport à l'espace a changé.  
« Le trajet du retour, ces bousculades dans les couloirs, ces mines renfrognées des heures de pointe, ne m'ont pas pesé autant qu'à l'ordinaire », « la longue ligne droite effilée se serait densifiée par endroits », « cloisons modulables » (NB : le regard est toujours heurté, dévié, médiatisé par une surface), « Cette après-midi, j'étais au bureau et ailleurs, au seuil d'un entre-monde »
- Son rapport à lui-même a changé.  
Répétition anaphorique « je n'ai pas senti » / « ressenti » : perceptions différentes des sensations.  
« ivresse, « excitation », « ubiquité », « dimension supplémentaire », « porte vers un horizon », etc.

Tout au long du passage, l'auteur file la métaphore du chemin (« routé », « ligne droite », « je marche », « trajet du retour ») : à rapprocher du chemin dans le navigateur Internet, de la ligne de vie.

Question : A quels autres moments la figure de la ligne droite est-elle déjà apparue dans le roman ? Rappels du métro, des travées, des couloirs, des fenêtres, des dalles, etc.

En quoi ce passage est-il décisif pour la suite de l'intrigue ? Entrée dans un monde parallèle, le narrateur va suivre un itinéraire singulier (« j'ouvre Google ») happé par « les puissances d'Internet ».

Activité : proposer un titre pour ce passage. Exemples : « le doigt dans l'engrenage », « la frénésie du jeu », « le début de l'addiction », etc.

## **2) L'entrée dans un monde parallèle : étude des documents 2 et 3**

Documents 2 : Comment les publicités révèlent-elles « les puissances d'internet » ?

Document 2.A : dans cette campagne de 2016, le joueur (au sens de parieur) est au centre.

- GRAMMAIRE. La question posée au destinataire de la publicité insiste sur la chance du parieur (analyse des pronoms : « moi », « mienne »), qui est directement impliqué.
- Cette publicité cible principalement les hommes jeunes (stéréotypes sur le sport/le foot, puissance masculine, référence à la virilité, etc.)
- Fond vert : espoir, terrain de foot, rappel de la couleur traditionnelle du PMU, fond vert des effets spéciaux sur lequel tout peut être projeté.
- Présentation des numéros de téléphone sous la forme ronde : ballons, évocation des numéros du Loto, rappel des boules de loterie, etc.
- Application, présence du téléphone : à nouveau, un écran entre le parieur et la réalité (le match, le jeu).
- Message d'avertissement en petits caractères : isolement, endettement, dépendance.  
A mettre en relation avec les autres messages d'avertissement de santé publique (alcool : « à consommer avec modération », alimentation tabac mais messages de plus en plus visibles, etc.)
- Donne l'impression que l'on peut gagner en continu : « parieur Unibet depuis 1 an »

## Séance 4

Document 2.B : Affiche et vidéo après la Coupe du monde, Unibet partenaire du PSG, équipe dans laquelle on retrouve plusieurs joueurs vainqueurs avec l'équipe de France en 2018 (donc des gagnants).

### Affiche :

- M'Bappé : figure du joueur « réel », non virtuel et figure du gagnant. Gentil, jeune, vient des banlieues (Bondy). Susciter l'identification.
- Utilisation de l'image d'une star, d'un héros + Slogan déterministe « Nés pour gagner » : identification.
- Appât du gain avec la promotion affichée.
- GRAMMAIRE. « Pariez » : injonction à jouer, utilisation de l'impératif qui donne un ordre, mais aussi motive, entraîne.

### Vidéo :

- Communion autour du match : le jeu fédère (jeu réel sur le terrain, mais aussi jeu en ligne).
- Passages du match stimulants, suspense, rythme frénétique.
- Jeunes stressés devant l'évolution du score.
- Un homme dans un taxi stressé qui surveille les résultats du match à la radio (comme Richard dans le roman qui s'isole à plusieurs reprises dans les toilettes pour surveiller l'évolution des scores).
- Au moment du but : « Tu paries ? » = provocation, appel au jeu.
- A la fin, des téléphones défilent montrant les gains perçus : gains croissants de 300 à 500 euros.

## Document 3 : les jeunes et l'addiction aux jeux en ligne

### Proposition de questionnaire rapide :

- Qui sont les « nouveaux accros » dont parle le spécialiste M. Lejoyeux ?
- Pourquoi sont-ils particulièrement réceptifs à ces jeux en ligne ?
- Définissez le phénomène d'« addiction ».
  - Citez des exemples d'addiction.
  - Relevez trois effets nocifs de l'addiction au jeu. Apparaissent-ils dans les avertissements présents dans les publicités précédentes (documents 2) ?
- Selon M. Lejoyeux, les pouvoirs publics agissent-ils pour lutter contre ce phénomène ? Relevez l'adjectif employé pour qualifier les autorités publiques.
- Quels sont les signes, à ce stade du roman, qui laissent à penser que Richard est en train de tomber dans l'addiction au jeu ?

## **Conclusion de la séance**

- Prise de connaissance d'un engrenage qui piège les joueurs (publicités, attractivité, etc.).
- Ebauche d'un personnage qui commence à se métamorphoser.