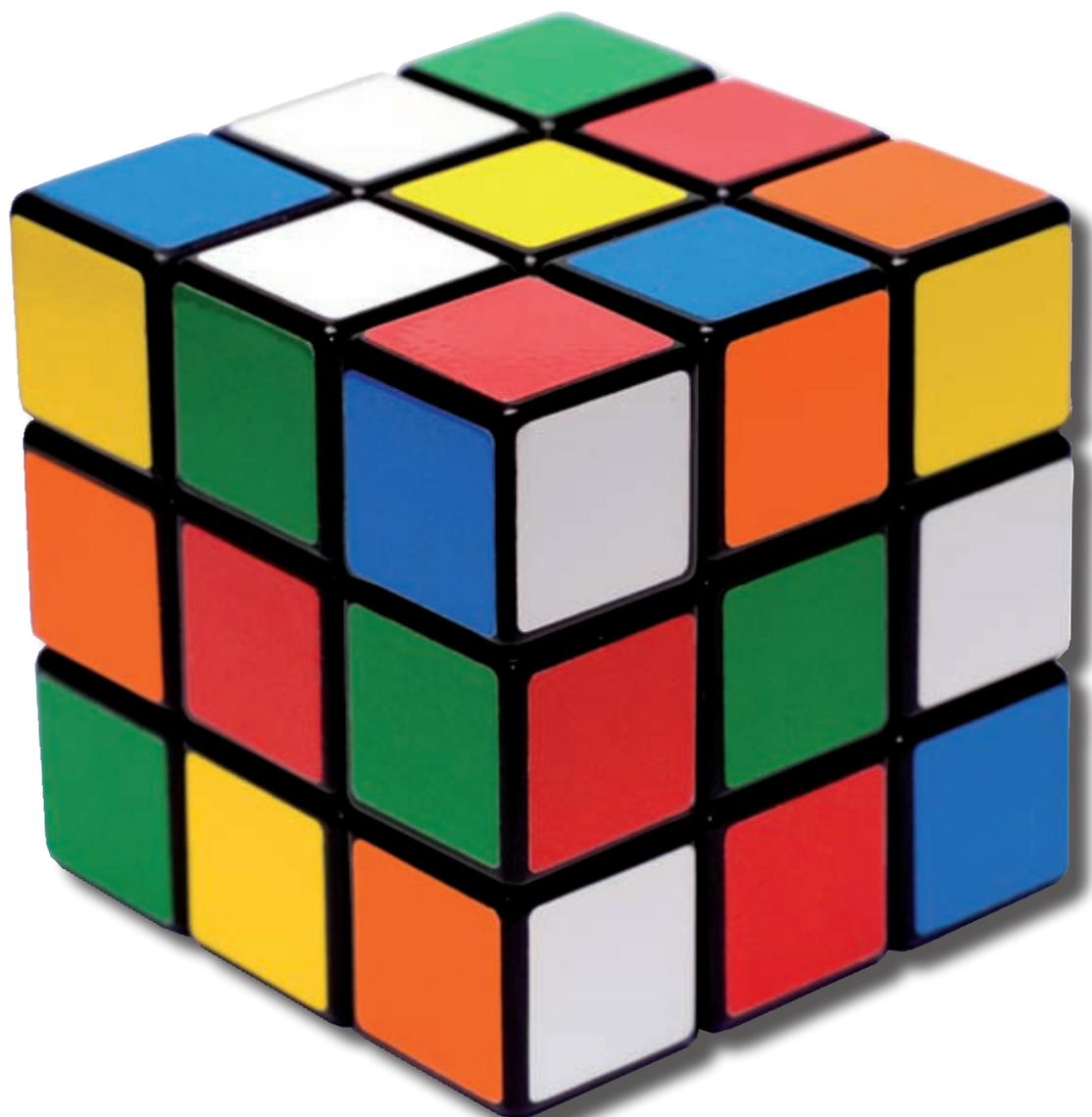


JOURNAL-ÉCOLE DE L'INSTITUT DE JOURNALISME BORDEAUX AQUITAINE

# 674  
gratuit

# IMPRIMATUR

## FAITES VOS JEUX



L'œil vitreux, la main tremblante, hésitante et moite. Les joues en feu, le souffle court. Être pris au jeu, haletant, comme dans le sport. Ne pas savoir s'il faut considérer l'autre comme son adversaire ou son partenaire. Jouer un jeu de dupe. Croire, supposer, faire confiance sans jamais pouvoir se reposer sur lui. Être de mauvaise foi pour sauver les apparences ou se sentir humilié, miser son amour propre en mettant tapis. Avoir la chair de poule ou des sueurs froides comme au poker. Sentir une montée d'endorphine, d'adrénaline, ne faire plus qu'un avec son jeu. Se souvenir, mémoriser, comme au black-jack. Faire des efforts, des sacrifices comme aux échecs. Risquer de blesser l'autre. Se raconter des histoires, fantasmer dans un monde virtuel. Se laisser à aller à des plaisirs solitaires. Glisser, s'immiscer dans le jeu de l'autre pour le déstabiliser, le renverser, voire, comme aux dames, le manger. Caresser ses instincts les plus sauvages. Vouloir lire en lui sans forcément qu'il sache lui-même ce qu'il fait. Percevoir dans le regard d'autrui un peu d'estime et de reconnaissance. Risquer toujours que l'un s'ennuie pendant que l'autre s'angoisse. Vouloir encore et encore recommencer jusqu'à l'épuisement ou la lassitude. Frictionner un joystick. Se méfier de celui qui est en face, tenter de deviner quel coup il peut encore porter comme



**Rémy Demichelis**

Rédacteur en chef.

dans un duel, et ne pas réussir à s'en départir. Entrer dans un rapport de dominant dominé comme dans les jeux de stratégie. Pour enfin, le visage luisant d'un regard lubrique, dévoiler son jeu dans la jouissance divertissante d'une petite mort. Sans jamais vraiment savoir, comme avec le bilboquet, qui, de la tige ou de la boule, est celui qui prend et celui qui est pris. 🐞

# SOMMAIRE

**3 Et le sport conquiert le monde**

## GLOBE-PLAYER

**4 Tour du monde des jeux**

## POKER

**6 Le poker autour d'un verre**  
**7 Almira Skripchenko joueuse dans l'âme**

## PERSONNAGES

**8 Un prix Nobel doux-dingue**  
**9 Ex de Las Vegas 21**

## CINÉMA

**9 La roue tourne**

## POLICE

**10 Le dessous des cartes**  
**11 Poker médica-menteur**

## SAC À PUCES

**12 La vie d'un jeu de grattage**

## CORDE À LINGE

**13 Paris en ligne rien ne va plus**

## BOÎTE NOIRE

**14 Jeux télé, cadeaux et pub**

## GIRLISH

**15 Barbie poupée politiquement incorrecte**  
**15 De la mode dans les consoles**

## JEUX VIDEO

**16 Légendes urbaines**  
**16 Lexgeek**  
**17 Du son pour les manettes**  
**18 Ankama success story**  
**19 Gonz-WOW**  
**19 Game designer en devenir**

## MYSTÈRE

**20 Sur la vague de la présidentielle**  
**20 Bienvenue à Loveparadiz**  
**21 Le beau rôle**  
**21 La face cachée du Rubik's cube**

## POSOLUDIE

**22 Jouer contre Alzheimer**  
**23 Requip : jeux et sexe sur ordonnance**

Photos de couverture : Wiese

Journal école de l'Institut de journalisme Bordeaux Aquitaine

Fondateur : Robert Escarpit • Directrice de la publication : Maria Santos-Sainz • Rédacteur en chef : Rémy Demichelis & Emmanuel Grabey  
Institut de journalisme Bordeaux Aquitaine • 1, rue Jacques-Ellul – 33080 Bordeaux cedex • ISSN 0397-068X

Impression : imprimerie Lestrade, Cenon

# ET LE SPORT CONQUIT LE MONDE

Solidement installés dans nos sociétés, le sport et ses acteurs cristallisent les passions, alimentent les débats et génèrent de grandes quantités de capitaux. Comment ce système universel a-t-il bien pu se répandre en moins de cent ans ?



Match de rugby à Londres le 26 mars 1926. D.R.

Les sports ne sont pas immémoriaux. Bien au contraire. Les pratiques sportives telles qu'on les connaît aujourd'hui (télévision, belles gueules et *cash money*), sont le résultat relativement récent et non définitif de processus historiques et sociologiques complexes. L'Empire britannique a joué un rôle prépondérant dans la naissance du sport moderne. Au 19<sup>ème</sup> siècle, les profondes évolutions techniques, politiques et économiques ont fortement marqué la pratique des jeux traditionnels comme les jeux de balle. L'exemple le plus connu est celui du « folk football ». Existants sous différentes variantes, ce jeu populaire violent et anarchique qui aurait fait pleurer les fans de football des années 2000, s'est progressivement codifié au milieu du 19<sup>ème</sup> siècle. En 1863, sous l'impulsion des élites, la Fédération anglaise de football (*Football Association*) est créée afin d'unifier les règlements. Pour Frédéric Saumade, anthropologue des jeux et des sports « cette codification correspond à une rationalisation qui vise à unifier les pratiques selon un modèle unique ». Comme le cricket et le baseball quelques années plus tôt, le football devient un sport à part entière, en ce sens qu'il devient une pratique réglementée, uniforme et institutionnalisée, qui s'affirme au cours de l'industrialisation des sociétés occidentales. Mais au-delà des sports différents qui se développent plus ou moins à grande échelle, l'Angleterre donne naissance à un système devenu universel : le système sportif.

## DIFFUSION IMPÉRIALISTE

L'acceptation d'un système sportif dans le monde s'est progressivement diffusée sans rencontrer de réelle opposition. Aujourd'hui chaque pays, région ou village est converti à cette réalité en fonction de ses prédispositions traditionnelles et d'une histoire qui lui est propre. L'exemple Indien est riche de sens. Dans cette grande colonie, les missionnaires et administrateurs implantés sur place développent au 19<sup>ème</sup> et 20<sup>ème</sup> deux sports emblématiques de l'empire : le cricket et le rugby, afin de prolonger et d'inculquer les valeurs de l'empire. Néanmoins, le rugby peine à convaincre. Il est incompatible culturellement, « notamment en raison du système de castes », qui proscrie le contact physique, comme le précise le chercheur français. Ce qui n'est pas le cas du cricket, qui est alors volontairement utilisé comme outil d'intégration des élites locales afin de les associer à la politique coloniale. Il se développe, se démocratise, se professionnalise. Aujourd'hui c'est encore, et

• Par Cyril Domanico •

de loin, le sport national en Inde et au Pakistan. Comme dans de nombreux pays du Commonwealth. Selon les cultures et prédispositions locales, les sports vont ainsi se diffuser, être réadaptés ou rejetés.

## MUTATIONS AMÉRICAINES

Malgré l'influence indéniable du modèle anglais sur le monde, les États-Unis représentent un cas typique de rejet conduisant à une transformation du modèle britannique. Dans le refus de l'éthique anglaise et pour répondre à leurs spécificités sociales, les Américains transforment les deux sports phares britanniques que sont le rugby et le cricket. Au milieu du 19<sup>ème</sup> siècle, le cricket mute dans sa pratique et ses règles pour devenir baseball : « Les propriétés de ce sport collent totalement

à la mentalité américaine. C'est un sport de conquête où un type se retrouve seul face à une équipe qu'il doit envahir. Le rapport à la conquête de l'Ouest saute aux yeux ». Le rugby quant à lui dévie progressivement vers le football américain pour des raisons similaires. Mieux adaptés au contexte local, ces sports repoussent l'élitisme et les valeurs aristocratiques des sports anglais au profit de la démocratisation et de la massification du système sportif. À la différence du volley et du basket, autres produits culturels américains, ces sports trop spécifiques de la culture américaine connaissent cependant une diffusion mondiale relativement limitée.

Aujourd'hui encore, ces phénomènes sociologiques et culturels ne cessent d'évoluer, muter et être réadaptés. Si le modèle sportif s'est imposé de manière universelle, les sports s'exportent inégalement. De nos jours les acteurs économiques jouent un rôle clé dans la diffusion : sponsors, médias, institutions internationales. Pour autant Frédéric Saumade tient à le rappeler : « les cultures locales ont toujours été plus fortes que les impérialismes qu'elles ont repris à leur compte ».

Le football, sport le plus répandu sur le globe, a du mal à s'imposer en Chine, en Inde et aux États-Unis. Le handball reste essentiellement européen, et le footy n'est connu, lui, que des Australiens. ➔

## POUR ALLER PLUS LOIN

- DARBON, Sébastien, « La diffusion des sports : confrontations disciplinaires et enjeux méthodologiques », *Ethnologie française*, 4/2011 (Vol. 41).
- DUNNING Eric, ELIAS, Norbert, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard, 1994.
- SAUMADE, Frédéric, *Les transformations des jeux d'arènes au Mexique*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2008.

**"Les cultures locales ont toujours été plus fortes que les impérialismes qu'elles reprennent à leur compte"**



Club McGill, Montréal, 1925. Wm. Notman & Son D.R.

**L'AWÉLÉ (AFRIQUE).** 48 graines réparties dans deux rangées de six trous, un adversaire : vous voilà prêts pour l'Awélé. Tour à tour, les joueurs vident un trou de leur rangée. Ils sèment une à une les graines dans les cratères suivants dans le sens des aiguilles d'une montre y compris dans le camp adverse. Lorsqu'un joueur met sa dernière graine dans un creux adverse et que celui-là comporte deux ou trois graines, il les remporte et les met de côté. Le vainqueur est celui qui a amassé le plus de graines. Ce jeu dont on trouve trace dès le IV<sup>ème</sup> siècle avant J.C, est pratiqué dans toute l'Afrique parfois sous différents noms populaires. Il révèle « *les préoccupations d'un continent : semer, récolter, remplir son grenier...* » \*

### JEU DE LA HYÈNE (SOUDAN).

Le jeu de la hyène est le jeu favori des Arabes du Soudan. Il retrace le parcours quotidien des Soudanaises qui assurent l'alimentation en eau. Elles doivent gagner de l'argent (des tabas représentés par des bâtonnets) pour partir du village, laver les vêtements, une fois arrivées au puits, et acheter des vivres. Il faut donc être le premier à atteindre le point d'eau, au centre du plateau, puis en revenir. Dernière étape : le gagnant empêche les autres femmes de repartir du puits en lâchant une hyène pour les dévorer.



### MU TORERE (NOUVELLE-ZÉLANDE).

Il n'y a pas qu'au rugby que les Néo-Zélandais bloquent les pions adverses. Au Mu Torere aussi ! Sur un plateau en forme d'étoile à huit branches, sont disposés quatre pions d'une couleur et quatre pions de couleur adverse. Un seul pion par branche et la possibilité d'en déplacer un au centre de l'étoile. Lorsqu'un joueur ne peut plus bouger de pions selon les trois déplacements possibles: il a perdu ! Ce jeu, qui « *serait purement autochtone* » est le seul jeu de plateau « *connu des Maoris, qui pratiquent plus souvent des jeux physiques de plein air* » \*

● Plus de **250 MILLIONS** du plus célèbre des jeux capitalistes se sont vendus depuis 1935 : le Monopoly, traduit en 43 langues. 53 éditions régionales ont été éditées en France, dont une consacrée à Bordeaux. Mais le jeu ne s'arrête pas là ! Une version limitée a été créée à l'occasion du 20<sup>e</sup> anniversaire de *La Guerre des étoiles*, saga de George Lucas, mêlant Jedi et Sith dans la célèbre République galactique.

● **LA MAISON DES JEUX DE GRENOBLE.** entend entre autres missions « *permettre à chacun d'appréhender la richesse du patrimoine ludique mondial* ». Elle a publié sept livrets évoluant des jeux traditionnels.

# TOUR DU MONDE DES JEUX

Par Cécile Andrzejewski, Marion Aquilina et Pauline Gleize

● Il y a **2 300 ANS**, et sans doute même avant, le cerf-volant est apparu en Asie.

● **LA MARELLE** et la balançoire ont été inventées Athènes au VI<sup>e</sup> siècle avant J.C. A la même époque, les Chinois jouaient au jeu de Go et les Mayas, eux, à la pelote appelée "pok-ta-pok"

**LE TEJO (COLOMBIE).** Le joueur de Tejo doit atteindre les 'mechas' (enveloppes remplies de poudre explosive) avec un palet métallique. Difficulté de taille, les 'mechas' sont placées dans un cercle au centre d'un bac d'argile situé à environ 15 à 18m du lanceur. Déclaré sport national en 2000 par le congrès colombien, ce jeu né il y a plus de 500 ans, se pratiquait à l'origine avec des galets d'or. Pour diffuser à l'international le tejo (qui se pratique déjà dans d'autres pays, notamment d'Amérique latine), un développeur colombien a créé le Tejo World Tour, une application pour iPad et iPhone.

**L'ULAMA (MEXIQUE).** Deux équipes de quatre joueurs se renvoient une balle au-delà de la ligne de division d'un terrain de 65 m de long et 4m de large. Un peu comme au volley-ball, à la (petite) différence que la balle pèse 4 kilos (rien que ça !) et surtout qu'elle est projetée à la seule force de la hanche. Il existe des variantes où la balle est renvoyée par l'avant-bras ou un maillet. Heureusement, il n'y a pas de filet ! Ce jeu serait l'héritier de l'"Ullamaliztli" né 300 avant J.C. Sa pratique aurait été liée à la religion et à une attitude guerrière. Attention, ces joueurs sont expérimentés : ce jeu ne doit pas être reproduit à la maison.

● **VERS L'AN 900** apparaît en Occident le jeu des échecs, venu d'Inde ou de Perse. Les pièces, inspirées des armées d'Orient, sont rapidement européanisées. Les chars deviennent des tours, les éléphants se transforment en fous, les fantassins en pions, le shah devient le roi et le vizir la reine ! Seuls les cavaliers restent identiques à eux-mêmes...

\* Source : La maison des jeux de Grenoble.

# LE POKER AUTOUR D'UN VERRE

Oubliez les tables d'entraînement sur Internet. Le poker « live » sans se faire plumer, c'est possible à Bordeaux, grâce à un concept importé d'outre-Manche.



Julian Colling



**Il fallait donc que l'on trouve un concept qui soit gratuit pour ne pas être hors-la-loi »**

**Patrice, gérant du Hold'Em Saloon**

**P**as de bagarre générale ni de duel au pistolet, le Hold'Em Saloon de la rue Leyteire n'a conservé que la convivialité des anciens bars de l'Ouest américain. Ici Patrice Lebeau, patron des lieux, a voulu rassembler les amateurs de poker – lassés de fréquenter les casinos ou les cercles de jeu –, et les néophytes. Problème : la tenue de jeux qui mêlent hasard et argent dans des lieux publics non-licenciés, est interdite par la loi depuis juillet 1983. C'est là qu'intervient la société Red Cactus. Comme à l'époque du « Far West », elle propose de replacer le poker dans son lieu d'origine : les bars. Le concept est déjà bien implanté au Royaume-Uni. Deux Français installés là-bas, Nicolas Carayon et Céline Cauvin, ont découvert ces ligues organisées dans les pubs. Convaincus, ils décident de lancer le concept dans l'Hexagone. Très rapidement, les cartes sourient au duo d'entrepreneurs. Aujourd'hui le succès est exponentiel, pas loin de la paire d'as : 173 établissements partenaires, près de 8 000 joueurs. Nicolas, écrivain de 34 ans, est l'un d'eux : « C'est devenu un loisir. J'apprécie la convivialité et l'esprit bon enfant qui règnent. Les parties sont bien encadrées, c'est très agréable de venir jouer ».

## D'UN BAR BORDELAIS À LAS VEGAS

Le principe est simple : chaque semaine, les lieux de vie nocturne organisent un tournoi, entièrement gratuit, mais avec

**Par Clément Lannuque & Julian Colling.**

un système de championnat. Ainsi les joueurs marquent des points en fonction de leur classement de la soirée et, trois mois plus tard, les meilleurs de chaque établissement sont qualifiés pour des finales régionales. Les huit premiers de chaque région se départagent ensuite dans une grande finale nationale. L'an dernier, ce sont trois Bordelais qui ont trusté le podium. Mais un seul a décroché le jackpot promis au grand vainqueur : un siège au « Main Event » des World Series Of Poker, le championnat du monde qui se tient chaque année à Las Vegas. Un rêve absolu pour tout joueur de poker. Le tout sans avoir déboursé un seul centime.

## « ALL IN », LE POKER POUR TOUS

Pour Rémy et Elie, deux étudiants, le système est une aubaine : « *Étant donné qu'on n'a pas d'argent, ça nous arrange de pouvoir jouer en réel gratuitement* ». Amandine, travailleuse sociale de 23 ans, s'est elle aussi laissée prendre au jeu : « *Ce n'est pas risqué puisqu'il n'y a pas d'argent à verser et on a également un véritable challenge grâce à ce système de classement* ». Et pour Patrice, qui tient les lieux depuis 3 ans, la formule permet de remplir les jours creux de son bar. Red Cactus lui fournit le matériel : tables (louées 10 euros par jour), mallettes, cartes à jouer...

Après une heure de jeu, premier « break ». Les flambeurs sortis d'entrée comme Nicolas se voient même offrir une seconde chance. Tout le monde reçoit 2 000 jetons supplémentaires. Une astuce qui permet aux clients de consommer et de rester au bar en attendant de se venger de celui qui les a éliminés. « *Avant je jouais au casino tous les deux mois. Ce n'est pas la même adrénaline mais ce n'est pas le même esprit non plus* » tempère Aman, 23 ans, meilleur joueur du bar la saison dernière. Pour ce mordu de poker, « *une table reflète la vie, on y voit différentes personnalités : les timides, les agressifs, les flambeurs... Et c'est toujours le riche qui dirige la table et tente d'écraser le pauvre* ».

Mais point d'hostilité ici, point de duel à mort par les cartes, l'atmosphère est restée chaleureuse – bien que compétitive – jusqu'à 1h du matin. L'objectif pour les patrons de bar et les joueurs, c'était avant tout de passer et de faire passer un bon moment. Autour d'un verre, d'une pile de jetons et d'une paire d'as. 🃏

## Pour jouer

Tous les lundis et mardis de 18h à 2h

**Le Hold'Em Saloon**

20, Rue Leyteire à Bordeaux

Téléphone : 06.25.63.95.67

**Le City, le Cock and Bull**

à Bordeaux ainsi que

**le Kennedy à Mérignac,**

proposent également des

tournois gratuits : pour les

horaires, rendez-vous sur

[www.redcactuspoker.fr](http://www.redcactuspoker.fr)



# « BORDEAUX BASTION DU POKER »

Questions à Nicolas Carayon et Céline Cauvin, fondateurs de Red Cactus Poker

**Est-ce facile à mettre en place un tel concept en France, du point de vue de la loi ?**

Oui, puisque c'est du poker entièrement gratuit. On n'est pas considéré comme un jeu de hasard et d'argent. On voit plutôt cela comme une animation pour les bars, comme du *Monopoly*, de la belote ou du karaoké

**Le système est-il rentable pour vous ?**

Rentable, c'est un grand mot. On prête du bon matériel, donc ce n'est pas évident à rentabiliser. Sur le long terme, on l'espère. C'est forcément un objectif pour une entreprise.

**Vous envoyez tout de même des gens à Las Vegas !**

Oui, grâce à des sponsors qui nous soutiennent, com-

· Par Julian Colling ·

me *PokerStars* (site de poker, ndlr). D'ailleurs pour l'anecdote, le joueur qui va partir à Las Vegas cette année, est bordelais. Bordeaux est un peu le bastion où tout a commencé : la première saison, en 2010, la moitié des bars était à Bordeaux et l'autre à Paris.

**Peut-on jouer sérieusement sans argent en jeu ?**

Forcément, certains joueurs vont jouer un peu moins « serré » (prudent, ndlr) pour reprendre un terme de poker. Mais le système de championnat, avec finales régionales et nationales, donne un cadre sérieux, un peu comme un championnat de foot amateur. Celui qui fait n'importe quoi n'arrivera pas à se qualifier. L'objectif est néanmoins que ça reste bon enfant, pas

besoin d'être pro pour jouer.

**Ce sont toujours les bars qui vous démarchent pour mettre en place un partenariat ?**

À 80% oui. Sinon 20% de démarchage de notre côté. D'ailleurs, nous sommes en train de voir pour recruter des commerciaux pour démarcher pour nous dans les villes.

**Vous êtes vous-mêmes joueurs ?**

Céline est beaucoup plus sur le poker « live », entre amis. Moi (Nicolas), j'ai pas mal joué à une époque, mais j'essaie désormais de me concentrer sur les gros tournois Internet. C'est important de garder un pied dans l'univers poker. Le marché évolue très rapidement et n'existe pas depuis si longtemps en France. Il y a encore beaucoup de choses qui bougent.

# ALMIRA SKRIPCHENKO JOUEUSE DANS L'ÂME

**Almira Skripchenko, 36 ans, est une redoutable joueuse de poker et un Grand Maître, le plus haut titre pour un joueur d'échecs. Un sport qu'elle pratique depuis ses 5 ans. Aujourd'hui, elle ne « pourrait pas exister sans ces deux jeux ».**

· Par Sophie Boutboul ·

Ce petit bout de femme aux cheveux dorés, venu tout droit de Moldavie, s'est installé en France il y a 16 ans, « par amour » pour un joueur d'échecs français. Almira a la voix douce. Elle est souriante, même après avoir dormi seulement trois heures. En cause : une nuit blanche au karaoké pour fêter son anniversaire. Là où d'autres pourraient être ronchons, Almira ne perd pas une once de sa gentillesse mais « juste un peu de son français ». aire de Après une Maîtrise de journalisme à Chisinau, Almira rejoint la France pour étudier les langues, tout en continuant à pratiquer professionnellement les échecs. « Un sport de famille » : son père

était arbitre international. Championne du monde de sa catégorie à 16 ans, Almira a grandi avec les échecs sans oublier de se cultiver. « Je voulais aussi faire des études et pas juste devenir joueuse ». Sa passion pour le poker est née par hasard, impulsivement, en 2003 : « J'ai suivi deux amis joueurs d'échecs à un tournoi de poker, ils m'ont appris quelques règles vite fait bien fait à l'arrière d'un taxi et je suis arrivée en tapis final ». Sa carrière professionnelle se lance : en 2008, elle entre dans l'équipe *Winamax* - un sponsor de poker dont le rôle est d'aider les joueurs à devenir meilleurs tout en leur apportant une aide financière - et finit deuxième du tournoi des As. Physiquement, « il faut une préparation draconienne pour tenir : avec le coach *Winamax*, on a même fait des séances de boxe ».

## DÉPASSEMENT DE SOI

Elle a dû étudier le poker même si d'une certaine manière, grâce aux échecs, elle était « déjà préparée ». « Sa mémoire est hors-du-commun », signale Loïc Sabatte, ami d'Almira et journaliste spécialiste du poker. « Je peux me souvenir de variantes jusqu'au 40ème coup qui passe devant mes yeux et je me rappelle facilement d'un coup joué 6 mois auparavant », assure Almira. Un seul problème : Almira est insomniaque pendant les tournois - quand elle joue parfois non stop pendant 15 heures. Elle refait « les parties dans sa tête indéfiniment ». Un plus : le poker l'a aidée pour les échecs dans sa « dimension humaine ». Pas de bluff aux échecs : « J'ai donc appris à pousser l'adversaire à l'erreur d'une autre manière ». Cependant, chaque bon joueur de poker « doit utiliser les probabilités », comme elle le fait à chaque main. « Y aller au culot, c'est possible, mais c'est risqué. » Almira ne fait plus officiellement partie de l'équipe *Winamax*. Elle veut redéfinir la fréquence de ses tournois de poker : « Je ne suis pas une machine à jouer et j'ai besoin de plus de temps à consacrer à ma famille ». Maman d'une petite fille de 5 ans, Almira est en tournoi d'échecs ou de poker huit mois sur douze. Son mari, Laurent Fressinet, est lui aussi Grand Maître. Difficile pour un enfant de comprendre que ses parents sont « des adultes qui jouent ». « Je ne suis pas une maman ordinaire. Quand je me concentre, je dois tout oublier sinon le jeu ne pardonne pas : je ne peux pas me permettre de penser à ce que ma fille a mangé pour le dîner ». Avec son mari, ils alternent les compétitions et parfois, sa mère vient de Moldavie « les secourir ». Almira est en ce moment aux championnats d'Europe d'échecs individuel féminin en Turquie. Ce qui l'intéresse dans le jeu : « le dépassement de soi ». « Chaque défaite est une blessure et c'est donc compliqué de jouer contre son mari ». Elle ne veut pas « affecter la vie d'autre personne comme avec le cash game » - argent parié directement au poker. C'est son éducation : elle a « trop de respect pour le travail de l'autre, pour son jeu ». ➔

**Almira a parcouru plus de 50 pays entre compétitions d'échecs et de poker.**



# UN PRIX NOBEL DOUX-DINGUE

**« Viens, on va jouer à chat. » Et les garnements se mettent à courir. Les jeux restent pour beaucoup d'enfants très concrets. Pourtant, un homme singulier, John Nash, a créé une « théorie des jeux ». Une thèse mathématique, où l'on essaye de savoir quels choix stratégiques faire pour maximiser ses gains, sa réussite, en fonction des autres joueurs. Très utile dans une partie de Monopoly. Ce scientifique a été gravement malade pendant 20 ans. Schizophrénie. Ce qui ne l'a pas empêché d'être couronné par le prix Nobel.**

· Par Lélia de Matharel ·

**J**ohn Nash enfant ? Un scientifique galopin en culotte courte. Né en 1928 en Virginie aux États-Unis, il est le digne fils d'un ingénieur électricien : il invente dans sa chambre des systèmes électriques permettant au téléphone de sonner, même quand il est décroché. Il a manqué de tuer sa petite sœur sur une chaise électrique faite maison. Comment apprend-il à construire ces machines qui auraient mérité un prix au concours Lépine ? Dans les livres. « *Quand j'étais petit, j'épluchais l'encyclopédie. J'y ai appris une foule de choses* », explique-t-il dans une interview au journal *La Repubblica*, en 2003.

John Nash commence des études d'ingénieur à l'université de Pittsburgh. Il a tout juste 17 ans, mais ses professeurs débusquent chez lui un talent rare : il a la bosse des maths. Il change donc de voie. Ce revirement conduira l'étudiant, avide de connaissances, jusqu'aux bancs de Princeton où il enseignera pendant deux ans. Il côtoie tous les cracks de la discipline, dont des professeurs juifs fraîchement immigrés d'Europe, d'où la folie nazie les a mis à la porte.

## UN CRACK DES MATHS

Son inventivité le met sur le chemin de SA thèse majeure : « la théorie des jeux ». Dans les couloirs de la prestigieuse université, il imagine, pour distraire ses

camarades, un jeu de société inspiré notamment des échecs : le Hex. Le plateau est un losange avec de petites cases. Deux adversaires s'affrontent. Le challenge ? Atteindre le camp d'en face avant son rival. Pour y parvenir, on doit calculer ses coups en fonction de la stratégie du concurrent. Comme dans la théorie des jeux qu'il est en train de mettre au point.

En pratiquant avec ses acolytes, dans la salle commune de Princeton, le petit génie perçoit le lien entre la logique du Hex et sa thèse. Entre 1950 et 1953, il travaille, noircit des tableaux avec des rangées serrées de chiffres, pour accoucher de son doctorat. Ce mémoire lui vaudra, 44 années plus tard, le prix Nobel.

Mais pourquoi ce délai ? En 1958, un an après son mariage avec Alicia Lardé, qu'il a rencontrée au MIT, une grande école américaine, cette intelligence flamboyante se grippe. La logique imparable

de John Nash est balayée. A la fin d'un cours à Princeton, il tend à l'un de ses étudiants un « permis de conduire inter-galactique ». Il commence à envoyer des lettres au FBI, aux Nations Unies et au pape, les appelant à former un gouvernement mondial. Il se prend pour le messie, veut devenir empereur de l'Antarctique. Son épouse fait face. Elle consulte avec lui plusieurs psychiatres. Ils posent le diagnostic : schizophrénie paranoïaque.

Ce professeur Tournesol des mathématiques sera interné à plusieurs reprises jusqu'aux années 70. Contre son gré. Il alterne les périodes de calme relatif avec des moments de délire, où il entend des voix. « *Comme celles des rêves, elles critiquaient tout ce que je pensais* », se souvient le scientifique. Il est soigné à grands coups d'électrochocs et de comas insuliniques. Des pratiques qu'il associera plus tard à de la torture. Pendant toutes ces années, son cerveau fonctionne au ralenti. Les médicaments l'empêchent de réfléchir, de créer. La théorie mathématique dans laquelle il excellait semble hors de sa portée.

## 20 ANS DE FOLIE

C'est pourtant grâce à son esprit qu'il se libère de ses hallucinations. Il décide qu'elles ne sont pas réelles. « *J'ai commencé à guérir quand j'ai rejeté mes illusions, notamment dans le domaine de la politique.* » Et ça marche. Le mathématicien retourne à Princeton dans les années 70, même s'il est très amoindri par sa maladie.

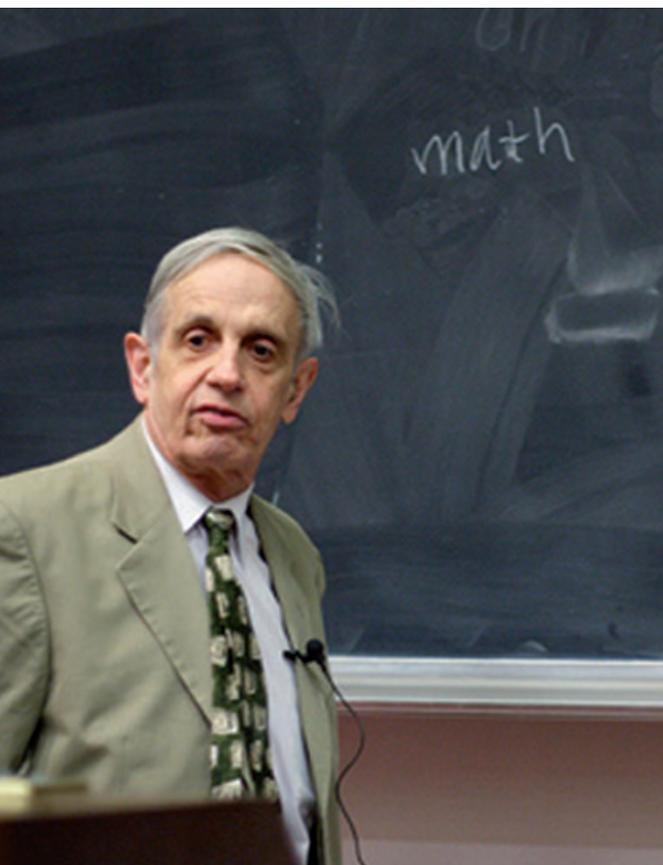
Le comité du prix Nobel récompense son travail en 1994, après des débats houleux. Couronner, 44 ans après la rédaction de sa thèse, un homme qui a passé 10 ans à errer dans les couloirs d'un hôpital psychiatrique, ce n'est pas franchement dans les habitudes de la commission d'experts. Mais le travail de John Nash est remarquable. La théorie des jeux est aujourd'hui utilisée en sciences politiques, en économie, par de nombreux théoriciens.

Dans les années 90, l'esprit de ce scientifique sagace reprend peu à peu le dessus. Il replonge avec délice dans la dense forêt des mathématiques. Aujourd'hui, il a élargi ses centres d'intérêts. A 83 ans, il est passionné par l'informatique et pour quelques années encore semble-t-il : « *Je me vois bien continuer à travailler jusqu'à mes 100 ans, comme certains pêcheurs le font en Chine pour se nourrir* ». 🐟

## POUR ALLER PLUS LOIN

Un cerveau d'exception. De la schizophrénie au Nobel, la vie singulière de John Forbes Nash, Sylvia Nasar, Calmann-Lévy, 2002 (biographie)  
Un homme d'exception, Ron Howard, 2001, (film de fiction)

**John Nash a enseigné à Princeton et au MIT, deux grandes universités américaines**





# EX DE LAS VEGAS 21

Mister G a participé à la fameuse équipe de Blackjack dont le film *Las Vegas 21* raconte l'épopée. Pendant plusieurs années il a écumé les plus grands casinos de la planète avec les meilleurs joueurs de sa génération pour toucher le jackpot.

*Allez-vous encore jouer au blackjack pour vous faire un petit pactole ?*

Oui, il m'arrive encore aujourd'hui de me déplacer pour aller jouer de façon professionnelle au blackjack. Cependant, ces occasions sont moins fréquentes que je ne l'aimerais. J'opère en quelques sortes en « freelance » pour un investisseur privé et ces excursions sont donc sporadiques. Il serait de loin préférable pour moi de diriger un groupe de joueurs opérant dans les casinos, mais cela nécessite un investissement important et qui tarde à se matérialiser. Le Blackjack est pour moi un travail secondaire. J'ai la chance d'être employé par une grande compagnie. Le salaire et les avantages me procurent beaucoup de temps libre, ce qui me permet de me consacrer à ma guise au blackjack et ce depuis plusieurs années.

*Quel âge aviez-vous quand vous*

• **Propos recueillis par Rémy Demichelis** •

*avez été recruté par l'équipe du MIT ?*

J'avais la trentaine et j'avais déjà participé à quelques équipes de blackjack. Elles étaient de premier plan, mais ne possédaient pas les ressources financières de l'équipe du MIT. J'avais été à l'époque introduit par le manager de notre équipe. Je n'étais pas étudiant.

*On imagine que votre don vous a donné des facilités scolaires ?*

Compter les cartes n'est pas un don. C'est une technique que la majorité des gens peuvent apprendre. Tout comme vous pouvez apprendre le mouvement des pièces aux échecs et ainsi « savoir jouer ». Comme dans toute discipline, les choses se compliquent lorsque vous voulez approfondir le sujet et développer vos aptitudes au niveau requis pour le jeu profes-

sionnel. Il faut de la persévérance et beaucoup de travail, autant mathématique que psychologique. Peu de gens ont la discipline nécessaire pour passer plusieurs heures dans un casino sans y placer une seule mise. Pour répondre à votre question, j'ai toujours eu de la facilité à l'école. J'ai fait des études à Montréal en architecture et en urbanisme. Au final, j'ai très peu travaillé dans ces domaines.

*Savez-vous si l'équipe du MIT existe encore ?*

Non, l'équipe du MIT n'existe plus. Croyez-moi sur parole, ce n'est pas un subterfuge pour mettre les casinos sur une fausse piste. Les derniers balbutiements ont eu lieu en 2002 et avec le nombre sans cesse croissant de « barrages » de nos « gros joueurs » et l'intérêt grandissant de certains membres pour d'autres acti-

vités, comme le travail ou la famille, les opérations ont pris fin.

*Avez-vous déjà joué dans des casinos en France ? Et si oui lesquels ?*

Oui, j'ai joué en France et dans d'autres pays d'Europe. J'ai joué dans plus de 160 casinos dont plus d'une demi-douzaine en France. Je ne voudrais pas identifier ces casinos car il n'est pas dit que ces derniers ne recevront pas encore ma visite...

*Quel est votre casino préféré ?*

J'ai beaucoup de casinos préférés et pour différentes raisons. La meilleure partie offerte : un casino quelque part...en France. L'ambiance un samedi soir : le Bellagio et le Hard Rock, tous deux à Las Vegas. Le côté emblématique du blackjack : le Caesars Palace de Las Vegas. L'ambiance romanesque : le Grand Casino de Monte Carlo. 🐣

## LA ROUE TOURNE

À défaut de pouvoir s'amuser dans des salles de jeux, le public peut connaître le casino à travers le cinéma. Dans ces films, on parle gros sous en dollars mais aussi en euros. Évitions le monopole américain. Trois films, trois approches d'un même lieu.

### LA SAGA OCEAN'S (2001/2004/2007)

Comment parler de casino sans évoquer les trois films de Steven Soderbergh : *Ocean's eleven*, *twelve* puis *thirteen*. Remake d'un film de 1960, cette version s'offre un très beau casting à la hauteur des sommes en jeu. En tête d'affiche, un George Clooney séduisant à mourir dans ses costumes impeccables et un Brad Pitt étonnamment boulimique. Ils relègueraient presque au second plan la star du film, le casino, qui est au cœur de l'arnaque que met en place la bande de Daniel Ocean. Son but : cambrioler la chambre forte qui garde les recettes de trois établissements de Las Vegas. Le Graal absolu pour un voleur. Le réalisateur utilise tous les recoins du lieu. Côté pile : la salle des jeux et les restaurants, lieu de passage ; les suites de l'hôtel, QG des voleurs. Côté face : la sécurité, qu'il faudra contourner et surtout les chambres fortes. Succès commercial – plus de 450 millions de dollars de recettes pour un budget de 85 millions – et succès critique : on est dans l'univers de l'arnaque où les apparences sont souvent trompeuses. Les voleurs éminemment sympathiques – et séduisants – sont finalement les gentils de l'histoire.

### CASINO (1995)

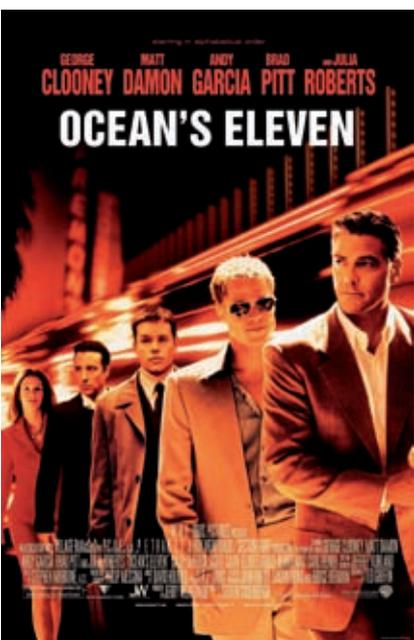
Là où la saga Ocean's excellait en matière d'humour, de légèreté et de drôlerie, le film de Martin Scorsese est, quant à lui, violent et clinquant. Une véritable plongée dans le Las Vegas des années 70 où la mafia règne. Robert de Niro joue le rôle

• **Par Laurie-Anne Virassamy** •

d'un puissant patron qui tombe amoureux d'une prostituée, incarnée par Sharon Stone. Tout au long du film, deux *voix off* – celle de de Niro et celle de Joe Pesci – accompagnent le spectateur en lui expliquant les rouages des établissements de jeu de Vegas. Le fric y est roi. Et tous les moyens sont bons pour le récolter. On tabasse, on torture, on vole, on triche, on corrompt... « *Las Vegas nous lave de nos péchés* », dit l'un des personnages du film mais tout le monde ne peut pas être sauvé.

### QUI PERD GAGNE ! (2004)

Direction Deauville, Enghien, Monte-Carlo. Bienvenue en France ! Dans ce film, on parle de loterie et de jeux d'échecs. Un homme affirme pouvoir dompter le hasard. Pour preuve, il a gagné deux fois de suite au Loto. Elsa Zylberstein, directrice de la Brigade des jeux, enquêtera, accompagnée de Thierry Lhermitte, joueur professionnel, afin de connaître le fin mot de l'histoire. La différence avec les deux films cités précédemment, c'est le point de vue. On se place du côté de la police, de l'État croupier. On tente de saisir une certaine réalité. Les sommes en jeu sont énormes mais on n'écluse pas les choses qui fâchent. Tout en employant un ton léger et humoristique, Laurent Bénégui, le réalisateur, montre que les jeux d'argent peuvent devenir une addiction. Et que parfois, la maison ne gagne pas toujours. 🐣



**Ocean's eleven a rapporté plus de 450 millions de dollars pour un budget de 85 millions.**

# LE DESSOUS DES CARTES

Parfois appelée « bunker », la salle des jeux du ministère de l'Intérieur est devenue un terrain d'entraînement indispensable pour le plus vieux service spécialisé de la police nationale. Leur mission : traquer les tricheurs.



## UN SERVICE QUI DURE

L'exploitation des jeux d'argent a été interdite en France par une loi datant du 18 juillet 1836. Mais une prohibition complète de ce secteur d'activité semblait impossible et ne faisait que générer le développement des jeux clandestins. Peu à peu l'Etat a donné sa bénédiction au PMU (Pari Mutuel Urbain), puis aux casinos et aux cercles de jeux. Les pouvoirs publics ont ainsi commencé à exercer un contrôle étroit sur ces établissements et ont créé le Service Central des Courses et Jeux. Apparu dès 1892, il est le plus ancien service spécialisé de la police nationale. Depuis le 1er juillet 2008, il dépend de la direction centrale de la police judiciaire.

**D**irection le très chic 8ème arrondissement de Paris à la découverte d'un lieu surprenant. Situé non loin du Palais de L'Elysée, cet endroit est abrité dans une annexe du ministère de l'Intérieur, place des Saussaies. Pour y accéder, il faut emprunter un chemin bien différent de celui utilisé par la plupart des fonctionnaires qui travaillent ici. Après avoir suivi plusieurs couloirs et négocié pas mal d'escaliers, on se retrouve dans les sous-sols du ministère pour découvrir une salle de casino, la seule en France qui soit interdite au public, sur les 194 casinos existants.

Dans cette vingtaine de mètres carrés, on trouve des tables de jeu et des machines à sous. Tous les accessoires d'un casino classique sont là, le faste en moins. Pas de strass, pas de paillettes, pas d'argent qui coule à flot. En un mot, pas le luxe que l'on peut trouver ailleurs. Les murs en pierre sont à l'image de l'ambiance froide qui règne en ces lieux. Oubliés l'alcool, les cigares et les serveuses de rêve. Oubliés les smockings et les robes de soirée. L'atmosphère n'est pas à la fête mais bien au travail.

### AGENTS TRÈS SPÉCIAUX

Construite dans les années 1980, cette salle est destinée à former les agents de la brigade des jeux aux techniques de triche employées dans les casinos. Mais avant d'étudier ces techniques, ils apprennent tout simplement les règles des jeux de table, principalement roulette, blackjack et poker. Les machines à sous, même si elles ne sont pas du dernier cri, sont aussi observées minutieusement. Tout est organisé dans le but de déceler les potentiels tricheurs, aussi bien au sein des clients que du personnel d'un établissement. Le Service Central des Courses et Jeux est actuellement composé de 65 fonctionnaires qui travaillent sur les établissements parisiens et de 64 correspondants qui exercent en province. Chargés d'assurer « la régularité et la sincérité des jeux », ils agissent selon trois mots d'ordre : surveillance, prévention et représ-

Manon Barthélemy

sion. Beaucoup d'entre eux ont travaillé aux Renseignements généraux. Après avoir déposé une candidature, ils s'en remettent au chef du service, Jean-Pierre Alezra, qui décide de l'affectation. 18 d'entre eux s'occupent des casinos, le reste est partagé entre les champs de courses et, depuis quelques années, la toile. Tous ont suivi la formation délivrée dans les sous-sols du ministère. Mais ce ne sont pas les seuls, quelques magistrats demandent aussi à être formés et certains groupes de polices étrangères veulent également voir comment travaillent les fonctionnaires français.

### STRATÉGIE ET INFILTRATION

Même si cette salle « n'est ouverte que 35 jours par an », comme le confie Jean-Jacques Le Mer, commandant de police et responsable de la formation, « elle est un réel support de travail pour les agents et permet de compléter leur apprentissage en les plongeant dans des conditions proches du réel ». Ils ont arrêté en octobre dernier, au casino Les Princes de Cannes, une équipe franco-italienne qui a mis au point un stratagème élaboré. Grâce à une encre spéciale, ils avaient pu marquer les As et les Rois par des ronds et des croix. Invisible à l'œil nu, l'encre est détectable via des verres spéciaux utilisés comme des lentilles de contact. Mais les tricheurs ont attiré l'attention en raison de leurs gains anormaux et répétés. La première fois, les 44 000 euros avaient déjà mis la puce à l'oreille des agents et lorsque l'équipe est revenue quelques jours plus tard, la brigade infiltrée parmi les clients, se tenait prête. Les tricheurs ont été arrêtés en flagrant délit, après un gain de 21 000 euros ! Aujourd'hui, le plus gros challenge de la brigade est de s'équiper techniquement pour être à même de contrôler les supercherries toujours plus élaborées des fraudeurs professionnels. ➔

# POKER MÉDICAMENTEUR

**Que des athlètes puissent prendre des médicaments ou autres substances pour améliorer leurs performances, tout le monde en convient. Mais des joueurs de poker ? Vraiment ?**



## RESULTATS

Sur les 198 joueurs interrogés

- 71 % prennent de la caféine
- 51 % des boissons énergisantes
- 46 % de complément alimentaire
- 34 % de la marijuana
- 30 % de l'alcool
- 29 % de la nicotine
- 28 % des médicaments sous ordonnance
- 8 % de la cocaïne

Les médicaments les plus utilisés

- 62 % d'amphétamines
- 20 % de benzodiazépines (tranquillisant)
- 18 % d'hydrocodone (antidouleur)
- 18 % de méthylphénidate (contre les troubles de l'attention)

Comment se les procurent-ils ?

- 52 % par un autre joueur
- 38 % par un médecin
- 10 % sur Internet

**D**ifficile d'imaginer des joueurs de poker qui se dopent pour une partie de cartes. Mais certains d'entre eux gagnent des fortunes grâce aux tournois professionnels. Les meilleurs joueurs passent des journées entières à enchaîner des parties longues et éprouvantes.

Des chercheurs de la Nova Southeastern University en Floride ont réalisé en 2010 une étude sur l'usage de médicaments comme stimulants dans le milieu du poker. 198 joueurs, professionnels, semi-profes-

Par Lætitia Volga

sionnels et amateurs, ont été interrogés anonymement sur Internet (voir les résultats ci-contre).

Les effets recherchés sont aussi variés que les substances consommées : résister à la somnolence, améliorer la mémorisation et la concentration ou faire baisser le rythme cardiaque.

## 3 QUESTIONS À

### KEVIN CLAUSON

Professeur-chercheur en pharmacie, directeur de l'étude.

**Quelles ont été les réactions à la suite de votre étude ?**

Les réactions des joueurs de poker ont été largement négatives. Ils n'ont pas apprécié d'être associés à des usages répréhensibles. Ils perçoivent ce sondage comme dommageable à la réputation de leur jeu. Mais la consommation de médicaments a été étudiée aussi bien chez les étudiants que chez les pilotes d'avion. Alors pourquoi pas les joueurs de poker ?

**Ces pratiques sont-elles dangereuses ?**

Les risques pour la santé sont importants. Il y a un risque d'addiction médicamenteuse, de possibles complications pour les joueurs avec des problèmes cardiaques. De plus, beaucoup de médicaments contrefaits circulent sur Internet.

**Ces substances sont-elles efficaces ?**

Certains médicaments ont une réelle efficacité sur les performances. Mike Matusow (un ancien joueur américain très populaire, NDLR) a avoué les bénéfices que lui ont procurés les médicaments. Après, je suis plus sceptique quant aux avantages de la marijuana que les joueurs consomment pour combattre la somnolence.

### LOÏC SABATTE

Joueur amateur, journaliste spécialisé, créateur du site *Histoire2poker.com*

**Pensez-vous que le dopage existe dans le poker ?**

Avec des sommes astronomiques, allant jusqu'à 8 millions de dollars gagnés pour le vainqueur du plus gros tournoi, et des temps de 12 heures de jeu en moyenne, c'est très probable.

**Quelle pourrait en être la raison ?**

L'argent. A mon avis, leur raisonnement pourrait être le suivant : si ça permet d'avoir 5% de chances de plus d'obtenir la victoire pourquoi ne pas essayer ? Ça peut paraître « normal » à certains de prendre des substances ponctuellement, pour gagner un million de dollars en plus par exemple.

**Les substances dopantes et le poker sont-elles compatibles ?**

Le poker n'est pas considéré comme un sport. Il n'y a donc pas de contrôle antidopage à l'entrée des tournois. Comme il n'y a pas cette barrière, ça serait logique qu'il y en ait qui prennent du Guronsan® (médicament en vente légale, NDLR) pour augmenter leur capacité cognitives ou encore des drogues comme la cocaïne. Le problème de ces psychotropes est qu'ils améliorent l'acuité pendant une heure mais que la rechute est importante. ➔

Propos recueillis par Sophie Boutboul

**En 2011, le marché français du poker en ligne a enregistré 7,6 milliards d'euros de mises**



# VIE D'UN JEU À GRATTER

En achetant le journal ce matin, peut-être avez-vous été tenté de dépenser quelques euros de plus pour un jeu de grattage ? Stratégiquement placé en caisse, ses couleurs chatoyantes et son petit prix en font craquer plus d'un. Il suffit de se munir d'une pièce de monnaie pour jouer. Comment ces tickets (gagnants mais souvent perdants) sont-ils créés ?

DR  
CASH  
€

**Cash est le 4e jeu de la FDJ avec 1,4 milliard d'euros de vente**

Un nouveau jeu vient répondre à un calendrier, avec un objectif de chiffre d'affaires. La première étape sur laquelle on réfléchit beaucoup à la Française des Jeux (FDJ), est d'identifier le public visé. Tous les Français ne jouent pas aux mêmes jeux. La FDJ a ainsi catégorisé la population en trois familles de joueurs. Il y a les "testeurs de chances" : ce sont les superstitieux qui jouent tous les vendredis 13 à *Astro* par exemple. Puis les "épicuriens", eux, se laissent tenter de manière occasionnelle pour un petit moment de fun. Les jeux comme *Mots Croisés* ou *Bingo* sont faits pour eux. Enfin la dernière catégorie est celle des "gagneurs". Ceux-là n'ont pas le temps de rigoler, ils veulent devenir riches, très riches. Ils se dirigent tout naturellement vers *Millionnaire* ou *Cash*.

L'équipe marketing travaille ensuite à trouver la thématique qui fera mouche. Astrologie, jeux de casino, de mots, chasse au trésor ou encore sport, « le champ est large et presque illimité (voir encadré) », explique Olivier Pribile, responsable marketing des jeux de grattage. *Poils à gratter*, la nouveauté sortie en janvier, se place dans la catégorie des animaux. « On s'est appuyé sur une étude selon laquelle un Français sur deux vit avec un chat ou un chien. Le maître considère son animal comme un membre de sa famille », poursuit Olivier Pribile. Ni une ni deux, le nouveau jeu mettra en scène des animaux de compagnie. Et pour la première fois, la FDJ a fait participer le public à la création d'un jeu. Un casting a été mis en place sur Internet pour sélectionner les animaux qui auront leur tête sur les tickets. Ciboulet, Cisk, Fly, Cerise, Floky, Miaou, Chamane, Guimauve, Phénix, et Enchanting sont les dix élus ayant droit de figurer sur les tickets. Une fois le concept de jeu validé, un tableau de lots est établi. Plus la

Par Lætitia Volga

somme à gagner est importante, plus la chance de l'emporter est faible.

## POUR LE VISUEL, PLACE AUX PROS

La FDJ missionne ensuite une agence de design pour le visuel des tickets. Couleur, taille, dessin, rien n'est laissé au hasard. Le *Cash*, depuis sa création en 2009, a changé trois fois de couleur. Du bleu de ses débuts, il est passé au vert (couleur du dollar), pour être aujourd'hui jaune-or, symbole de richesse. Depuis la mise sur le marché français des premiers tickets en 1984, des dizaines de jeux ont disparu. Manque de succès oblige. « Les joueurs se lassent et ont envie de nouveautés », analyse Olivier Pribile. On peut changer le concept d'un jeu existant ou le retirer de la gamme s'il ne fonctionne plus ». C'est ainsi que les jeux *Treize*, *Morpion* et le fameux cochon *Dédé* ont été supprimés ce mois-ci.

## DIRECTION : QUÉBEC

Pour retrouver la vingtaine de jeux permanents vendus actuellement chez les buralistes, il manque une étape essentielle : l'impression. Elle se fait à plus de 5 000 km ! C'est à Montréal que la FDJ fait tourner les rotatives pour faire sortir les gratteurs (comme disent les Québécois). Arrivés en France, ces bouts de papiers qui ne valent encore rien, sont enregistrés dans la base informatique. Seuls les ordinateurs connaissent l'emplacement des gros lots. La règle publiée au Journal Officiel veut que les tickets gagnants soient édités de façon aléatoire. Malgré la faible probabilité de gagner des sommes astronomiques, ils se vendent comme des petits pains. En 2011, 5 milliards d'euros ont été dépensés pour ces cartes à gratter qui peuvent rapporter gros. ➔

### OLIVIER PRIBILE,

responsable marketing des jeux de grattage.

#### Test jeu responsable

« Tout nos jeux sont soumis à des experts du Jeu Responsable externes, à la FDJ. Les jeux ne sont pas censés attirer les mineurs ou rendre addicts. Ainsi, certains univers ne sont pas exploités comme celui de l'enfance avec les dessins animés par exemple ».

#### Test qualité

« On sélectionne un panel d'une dizaine de personnes pour discuter du nouveau jeu. Ils nous disent si on respecte la promesse de départ, ce qu'ils en pensent, etc. En contrepartie, on leur verse une indemnisation sous forme de bons ».



# PARIS EN LIGNE RIEN NE VA PLUS

Le 12 mai 2010, la libéralisation des paris en ligne, soutenue par la majorité présidentielle, entrait en vigueur. Deux ans plus tard, malgré le matraquage publicitaire, la baisse continue des mises et le désintérêt manifeste du public sont flagrants. Florian Motemps, co-fondateur de *Kuzeo.com* (comparateur de sites de jeux d'argent légaux en ligne) et chroniqueur régulier pour *Atlantico*, nous donne sa version de ce bilan mitigé.



**Les sites les plus connus comme BWin et BetClic s'en sortent mieux. Pourquoi ?**

Le monde des paris en ligne connaît des débuts moins fracassants que ceux imaginés il y a 18 mois. De nombreux paramètres entrent en ligne de compte, que ce soit la part des opérateurs ou de l'Etat français.

Depuis l'ouverture du marché en France, certains opérateurs profitent de leur notoriété pour continuer sur leur lancée. Evidemment, un opérateur historique comme le PMU, existant depuis de nombreuses décennies grâce à son expertise dans les paris hippiques, dispose d'une crédibilité naturelle pour les paris sportifs.

Les autres opérateurs (*BWin*, *BetClic*, Ndlr) ont dépensé quant à eux un budget colossal pour être connus du grand public (télévision, internet, radio, etc.), notamment lors de la Coupe du monde de football 2010. En fait, ils étaient connus avant même la réglementation du marché hexagonal. Pour les autres, il devient difficile de trouver des budgets de communication suffisamment élevés pour rivaliser. S'ajoute à cela le fait que le nombre de parieurs français n'est finalement pas si énorme que cela et que la majorité des joueurs se trouve sur les principaux sites de paris en ligne.

· Par Joël Le Pavous ·

**Des paris en baisse, des opérateurs en difficulté... Que doit-on changer dans la législation sur les jeux en ligne ?**

Plusieurs facteurs expliquent le malaise des jeux en ligne en France. Tout d'abord, la fiscalité est aberrante car les taxes sont calculées sur les mises et non sur le PBJ (Produit Brut des jeux), ce qui pénalise grandement les opérateurs. Les cotes françaises sont beaucoup moins attractives que celles des autres pays européens, ce qui pousse les « gros joueurs » à jouer sur des plateformes étrangères, voire illégales. Enfin, il existe trop peu de paris différents sur chaque événement, là où en Angleterre par exemple, il est possible de parier sur presque tout (sport, politique, télé-réalité, etc...).

**À trois mois de l'Euro 2012 de football, les paris sur le net peuvent-ils avoir autant la "cote" qu'il y a deux ans au Mondial en Afrique du Sud ?**

L'Euro 2012 est une compétition phare sur la scène européenne de football. Les passionnés attendent cet événement avec impatience car la compétition s'annonce relevée. Le Mondial 2010 avait été plébiscité par les parieurs. A priori, il n'y a aucune raison qu'il n'en soit pas de même cette année, avec une équipe de France version Laurent Blanc qui aura à cœur de briller et des Français qui reprennent goût à leur équipe nationale.

Mais les budgets de communication risquent d'être serrés pour les opérateurs... ➔

## CHIFFRES À RETENIR

- **10 000 sites Internet** de paris sportifs recensés sur l'ensemble du globe, selon un livre blanc de l'Institut de Relations Internationales et Stratégiques (IRIS) publié le 5 février dernier.
- **36 opérateurs** se partagent le créneau des jeux d'argent en ligne en France.
- **1 pari sur 5** s'effectue sur des sites non-agrèés, et donc illégaux.
- **1 joueur sur 2** n'a pas misé plus de 10 euros par mois en 2011.
- **8,5 % de taxe** par l'Etat français sur chaque mise. En Angleterre et en Italie, celles-ci sont respectivement de 1,5 et 4,4%.

NORMAL QUE ÇA NE MARCHE PAS LES PARIS EN LIGNE :  
"TENVE CORRECTE EXIGÉE" QUI DISENT!



## REPÈRES

- L'autorité de régulation des jeux en ligne (Arjel) encadre les paris depuis la loi du 12 mai 2010. Elle est dirigée par Jean-François Vilotte (photo ci-contre), ancien directeur de cabinet de Jean François Lamour au ministère des Sports de 2002 à 2006.
- Le poker est la figure de proue des paris en ligne, avec des sites comme PokerStars et Winamax. Patrick Bruel, vainqueur du World Series Of Poker (WSOP) en 1999, est l'un des créateurs de ce dernier.
- Les acteurs historiques du secteur (*PMU* et *Française des Jeux*) et les grands groupes privés (*BetClic*, *BWin*) sont les géants du secteur. Les autres sites peinent à leur faire de la concurrence.



**Pour Jean-François Vilotte, l'ARJEL doit "préserver l'équilibre entre une offre attractive et les objectifs de la régulation"**

# JEUX TÉLÉ, CADEAUX ET PUB

Les cadeaux des jeux télévisés ne sont pas qu'une pluie de paillettes et de ballons multicolores qui vous tombent dessus, sur fond de musique kitsch et de tonnerres d'applaudissements. Chaînes privées et chaînes publiques ont chacune leur manière de procéder pour vous scotcher devant l'écran...



**Questions pour un champion vs Le Bigdîl: quand il est plus ardu de gagner un dictionnaire qu'une Twingo...**

· Par Marion Aquilina ·

## TF1 PRÉSERVE SON ESPACE PUBLICITAIRE

« TF1 est la seule chaîne privée à proposer des jeux télévisés avec des cadeaux », précise Hervé Hubert, premier producteur français et multi-récidiviste des jeux télévisés, tous plus intelligents les uns que les autres (*Le Bigdîl, Attention à la marche, La Roue de la fortune...*)

« La chaîne achète des cadeaux et prévoit aussi un budget pour les gains monétaires ». Combien ? « Je ne peux pas vous dire précisément... » Allez, balance mec ! « Bon, TF1 alloue un budget de 20 000€ pour les cadeaux par jour ». Une somme rondelette pour acheter des produits sélectionnés selon une ligne rédactionnelle, d'après le producteur. Et pour les gains ? « Je ne peux pas vous dire précisément... » Ça va, crache le morceau ! « Bon, pour *A Prendre* ou *à Laisser*, présenté par Arthur, on pouvait compter 72 000€ par jour. C'était un gros budget car il s'agissait d'une émission quotidienne diffusée à 19h, donc visionnée par 6 millions de téléspectateurs ».

Cependant, il faut noter que les marques n'apparaissent pas sur les cadeaux offerts par la chaîne car « TF1 considère que ce serait une dévalorisation de son espace publicitaire ».

Et on sait l'importance de la publicité chez TF1... En juillet 2004, Patrick

Le lay, PDG de la chaîne télé, déclarait : « Nos émissions ont pour vocation de rendre le cerveau du téléspectateur disponible : c'est-à-dire de le divertir, de le détendre pour le préparer entre deux messages publicitaires. Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible ».

## FRANCE TV « OFFRE » DES PAGES DE PUB

Prenons l'exemple de *Questions pour un champion*. Cette émission quotidienne diffusée depuis 1988 sur France 3, chaîne publique, est présentée par son fidèle capitaine, Julien Lepers. Elle a la particularité d'être en partenariat avec l'éditeur Larousse depuis 23 ans. Minute ! Top, c'est parti ! Première question. Combien de dictionnaires ont été offerts pendant toutes ces années ?

En 23 ans, il y a eu  $23 \times 365 = 8\,395$  émissions. En sachant qu'il y a 3 perdants par soir, donc 3 dictionnaires distribués, la réponse est  $8\,395 \times 3 = 25\,185$  ouvrages offerts depuis 1988 ! Un résultat assommant pour un cadeau qui ne fait pas particulièrement rêver.

Heureusement, *Questions pour un champion* ne s'arrête pas aux encyclopédies. Que ceux qui s'indignent sur des forums Internet, en créant une discussion autour d'une question légitime « Pourquoi à Questions pour un champion ils offrent des cadeaux... de merde ? (sic) », se rassurent. Le perdant à l'épreuve du premier face à face gagne aussi « deux boîtes de jeu Vocabulon, dont une pour Junior, et un week-end pour 2 personnes dans un centre Pierre et Vacances valable un an », explique Romain Barucq qui a participé à l'émission en novembre 2011. Il n'y a que le perdant du deuxième face à face qui est chanceux puisqu'il repart avec une semaine de voyage dans un pays du Maghreb.

Ces moments de défaite pour certains sont en réalité l'occasion d'une page de publicité pour d'autres. *Questions pour un champion* sollicite des clients afin de trouver des cadeaux pour ses participants, et en échange leur offre une page de pub. Liza Venturi, employée de Fremantlemedia et qui s'occupe du service de dotations du jeu de France 3, précise : « L'annonce du voyage d'une semaine correspond à 10 secondes de visibilité contre 8 secondes pour le week-end ». Sur le service public, c'est la régie publicitaire qui gère les cadeaux. 🐾

## Jacques Antoine, papa des jeux télévisés

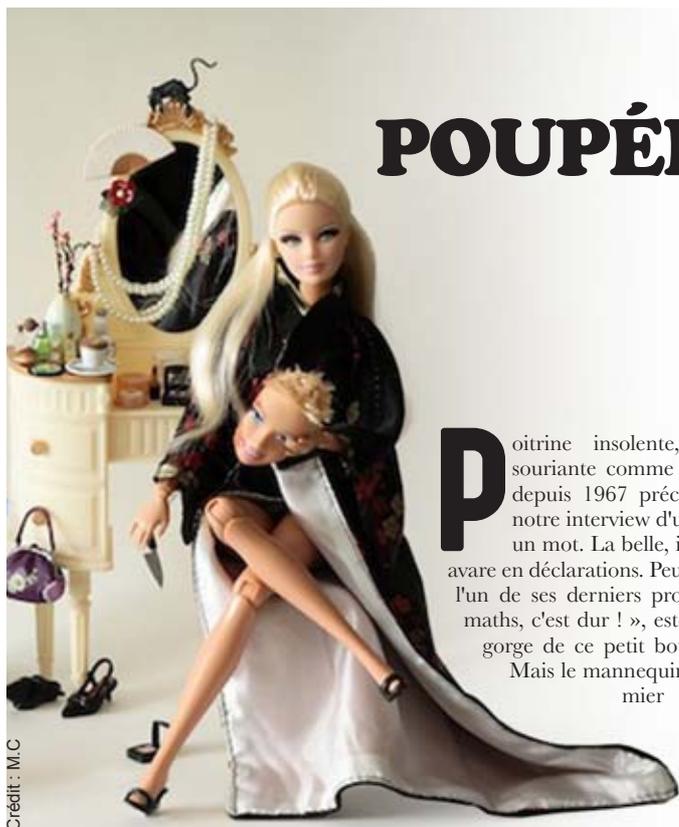
« Télé Match, c'est le premier jeu télévisé en France. Je l'ai créé en 1954 à la suite d'une demande d'André Gillois, un des pionniers sur les ondes. À l'époque, j'y croyais peu mais j'avais très envie d'être à la télévision », explique Jacques Antoine.

Le jeu, animé par Pierre Bellemare, est l'ancêtre du *Schmilblick*. Pas de cadeau pour les gagnants mais de l'argent, jusqu'à 200 000 anciens francs (= 305€).

Cet homme de 88 ans a plus de 150 jeux télévisés et radiophoniques à son actif parmi lesquels : *La Tête et les Jambes*, *Le Schmilblick*, *La Chasse aux trésors*, *Le Grand Raid*, *Les Jeux de 20 heures* ou encore *Fort Boyard*.

# BARBIE POUPÉE POLITIQUEMENT INCORRECTE

Les fillettes jouent à la Barbie et Barbie se la joue.  
Portrait d'un modèle à ne pas suivre.



Crédit : M.C

**Barbie® revue et corrigée par la photographe américaine Mariel Clayton**

**P**oitrine insolente, jambes démesurées, souriante comme toujours (enfin comme depuis 1967 précisément), Barbie refuse notre interview d'un geste de la main, sans un mot. La belle, il faut le dire, reste assez avare en déclarations. Peut-être le tollé ayant suivi l'un de ses derniers propos jugé sexiste, « Les maths, c'est dur ! », est-il resté en travers de la gorge de ce petit bout de femme de 29cm.

Mais le mannequin n'en est pas à son premier scandale. Si certaines féministes ont défendu la bimbo, avançant son rôle de contre-poids libérateur à l'image de la femme esclave de toutes

les corvées ménagères, la plupart reste plus souvent hostile à la blonde potiche et potache.

Symbole du consumérisme triomphant, la pin-up californienne est restée fidèle à l'idéal féminin des années 1950, période durant laquelle elle naît, globalement à l'écart de toute activité professionnelle. Barbie a aujourd'hui 53 ans. Et pas une ride - chirurgie esthétique bonjour ! Le mannequin redessine son visage tous les sept ans, et accepte même de passer sur le billard pour ses multiples Pygmalion, comme Christian Louboutin qui avait exigé que ses

·Alix Mounou·

jambes soient fuselés pour mettre mieux en valeur la marque des escarpins qu'elle porte.

Superficielle et ostentatoire, Barbie n'est que luxe. Selon Isabelle Fringuet-Paturle et Jérémy Patinier, deux journalistes qui se sont récemment interrogés sur l'engagement politique des icônes de la pop culture (*Tintin est il de gauche? Astérix est il de droite?*, Editions de l'Opportun.), cette « incarnation féminine du libéro-mondialo-capitalisme bon teint » protégerait sa richesse dans un vote forcément de droite : Barbie, bling bling, pro-Sarko... Et anti-Joly ? La « plastic girl » est loin d'être écolo. Maisons, jacuzzis, Range Rover, la consommation énergétique de la jeune femme mériterait à elle seule un nouveau Grenelle.

Barbie accessoirise sa vie comme elle instrumentalise sa famille, ses amis, ses amours : des sœurs qu'on oublie bien vite, des copines de différentes nationalités (Christie, Shanni, Moba) pour jouer la carte « discrimination positive », et évidemment des amants qu'on collectionne (Ken, Blaine, puis re-Ken). La starlette s'affuble d'une robe de mariée un jour sur deux, mais a-t-on déjà vu une bague à son doigt ? Eh non, mieux vaut le papillonnage que les difficultés conjugales pardi ! Finalement, comme Barbie, parlons peu et parlons mal : femme objet, tendancieuse et sans valeur, manipulée et manipulatrice, vraiment, t'es qu'une garce, poupée. ➔

## DE LA MODE DANS LES JEUX VIDEO

### POUPÉES DE PIXELS

A 10 ans, Jade râle pour faire ses devoirs et abuse du rose et des barrettes à paillettes lorsqu'elle s'habille. Pour s'amuser, exit les poupées, ces reliques du XXème siècle. Elle préfère passer des heures devant sa Nintendo DS à jouer à « La Maison du Style » ou sur Internet à naviguer sur des sites « de mode pour les filles » : les populaires « dress-up games ». Là, elle devient styliste : elle choisit son avatar, la couleur de ses cheveux, de ses yeux, son maquillage. Mais surtout elle habille son personnage et confectionne des looks pour satisfaire ses clients virtuels. Le cruel univers de la mode lui tend déjà les bras.

### DÉGUISONS-NOUS EN ZELDA, LARA OU YUNA

Si les réalités de l'industrie de la mode envahissent le monde virtuel, la réciproque existe aussi. Inspirées par les « cosplayers », ces fans de mangas qui se griment en leurs personnages préférés, des joueurs de *The Legend of Zelda* ont décidé de transposer l'univers

·Aymeric Parthonnaud·

du jeu dans la vraie vie. Mannequins, costumières, accessoiristes et photographes tous Californiens se sont réunis pour former « The Zelda Project ». Au programme : des dizaines de photos reprenant des scènes du jeu et des tas de bonus en vidéo. Vous pourrez ainsi apprendre à créer des oreilles d'elle en latex ou un bouclier, et quelles étoffes choisir pour réaliser la tunique verte du héros Link ou la robe nacrée de la fameuse princesse Zelda. Des dizaines de milliers d'internautes suivent déjà le travail de ce petit groupe de passionnés.

Et pour ceux qui n'auraient pas des talents de couturier mais voudraient épouser le style de leurs héros favoris, il y a toujours les conseils de la blogueuse So Geek Chic. Dans ses billets « Fashion from Video Games », elle propose de reproduire une tenue virtuelle grâce à des vêtements bien réels que l'on peut dénicher dans les grandes chaînes de prêt-à-porter. Des ensembles que l'on ne conseillera cependant pas pour aller faire ses courses... ➔



**Des heures de coutures, de maquillage et hop ! Un Link plus vrai que nature.**

## LEGENDES URBAINES

· Par Marion Aquilina ·

### CIMETIÈRE DE JEUX VIDÉO

E.T. l'extra-terrestre, inspiré du film de Steven Spielberg, est un jeu vidéo d'aventure créé et édité par Atari en 1982. Le jeu a été un échec commercial monumental puisque près de 2,5 millions d'exemplaires sont restés invendus. Ils auraient été enterrés et coulés dans le ciment lors d'une escapade nocturne au Nouveau-Mexique, dans un terrain de décharge à Alamogordo.

### LARA CROFT À POIL



"Recommence et je te bute..."

Qui n'a pas eu vent de la rumeur d'un code existant pour dévêtir Lara Croft dans Tomb Raider, jeu phare des années 1990 ? Certains vont être déçus, il n'a jamais existé. Pas de code donc, mais tout de même un mod (jeu vidéo créé à partir d'un autre, ou une modification du jeu original). Des plaignants auraient transformé le jeu vidéo afin de jouer avec Lara, en tenue d'Eve, à l'aide de patches (une section de code que l'on ajoute à un logiciel, pour y apporter des modifications). Ils sont difficiles à trouver, compliqués à utiliser, et le résultat final est décevant.

### POPEYE VS MARIO

Il paraîtrait que le papa de Mario, Shigeru Miyamoto, voulait faire un jeu sur Popeye mais n'ayant pas pu obtenir les droits, il a créé son célèbre plombier Mario. Un an plus tard, lorsque les auteurs de Popeye prennent conscience du phénomène, ils recontactent Shigeru Miyamoto en lui disant que le refus des droits d'adaptation n'était qu'une plaisanterie. Le jeu Popeye est donc créé et développé par Nintendo mais n'a pas rencontré un grand succès.

# LEXGEEK

Deux avatars en plein MMORPG : "Vas-y focus ce noob !" [Pashendal is dead] "GG ! W00t, w00t !"

Vous n'avez rien compris ? Instruisez-vous...

· Par Manon Barthélemy & Aymeric Parthonnaud ·

### GEEK

Contrairement au *No-life* qui ne vit et ne respire que pour les jeux vidéo, le geek ne passe pas forcément ses journées et ses nuits sur son PC (« les Mac, c'est pour les nazes »). Le *geek* n'est pas un vampire. Malgré les apparences c'est un humain qui a même des amis ! Fêru d'informatique, d'héroïc fantasy, de science-fiction et bien évidemment, de jeux vidéo, le geek reste malgré tout très attachant. Et vous serez bien contents de faire appel à lui quand votre ordinateur plantera et vous dira des choses sales en anglais.

### FOCUS

Alors là, pas de bol si ça tombe sur vous, il s'agit d'une réelle mise à mort. Le focus, c'est en réalité l'ennemi à abattre. Tous les joueurs se liguent contre lui jusqu'à ce qu'ils parviennent à le tuer. Il lui sera très difficile d'en réchapper, mais rassurez-vous, tout ça n'est que virtuel !

### NOOB

(ou *newbie, naah, nub*)

Désigne le novice, le bleu, le petit nouveau. Peu expérimenté, voire pas du tout, il ne connaît pas les techniques du jeu. Les gamers l'utilisent entre eux comme une insulte, surtout quand les codes ne sont pas respectés. Se prendre un « Sale noob, va mourir » n'est qu'un rite de passage, alors ne vous vexez pas !



Le geekissime Sheldon dans la série *The Big Bang Theory*

### AVATAR

Eh non, il ne s'agit pas ici du film de James Cameron... Les gamers utilisent ce terme pour désigner le personnage qu'ils se sont créé. Et il n'est pas forcément bleu et haut de trois mètres !

### E3

Pour Electronic Entertainment Expo. C'est LE rassemblement annuel du jeu vidéo qui se déroule sur trois jours à Los Angeles. Si être entouré de tous ces « gamers » vous effraie, rassurez-vous, il est exclusivement réservé aux professionnels du secteur et aux journalistes.

### 1337

Prononcez leet. Le « leet speak » est une forme d'écriture codée utilisant les chiffres et autres symboles de vos claviers pour remplacer les lettres. Là, vous tenez le magazine !44|>□!44/\7|\_|□ par exemple.

### W00T

Si un proche en vient à s'exclamer avec ce mot, c'est qu'il est content. À l'origine cette expression est une contraction de « Wow, loot ! » (littéralement « Wow, un butin »), une phrase traditionnellement prononcée par les rôlistes lorsqu'ils remportent de l'argent ou des armes après avoir défait un ennemi féroce.

### PRON

Certains forums sont prudes. Des mécanismes de censure empêchent d'écrire « porn ». Alors les Internauts, ces petits frondeurs, écrivent « pr0n » avec un zéro à la place du « o ».

### GG

Si vous entendez « Gégé », non, on ne vous a pas pris pour votre beau-frère Gérard. Vous avez tout simplement gagné héroïquement une partie. GG, c'est pour Good Game ! Heureux ?

### MMORPG

Essayez de prononcer ce mot. Si vous venez de dire « Meuporg » ou « Morpeug », nos félicitations ... vous n'avez aucune culture en matière de jeux vidéo. Vous rejoignez donc le journaliste de France 2 Nathanaël de Rincquesen et le scénariste du feuilleton *Plus Belle La Vie*. Ces professionnels, pressés de dénoncer les dangers des jeux en ligne, n'ont pas fait l'effort de savoir comment se prononçait ce terme, et Internet en rit encore. Pour votre culture, sachez qu'un MMORPG (prononcez « èmèmo-èrpégé ») est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. Le plus connu du genre, *World of Warcraft*, rassemble plus de 10 millions d'adeptes à travers le monde.

# DU SON POUR LES MANETTES

De simples "bips" à de vraies symphonies, en passant par des bandes sons signées par des artistes reconnus, la musique est devenue un élément indispensable dans l'expérience du jeu vidéo. Retour sur 30 ans d'histoire sonore qui ont rythmé les pixels.

L'évolution de la musique dans les jeux vidéo est fortement liée à l'avancée technologique. La musique a besoin d'espace pour être stockée. Or, à l'aube des jeux vidéo, la place est comptée. Ce qui pousse les créateurs à sacrifier la musique pour laisser le jeu exister. Seuls trois ou quatre sons sortent des bornes d'arcade. C'est l'époque de *Pong* (1972), où de rares bruitages s'activent lors d'actions précises ou en début et en fin de partie.

## 80' : NINTENDO MONTE LE SON

Les premières bandes originales n'arrivent que dans les années 80 avec les premières consoles de salon : la NES de Nintendo (1985) et ses concurrentes. La pièce musicale qui a marqué le plus grand nombre reste le thème de *Super Mario Bros*, composé par Koji Kondo.

À cette époque, impossible d'utiliser de vrais instruments ni de pistes préenregistrées : la "musique" est programmée, puis interprétée par le biais d'une puce sonore. Koji Kondo signe pourtant un thème addictif, qui sera maintes fois réutilisé et joué dans le monde entier. Trois ans plus tard, Nintendo pousse le concept encore plus loin avec *Megaman*. La compositrice Manami Matsumae et son équipe livrent des thèmes variés, mais cohérents. Comme pour les films, la musique est là pour soutenir l'action, lui donner une profondeur et un côté plus épique. Vers le milieu des années 80, de nouveaux ordinateurs arrivent sur le marché : *L'Atari* et *l'Amiga*. Leurs programmes permettent enfin des montages audio, une prouesse technologique pour l'époque. De nombreux artistes comme Jean-Michel Jarre ou Fat Boy Slim utilisent ces machines et leurs outils pour créer des compositions. L'un des travaux les plus impressionnants est celui de David Whittaker pour *Shadow Of The Beast* qui utilise des samples d'instruments d'une qualité jamais entendue à l'époque.

## 90' : PLUS DE BITS ET DE BEATS

La décennie est marquée par l'arrivée des consoles 32 bits dont la *Super NES* (1992), qui apporte aux jeux vidéo expérimentations acoustiques, spatialisation du son et effets liés à l'environnement du jeu. Tout semble possible, jusqu'à l'intégration de voix comme dans le jeu de combat *Street Fighter II*. Mais si la technique évolue, la mémoire fait toujours défaut. La solution vient au début des années

Par Jean-Baptiste Bourgeon

90 avec l'utilisation du CD-Rom qui propose, à l'époque, 175 fois plus d'espace de stockage qu'une cartouche. Petit à petit, la musique préenregistrée avec de vrais instruments devient la norme. Sur *PlayStation*, les CD peuvent être écoutés sur une chaîne hi-fi. De son côté, la *Nintendo 64*, qui utilise encore le système des cartouches de jeu, dispose d'une capacité de mémoire limitée. Mais Nintendo arrive à tenir le cap grâce à de talentueux compositeurs comme Koji Kondo, qui signe en 1998 *The Legend Of Zelda : Ocarina Of Time*, titre à la composition musicale hors du commun.

## 00' : CONSÉCRATION

Dans les années 2000, l'évolution technologique a plutôt privilégié les graphismes

par rapport au son. Toutefois, la musique des jeux vidéo a profité de l'expérience accumulée, et de son élargissement au grand public. L'influence du cinéma sur les jeux, par exemple, n'aura pas touché que les scénarii. Les compositeurs vont commencer à s'inspirer des bandes originales des plus grands films pour leurs créations surtout sur les jeux dont la réalisation est inspirée par le cinéma. Les développeurs font appel à des compositeurs reconnus pour leurs musiques de films, comme Harry Gregson-Williams, Danny Elfman ou encore Tyler Bates. En dehors du cinéma, certains musiciens se prêtent au jeu, plusieurs groupes de punk rock participent à la série *Tony Hawk Pro Skater* et Stewart Copeland, batteur du groupe Police, signe la bande originale du premier *Spyro* en 1998. L'utilisation d'orchestres symphoniques se développe de plus en plus. Jesper Kyd, le compositeur danois connu

pour ses créations plutôt sombres, met en musique la série des *Hilman*, dont la version de l'Ave Maria de Franz Schubert en est devenue l'emblème. Après avoir été longtemps négligée, la musique est devenue incontournable dans les jeux vidéo. En trois ans, les budgets dédiés aux bandes son des jeux ont triplé, atteignant aujourd'hui plus de 250 000 dollars, soit environ 8 % du budget moyen d'un jeu.

Comme pour les films, la musique est là pour soutenir l'action, lui donner une profondeur et un côté plus épique."



## TETRIS

En 1989, Nintendo met la main sur un jeu qui fait fureur de l'autre côté du mur de Berlin : *Tetris*. Il est aujourd'hui considéré comme le jeu le plus populaire de l'histoire. En trois thèmes, le jeu résume une époque. Le premier morceau s'appelle Korobeiniki, un air traditionnel russe composé en 1861 par Nikolay Nekrasov. Le deuxième a été composé par le japonais Hirokazu Tanaka. Le troisième reprend la suite française numéro 3 de Jean-Sébastien Bach.

Marc Bourreau

# ANKAMA SUCCESS STORY

**Ankama, c'est l'histoire d'une réussite qui a commencé à Roubaix en 2001. Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras ne s'imaginaient certainement pas que dix ans plus tard, leur groupe emploierait plus de 450 salariés. Pourtant, avec 40 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2011, Ankama s'est imposé dans l'univers du jeu vidéo. L'entreprise produit aussi séries, magazines, cartes et événementiels.**



Ankama.

**En 2011, au moins 2,5 millions de joueurs se sont connectés chaque mois au jeu Dofus.**

**A**nkama aurait pu ne jamais voir le jour. D'abord, il a fallu la rencontre d'Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras, les fondateurs, dans une agence de communication. Tous les trois montent rapidement leur propre boîte de communication interactive : *Ankama Web*, où ils mettent au point chartes graphiques et sites Internet. Nous sommes en 2001 et ils sont loin de s'imaginer ce que va devenir *Ankama*. Ce qui intéresse ces trois-là, ce sont les jeux vidéo. Au départ, ils tentent simplement d'améliorer un de leurs jeux préférés mais ils finissent par créer leur propre univers. Personne n'y croit ? Peu importe. Grâce à leurs contrats en communication, Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras obtiennent les fonds nécessaires pour développer leur jeu. C'est la naissance de *Dofus*, en 2004, et le début d'une réussite fulgurante.

## DOFUS, LE DÉCLENCHÉUR

« Ce qui me plaît chez Ankama ? Le graphisme est chouette, l'univers est décalé et en plus, c'est une boîte du Nord ! » Pierre, Lillois de 20 ans, résume en quelques mots les clés du succès d'*Ankama*. Et ce succès, le groupe le doit au soutien inconditionnel des fans du jeu *Dofus*. Dans ce MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueurs) à l'univers médiéval fantastique, le joueur peut incarner un ou plusieurs personnages. Il évolue dans une quête sur plus de 200 niveaux de jeu, à l'esprit cocasse entre les « terres glacées de Frigost », « l'île de Novvel », ou la partie « twopicale » sur « l'île des Wabbits ». Le jeu en ligne repose sur un modèle économique hybride : une partie du jeu est gratuite, la totalité est accessible par abonnement. Système diabolique pour les joueurs, qui désirent toujours aller jusqu'au bout des jeux. Mais le coût de l'abonnement est

• Par Cécile Andrzejewski •

dérisoire : 5 euros pour un mois de jeu, 27,5 euros pour six mois ou 48 euros par an. Ce petit prix, ajouté à la faible configuration informatique que nécessite le jeu, a permis à *Dofus* de croître bien au-delà des frontières françaises. En plus des pays francophones, il a conquis depuis longtemps l'Amérique latine et devrait prochainement s'ouvrir au marché nord-américain.

Mais *Dofus* n'est pas qu'un jeu vidéo. Anthony Roux, le directeur artistique d'*Ankama*, avait toujours eu envie de faire de la bande dessinée. En 2005, il réunit des amis, anciens camarades aux Beaux-Arts de Tournai (Belgique). Ensemble, ils imaginent la suite du jeu, sous forme de manga. Une fois de plus, les investisseurs ne suivent pas. La bande dessinée sera auto-éditée par *Ankama* et diffusée en librairies grâce au soutien du *Furet du Nord* et de la *FMAC* lilloise. Aujourd'hui, *Dofus* est le manga français le plus lu.

## LA DIVERSITÉ D'ANKAMA

En 2007, *Ankama*, fort du succès de *Dofus*, décide de diversifier ses activités. Le groupe lance d'abord le *Dofus Mag*. Dans ce magazine, les fans du jeu retrouvent astuces, making-of, bandes dessinées et... conseils pour l'orientation scolaire. A force de recevoir des questions de joueurs sur les parcours à suivre pour devenir graphiste ou développeur, l'équipe d'*Ankama* a décidé de livrer quelques pistes dans son magazine. Un bimestriel traitant de la culture du jeu vidéo dans son ensemble, *IG Magazine*, voit également le jour en 2008.

Mais ce qui va propulser *Ankama* encore plus haut, c'est la série *Wakfu*. Diffusée et co-produite par *France Télévisions*, elle plonge les enfants dans le même univers que celui de *Dofus*, à une époque différente. Entre créatures fantastiques et pouvoirs magiques, la série se veut également une fable écologique. C'est en suivant le jeune Yugo à la recherche de ses origines, que les plus jeunes comprendront la fragilité de la nature. Véritable succès, la série est élue « dessin animé préféré des jeunes Français » en 2012. Elle donne naissance, comme *Dofus*, à des cartes à jouer. Elle est également à l'origine de la création de trois jeux vidéo. Le premier, *Wakfu : les Gardiens*, est un MMORPG lancé en septembre 2009. Il sera suivi en 2011 du premier jeu pour console d'*Ankama* : *Islands of Wakfu*, un jeu d'action et d'aventure. Et en février 2012, *Wakfu* devient un jeu en ligne. De la protection des espèces à la création de la monnaie, tout est sous le contrôle des joueurs, reprenant ainsi l'aspect écologique de la série.

Aujourd'hui, après avoir conquis les écrans d'ordinateur et de télévision, *Ankama* se lance à l'assaut du grand écran, avec deux films en projet : *Dofus*, qui devrait sortir en 2013, et *Wakfu*, en 2014. Parce que, comme le confie Florence Di Ruocco, la chargée de communication, « on ne se dit jamais que ça ne va pas marcher. On fait ce qu'on a envie de faire, on teste et on ajuste. On ne surfe pas sur la vague, on essaie de la créer. » Une recette qui a plutôt bien fonctionné jusqu'à maintenant. ☺

**Depuis 2008, Ankama organise son propre salon : la Ankama Convention.**



Ankama.

# GONZ-WOW

Parce qu'il faut savoir aller au-delà de ses affinités vidéoludiques, votre serviteur a choisi de plonger dans le monde de World of Warcraft (WoW), LE jeu de rôle multijoueur de référence sur Internet. Chronique amusée d'un non-geek entré pendant une nuit en religion médiévalo-fantastique.



**"Victoire !  
Le niveau 10  
est à moi !  
Maintenant,  
je peux aller  
dormir."**

Un vendredi, vers 23h. Avec mon camarade de jeu, nous lançons la dernière version de WoW. Objectif : atteindre le niveau 10 en moins d'une nuit. Un large panel de personnages s'offre à moi. Je choisis d'incarner un Elf de la Nuit chasseur dont le nom sera Pasendhal. Je pénètre dans le vaste monde d'Azeroth, lieu où se déroule le jeu. Dans la petite forêt de Teldrassil qui me sert de point de départ, j'écarquille les yeux. Ils sont brillants, façon animal noctalope. Je suis doté de tresses bleues qui descendent jusqu'au ventre. J'ai le look, coco !

Secondé par mon tigre de compagnie obtenu au début du jeu, - un chat, c'est moins féroce pour tuer du monstre -, je pars pour ma première quête avec mon compère Midrial. Le but : se débarrasser de six gros félins aux dents de sabre prêts à me découper en mille morceaux. Après une heure de joutes endiablées, je suis au niveau 5. Me voilà expert du tir à l'arc.

Mais je commence déjà à me lasser. Je profite de ce moment pour demander à mon partenaire s'il y'a des trucs un peu plus marrants qu'éliminer sans arrêt du méchant. Il m'explique qu'en appuyant sur le slash (/) et en tapant certains mots sur le clavier, mon avatar peut par exemple raconter une blague (/idiot), faire du gringue à ceux ou celles qui lui plaisent (/flirt) ou mimer le bruit du train qui part de la gare (/tchou). Complètement inutile, voire idiot, mais sympa quand on s'ennuie. Il m'apprend également qu'il existe un hôtel des ventes, où l'on peut re-

Par Joël Le Pavous

fourguer ses vieilles breloques ou ses armes usées contre espèces sonnantes et trébuchantes. Le capitalisme existe aussi dans les jeux vidéo !

## LUTTER CONTRE LE SOMMEIL

Alors que la fatigue me guette dangereusement, on me donne au niveau 6 ma première mission cuisine. De quoi sortir un peu de ma geek-routine. Parce que dans WOW, on peut tuer de l'ennemi à la chaîne, mais aussi jouer les Paul Bocuse en herbe, marmite et louche à l'appui. Dès que je remarque un personnage s'affairant aux fourneaux, je peux m'approcher de lui et participer à la préparation de savoureux mets pour gagner de précieux points d'expérience. C'est Masterchef dans ton PC ! Quelques minutes plus tard, je renforce mon arsenal et reçois avec une fierté non dissimulée mon épée. Le carquois un peu « cheap » à la Geronimo, je commençais à en avoir plus qu'assez. Avec cette arme efficace et tranchante, mes combats vont moins traîner en longueur. Tant mieux.

3h46 du matin. Mission accomplie, je suis au niveau 10 et je rencontre la dirigeante de mon ethnie. Deux choses à retenir : j'ai certes des valises sous les yeux - c'était prévisible - mais, satisfaction suprême, je peux nourrir mon tigre. Ça valait le coup d'y passer une partie de la nuit, non ? ☞

## GAME DESIGNER EN DEVENIR

Il existe des tas d'écoles formant au game design. Des privées dont l'e-artsup Bordeaux, SupinfoGame, Lisaa ou Isart qui vous demanderont quelques milliers d'euros par année, des publiques de référence comme l'ENJMIN d'Angoulême ou carrément prestigieuses comme les Gobelins.

Propos recueillis par Aymeric Parthonnaud

**PLAYER 1**  
/////////  
**Pauline**  
[ 19 ans ]  
Étudiante en  
deuxième année à l'e-artsup  
de Bordeaux  
/////////  
Bac S

**Qu'est ce qui vous a amené à vous intéresser au game design ?**

**Pauline** /// « Je suis une gameuse et depuis la 3ème je veux faire des jeux vidéo. Déjà à l'époque, je commençais à bidouiller sur Photoshop pour me faire la main. Après mon bac S, je suis entrée dans cette école qui offre un diplôme à bac+5. Je ne voulais pas faire d'études trop courtes. Mais, je ne sais pas encore en quoi je vais me spécialiser après ces premières années généralistes. J'hésite encore entre la pub et le game design... »

**À vous entendre, le jeu a l'air de plus vous faire vibrer...**

**Pauline** /// « En fait, j'ai peur d'y bosser, parce que si je fabrique des jeux vidéo toute la journée, je crains juste de dégoûter la joueuse que je suis. Mais mon rêve, ça serait de travailler chez Blizzard (le prestigieux studio californien coupable des best-sellers Diablo, Starcraft ou World of Warcraft, ndr). »

**Qu'est ce que l'on vous apprend en cours de game design ?**

**Pauline** /// « On commence par nous apprendre les « 5 F du game designer » : fond, forme, feeling, faisabilité et surtout le fun. Ça reste du jeu. On a commencé par créer un jeu de plateau, un jeu de cartes politique, des jeux dont vous êtes les héros... »

**Concrètement c'est quoi ce « fun » ?**

**Adrien Forestier** /// « Le fun dans le jeu vidéo, c'est la clef. Ça peut passer par des graphismes époustouffants, un gameplay inventif, une mécanique multijoueur efficace ou par un scénario bien ficelé. Idéalement les quatre. »

**Que doit être un bon game designer ?**

**Adrien Forestier** /// « Quelqu'un avec des idées mais il doit être capable de les concrétiser. On doit être des artisans et créer des règles du jeu qui fonctionnent. C'est la base. Ensuite on doit être artiste et faire voyager les joueurs par le style graphique ou un scénario. Et aussi psychologue, puisqu'il faut comprendre et anticiper les actions des joueurs. »

**Et imposer quelques contraintes aussi ?**

**Adrien Forestier** /// « Oui nous sommes des managers. On doit diriger l'écriture, gérer une équipe, faire respecter les deadlines... »

**Comment se passe l'intégration dans le monde professionnel ?**

**Adrien Forestier** /// « Ce n'est pas si bouché que ça en a l'air pour qui est passionné et travailleur. Il faut être prêt à faire des semaines de 50h au minimum et ne pas espérer être sédentaire : 90% des opportunités sont à l'étranger. Mais la France est en plein boom : deuxième producteur de jeux sur réseaux sociaux et très productif pour ceux sur smartphones. » ☞

**PLAYER 2**

/////////  
**Adrien Forestier**  
[ 29 ans ]  
Game designer  
et prof pour l'e-  
artsup  
/////////  
Autodidacte passé  
par les arts de rue  
avant de devenir  
lead game designer  
pour Faeria Studio  
et des créations  
Orange ou Game-  
loft.

# sur la vague de la PRÉSIDENTIELLE

La politique s'invite enfin dans les jeux de société avec, en ligne de mire, l'échéance du mois de mai. L'un d'entre eux, « Casse-toi pov' con », est sorti en juin 2011. Chaque joueur incarne un candidat qui prend un bain de foule au Salon de l'Agriculture. Le but ? Éviter la montée de stress qui pourrait conduire à crier « Casse-toi pov' con ! ». Un jeu vraiment politique ? Ludovic Maublanc, l'auteur, et Martin Vidberg, le dessinateur, répondent à nos questions.



**"Casse toi pov'con" est un succès pour l'éditeur Cocktail Games avec 20 000 exemplaires vendus.**

**Au total, douze personnalités sont présentes dans votre jeu. Comment s'est fait le choix ?**

Martin Vidberg : On a choisi quatre familles politiques (l'UMP, le PS, le Centre, les Verts) parce que cela correspondait à notre dynamique de jeu. Chaque côté de la carte correspond à un camp politique. Du coup, les extrêmes ne sont pas présents. D'ailleurs, on pense à faire des extensions, c'est-à-dire des cartes téléchargeables. Par exemple, j'ai mis sur mon blog [N.D.L.R. : l'actu en patates du monde, f] une carte « Nicolas Hulot » que j'ai dessinée.

**Finalement, votre jeu est-il vraiment politique ?**

Ludovic Maublanc : Il est politique par le thème mais, par rapport à ce que le jeu raconte, il ne l'est pas plus que ça. Il n'est pas partisan. C'est pour cela que notre jeu convient à un public assez large.

**On a parlé dans les médias d'une possible censure lors du festival Ludimania à Saint-Apollinaire en Bourgogne, consacré aux jeux de société...**

**Propos recueillis par LAV.**

M. V. : Parler de censure est exagéré. Disons plutôt que l'on a eu une interdiction. Dans la notion de censure, il y a une volonté de faire taire des idées politiques, et là, ce n'est pas le cas. Le festival ne voulait pas de jeu sur ce thème là.

**Votre prochain jeu, « Si j'étais président » sortira au mois d'avril. On retrouve les dessins de Martin Vidberg. En quoi consistera-t-il ?**

L.M. : C'est en quelque sorte la suite de « Casse toi pov' con ». Le joueur est désormais président et il doit constituer un gouvernement idéal pour plaire aux Français. Il doit choisir parmi quarante-deux personnalités de la chanson, du cinéma, de la télévision, etc.

**Sortir un jeu de ce type, à cette période, c'est une façon de surfer sur la vague des élections présidentielles !**

L.M. : Oui complètement. C'était déjà le propos de « Casse toi pov' con » qui est sorti au moment des primaires socialistes. De cette façon, le jeu a un peu plus de visibilité. Cela dit, a priori, il a une durée de vie relativement courte. Une fois les élections passées, est-ce qu'incarner des personnages politiques va toujours intéresser les joueurs ?

## BIENVENUE À LOVEPARADIZ

La vie de célibataire vous pèse ? Vous êtes plutôt jeune mais pas trop ? L'univers des jeux vidéo ne vous rebute pas ? Imprimatur a dégotté un site de rencontre fait pour vous.

**Par Pauline Gleize.**

Des sites de rencontre sous forme de jeu vidéo, voilà de quoi attirer le chaland en mal d'amour mais réticent à s'inscrire sur des sites de rencontres classiques et rébarbatifs. Parmi les sites alliant divertissements et rencontres amoureuses, à l'instar d'adopteurmec.com et amenetafraise.com, Imprimatur a retenu loveparad.com, une adresse web qui vous conduit tout droit dans l'univers 'LoveParadiz'. Sur ce site, le visiteur (s'il est inscrit sans payer) ou le membre (s'il est abonné) se met en chasse sans avoir l'impression de compiler des fiches. Le site renoue avec « la séduction à l'ancienne : et tout l'attirail romantique », explique Serge Serna, concepteur de Loveparadiz.

Le charme de l'inconnu est préservé par un système de niveaux. Lorsqu'Eldys, notre pseudo, a une nouvelle proie dans le colimateur, son premier réflexe : envoyer un sourire. Une fois ce dernier rendu, on file répondre au questionnaire à choix multiples concocté préalablement par l'être convoité. Vient ensuite le temps des 'mots doux', terme élégant pour désigner les messages. Et le secret d'Eldys, c'est de ne donner que peu d'informations dans chaque message car au dixième échange s'ouvre à nous le niveau 4 « permettant d'avoir toutes les options disponibles, comme la déclaration d'amour, le questionnaire sexy, le salon privé » et les photos.

En attendant, on peut se rendre dans des « bars » pour séduire ou trouver des amis.

Car oui, dans LoveParadiz, tout est fait pour ressembler à la vraie vie. Comme dans la vraie vie, on se fait payer des coups à boire, on se fait reluquer, on reçoit des roses... Bien plus souvent que dans la vraie vie, d'ailleurs. Reste que les boissons sont insipides, les regards inquisiteurs invariablement bleu vif, les sourires rouge Ferrari, les roses inodores !

Les timides sont encouragés à s'exprimer par un gain en points de 'gloire' pour toute offrande ou sourire envoyé. Des points qui établissent un classement des 83 045 inscrits (dont environ 2000 ont déjà été membres) déterminant qui est le gagnant du jeu. Un classement aussi instauré pour donner au site une ressemblance aux jeux vidéo.

Mais attention, comme dans la vie réelle, tout n'est pas que gloire et amour. Aux points de gloire seront déduits les points d'humiliation, vite gagnés eux aussi. Une rupture : 20 points d'humiliation. Muet dans un bar, vlan : vous voilà humilié en place publique.

Et pas besoin d'être imbattable aux jeux vidéo pour apprécier loveparad.com, au contraire. Le site utilise l'univers du jeu, mais n'est pas un jeu à proprement parler.

Bref, Loveparadiz a un principe accrocheur mais revient à fuir la réalité pour se réfugier dans du virtuel qui s'inspire de la vie réelle sans être plus réconfortant qu'elle. Pas simple d'être un cyber-dragueur !

**Les offrandes d'Eldys (dont l'avatar est dans le cadre) sur le bureau de Warrenn, un prétendant.**



# SPEEDCUBING

## LA FACE CACHÉE DU RUBIK'S CUBE

On avait peut-être enterré trop tôt le Rubik's Cube. Symbole du loisir géométrique des années 80, il est devenu le casse-tête de toutes les performances.



« Quand tu mets entre 10 et 15 secondes pour résoudre un 3x3x3, t'es un bon. Un 4x4x4 en moins de 40 secondes, c'est pas mal non plus »,

préviens dès le départ Fabien Lebaillly, organisateur du Breizh Open de Rubik's Cube de Rennes.

Avec 24 autres participants, cet élève de classe prépa scientifique a préféré perfectionner sa dextérité et son record personnel, plutôt que d'aller faire la sieste ce dimanche 19 février. « Car ce qui compte dans cette discipline, c'est la régularité dans le travail », ajoute le binoclar.

Depuis deux ans, il fait partie de ces mordus, bons ou moins bons, jeunes ou moins jeunes, qui se sont laissés séduire par le speedcubing. Le but : reconstituer les quatre faces de couleurs d'un Rubik's Cube le plus rapidement possible.

La plupart des participants ce dimanche racontent qu'ils se sont prêtés au jeu pour tuer le temps. Depuis,

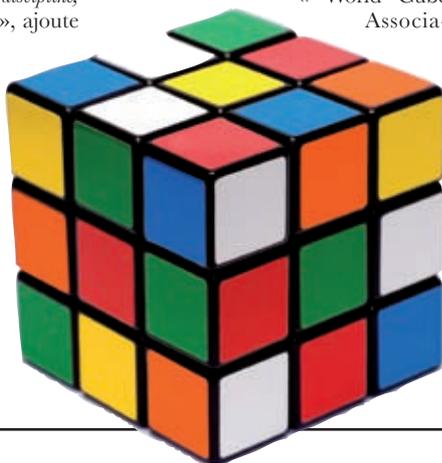
Par Marc Bourreau

ils ont les yeux rivés sur le chronomètre.

### 150 ALGORITHMES

Quand vous discutez avec Jules Desjardin, vous comprenez très vite que le Rubik's Cube n'est pas exactement un loisir. Dans la petite salle Héloïse à Rennes, des regards jaloux se tournent vers ce garçon aux cheveux longs et au sweat orange siglé

« World Cube Association ».



tion ». C'est la vedette du weekend. A 17 ans, il a remporté l'an dernier les titres de Champion de France et de Champion du monde en Thaïlande, dans la catégorie 4x4x4. Le jeune homme y côtoyait les pointures australiennes, anglaises, chinoises ou japonaises. Son record perso au Rubik's Cube : 10 secondes 93.

« Tout le monde peut faire de bons temps, tempère le jeune homme, pas besoin d'être fort en maths, il suffit d'apprendre des algorithmes par cœur, il y en a environ 150 différents. Le truc, c'est d'intégrer les méthodes et de les travailler encore et encore », ajoute ce surdoué tout en alignant les couleurs de son cube d'une seule main.

Un peu comme en saut en hauteur, les techniques se sont mises en place grâce à des praticiens audacieux. Le Fosbury du Speedcubing, c'est la méthode de Jessica Fridrich. Elle ne nécessite que 60 mouvements, ce qui permet de passer sous la barre des 10 secondes. « Cette technique est idéale. Tout réside dans la manipulation du cube au départ », détaille Jules Desjardin. En cinq mouvements, le jeune homme réalise une croix de couleur jaune

sur une face. « Le jaune, c'est ma couleur porte bonheur », insiste-t-il. Il reproduit la même démarche pour la couleur bleu et la couleur rouge. Le cube crépète sous ses mouvements. « Enfin, il faut réaliser la face verte complètement, puis résoudre chaque face de couleur ». Dix secondes seulement se sont écoulées.

### 8 SECONDES

« Tout ce que Jules entreprend, il le réussit », explique Fabien Lebaillly, un brin désabusé. « Le secret, c'est d'être décontracté, de ne pas se laisser perturber par le temps qui tourne », raconte l'organisateur. « J'ai failli battre le record de France. Il me restait deux mouvements à faire, j'ai stressé, je me suis trompé, je ne l'ai pas eu », ajoute ce passionné qui a établi son record personnel à 8 secondes, hors compétition.

Fabien, Jules, Philippe et les autres sont surtout venus à Rennes pour réviser leurs gammes, avant une saison riche en événements. Des tournois sont organisés en Italie, en Inde, aux Pays-Bas. Mais le grand rendez-vous, c'est le 20 avril prochain à Paris pour l'édition 2012 du championnat de France. 🐣

# LE BEAU RÔLE

Le 10<sup>e</sup> Salon aquitain des « jeux de simulation » aussi appelés jeux de rôle, a rencontré un franc succès le weekend dernier à Pessac. Cette façon de jouer bien réelle, contrepoids au tout numérique, séduit toujours autant.



« Ce qui nous intéresse, c'est de partager en direct une passion, de faire des rencontres avec d'autres joueurs ».

Mission accomplie pour Laurent Vaudou, cadre de l'association Les Griffons, et ses acolytes. L'édition 2012 de cette grande convention de « rôlistes », pour les vingt ans du club, a battu des records d'affluence. Plus de 250 joueurs et visiteurs par jour, des exposants, des éditeurs... Toute la diaspora du jeu de rôle s'était retrouvée pour échanger et surtout, jouer ! Au programme du weekend, plusieurs disciplines phares du jeu de rôle.

D'abord un « Wargame », jeu de stratégie par tours avec des figurines que l'on fait évoluer sur un plateau de jeu, face à l'adversaire. Ensuite un jeu de rôle sur table, aventure avec personnages et cadre de jeu fixé à l'avance par un scénariste. Enfin une «

Par Julian Colling

Murder Party », sorte de Cluedo grandeur nature où les joueurs doivent mener l'enquête. « Ces jeux comportent un aspect très stratégique », précise M. Vaudou. « Par exemple le wargame, où il faut confectionner son armée, choisir ses figurines en fonction du terrain, des règles. »

### UNIVERS EN MOUVEMENT

La créativité, pour fabriquer ses propres personnages ou inventer des scénarios de jeu, est omniprésente dans le monde du jeu de rôle. Avec un penchant « geek » assumé, les rôlistes sont avant tout des férus de culture médiévale-fantastique, de littérature façon J.J.R. Tolkien (*Bilbo le Hobbit*, *Le Seigneur des Anneaux*) ou de cinéma sauce George Lucas (*Star Wars*).

« Les jeux de rôle sont nés dans les années 1970 à des fins thérapeutiques, notamment pour les enfants » révèle

Laurent Vaudou. « On passait par l'imaginaire, pour aider ceux qui avaient du mal à s'exprimer. Les univers qui inspirent les jeux ont depuis sans cesse évolué, à travers les livres, les films. » Le monde des orques et des trolls fut donc rejoint par l'univers d'Avatar et autres Warcraft – célèbre jeu vidéo. Preuve que le jeu de rôle va en réalité de pair avec le jeu derrière un écran. « Les rôlistes ont tous déjà joué aux jeux vidéo, c'est incontournable. Mais ce sont deux passions distinctes. » Néanmoins leurs cultures se rejoignent au milieu des donjons et dragons et à voir le nombre d'éditeurs et fabricants présents à Pessac, on se dit que le jeu de rôle en « réel » n'a rien à envier, de par son dynamisme, à son pendant numérique. 🐣

Intéressés par le jeu de rôle ?  
Rendez-vous sur le site web  
[lesgriffons.org](http://lesgriffons.org)

# JOUER CONTRE ALZHEIMER

**A Sallaumines, petite ville du Pas-de-Calais, c'est avec des jeux qu'on prévient la maladie d'Alzheimer. Au foyer de personnes âgées Jacques-Duclos, des « animations mémoire » ont vu le jour il y a quatre ans. S'il n'est pas question ici de thérapie, le jeu a trouvé sa place en tant que prévention d'Alzheimer.**

• Par Cécile Andrzejewski •



**La concentration est de mise pour trouver les préfixes des mots.**

« Tout le monde a pensé à prendre un crayon ? Bravo ! La mémoire, ça commence comme ça », annonce Benoît en riant. Ce mardi après-midi, ils sont une dizaine à participer à l'animation mémoire qu'il encadre. Tous les quinze jours, ces personnes âgées se retrouvent pour jouer pendant un peu plus d'une heure et demie. Mais le jeu, ici, ne sert pas qu'à tuer le temps, il permet aussi de prévenir la maladie d'Alzheimer.

## JOUER AU DISPARU

« On part du principe qu'un cerveau doit être stimulé pour être efficace, explique Oliver Hober, le directeur du foyer. Nous ne sommes pas thérapeutes, nous intervenons avant qu'il n'y ait une pathologie. Il y a un côté ludique dans les animations. Ce qui compte, c'est vraiment de faire travailler la mémoire des participants. » Et pour cela, Oliver Hober est aidé par Christelle et Benoît, deux animateurs. Tout comme le directeur, ils ont suivi une formation, d'abord délivrée par la CARMi (Caisse régionale de la sécurité sociale dans les mines), puis par la CRAM (Caisse régionale d'assurance maladie). Aujourd'hui, cette formation gratuite, qui dure entre un jour et demi et trois jours, peut être suivie dans n'importe quelle région. Pas besoin de diplôme ou de qualification, il suffit d'être volontaire.

« La CRAM nous a fourni un carnet de jeux mais ils sont vite épuisés, confie Christelle. Alors, on en invente. Par exemple, j'ai imaginé un jeu où les personnes âgées devaient deviner ce qu'il y avait dans une boîte à partir du toucher, un peu comme dans Fort Boyard. On joue aussi à "l'appel à témoins" : on fait sortir un joueur, qui devient le "disparu" et on demande aux autres de le décrire, ça fait travailler la mémoire. » Benoît, qui sera l'animateur pour cette après-midi est justement en train de créer un nouveau jeu. Les participants devront restituer le nom des maires de Sallaumines, en remontant dans le temps. « Je viens juste d'avoir l'idée », souffle-t-il. Comment ? « En regardant le calendrier de la ville. »

## STIMULER SA MÉMOIRE EN JOUANT

« On commence par du facile ou du difficile ? » s'exclame Benoît. Et l'animateur a décidément la fibre politique. Pour le premier jeu, les personnes âgées doivent retrouver les noms des anciens Présidents de la République à partir de leur photo. Les participants ne se passent pas de commentaires sur les chefs d'Etat. « C'est qui lui ? » « Chirac, c'est le plus beau ! », « On reconnaît les têtes, mais on ne se souvient pas des noms... ». Françoise,

Hélène, Lucienne, Jeanine, Adolphe et les autres semblent bien s'amuser. D'ailleurs, pendant le jeu suivant, où les participants doivent retrouver les préfixes des mots, un homme ne manquera pas de se moquer gentiment de sa femme. « Tu trouves toutes les réponses quand tu regardes Des chiffres et des lettres, mais là, trois petites lettres, pas moyen ! ». Eclat de rire général. N'empêche, le jeu n'est pas facile. Comme le fait remarquer Jeanine à l'animateur : « C'est dur votre truc là ! ». Vient ensuite le fameux jeu des maires de Benoît, qui rencontre son petit succès parmi les participants. Ils remontent même jusqu'au maire des années trente.

Retour aux lettres, puisque désormais, il faut former des noms de fruits à partir de morceaux de mots. Un silence religieux règne autour de la table pendant que les participants griffonnent leurs réponses. « Ah, tout le monde a trouvé ! C'est bien ! », s'enthousiasme l'animateur. Il se tourne ensuite vers le tableau, où il accroche des formes. Au bout d'un certain temps, il en retire une. Les participants doivent se souvenir de la forme qui a disparu. Benoît entame ensuite une variante du jeu, où il remplace une forme par une autre. Il en profite pour glisser un gros cœur. « Ah, c'est une belle image que vous nous avez mise ! » lui dit Lucienne dans un sourire. La convivialité qu'évoquaient les animateurs est vraiment partie prenante de cette après-midi de jeux, qui se termine par un petit bac. Trouver des noms de fleurs, de personnalités, de métiers ou d'objets à partir d'une lettre ? Facile pour les participants, même si, comme le reconnaît Adolphe, « il y a tellement de mots, mais on se retrouve toujours avec les mêmes. »

À la fin de l'animation, les personnes âgées se voient offrir le goûter. Elles en profitent pour se raconter des blagues, des énigmes et des devinettes. Elles évoquent aussi les souvenirs, de leur jardin par exemple. Comme le décrivait le directeur du foyer Jacques Duclos « derrière les animations, il y a aussi le lien social ». A cet instant, Alzheimer est bien loin. ➔



Cécile Andrzejewski

Cécile Andrzejewski

# REQUIP

## JEUX ET SEXE

### SUR ORDONNANCE

Avant l'été, la justice rennaise tranchera dans l'affaire Requip. Le fabricant de ce traitement contre la maladie de Parkinson est accusé par Didier Jambart de l'avoir rendu accro au sexe et aux jeux. Quand le remède devient pire que le mal.



DR

« La nuit, je me réveillais pour parier en ligne ». La voix tremblante, fatiguée, Didier Jambart n'est toujours pas remis du cauchemar addictif qui a ravagé sa vie. Atteint de la maladie de Parkinson, M. Jambart se voit prescrire début 2003 ses premières boîtes de Requip. Quelques mois plus tard, le quinquagénaire qui n'a jusqu'alors jamais été joueur, parie plus de 10 000 euros par mois, impulsivement, irrésistiblement.

Et la dépendance aux jeux n'est pas le seul effet secondaire ressenti par le patient : il présente en plus une hypersexualité. Exhibition, travestissement, auto-masochisme... Plus la posologie augmente, plus cet ancien cadre de l'armement naval sombre dans la concupiscence.

La responsabilité du traitement produit par le laboratoire GlaxoSmithKline (GSK) a été reconnue en première instance le 31 mars 2011. Didier Jambart attend aujourd'hui le procès devant la cour d'appel de Rennes qui se tiendra le 9 mai prochain.

Une histoire de fou ? Monsieur Jambart l'est presque devenu : « J'étais comme une bête en cage. J'étais conscient que ce que je faisais n'était pas bien, que je mettais en péril ma famille, mais rien ne pouvait m'en empêcher ». Sa « descente aux enfers » le conduira à des tentatives de suicide et à deux séjours en psychiatrie.

Car pour ces deux frénésies, le malade dit éprouver le même ressenti : il perd la maîtrise de lui-même. La seule différence reste que pour le sexe, les partenaires étaient « difficiles à dénicher », tandis que l'addiction au jeu se faisait « dans les limites de mes disponibilités et de mes droits d'utilisation de fonds sur ma carte bancaire ». Problème : M. Jambart outrepassa ses limites pécuniaires en contractant des prêts colossaux. Par ailleurs, l'accro démontre sous traitement une énorme capacité de mémorisation, ce qui

· Alix Mounou ·

lui permet d'enregistrer les numéros de cartes bleues de ses voisins, amis et collègues, pour leur voler de l'argent.

#### « CE SONT LES MYSTÈRES DU CERVEAU... »

12mg / jour de Requip et Didier est devenu « champion du monde des casinos en ligne, officiel hein ! » Un flambeur novice que la victoire indiffère car il ne gagnait « que pour rejouer ». Idem pour le sexe : Didier Jambart est poussé vers des comportements homosexuels, alors qu'il n'a jamais montré une telle tendance. Marié, deux enfants, l'homme affirme qu'il était jusque là toujours demeuré fidèle à sa femme.

Mais le plus surprenant reste à venir : selon l'avocat de M. Jambart, maître Antoine Béguin, plusieurs dizaines de malades de Parkinson traités par le Requip lui ont confié un dossier de plainte après avoir entendu le témoignage du père de famille. La moitié présente l'obsession du sexe et du jeu.

Qu'a-t-il alors bien pu se passer dans la tête de Didier Jambart et des autres victimes présumées ? Pour le comprendre, l'éclairage de neuro-

logues était nécessaire. 5, 10, 15 coups de fils à ces docteurs et trois mots fermes : « pas de commentaire ». Il a bien fallu se rendre à l'évidence : le Requip, traitement toujours commercialisé, est un sujet tabou.

Du coup, composons le 41, indicatif suisse, pour obtenir la réponse de Pierre Pollack, chef du service de neurologie de l'hôpital de Genève, très averti sur le cas Jambart.

Pour ce professeur, pas d'interdit : le Requip est un traitement très efficace qui réduit considérablement les symptômes parkinsoniens et « heureusement » qu'il demeure prescrit. Néanmoins, d'après lui, 15% des malades présentent un terrain « à risque » pour ses effets secondaires. « Le Requip active les récepteurs de la dopamine, une substance dont manquent les parkinsoniens et qui permet la régulation automatique de différents mouvements : physiques, d'humeurs, d'idées... ». C'est cette molécule qui fait que l'on avance ou pense, sans y réfléchir en quelque sorte. Chez certains patients sous Requip, l'excès de dopamine peut donc entraîner des comportements anormaux et incontrôlés, notamment les addictions aux jeux et au sexe. « Mais pas seulement ! » prévient le professeur. « J'ai vu des patients cuisiner des tartes ou remonter des montres en permanence. Le Requip crée des passions soudaines et incohérentes. Ce sont les mystères du cerveau... »

Passions ? Pas si sûr dans le cas de Didier Jambart.

Les conséquences pour lui sont encore graves, de la perte financière totale estimée entre 300 et 400 000 euros, à l'atteinte psychologique incalculable. « On n'a plus de vie sociale et l'un de mes gamins a même complètement perdu l'usage de la parole. Ils m'ont condamné ainsi que ma femme et mes enfants, comme en 1939/45 quand on considérait toute la famille coupable ». Sa guerre contre les responsables de GSK, M. Jambart la mènera jusqu'au bout, même si les industriels « comptent sur l'usure des malades diminués par Parkinson, une arme terrible ». Pas de pitié. ➔

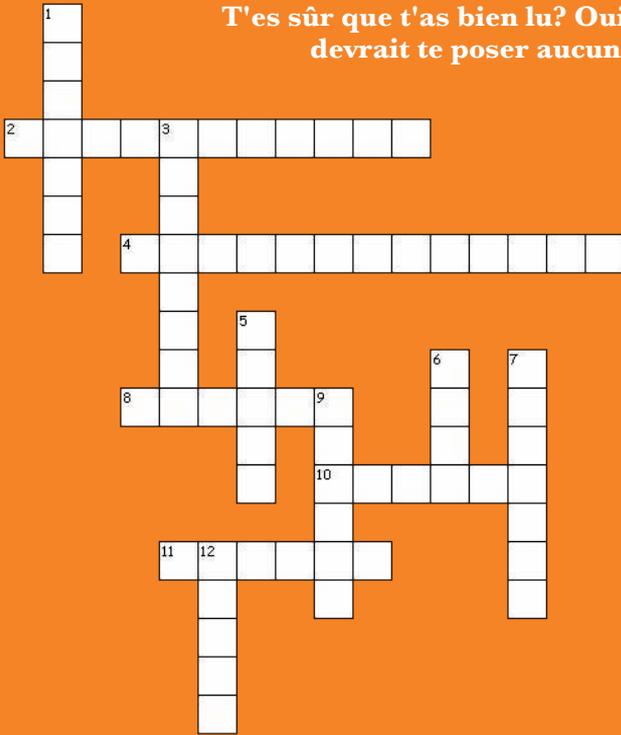


# LA MINUTE FUN

vous est offerte par Emmanuel Grabey et Lélia de Matharel

Comme à *Imprimatur*, on est top-méga-giga-cool et originaux, on a décidé de faire une page jeux. Rapport au fait que c'est un numéro spécial jeux. LOL :)

T'es sûr que t'as bien lu? Oui? Alors cette grille ne devrait te poser aucun problème.GO!

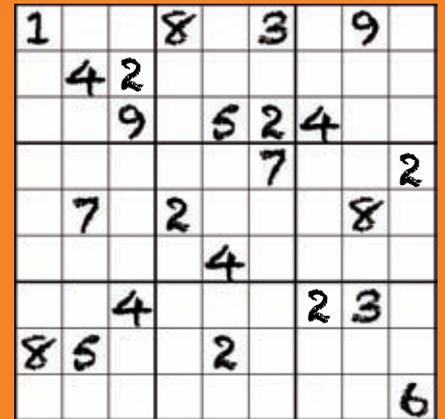


### Horizontal

- 2. Course en cube (p.21)
- 4. Patrie du MIT (p.9)
- 8. Grand pourvoyeur de dicos (p.14)
- 10. Alter ego virtuel (p.16)
- 11. Film de Scorsese (p.9)

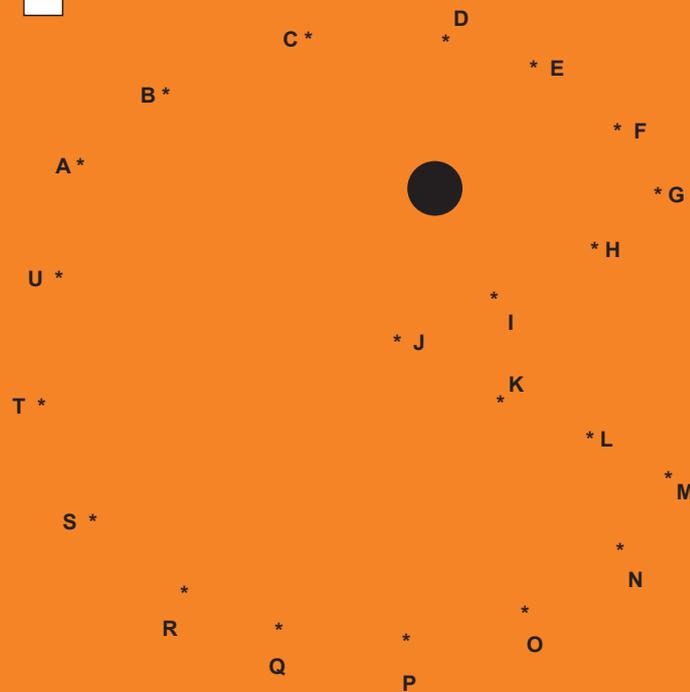
### Vertical

- 1. MMORPG selon N. de Rincquesen (p.16)
- 3. Hormone du sexe et du jeu (p. 23)
- 5. Jeu populaire africain (p.4-5)
- 6. Butin de geek (p.16)
- 7. Pays de 10 millions d'habitants (p.19)
- 9. Besta de Barbie (p.15)
- 12. Tapis! (p.6-7)



Pour celui-là, la rédaction paye un coup au premier qui reviendra avec une grille correctement remplie. Santé!

Ces images ont l'air identiques. Pourtant, 7 erreurs s'y sont glissées. Sauras-tu les retrouver?



On sait que tu trépignes d'impatience. Tu te demandes quel est ce célèbre personnage de jeu vidéo que tu n'arrives pas à distinguer. Relie les points de A à U, et il apparaîtra comme par magie!

Tu as réussi? C'était...



(Un dernier petit coup de points à relier juste pour rire. TROP FUN ON VOUS DIT!)