

Les usages sociaux de l'argent

Le poker : une forme ludomonnaire de la socialisation

Aymeric Brody

L'histoire des idées a consacré le jeu comme une activité séparée de la vie courante, notamment par sa gratuité. En ce sens, l'argent apparaîtrait comme une force externe toujours prête à corrompre le « *cercle magique du jeu* » (Huizinga 1938, p. 32). Cette communication vise à montrer comment l'argent peut pourtant prendre place au cœur d'une pratique ludique, jusqu'à marquer les usages sociaux de cet argent en dehors du jeu.

Sur la base d'une enquête ethnographique actuellement menée auprès des joueurs français de poker, je commencerai par proposer quelques fondements théoriques pour une sociologie *à partir* des jeux d'argent. Puis, dans le cadre d'un tournoi de poker, j'interrogerai la place qu'occupe l'enjeu monétaire dans les récits de pratiques et d'apprentissages des joueurs. Enfin, il sera question du devenir de cet argent du jeu.

I. Pour une sociologie *à partir* d'un jeu d'argent

1. Sortir d'une conception an-économique du jeu

Dans un ouvrage devenu classique, Johan Huizinga définit le jeu comme « *une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité* » (1938, p. 35). Promue au rang des propriétés formelles du jeu, ce « *caractère gratuit* » (p. 27) puise sa source dans la parenthèse que trace la forme ludique sur la vie des joueurs : « *élément indépendant de la vie courante, elle se situe en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs* » (p. 27). Selon Huizinga, c'est précisément parce que le jeu est séparé de la vie courante qu'il se situe en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct ou de la satisfaction individuelle d'appétits. Autrement dit, la gratuité de l'activité ludique est ainsi liée à son autotélicité – au fait qu'elle soit « *pourvue d'un fin en soi* » (p. 58) qui tranche avec le cours de l'existence.

Vingt ans plus tard, le sociologue Roger Caillois revisite la définition proposée par Huizinga. S'il lui emprunte l'idée-force d'une séparation du jeu et de la vie courante, sa principale critique porte sur le caractère gratuit du jeu qui, selon lui, « *exclut simplement les paris et les jeux de hasard* » (1958, p. 34). Caillois cherche alors à se démarquer d'une définition qui de la sorte « *affirme ou sous-entend que le jeu n'entraîne aucun intérêt d'ordre*

économique » (p. 35) – lors même que le jeu d'argent est au contraire « *lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être* » (*ibid.*). Pour intégrer les jeux d'argent et de hasard à sa propre définition, l'auteur va finalement substituer la notion d'improductivité à celle de gratuité : « *Il y a déplacement de propriété, mais non production de biens* » (*ibid.*). Si la nuance est pour le moins subtile, elle lui permet surtout de distinguer le jeu du travail ou de l'art, en ceci qu'il « *ne crée aucune richesse, aucune œuvre* » (*ibid.*). Pour Caillois, l'activité ludique n'est donc pas dénuée de tout intérêt matériel, mais elle est l'occasion d'une « *dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent* » (p. 36). Ici encore le jeu est défini comme « *un univers réservé, clos, protégé : un espace pur* » (p. 38) qui s'arrache aux « *lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire* » (*ibid.*).

Dans un article paru en 1969, Jacques Ehrmann développe une critique profonde des travaux de Huizinga et de Caillois. Selon Ehrmann, ces deux auteurs s'inscrivent en fait dans une même « *vision foncièrement rationaliste selon laquelle les activités humaines relèveraient d'une part du rêve, de la gratuité, de la noblesse, de l'imagination, etc. ; de l'autre de la conscience, de l'utilité, de l'instinct, de la réalité, etc.* » (1969, p. 581). A ce titre le jeu est toujours pensé du côté de la gratuité ou de l'improductivité, contre cette réalité dite « courante » qui lui sert d'étalon : « *comme un référent indiscuté, allant de soi, neutre, objectif* » (*ibid.*). N'étant jamais mise en question, cette réalité première apparaît finalement comme un monde hostile – celui de l'instinct ou de l'utile –, dont on s'évade par le jeu. Selon Ehrmann, cette « vision du monde » a notamment pour conséquence le « *caractère an-économique attaché systématiquement au jeu pour le préserver de la « contamination » des contingences économiques* » (p. 589). Huizinga s'indigne par exemple de la corruption du sport ou du bridge par le professionnalisme et l'argent (1938, pp. 316-317) ; quant à Caillois, il note que ceux qui gagnent leur vie en jouant « *ne sont pas en ceci de joueurs* » (1958, p. 36. Malgré des « *divergences de surface* » (p. 590), Caillois n'échappe pas à la critique. Dès lors qu'il affirme « *que toute contamination avec la vie courante risque de corrompre et de ruiner sa nature même* » (p. 101), sa définition du jeu comme un espace de pure dépense semble inapte à saisir l'enjeu monétaire autrement que comme un « *élément passif et ruineux* » (p. 155).

« [Huizinga et Caillois] *ne voient pas que le dedans du jeu ne peut se définir que par et avec le dehors du monde, et inversement que le jeu comme dehors n'est compréhensible que par et avec le dedans du monde ; qu'ils participent ensemble à la même économie* » (Ehrmann 1969, p. 589). Persuadé qu'il existe une relation entre la réalité sociale et ce jeu qu'il a préalablement dissocié, Caillois s'est prononcé « *pour une sociologie à partir des jeux* » (p. 123). En reversant le paradigme an-économique du jeu, la critique d'Ehrmann m'incita à lui opposer une sociologie à *partir* des jeux d'argent. Une sociologie dans laquelle l'argent n'apparaît pas comme un monde hostile, mais comme partie prenante d'une « *culture ludique* » (Brogère 2005) dont l'expérience est continuellement nourrie d'éléments qui lui viennent de l'extérieur. Une sociologie qui préfère « *in-définir* » le jeu (p. 606) plutôt de le définir par une suite d'oppositions binaires au travail, au sérieux, à la vie quotidienne, à l'utile, au productif, etc. (Gebauer & Wulf 2004, p. 168). Une sociologie qui pose jusque l'idée même de jeu en question (Henriot 1989) pour l'observer tel qu'il se donne à voir (Brogère 1995), en commençant, pourquoi pas, par l'ethnographie d'un jeu d'argent.

2. Vers une ethnographie économique du poker

Les analyses empiriques qui suivent sont issues d'une enquête de terrain commencée il y a cinq ans par l'observation participante de trois groupes d'amis devenus joueurs de poker. Dans cette première enquête par distanciation, je souhaitais profiter de ma position de joueur pour comprendre comment ce jeu d'argent avait pu investir des espaces de sociabilité qui apparaissaient *a priori* hostiles aux échanges monétaires. En interrogeant les membres de ces trois cercles privés, j'ai pu constater que l'argent était déjà présent dans leur relation amicale, mais qu'au premier tour de cartes – généralement sans enjeu – il s'était imposé comme le contenu même de leur activité primaire (Brody 2011).

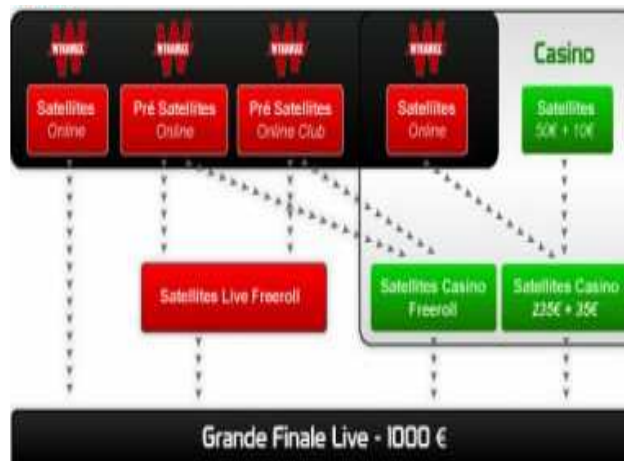
C'est ce processus de mise en forme ludique de l'argent qui fut le point de départ d'une seconde enquête ethnographique, plus largement centrée sur la dimension monétaire du jeu. Cherchant à mettre au jour les cadres sociaux dans lesquels l'argent prend sens pour les joueurs, je me suis alors progressivement tourné vers une ethnographie économique du jeu. Définie par Caroline Dufy et Florence Weber comme une « *méthode sans frontières, attentive aux significations indigènes des pratiques explicitées dans des discours, ou implicitement présentes dans des dispositifs* » (p. 13), l'ethnographie économique s'applique à cette enquête en sorte qu'à l'instar du don et du marché, le jeu et l'argent « *ne renvoient pas à des mondes hostiles, mais à des mondes à la fois rituellement séparés et socialement connectés* » (p. 19)¹.

Suivant une démarche par revisite en continu (Burawoy 2003) d'un terrain multisitué (Marcus 1995), j'ai ainsi commencé par observer différents sites de poker en ligne. En me focalisant plus particulièrement sur des parties en « *play money* » – soit dans lesquelles les mises n'ont qu'une valeur fictive –, mon objectif était de tester la pratique du poker sans argent. Or à l'instar des parties « pour du beurre » que l'on joue entre amis, ces parties gratuites se présentaient moins comme des espaces de jeu (sans argent) que comme des espaces d'apprentissages du jeu d'argent, pour ainsi dire sans pertes ni fracas.

Pour vérifier cette hypothèse auprès des joueurs, je choisis de « revisiter » mon terrain virtuel (Hine 2000) à partir de l'observation de tournois dits « en *live* », c'est-à-dire réels. Organisé en partenariat avec la Fédération Française des Joueurs de Poker (FFJP) et un site de poker en ligne (Winamax), le France Poker Tour (FPT) se situait justement à la rencontre des différentes facettes de mon terrain d'enquête. Doté pour sa sixième édition d'un prix d'un million d'euros, cette sorte de « *championnat de France de poker* »² fonctionnait sur la base de qualifications gratuites sur internet (« *satellites online* ») permettant d'accéder à différents tournois en *live* (« *satellites live freeroll* »). A leur tour, ces tournois « réels » donnaient gratuitement accès à une « grande finale *live* », se déroulant dans un cercle de jeu parisien, et à laquelle d'autres joueurs (dont des professionnels) pouvaient participer pour un droit d'entrée de mille euros.

¹ Dufy et Weber reprennent ici la critique de Zelizer (2005) à l'égard des « théories des mondes hostiles », lesquelles opposent « *la sphère économique où régnerait la rationalité économique, l'argent et l'intérêt, aux autres sphères où régnerait la sociabilité, la solidarité, mais aussi les conflits sociaux et les rapports de forces symboliques, l'économie du don et les appartenances culturelles* » (Dufy & Weber 2007, p. 18).

² <http://www.francepokertour.com/>



Ce montage complexe – auquel s’ajoutait des qualifications payantes en ligne et des qualifications gratuites et payantes en casino –, me permit d’observer à la fois des pratiques amateurs et professionnelles, en ligne et hors ligne, avec et sans argent. En intégrant l’équipe d’organisation du FPT, je pris le parti de suivre principalement les *satellites live freeroll*, ces tournois gratuits qui réunissaient en *live* la plupart des joueurs qualifiés en ligne. Comme un tour de France du poker, le championnat fit étape dans quatorze des plus grandes villes françaises, dont Paris (1500 joueurs), Lille et Marseille (500 joueurs), mais aussi Limoges, Saint-Etienne ou Troyes (200 joueurs).



Entre février et avril 2011, j’ai assisté à onze tournois dans le but de rencontrer des joueurs issus de différentes régions françaises. Chaque visite sur mon terrain fit l’objet d’une observation participante de l’équipe d’organisation, d’une observation indirecte des joueurs attablés et d’une série d’entretiens de type ethnographique (Beaud 1996), réalisés *in situ* avec les joueurs éliminés du tournoi.

II. L’argent en jeu : une forme monétaire du jeu

1. L’argent dans les récits de pratique des joueurs

Nous nous intéresserons ici aux entretiens effectués lors de l’étape de Tours, non seulement parce que cette ville fut pensée comme une étape centrale du tournoi, mais

parce qu'elle fut pour moi l'occasion d'interroger de nouveau la place qu'occupe l'argent dans les récits de pratiques des joueurs.



Cette étape s'est déroulée les 9 et 10 avril derniers dans le domaine de La Reynière à huit kilomètres au nord de la ville. Malgré un premier week-end d'avril ensoleillé, quatre cent soixante deux joueurs se sont présentés en début de tournoi afin de remporter les dix places qualificatives pour la finale à Paris. A mesure que les participants furent éliminés, les tables se vidèrent une à une jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une, la table finale des dix qualifiés. Après plus de dix heures de jeu sur deux jours, ces dix joueurs ont donc gagné un ticket de mille euros (« buy in ») ne pouvant être utilisés autrement que pour acheter leur place en finale. Chemin faisant, ils se retrouveront parmi mille joueurs, dont cent cinquante se seront ainsi qualifiés gratuitement.



Le nombre des joueurs présents pour ce tournoi de Tours donne une idée de la chance infime qu'ont ces joueurs, d'ores-et-déjà qualifiés sur internet (après une dizaine d'heures de jeu en ligne) de gagner ces mille euros éminemment « virtuels ». Pourtant aucun des sept joueurs interrogés suite à leur élimination du tournoi ne regretteront ces heures passées assis autour une table, à jouer aux cartes. Si certains se réconfortent en soulignant l'ambiance conviviale du tournoi, d'autres espèrent avoir tiré des leçons de cette expérience, en attendant déjà le prochain. Cela étant, la plupart d'entre eux estiment que le jeu en valait tout simplement la chandelle, à l'exception d'un joueur professionnel du site Winamax :

« [...] donc nous on est des joueurs sponsorisés / donc on ne vit pas ça comme des amateurs // on attend pas ça toute l'année // on fait des tournois beaucoup plus gros / mais... / voyager comme ça en France et voir un peu... l'intérêt des joueurs pour le poker / quand c'est gratuit ou presque // c'est zéro hein / y a dix tickets à

mille euros / bon c'est pas non plus des montagnes d'argent / peut-être que pour eux non plus c'est pas grand chose hein / dix tickets c'est... / c'est fou de voir des gens aussi passionnés que ça / moi ça fait douze ans que je joue / c'est mon métier / j'ai perdu cette flamme hein / eux je les vois / ils sont... / ils tremblent / ils ont de l'adrénaline pour pas grand chose... / tu les vois... la larme dans les yeux quand ils perdent deux as contre deux dames / c'est assez sympa / » (Benjamin)³

Applaudi par les « amateurs » lors de son arrivée à la table, ce joueur professionnel est invité par le site de poker dont il représente la marque. Par ailleurs, il est qualifié d'office pour la finale à Paris, ce qui explique le peu d'intérêt qu'il porte à ce tournoi qualificatif. Ce joueur « sponsorisé » fait donc figure de « *cas négatif* » (Becker 1998) dans la mesure où ce dernier ne cadre pas avec la situation dans laquelle se trouve la plupart des autres joueurs. Dégagé de l'enjeu d'une éventuelle qualification, Benjamin se retrouve de ce fait en position d'observateur, contemplant avec une certaine dérision l'enthousiasme des joueurs engagés. On comprend alors combien l'enjeu monétaire fonctionne pour lui comme le ressort de son engagement dans le jeu car selon lui : « *y a pas de poker sans argent / c'est pas possible /* ».

En commençant par ce récit archétypal d'un tournoi sans enjeu, dont la « valeur ludique » est égale à « zéro », nous pouvons désormais mettre au jour les éléments qui, pour d'autres, donneront à ce jeu « gratuit » une valeur positive. Or pour ce faire, il s'agit d'abord de reconnaître ce que le récit de Benjamin partage avec celui des joueurs amateurs, à savoir une certaine intrication discursive du jeu et de son enjeu monétaire. En effet, si à la différence de ce dernier, les six autres joueurs pensent qu'il est possible de jouer sans argent – et pour cause, puisqu'ils se sont tous qualifiés gratuitement –, ils reconnaissent par ailleurs que le poker perd de sa substance lorsqu'il est joué sans enjeu monétaire.

Ce paradoxe est notamment soulevé par Thibault, militaire de carrière et joueur amateur de poker. Dans un premier temps, il évoque ce tournoi dont il vient d'être éliminé en vantant notamment sa gratuité :

« [...] l'avantage c'est que c'est un freeroll / donc y a pas d'argent à déboursier // donc c'est quelque chose qui est accessible à tout le monde / enfin à toutes les personnes qui ont un petit peu de volonté / enfin qui l'envie de bien faire les choses / qui ont envie de bien jouer au poker // donc là c'est vraiment le tournoi royal pour quelqu'un qui n'a pas envie de déboursier de l'argent / pour faire un tournoi / un vrai tournoi / avec une belle structure / bien organisé / avec des professionnels / » (Thibault)

Dans un second temps, ce même joueur raconte les parties privées organisées avec ses amis, pour lesquelles il reconnaît cette fois-ci la nécessité d'un enjeu monétaire :

« [...] on joue des toutes petites sommes / on joue cinq euros // [...] c'est vraiment pour donner... / parce que bon le poker... / entre amis / sans enjeu / ça perd un petit peu de sa... / ça perd un petit peu de son âme je trouve / les gens... même s'il y a que un euro / les gens vont s'accrocher à la valeur de l'argent / donc les gens vont se forcer à mieux jouer que s'il y a rien du tout / si les gens / si on joue comme ça juste pour jouer / les gens ils vont jouer comme ils jouent à la belote /

³ Pour préserver l'anonymat des joueurs, j'ai utilisé des prénoms fictifs.

donc... sans trop réfléchir des fois ou... / donc du coup moi je trouve que ça dénature le jeu / » (Thibault)

On retrouve ici cette relation « naturelle » que le poker entretiendrait avec l'argent. Si minime soit-elle, une somme doit être mise en jeu pour que les joueurs « s'accrochent à la valeur de l'argent ». Jouer au poker « juste pour jouer », c'est prendre le risque que le jeu perde une partie de son « âme », au profit de la belote et autres jeux sans enjeu auxquels on joue « sans trop réfléchir ». A la différence de Benjamin, ce joueur amateur pense qu'il est possible de jouer au poker sans argent, mais que, ce faisant, le jeu ne serait plus tout à fait ce qu'il est, à savoir un jeu d'argent, quel que soit le montant mis en jeu.

Dans un troisième entretien, Alexandre, professeur de physique et joueur amateur de poker, m'explique comment il a appris à jouer avec ses « collègues du CNRS ». Très vite l'enjeu monétaire est devenu un élément indissociable de sa pratique :

« [...] on savait très bien qu'on venait avec notre argent pour jouer / mais aux deux premiers tours / on les faisait à blanc pour être sûr qu'on s'entende bien sur les règles / qu'on comprenne bien les règles / et puis au début y avait souvent un nouveau / donc pour le nouveau / on se fait deux tours à blanc / mais après... argent / et moi il est hors de question de jouer au poker sans argent / sauf avec ma nièce de quatorze ans / ou mes parents tu vois / et encore à la limite on met la vaisselle en jeu ou un truc quoi / parce que le poker sans enjeu c'est aussi nul que la bataille / j'exagère mais... / c'est un jeu qui est nul en fait / pas tant parce que je veux gagner de l'argent / et que j'aime l'argent / ou à la limite au contraire / parce que sans enjeu / le meilleur move / c'est limite tu fais tapis à chaque main / et puis... / vu que tu as pas envie que ton pote y reste tout seul à pas jouer / vas y aller reprends des jetons / donc c'est bien en effet le meilleur move d'avoir fait tapis / parce qu'on va te redonner des jetons // donc en fait quand t'y réfléchis / jouer sans argent / c'est complètement inintéressant / » (Alexandre)

Dans cet extrait, Alexandre affirme avec emphase qu'il est pour lui « hors de question de jouer au poker sans argent ». Prenant l'exemple de la bataille, il justifie son propos par l'absurde, en montrant que « sans enjeu » la meilleure tactique (« move ») de la part d'un joueur serait encore de « faire tapis » à chaque coup – de mettre tous ses jetons en jeu puisqu'on lui rendrait immédiatement sa mise de départ. Contrairement au discours de Thibault, c'est moins l'attitude du joueur que la structure même du jeu qui est ici visée par Alexandre, comme si le poker sans argent finissait inéluctablement par devenir « complètement inintéressant ».

Pourtant à deux reprises, le joueur nuance cette affirmation pour le moins tranchée. D'une part, il reconnaît avoir joué « à blanc » lorsqu'il s'est agi pour lui ou pour d'autres de comprendre les règles du jeu, et d'autre part, il convoque les exemples de sa « nièce de quatorze ans » (trop jeune ?) ou de ses « parents » (trop proches ?) avec qui il ne se verrait pas jouer de l'argent. Si pour Alexandre ces exceptions confirment bien la « règle » selon laquelle, l'argent, « la vaisselle » ou « un truc » doivent être mis en jeu pour que le poker retrouve son sens premier, nous y verrons quant à nous des indices de la place qu'occupe l'argent dans le jeu. Indispensable pour jouer (pleinement) le jeu, l'argent peut se révéler absent ou être remplacé par un enjeu quelconque dès lors qu'il s'agit d'apprendre – soi-même ou à quelqu'un – à jouer au poker.

2. L'argent dans les récits d'apprentissages du jeu

Cette idée d'un apprentissage du jeu d'argent par un jeu sans enjeu (monétaire) s'exprime clairement dans le récit de Laurent, responsable logistique dans un entrepôt et joueur amateur de poker :

« [...] en fait j'ai commencé à regarder les autres jouer / c'est-à-dire... j'allais aux soirées où ça jouait et... bah je me mettais sur une chaise derrière à observer quoi / comment... comment les gens jouaient / et... y a une des personnes qui jouait / que je connaissais plutôt bien qui m'a appris à jouer / seul à seul quoi / qui m'a montré comment jouer / et... j'ai fait quelques parties... gratuites je dirais / enfin sans aucun enjeu / avec des amis / voilà pour s'amuser / pour voir... / et ... après petit à petit / ouais je suis rentré dans... dans les parties où... bah y avait des gains quoi / mais bon c'était pas... / à l'époque c'était encore en franc / on jouait vingt ou trente francs pour une partie / donc ça restait... ça restait correct // après j'ai eu / c'est vrai / une période où c'était... / ça montait un peu plus / les enchères montaient un peu plus / » (Laurent)

Dans cet extrait, on voit comment l'enjeu monétaire fut d'abord neutralisé pour que le joueur puisse peu à peu s'engager dans la pratique. Avant de jouer de l'argent, Alexandre commença par regarder d'autres le faire, puis lorsqu'il toucha ses premières cartes, cela se fit « sans aucun enjeu ». Apprendre à jouer au poker, c'est sans doute apprendre à jouer de l'argent, or pour ce faire le joueur en question devait d'abord apprendre à jouer sans argent. En somme, le récit d'Alexandre renforce l'hypothèse profane d'une centralité de l'enjeu monétaire, puisque c'est vers lui que se tourne l'apprentissage du jeu.

Dès lors la progression dans le jeu est elle-même soumise à la progression de l'enjeu : pour améliorer son jeu il faut pour ainsi dire faire monter les enchères. On retrouve cette idée chez Rudy, étudiant en sciences de la nature, lorsqu'il évoque sa courte carrière de joueur en ligne pour finalement se projeter dans l'avenir de sa pratique :

« [...] j'avais... un compte / mais en fait je... je débitais pas d'argent... / je mettais pas d'argent dessus / c'était vraiment de l'argent fictif en fait / [...] donc je suis parti à partir de rien pour... pour gagner de l'argent // c'est pas énorme hein / je crois qu'à l'heure actuelle je dois être à peu près à... deux euros (rires) / [...] je pense pas que je vais mettre... de l'argent... / je vais / je pense que je vais essayer / je vais forcément utiliser l'argent que j'ai déjà... gagné... avec les tournois les freeroll etcetera / et... parce que... en général c'est des petites parties à quelques centimes que je fais quoi / vingt cinq ou cinquante centimes / et... je pense que je peux essayer un peu plus / peut-être un euro ou deux euro / ce qui est encore assez peu mais... / [...] comme ça ça me permet aussi de... de ce qu'y a petit à petit de l'argent / comme ça après je... je peux faire des tournois plus importants et... / en fait je pense que la progression elle va se faire comme ça / c'est à dire que... bah je vais faire des tournois plus importants / si jamais je gagne quelque chose dans ce tournoi / je peux continuer encore un peu et... / donc je pense que je vais continuer comme ça / jusqu'à... / bah jusqu'à arriver à un point où... je peux plus progresser / » (Rudy)

Le système de « freeroll » mis en place par les sites de poker en ligne offre aux joueurs la possibilité de convertir leur « argent fictif » en « argent réel ». « Parti de rien », Rudy a ainsi cumulé une somme, certes, sommaire, mais qui lui permet aujourd'hui de jouer des parties payantes pour quelques centimes d'euros. Pour autant ce dernier n'est pas prêt à « mettre de l'argent » sur son compte. N'ayant aucun revenu à côté de ses études, il préfère utiliser le peu d'argent dont il dispose pour le rejouer sur internet, l'objectif étant de gagner « petit à petit » de quoi jouer de plus grosses sommes d'argent. De « vingt cinq ou cinquante centimes » à « un euro ou deux euros », le joueur inscrit alors sa progression dans une hiérarchisation monétaire du jeu. S'il n'est pas nécessaire selon lui d'investir son propre argent pour jouer au poker, il reconnaît néanmoins que ses progrès dans le jeu seront conditionnés par une augmentation de l'enjeu, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus progresser.

Dans le discours de ces joueurs de poker, le jeu émerge donc à la rencontre d'une structure et d'une attitude ludique (Henriot 1989, p. 47) l'une et l'autre fondées sur l'argent. Qu'il soit réel ou virtuel, en ligne ou hors ligne, présent ou même absent, l'enjeu monétaire est tout à la fois l'âme du jeu et son supplément d'âme. Puis c'est l'apprentissage même du jeu qui est mis en mot selon un engagement progressif du joueur dans une participation monétaire. Si les jeux d'argent sont « *des jeux où l'argent est obligatoirement présent à travers la mise, mais également à travers l'enjeu* » (Martignoni-Hutin 1993, p. 10), alors la pratique du poker, fut-elle « gratuite » (par la mise), participe bel et bien (par son enjeu) d'une forme monétaire du jeu. L'argent n'est pas seulement extérieur au jeu, il est « obligatoirement présent » dans le jeu, et s'inscrit par conséquent dans sa logique interne. Certes, il est possible de jouer au poker sans argent, notamment lorsqu'il s'agit d'apprendre, mais c'est sous sa forme monétaire que le jeu prend son plein sens ludique.

III. L'argent du jeu : un marquage ludique de l'argent

1. L'argent comme enjeu idéal

Si les définitions de Huizinga et de Caillois nous invitent à penser l'argent comme un facteur de corruption du domaine ludique, nombreux sont ceux qui *a contrario* soulignent la profonde connivence du jeu et de son enjeu monétaire. Pour le philosophe Jacques Henriot « *tout jeu, quel qu'il soit, peut donner matière à un pari et se doubler d'un jeu d'argent* » (1989, p. 213). L'historien Jean-Michel Mehl va plus loin en affirmant que : « *par l'enjeu est rétablie la liaison entre temps du jeu et temps quotidien* » (1990, p. 266), et qu'à ce titre il importe « *qu'il soit valeur d'échange, présentant le même intérêt pour tous, le même désir parallèlement à la même angoisse de le voir échapper* » (*ibid.*). C'est ce qui explique selon lui que « *l'enjeu type soit le signe monétaire lui-même ou en tout cas un objet que l'on puisse échanger contre de la monnaie ou traduire en termes monétaires.* » (*ibid.*). On retrouve cette idée notamment chez Elisabeth Belmas, historienne également, lorsqu'elle qualifie l'argent d'« *enjeu idéal* », lui accordant ainsi l'avantage de « *remplir toutes les conditions nécessaires au bon échange ludique* » (2006, p. 353).

Belmas s'appuie elle-même sur la thèse de l'économiste Alain Cotta, lorsqu'il décrit l'extension contemporaine du domaine ludique à travers ce qu'il nomme « l'appel à l'argent » : « *L'évolution est inévitable dès qu'apparaît la monnaie, équivalent général des biens, qui permet l'échange, l'évaluation de toutes les richesses. Son usage glisse alors dans le domaine du jeu auquel elle ouvre des horizons aussi illimités qu'elle le fait au travail, au sérieux* » (1980, p. 168). Ce glissement de l'argent dans la sphère ludique n'est plus ici

considéré comme une perversion de la nature du jeu, mais comme la conséquence « inévitable » de l'apparition de la monnaie. Dès lors, si certains jeux comme le bridge peuvent encore se passer d'argent, le poker est lui consacré comme le « *roi des jeux d'argent, puisque son attrait et sa pratique font du combat pour le pot une nécessité impérieuse* » (p. 180). Selon Cotta, les qualités ludiques de ce « *jeu exceptionnel* » (p. 267) ne sauraient s'exprimer pleinement qu'à travers un enjeu monétaire. Chemin faisant, ce n'est plus seulement l'argent qui contamine la sphère ludique, mais réciproquement le jeu qui « *pervertit l'usage de la monnaie* » (p. 169).

2. Les métamorphoses de l'enjeu

Le récit de Benjamin est un exemple paroxystique de ce que l'argent peut devenir à un haut degré d'engagement dans la pratique. Ce professionnel du poker me raconte ici les difficultés qu'il a rencontrées au commencement de sa carrière :

« [...] au début j'ai eu un peu de mal mais bon / quand tu es jeune / tu apprends toujours plus vite et... / et comme je suis inconscient / t'es inconscient de l'argent / de ce que vaut l'argent / à vingt ans tu vois tu as aucune notion de ce que... c'est qu'un salaire... / enfin t'as la notion mais tu l'as pas vécu / euh... je voyais des gens qui travaillaient donc... / les mecs quand ils perdaient cinq mille francs c'était beaucoup d'argent / pour moi c'était de l'argent mais c'était du papier / c'était des points / presque // fallait que je gagne / que je gagne / je gagne / c'était... // c'était pacman / tu connais pacman / le petit jeu pacman / c'était pareil / faut prendre prendre prendre prendre / mais pas pour l'argent / juste pour gagner / juste gagner gagner gagner gagner et... / voilà c'est tout // [...] c'est comme des points sur... un jeu vidéo quoi / c'est la même chose / exactement la même chose / [...] c'est des jetons / c'est pas de l'argent / »
(Benjamin)

Avant même que ce joueur ne puisse éprouver l'argent comme le fruit d'un labeur, la monnaie était devenue une sorte de « capital ludique » que l'on joue comme « des points sur un jeu vidéo ». Plus qu'une simple métaphore, la référence à « Pacman » – ce personnage en forme de bouche dont l'unique but est de manger tout ce qui se présente sur son passage – se manifeste alors comme une allégorie de la voracité monétaire du joueur, lui permettant ainsi d'inscrire l'argent au cœur d'une culture (vidéo)ludique. A vingt ans, il s'agissait pour lui d'apprendre (vite) à gagner toujours plus d'argent, non pas pour l'argent lui-même, mais « juste pour gagner ». A force d'être mis en jeu, cet argent aurait fini par se diluer sous la forme plastique du « jeton », comme l'objet d'une accumulation proprement ludique. « Inconscient de l'argent », Benjamin le restera jusqu'à ce qu'il en perde en jouant :

« [...] j'ai perdu beaucoup d'argent quand j'ai eu vingt six ans / j'ai eu un / down swing / ça veut dire une mauvaise passe // je jouais un peu trop cher aussi / donc c'était pas très bien calculé / et... / je me suis dit c'est con quand même / j'avais tout ça / j'ai tout perdu / j'aurais pu faire ci ça ça et ça / donc je suis revenu / j'ai gagné de l'argent et j'ai investi / j'ai acheté un restaurant / j'ai fait des affaires / et j'ai mis de l'argent de côté / [...] c'est l'argent du jeu / c'est l'argent du poker qui m'a fait investir dans des... dans des sociétés / »
(Benjamin)

Victime de cette « mauvaise passe » (« *down swing* ») au cours de laquelle Benjamin avoue avoir « tout perdu », il a en quelque sorte pris conscience de ce qu'il « aurait pu faire » de cet argent accumulé pendant près de six ans. Il est donc « revenu » avec l'intention de gagner à nouveau de l'argent, mais pour cette fois-ci l'« investir » et le « mettre de côté ». En le plaçant hors de la sphère ludique, l'argent *en jeu* n'était plus seulement une fin en soi (le jeton) mais une source de revenu : « l'argent *du jeu* ». Marquant ses usages jusqu'en dehors du jeu, le joueur offrit à cet argent une qualité extrinsèque qu'il avait perdue dans le cadre du jeu, celle d'équivalent général des biens pour reprendre Cotta.

3. Le jeton de jeu en question

Dans sa *Philosophie de l'argent*, Georg Simmel questionne l'essence de l'argent de la manière suivante : « *pour remplir sa fonction de mesurer, échanger, représenter des valeurs, l'argent est-il, doit-il être lui-même une valeur, ou bien peut-il se contenter alors d'être simplement signe et symbole, dépourvu de valeur propre : tel le jeton qui représente des valeurs sans être de même essence qu'elles* » (1977, p. 125). Réduisant la valeur à un aspect purement quantitatif, le jeton apparaît comme une « *preuve visualisée des déterminations numériques d'objets quels qu'ils soient* » (p. 154). A ce titre, il relèverait selon Simmel de la création de l'argent, « *dans la mesure où celui-ci, abstraction faite de la qualité de la valeur, la représente en quantité pure, sous forme numérique* » (p. 155). Point d'orgue de ce processus d'abstraction qui caractérise la genèse de l'argent en tant qu'étalon de valeur et médiateur d'échange, l'« *argent-jeton* » (Vandenbergh 2001, p. 75) transforme l'« *argent-signe* » (*ibid.*) en pur symbole, indifférent à sa valeur propre. En ce sens, le jeton ne se substitue pas à la monnaie, il partage avec elle une polarité inhérente à l'argent : « *être par nature le moyen absolu et devenir par là même dans la psychologie de la plupart des gens la fin absolue* » (1977, p. 275). C'est précisément parce que l'argent n'a ni odeur ni couleur que « *tout est coloré par l'intérêt pour l'argent* » (p. 281), y compris le jeu et ses jetons. Représentant le signe monétaire, qui lui-même représente la valeur des choses, le jeton devient l'une des formes les plus pures de l'argent, mais il reste, pour ainsi dire, de l'argent.

Cette approche de l'argent comme « *une forme pure de l'échangeabilité* » (p. 124) permet de comprendre comment le jeton de jeu se détache de son contenu propre, à savoir l'argent, pour devenir à son tour la finalité même de l'échange ludique. Pour autant, Simmel ne nous permet pas de saisir comment cette « *pièce monétiforme, se distingue de la monnaie par l'usage* » (Jacquot 1982, p. 458) jusqu'à repeindre « *les couleurs de l'argent* » (Martignoni-Hutin 2000, p. 103).



Dans un ouvrage intitulé *La signification sociale de l'argent*, Viviana Zelizer met en cause la thèse simmelienne selon laquelle « l'argent serait un instrument unique, interchangeable et absolument impersonnel » (1994, p. 27) – lors même que nous faisons, par exemple, « la distinction (...) entre une somme gagnée à la loterie et un chèque ordinaire de règlement de salaire ou d'héritage » (p. 28). En effet, si l'argent peut « corrompre » des valeurs et transformer des liens sociaux en nombre, « les valeurs et les liens sociaux le transmutent en retour en lui donnant une signification et en l'inscrivant dans des schémas sociétaux » (p. 52). Zelizer propose alors un modèle théorique alternatif qui « différencie l'argent en posant en principe qu'il est défini et redéfini par des réseaux de relations sociales particuliers et des systèmes de significations variables » (p. 52). De la restriction des usages de la monnaie jusqu'à sa transformation physique « comme dans le cas des cigarettes, des timbres-poste, des tickets de métro, des jetons de poker ou des cartes de base-ball » (p. 55), il s'opère un « processus de marquage social » (*ibid.*) de l'argent qui contrevient à l'unité présumée d'un « argent pur » : « Ces objets ne partagent aucune particularité physique : ils qualifient des monnaies comme distinctes en raison des usages et des significations individuelles qui leur sont attribués du fait même des distinctions auxquelles ils correspondent dans l'existence sociale quotidienne » (*ibid.*).

4. Un marquage ludique de l'argent

Voyons pour finir comment l'argent du jeu peut ainsi faire l'objet d'un marquage dans la vie quotidienne des joueurs. Contrairement à Benjamin, la plupart des joueurs interrogés n'ont jamais engagé au poker que de petites sommes d'argent, et n'ont donc jamais vu l'argent du jeu comme une source de revenu potentielle. Pour autant, bon nombre d'entre eux ont constitué ce qu'ils appellent une « bankroll », c'est-à-dire un budget en argent qu'ils consacrent au poker. Cet argent peut être issu du jeu lui-même ou bien d'un compte extérieur, mais il est toujours pensé comme un capital destiné à son usage ludique.

Alexandre me raconte comment, à partir de quelques euros mis en jeu, il a progressivement « monté sa bankroll » :

« [...] au début je notais pas... vraiment clairement tout / mais je pense que j'étais vraiment dans les gagnants dès le début / donc j'ai vite vu que c'était un loisir qui allait pas me coûter d'argent // et donc... / ouais je me suis construit sur ma bankroll / j'ai jamais mis de ma poche quoi / indirectement évidemment / quand je mets en ligne c'est à partir de ma banque... / mais je sais très bien que c'est l'argent que j'ai gagné // je note tout ça clairement depuis... deux ans et demi / ce que je ne faisais pas avant / parce qu'avant je jouais moins intensément / [...] je tiens tout à jour // pas tant pour faire gaffe parce que je sais très bien que je vais jamais casser mon salaire la dedans / plus pour voir où j'en suis / combien je gagne / combien je perds / pour suivre mes statistiques / [...] j'ai pas une boîte non plus hein / je dis que j'ai une bankroll / mais je les mets dans mon portefeuille avec mon autre argent / donc du coup c'est important pour voir ce que j'ai gagné au poker / [...] je dissocie pas le budget / j'ai pas un compte en banque spécial / avec des cases chez moi où je mets mon argent / euh... mais le fait de le noter justement / je sais quand même combien je... / combien je gagne en fait / c'est pour ça que je le note en fin de compte / pour savoir quelle est ma

bankroll poker / [...] c'est à ça que ça sert en fait / pour voir où j'en suis / me permettre de monter de / ou de descendre si je perds / » (Alexandre)

En partant de l'argent gagné à ses débuts, Alexandre s'est peu à peu constitué un budget à part, qu'il a attribué au poker. Pour ce faire, il a mobilisé une technique de notation lui permettant de comptabiliser ses gains et ses pertes. A mesure que sa pratique gagne en intensité, cette sorte de méta-jeu devient une activité quasiment quotidienne, l'objectif étant de connaître ses gains pour monter sa limite d'enchère, ou redescendre en cas de perte. A l'instar du jeton, l'argent du jeu se détache progressivement de sa valeur instrumentale pour faire l'objet d'une comptabilité ludique.

On comprend alors que ce processus de budgétisation par lequel l'argent du jeu s'écarte d'autres formes monétaires est éminemment rituel. Cet argent n'est pas séparé des comptes dits « courants », mais il est socialement marqué, ici par le simple « fait de le noter ». Chemin faisant, la trajectoire qui mène à « se construire sur sa bankroll » relève d'un apprentissage informel (Brougère 2005). Apprendre à jouer au poker, c'est donner à l'argent une valeur ludique qui marque son usage « ordinaire ».

Conclusion

Dans un entretien avec Zelizer, Weber constate « *qu'il reste à faire un énorme travail, à la fois empirique et théorique, sur la socialisation économique* » (2006, p. 131). A travers cette communication, j'ai voulu contribuer à ce travail en montrant comment le jeu d'argent peut participer d'une « *forme ludique de la socialisation* » (Simmel 1917, p. 125). Dans un premier temps, le poker est apparu dans les récits de pratiques et d'apprentissages des joueurs comme une forme monétaire du jeu, loin de la gratuité présumée de l'activité ludique. Dans un second temps, c'est l'argent lui-même qui est apparu sous une forme ludique, jusqu'à en imprégner l'usage au-delà du jeu. Ainsi, l'ethnographie économique d'un tournoi de poker met au jour l'enchâssement du jeu et de l'argent dans une même forme de la socialisation.

Aymeric BRODY, Laboratoire EXPERICE, Université Paris 13 Nord

Références bibliographiques

- BEAUD S. (1996), « L'usage de l'entretien en sciences sociales : plaidoyer pour l'« entretien ethnographique » », *Politix*, n°35, pp. 226-257.
- BECKER H. (1998) 2002, *Les ficelles du métier : comment conduire sa recherche en sciences sociales*, Paris, Découverte.
- BELMAS E. (2006), *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècle)*, Seyssel, Champ Vallon.
- BRODY A. (2011), « L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent : l'exemple du poker », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, pp. 50-56.
- BROUGERE G. (1995), *Jeu et éducation*, Paris, Harmattan.
- BROUGERE G. (2003), *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- BROUGERE G. (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.
- BURAWOY, M. (2003). « Revisits : A Turn to Reflexive Anthropology, *American Sociological Review* », n° 68, pp. 645-679.
- CAILLOIS R. (1958) 1967, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- COTTA A. (1980) 1993, *La société du jeu*, Paris, Fayard.
- DUFY C. & WEBER F. (2007), *L'ethnographie économique*, Paris, Découverte.
- EHRMANN J. (1969), « L'homme en jeu », *Critique*, Tome XXV, n°266, pp. 579-607.
- GEBAUER G. & WULF C. (2004), *Jeux, rituels et gestes : les fondements mimétiques de l'action sociale*, Paris, Economica.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HINE C. (2000), *Virtual ethnography*, Londres, Sage.
- HUIZINGA J. (1938) 1951, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- JACQUIOT J. (1982), « Les jetons, les méreaux et les pions-médailles de jeu, de la Renaissance au XVIIIe siècle », in ARIES P. & MARGOLIN J.-C. (dir.), *Les jeux à la renaissance*, Actes du XXIIIe colloque international d'études humanistes (Tours, juillet 1980), Paris, Vrin, pp. 459-466.
- MARCUS G. (1995), « Ethnography in/of the world system : the emergence of multi-sited ethnography », *Annual review of anthropology*, n° 24, pp. 95-117.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (1993), « *Faites vos jeux* » : *essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris, Harmattan.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (2000), *Ethno-sociologie des machines à sous : « que le hasard vous serve, mais préparez vous à l'accueillir »*, Paris, Harmattan.
- MEHL J.-M. (1990) 1998, *Les jeux au royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècle*, Paris, Fayard.
- SIMMEL G. (1917) 1991, *Sociologie et épistémologie*, Paris, Puf.
- SIMMEL G. (1977) 1987, *Philosophie de l'argent*, Paris, Puf.
- VANDENBERGHE F. (2001), *La sociologie de Georg Simmel*, Paris, Découverte.
- ZELIZER V. & WEBER F. (2006), « l'argent social », *Genèses*, n°65, pp. 126-137.
- ZELIZER V. (1994) 2005, *La signification sociale de l'argent*, Paris, Seuil.
- ZELIZER V. (2005), *The purchase of Intimacy*, Princeton, Princeton University Press.