



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

3 | 2015

Questionner les jeux d'argent et de hasard

---

### Pour une approche du *gambling* en termes de jeu

Aymeric Brody

---



#### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/465>

DOI : 10.4000/sdj.465

ISSN : 2269-2657

#### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles  
Education

#### Référence électronique

Aymeric Brody, « Pour une approche du *gambling* en termes de jeu », *Sciences du jeu* [En ligne], 3 | 2015, mis en ligne le 22 juillet 2015, consulté le 14 novembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/465> ; DOI : 10.4000/sdj.465

---

Ce document a été généré automatiquement le 14 novembre 2019.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Pour une approche du *gambling* en termes de jeu

Aymeric Brody

---

- 1 Que peuvent apporter les sciences du jeu à l'étude du *gambling* ? Telle est la question que nous souhaitons soulever à travers ce dossier thématique consacré aux pratiques et aux représentations des jeux de hasard et d'argent. Si jusqu'alors les « *gambling studies* » – *i. e.* les études scientifiques portant sur les jeux d'argent – ont largement mis l'accent sur les problèmes psychologiques, sanitaires et sociaux liés à l'addiction au jeu, il s'agira pour notre part de recentrer le débat autour de la diversité et la richesse culturelle des pratiques ludiques à enjeu monétaire, comme celles du *Totocalcio* en Italie, du *mah-jong* en Chine, du *manu futu* au Timor ou du *jogo do bicho* au Brésil, examinées tour à tour dans ce dossier. Ce sont finalement les pratiques et les représentations ordinaires de ces jeux d'argent qui seront à l'honneur. Les cinq articles qui composent ce dossier contribueront ainsi à une approche internationale et pluridisciplinaire qui ne soit pas focalisée sur la dépendance au jeu, y compris lorsqu'il sera question d'évoquer la figure mythique du *Joueur* de Dostoïevski, mais sur la dimension sociale et culturelle du jeu lui-même. Avant de montrer ce que chacune de ces contributions apporte à l'étude du *gambling*, nous allons d'abord évoquer les conditions épistémologiques et conceptuelles qui permettent de placer le jeu au centre de l'analyse, puisque c'est là le principe des sciences du jeu (cf. le premier numéro de la revue). Pour introduire notre propos, nous commencerons par dégager les perspectives critiques à partir desquelles il convient, selon nous, de repenser les jeux de hasard et d'argent en dehors du prisme de l'addiction pour mieux les aborder sous l'angle du jeu.

## Une passion condamnée, puis « pathologisée »

- 2 La « passion du jeu » a depuis longtemps fait l'objet d'une condamnation morale, que ce soit pour des raisons religieuses, philosophiques, sociales ou politiques (voir notamment Mehl, 1990 ; Belmas, 2006 ; Hamayon, 2012). Le penchant des joueurs pour les jeux de hasard et d'argent – puisque que c'est de ces jeux en particulier dont il est

question – a successivement été dénoncé comme un péché (XVII<sup>e</sup> siècle), puis un vice (XVIII<sup>e</sup>), avant d'être condamné comme une violation des lois visant à réprimer cette « passion funeste » (Encyclopédie, 1766 : 532). S'il semble que la période contemporaine marque un assouplissement des objections morales contre les jeux d'argent<sup>1</sup>, certaines pratiques du jeu parmi les plus intenses continuent de poser problème (Amadiou, 2013). Certes, le jeu est de plus en plus valorisé en tant que loisir ou divertissement, mais l'excès de jeu reste condamnable dès lors qu'il relève soit d'un écart à la norme – celle du travail ou du sérieux –, soit d'une « passion pathologique » pour reprendre les termes de Freud (2011). Comme l'affirme le sociologue et psychothérapeute Amnon Suissa (2005 : 11) : « Ce qui était auparavant considéré comme un péché, un vice, un comportement déviant et une industrie hors-la-loi est aujourd'hui compris comme une maladie, une pathologie psychiatrique teintée d'une perte de contrôle ou d'un désordre d'impulsion auquel seule l'abstinence saura être une réponse valable. »

- 3 Depuis que l'Association américaine de psychiatrie (APA) a reconnu en 1980 le « jeu pathologique » comme un « trouble mental », l'étude du *gambling* a commencé à être envisagé sous un angle médical. Classé à l'époque parmi les « troubles du contrôle des impulsions » (APA, 1983 : 315), le jeu pathologique fut d'abord défini dans la nosographie psychiatrique comme une « impossibilité de résister aux impulsions à jouer et à un comportement de jeu qui compromet, gêne ou désorganise les objectifs personnels, familiaux ou professionnels. » (315) Aujourd'hui, les psychiatres parleraient davantage d'une « addiction sans substance » ou d'une « addiction comportementale » (APA, 2013) pour qualifier ce phénomène de dépendance au jeu, comme si c'était le jeu lui-même qui était à l'origine de l'assuétude du joueur. Le développement de la psychologie cognitivo-comportementale à partir des années 1980, puis des neurosciences au milieu des années 1990, a contribué à définir le jeu comme une maladie mentale, considérant le joueur pathologique comme sujet à des « distorsions cognitives inhérentes aux situations de jeu de hasard et d'argent » (Barrault & Varescon, 2012 : 19) pour finalement « associer le jeu excessif à une maladie du cerveau » (Amadiou, 2013 : 331).
- 4 Pathologique ou non, la passion du jeu paraît toujours nocive, voire dangereuse pour le joueur et son entourage. Si les catégories scientifiques remplacent désormais les préceptes de la morale, elles poursuivent une logique de classification des pratiques du jeu selon leur caractère plus ou moins excessif. Certes, on prendra soin de distinguer, d'une part, les « joueurs sociaux [...] qui jouent soit occasionnellement, soit régulièrement, mais dans la vie desquelles le jeu garde une place limitée, celle d'un loisir », et, d'autre part, les « joueurs pathologiques, "addicts" », pour qui le jeu est devenu « le centre de l'existence », et qui formeraient donc une « catégorie à part » (Valleur & Bucher, 2006 : 45-46). Mais les limites de cette catégorie nosologique sont d'autant plus difficiles à cerner qu'elle peut s'avérer extensive. Difficile en effet de différencier à l'intérieur du jeu, ce qui relève d'un comportement normal ou pathologique tant la frontière paraît flottante, voire poreuse. Pour citer l'expertise réalisée en 2008 par l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (INSERM, 2008 : 68), on observerait plutôt un « continuum entre jeu normal et jeu pathologique », mais il n'existerait pas « de critère absolu permettant de tracer la frontière, au point que des discussions ont toujours lieu quant au bien-fondé des normes admises ». Or c'est peut-être là que réside le principal écueil de la recherche sur le jeu pathologique : si la frontière entre le normal et le pathologique renvoie sans doute à une réalité

clinique ou empirique, elle n'en demeure pas moins fondée sur des normes, au même titre que la frontière entre la raison et la passion, le vice et la vertu, le bien et le mal. Le problème, c'est que ces normes – comme la plupart des normes sociales – s'ignorent comme telles.

- 5 Les recherches actuelles en psychopathologie adoptent ainsi une attitude ambiguë, pour ne pas dire ambivalente, à l'égard de la dépendance au jeu : classé comme une catégorie à part, le jeu pathologique est par ailleurs défini comme une polarité de la pratique du jeu. Si l'approche médicale implique, par définition, une discontinuité entre le normal et le pathologique, la psychologie cognitivo-comportementale s'appuiera par exemple sur un autre modèle, en définissant le jeu pathologique comme « le point final d'un continuum qui va de l'absence de jeu au jeu sévèrement problématique » (Blaszczynski & McConaghy, 1989 : 43, traduction personnelle). Pour reprendre les conclusions de l'INSERM (2008 : 68), on constatera de la sorte que « Les recherches sont le plus souvent fondées sur une logique de continuité entre le normal et le pathologique, mais en même temps souvent sur un modèle implicite de discontinuité, avec l'idée d'une différence de vulnérabilité, sinon de nature, entre les joueurs pathologiques et les normaux. » Dans un cas, la différence entre les joueurs normaux et pathologiques serait qualitative (« de nature »), dans l'autre, quantitative (« de degré »). Selon Marc Valleur et Christian Bucher, qui ont tous deux participé à l'expertise de l'INSERM, il n'y aurait donc pas un mais deux paradigmes du jeu pathologique, « entre tenants de la "maladie", et tenants d'un "style de vie" » (Valleur & Bucher, 2006 : 90). Reste que la confusion contribue à l'extension du concept au-delà des normes admises par les psychiatres et les psychologues.

## Perspectives critiques

- 6 C'est du moins l'analyse critique que font certains sociologues pour remettre en cause la « doxa du jeu pathologique » (Martignoni-Hutin, 2011), n'hésitant pas à parler d'une « pathologisation » (Suissa, 2005) pour rendre compte du discours médical à l'égard du jeu<sup>2</sup>. Suivant cette perspective critique, il conviendrait d'analyser la construction sociale du « jeu pathologique » en réinscrivant l'histoire du concept dans un processus plus vaste de « médicalisation » et de contrôle des comportements déviants aux États-Unis (Conrad & Schneider, 1980 ; Rosecrance, 1985) et à travers le monde (Suissa, 2008). Ce faisant, on comprend mieux comment le discours des psychiatres américains s'est imposé à partir des années 1980 pour faire du jeu pathologique un problème médical (Castellani, 2000), avant d'être reconnu comme un problème sanitaire et social dans les années 1990-2000 (Suissa, 2003, 2006 ; Mangel, 2009). En parlant de pathologisation ou de médicalisation, il s'agit non seulement de décrire ce processus qui préside à la reconnaissance du jeu pathologique comme une maladie ou un problème de santé publique, mais aussi de souligner cette tendance générale à penser le jeu – y compris celui des « joueurs sociaux » – en termes de pathologie. Selon l'INSERM (2008 : 38) qui se réfère notamment aux travaux de Suissa : « L'usage même de ce terme – pathologie/maladie – relève d'une idéologie de la médicalisation, en tant que modalité de contrôle social dans la gestion des rapports sociaux de déviance. » Face à cette idéologie dominante, le sociologue s'efforcera de déconstruire les catégories d'usage en matière de *gambling* pour redéfinir les termes du débat scientifique.

- 7 Tel est précisément l'enjeu d'un article dans lequel Jean-Pierre Martignoni-Hutin pose la question suivante : « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? » (Martignoni-Hutin, 2005) La réponse du sociologue se situe à plusieurs niveaux : une fois le travail de déconstruction engagé sur le plan épistémologique et conceptuelle, la sociologie interviendrait dans le débat scientifique pour reformuler le problème, discuter les études sur le sujet et réaliser de nouvelles enquêtes. Dans un texte plus récent, Martignoni-Hutin (2011) pose finalement les jalons d'une « sociologie du *gambling* contemporain » qui ne soit pas focalisée sur la dimension pathologique du jeu, considérant « qu'il y a danger à aborder les jeux d'argent à travers la problématique de l'addiction, car une fois acceptés comme entité morbide individualisée, ces jeux sont analysés comme des formes plus ou moins aiguës de jeu pathologique. » (Martignoni-Hutin, 2011 : 59). Pour éviter cet écueil, il faudrait étudier, selon lui, « la biographie du joueur, son histoire sociale, économique, familiale, conjugale... avant de le traiter un peu facilement de drogué du jeu. » (60) En somme, il s'agirait d'aborder la trajectoire du joueur non plus sous l'angle de l'addiction mais de la socialisation. Cherchant à ouvrir le débat au-delà de sa discipline, Martignoni-Hutin plaide même pour la création d'un « observatoire pluridisciplinaire dédié aux jeux d'argent et [à] la socialisation ludique contemporaine » (56). Si un Observatoire des jeux (ODJ) a depuis vu le jour en France, force est de constater que celui-ci s'intéresse davantage aux conséquences du jeu sur un plan sanitaire, social et économique, qu'à la « socialisation ludique » des joueurs<sup>3</sup>.
- 8 En France comme ailleurs, le prisme du jeu pathologique continue d'orienter le regard des chercheurs vers des considérations psychologiques, médicales ou sanitaires. Analysant les titres et les résumés des articles scientifiques publiés dans le *Journal of Gambling Studies*, Brian Castellani (2000 : 51-52) observe ainsi dans le contexte anglophone une surreprésentation des travaux renvoyant le jeu pathologique au « modèle médical ». Non seulement la psychopathologie du jeu – entendue au sens large – domine par la place qu'elle occupe dans la littérature scientifique internationale, mais elle domine également en imposant ses catégories aux autres approches disciplinaires du *gambling*. Relevons par exemple que, si l'approche sociologique tend à aborder le jeu pathologique comme un « problème social » (Suissa, 2013), c'est toujours d'un problème de jeu dont il est question. Quelque part, la sociologie du *gambling* que Martignoni-Hutin appelle de ses vœux serait elle-même victime de la « doxa » dès lors que, pour entrer dans le débat scientifique, elle doit réinvestir les thèmes et les termes de la psychopathologie du jeu. Même s'il cherche à la déconstruire, le sociologue reconnaîtra implicitement cette frontière entre le normal et le pathologique dont il sait qu'elle résulte d'une « construction sociale » (Martignoni-Hutin, 2005 : 59). Certes, il est difficile d'imaginer aujourd'hui une étude du *gambling* qui ne se réfère pas, d'une manière ou d'une autre, au cadre épistémologique et conceptuel de la psychopathologie du jeu, mais faut-il pour autant reprendre les termes du débat sur le jeu compulsif – surtout quand on sait le poids des mots dans ce type de controverse disciplinaire ? S'il n'est pas question de déclencher une « guerre des disciplines » (Martignoni-Hutin, 2005 : 57), doit-on pour autant céder les armes ? Comme Martignoni-Hutin, nous pensons qu'un travail de déconstruction est nécessaire, de la même manière qu'il nous paraît indispensable de reconstruire un cadre épistémologique et conceptuel qui, dans la mesure du possible, ne soit pas soumis à une conception psychopathologique du jeu.

## Sociologie de la déviance

- 9 Songeons plus particulièrement aux travaux sociologiques qui analysent les pratiques de jeux de hasard et d'argent en termes de « déviance », c'est-à-dire comme un écart face à la norme sociale. C'est par exemple le cas d'une enquête menée par Madeleine Pastinelli, Simon Côté-Bouchard et Élisabeth Papineau (2011) auprès d'une communauté de joueurs de poker en ligne. Partant du principe que les vellétés de ces « joueurs aspirants professionnels » (87) ne sont pas conformes à la norme qui subordonne le jeu à la sociabilité – puisque la plupart aspirent à gagner leur vie en jouant au poker sur internet –, Pastinelli & al. (2010 : 90) envisagent cette « communauté de pratiques électronique » comme un « espace de marginalité », voire de « socialisation à la déviance ». Cependant, les chercheurs refusent de verser dans la pathologisation du comportement des joueurs : « Sur ce plan, si en regard de leurs représentations du jeu et de leurs pratiques de jeu, les aspirants joueurs professionnels peuvent sans doute être qualifiés de déviants par rapport à la norme sociale et s'il n'est pas à exclure que nombre d'experts puissent juger leurs pratiques et représentations comme présentant un caractère pathologique, nous n'envisageons pas nous-mêmes leurs pratiques dans une telle perspective. » (93) En refusant de statuer sur les « problèmes de jeu » que pourraient rencontrer les joueurs de l'enquête, Pastinelli & al. (2010 : 93) inscrivent leur recherche dans une autre perspective – à laquelle nous souscrivons pleinement – qui vise à « comprendre et éclairer le rapport qu'ils entretiennent avec le jeu. » En somme, il s'agit de partir du principe que ces joueurs ne sont « ni fous, ni "malades", ni troublés par des "pensées erronées" qu'il y aurait lieu de corriger. » (95) Quand bien même leurs aspirations seraient illusoire, ils convient de les considérer avant tout comme des joueurs.
- 10 Reste qu'en étudiant les jeux d'argent et de hasard sous l'angle de la déviance, le sociologue situe objectivement les joueurs en dehors de la norme, ce qui supposerait qu'ils transgressent les règles de la société. Si la sociologie de la déviance a pour but d'analyser les normes sociales des individus – et non de les administrer –, l'objectivation de ces normes a parfois pour effet de les réifier. Ainsi, lorsque Howard Becker (1985) étudie la « carrière » des fumeurs de marijuana, il part du principe que la consommation de drogues est une pratique déviante puisqu'elle est « étiquetée » comme telle par ceux-là même qui établissent les règles de la société. Si Becker (1985 : 171) s'en prend volontiers aux « entrepreneurs de morale » (représentants de la loi, groupes de pression, psychiatres...) qui ont désigné ces « drogués » à la vindicte, le regard que le sociologue porte sur ces derniers est orienté par l'idée que leur trajectoire s'écarte progressivement de la norme établie : de la transgression à la déviance en passant par la stigmatisation. Étant soumis au même « étiquetage » que les fumeurs de marijuana, les « joueurs excessifs », « compulsifs » et autres « drogués du jeu », comme on les nomme parfois dans les journaux, suivraient cette même trajectoire qui les conduit plus ou moins inéluctablement vers une « carrière déviante » (Becker, 1985 : 48). Chemin faisant, les joueurs apprendraient donc à s'engager dans une « sous-culture organisée autour d'une activité déviante particulière » (54) jusqu'à devenir membres à part entière d'un « groupe déviant organisé » (60).
- 11 Vu l'essor des jeux de hasard et d'argent et le processus de « normalisation » dont ils font l'objet ces dernières années, on peut toutefois se demander si le terme de déviance est toujours approprié pour qualifier le comportement des joueurs. Dans certaines

« cultures » ou « sous-cultures » (pour parler comme Becker), n'est-ce pas au contraire la pratique du jeu qui devient la « norme alternative » (Pastinelli & al., 2010 : 106) ? L'exemple de la communauté des joueurs de poker en ligne étudiée par Pastinelli & al. (2010) tendrait à confirmer cette hypothèse, même si l'histoire des idées nous rappelle le poids de la morale dans cette affaire. Rappelons en effet que ce sont les entrepreneurs de morale qui déterminent la frontière entre la norme et la déviance, la pratique des jeux de hasard et d'argent étant considérée comme déviance, non par rapport à la « norme dominante » – le concept est d'ailleurs peu opératoire – mais par rapport à la morale qui historiquement réprime cette pratique. Dans son étude sur les fumeurs de marijuana, Becker (1985) avait bien décrit cette entreprise qui consiste à traduire certaines valeurs morales en des normes plus ou moins ambiguës afin de dévaloriser un comportement alors considéré comme déviant. Il avait aussi parfaitement compris le rôle des psychiatres dès lors qu'il s'agit de définir ce comportement déviant comme une « maladie mentale ». Ce que Becker ne dit pas, en revanche, c'est comment penser ce comportement déviant sans le définir comme tel. Nous pourrions ici reprendre les réserves formulées par Albert Ogien (2012) à propos de la nouvelle sociologie de la déviance inspirée par Becker : « Le travail de Becker a réussi à transformer le regard porté sur le déviant, en démontrant qu'il est un individu doté d'une morale, d'une volonté et d'une intention identiques à celles dont tout un chacun dispose. Il n'est cependant pas vraiment parvenu à convaincre que les comportements illégaux, atypiques et extravagants doivent être envisagés comme autant de comportements normaux. » (Ogien, 2012 : 163)

- 12 En un sens, la sociologie de la déviance entretiendrait le même rapport ambivalent avec la norme que la psychopathologie entretient avec la maladie. Reconnaisant un continuum entre la norme et la déviance, elle fixe implicitement une frontière entre les joueurs et les non-joueurs, les premiers s'écartant d'une norme que les seconds leur imposent. Pour ne pas faire le jeu des entrepreneurs de morale (représentant de la loi, groupes de pression, psychiatres... et sociologues), il convient pourtant de sortir d'une conception normative qui prédéfinit les limites du jeu, que ce soit en termes de pathologie ou de déviance.

## Sciences du jeu

- 13 Suivant les perspectives critiques présentées brièvement dans cette introduction, nous défendons pour notre part une approche du *gambling* qui ne soit pas focalisée sur les problèmes psychologiques, sanitaires et sociaux liés au jeu – aussi importants et dommageables soient-ils – mais qui se concentre au contraire sur les pratiques ordinaires du jeu, celles qui *a priori* ne posent pas problème. En somme, il s'agit d'envisager les jeux de hasard et d'argent tels qu'ils se présentent pour la plupart des joueurs, à savoir comme une « passion ordinaire » (Bromberger, 1998). Comme le rappelle Jacques Henriot (1989 : 213), « de l'aveu de tous, les jeux d'argent sont des jeux », aussi ajoute-t-il que « les jeux d'argent ne forment donc pas une catégorie à part ». C'est en nous inspirant de cette idée-force selon laquelle les jeux d'argent font partie du jeu que nous avons essayé de les penser comme des jeux. Les différents indices de la présence du jeu, le second degré, la décision, la règle, la frivolité, l'incertitude, tels que théorisés par Gilles Brougère (2005), sont-ils présents dans les pratiques et les représentations ordinaires des jeux de hasard et d'argent ? On peut le

penser ; d'autant plus qu'internet aurait contribué à rendre ces jeux à la fois plus accessibles et plus « ludiques » – ou du moins plus « fun » (Brougère, 2015). On peut aussi penser que le *gambling* polarise le jeu sur d'autres dimensions du ludique qui le caractérise en propre : l'enjeu, le hasard et un certain esprit de sérieux, paradoxalement.

- 14 Selon Brougère, si le jeu d'argent est bien de l'ordre du jeu, son inclusion dans le domaine ludique suppose par conséquent de complexifier les critères permettant d'en démontrer la présence<sup>4</sup>. Il s'agirait par exemple de repenser le second degré en relation avec le premier degré (l'enjeu), de concevoir le hasard comme générateur d'incertitude et d'accepter que le joueur s'engage sérieusement et passionnément dans la pratique du jeu sans pour autant tomber dans l'addiction. Quant au critère de la décision, il est d'autant plus problématique que le joueur se place dans un système de règles où domine le hasard. Si la psychologie cognitivo-comportementale a tendance à considérer que celui qui cherche à contrôler le hasard par ses décisions se berce d'illusions et risque la dépendance (voir Barrault & Varescon, 2012), nous pensons quant à nous que le joueur a de bonnes raisons de croire en ses chances – sinon il y a fort à parier qu'il ne jouerait pas. Certes, son comportement à l'intérieur du jeu n'est peut-être pas conforme à la « morale mathématique » (Martignoni-Hutin, 2000 : 167) dont se réclament certains psychologues mais, comme l'observe finement Martignoni-Hutin à propos des machines à sous : « Il y a chez le joueur un sens ludique – véritable sens pratique – adapté aux vicissitudes du jeu et aux caprices du hasard. » (Martignoni-Hutin, 2000 : 164). Pour comprendre (sans juger) ce rapport que le joueur entretient avec son jeu, il s'agirait d'appréhender chacune de ses décisions non comme une « illusion de contrôle » (Langer, 1975) mais comme une forme d'engagement – y compris monétaire – dans la pratique du jeu (*illusio*). C'est à cette condition que la pratique des jeux de hasard et d'argent prendra tout son sens ludique et qu'il deviendra possible d'éclairer sous un nouveau jour le comportement du joueur à l'intérieur du jeu. C'est en tout cas l'objectif de ce troisième numéro de la revue *Sciences du jeu*.

## Présentation des articles

- 15 Le premier article du dossier thématique offre ainsi un nouvel éclairage des rapports que les joueurs entretiennent avec les jeux de hasard et d'argent. Suivant une approche microsociologique centrée sur les représentations et les croyances des joueurs, Marina D'Agati analyse les pratiques des jeux de hasard en cherchant à rendre compte de la « complexité de l'expérience de jeu ». Après avoir interrogé des joueurs italiens s'adonnant régulièrement à la pratique de la loterie, de la roulette, des paris sur les courses hippiques ou sur le football, l'auteure s'attache à comprendre leurs perceptions du hasard en fonction de la structure du jeu qu'ils pratiquent – jeu de « pur hasard » vs jeu de « stratégie ». L'analyse transversale du contenu des entretiens permet alors de dégager différents profils de joueurs – la « fataliste » du Lotto, le « devin » du *Totocalcio*, la « voyante » de la roulette, le « dadaïste » des courses de chevaux... – qui finalement transcendent les différents jeux pratiqués. Si les composantes structurelles du jeu ont clairement une influence sur les perceptions des joueurs, l'étude montre que la plupart d'entre eux ont tendance à mettre en avant leurs compétences et leurs connaissances du jeu, quelle que soit la structure du jeu en question. Au lieu de considérer que ces représentations du jeu relèvent de croyances irrationnelles, D'Agati s'efforce au



contraire de comprendre le sens et de saisir la cohérence de ces croyances en acceptant qu'elles participent de l'expérience et la socialisation ludique du joueur.

- 16 Le second article s'inscrit également dans cette perspective qui consiste à questionner les jeux de hasard et d'argent sous l'angle du jeu. Cette fois-ci c'est le rapport que les joueurs entretiennent avec l'argent du jeu qui est en question. S'appuyant sur une enquête par entretiens auprès de joueurs chinois qui participent à des jeux de société impliquant un enjeu monétaire (tel le *mah-jong*), Shen Hu s'intéresse à une population stigmatisée et peu étudiée par les chercheurs, dont il s'attache à comprendre les représentations et les pratiques. Reprenant les catégories utilisées par les joueurs chinois pour qualifier leurs pratiques, l'auteur distingue deux types d'usage de l'argent à l'intérieur du jeu : d'une part, l'argent comme instrument de la pratique du jeu, et d'autre part, l'argent comme finalité du pari. Dans un cas, il s'agirait de « jouer avec l'argent », dans l'autre, de « parier pour l'argent ». Cette opposition catégorielle se justifie d'autant plus que le pari est interdit en Chine, alors que le jeu lui est autorisé dans la mesure où il s'agit de jouer de petites sommes d'argent entre amis dans l'unique but de « se divertir ». Analysant les différents usages sociaux de l'argent du jeu, l'auteur finit par se demander « comment l'argent peut devenir un instrument au service du ludisme ? » Une question éminemment cruciale pour qui cherche à savoir ce que jouer de l'argent veut dire.
- 17 La question posée par Natalia Leclerc dans le troisième article semble plus prosaïque : « Que peut-on s'acheter avec l'argent gagné au jeu ? » Pourtant, les réponses que donnent Fiodor Dostoïevski (1866) dans *Le joueur*, Louis Aragon (1940-1965) dans *Les voyageurs de l'impériale* et Philippe Adam (2011) dans *Jours de chance* témoignent de l'idée romanesque que l'on se fait du jeu à travers l'histoire de littérature. Si les époques, les langues, les contextes sont différents, l'analyse comparée de ces trois romans permet à l'auteure de souligner cette tendance historique à concevoir le jeu de façon « autotélique », comme un « circuit fermé ». Autrement dit, l'argent gagné au jeu servirait, soit à réaliser des dépenses somptuaires, soit à entretenir la passion des personnages pour le jeu. *In fine*, l'argent du jeu n'est pas présenté comme un moyen de se divertir, ni même comme une finalité en soi – gagner de l'argent –, mais comme un « principe vital » : la nécessité absolue pour le joueur de rejouer. À cet égard, les vicissitudes du jeu apparaissent comme un ressort essentiel de la narration qui révèle, selon l'auteure, le caractère existentiel de l'argent. À la fois vitale et mortel, l'argent du jeu prolongerait l'existence du joueur en même temps qu'il le plonge progressivement dans une solitude et une détresse abyssale. Si les récits littéraires de Dostoïevski, Aragon et Adam sont sans doute l'expression d'une expérience subjective du jeu – on pense notamment à Dostoïevski –, ils reflètent surtout l'image que la littérature se fait de la passion du jeu. On peut d'ailleurs légitimement imaginer que les écrivains ont à leur tour contribué à forger l'image que l'on se fait des jeux d'argent et de l'argent du jeu.
- 18 Si l'article de Leclerc justifie l'intérêt d'une approche littéraire du *gambling*, les deux articles suivant réinscrivent l'étude des jeux de hasard et d'argent dans le cadre d'une anthropologie du jeu qui, pour citer Thierry Wendling (2002 : 35), « tente d'élucider ce que produisent les hommes quand ils jouent ou quand ils parlent de leurs jeux. » Remettant en cause les principes de gratuité et d'improductivité du jeu (Huizinga, 1951 ; Caillois, 1967), le projet anthropologique qui sous-tend ces deux contributions autorise à penser le jeu comme une activité productive, notamment en termes socio-

économiques et culturelles. Dans un article consacré à la pratique traditionnelle des combats de coqs au Timor-Leste, Marie Redon propose précisément de réinscrire ce jeu d'affrontement entre gallinacés – et les paris auquel il donne lieu – dans la culture et l'économie locale de ce pays du sud-est de l'Asie. Se fondant sur une enquête exploratoire réalisée sur le terrain, l'auteure montre en effet combien le combat de coqs (*manu futu*) participe pleinement de l'identité timoraise au point de faire partie aujourd'hui encore du patrimoine culturel et de la vie quotidienne des habitants. Malgré la modernisation du pays et le développement de « nouvelles formes de jeux d'argent » (paris sportifs, casinos...), ce jeu traditionnel continue de façonner la culture du Timor orientale. S'inscrivant dans une économie globalisée, il engendre par ailleurs une « activité économique productive à part entière » qui concourt à l'essor du pays. Ainsi, l'auteure analyse comment l'organisation des combats de coqs est devenue une nouvelle source de revenu pour les autorités de l'État qui ont choisi de réguler – et donc de taxer – ce « secteur d'activité potentiellement lucratif », au lieu de l'interdire.

- 19 Écrit par Tizuko Morchida Kishimoto, le dernier article de ce dossier thématique consacré aux jeux de hasard et d'argent poursuit le même projet qui incombe à toute anthropologie du jeu : analyser la trajectoire historique d'un jeu en le situant dans son contexte socio-culturel. En l'occurrence, le jeu se nomme *jogo do bicho* (« jeu des bêtes ») et se pratique essentiellement au Brésil. Se présentant à l'origine comme une simple tombola créée pour financer l'activité du premier zoo de Rio de Janeiro, ce jeu de pari qui associe l'imagerie zoologique aux numéros d'une loterie s'est peu à peu implanté sur l'ensemble du territoire brésilien. Organisé de façon illégale, le jeu des bêtes a d'abord soutenu le déploiement d'une économie informelle dans les favelas de Rio avant de participer indirectement au financement des premières écoles de samba dans ces mêmes quartiers. Grâce à l'argent du jeu, ces écoles sont devenues de véritables institutions qui ont joué un rôle crucial dans le développement du carnaval de Rio. En suivant simultanément la trajectoire du jeu, des écoles de samba et du carnaval carioca, l'auteure explique à travers son article comment le *jogo de bicho* a pris place au cœur de l'économie de la région. Revisitant les analyses de Caillois (1948) concernant l'improductivité du jeu des bêtes, elle insiste pour sa part sur les « retombés économiques » du spectacle du carnaval que l'activité du jeu subventionne en partie. Dans le contexte de la société du spectacle, de la consommation et du loisir, Kishimoto constate enfin que ce jeu de hasard est devenu l'expression d'une « culture ludique » (le concept est emprunté à Brougère, 2005), inspirant notamment toute une série de « croyances populaires » autour de l'imaginaire des rêves, de l'art divinatoire et de la numérologie.
- 20 À la lecture des cinq articles qui suivent<sup>5</sup>, on se demandera à nouveau ce qu'apportent les sciences du jeu à l'analyse des jeux de hasard et d'argent. Si le champ de la recherche reste à explorer, il semble que l'on puisse d'ores-et-déjà reconnaître deux apports des sciences du jeu à l'étude du *gambling*. En se rattachant au cadre général des études anthropologiques, cette approche pluridisciplinaire du jeu – dont l'objet relève aussi bien, selon Henriot (1989 : 158), « d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie »<sup>6</sup> – permet non seulement de sortir d'une conception psychopathologique du jeu pour envisager la pratique des jeux de hasard et d'argent comme une passion ordinaire, mais surtout de recentrer le regard sur le jeu lui-même, en le resituant au cœur de la société qu'il contribue à forger.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- AMADIEU T. (2013), *Sociologie des jeux de hasard. Croyance et rationalité*, Thèse sous la direction de Pierre Demeulenaere, Université Paris-Sorbonne.
- APA (1983), *DSM-III : Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* [1980], traduit par Pierre Pichot, Paris, Masson.
- APA (2013), *DSM-V: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Washington DC, American Psychiatric Association.
- BARRAULT S. & VARESCON I. (2012), « Distorsions cognitives et pratique de jeu de hasard et d'argent : état de la question », *Psychologie française*, n° 57, p. 17-29.
- BECKER H. (1985), *Outsiders : études de sociologie de la déviance* [1963], Paris, Métailié.
- BELMAS E. (2006), *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècle)*, Seyssel, Champ Vallon.
- BLASZCZYNSKI A. & MCCONAGHY N. (1989), « The Medical Model of Pathological Gambling: Current Shortcomings », *Journal of Gambling studies*, n° 5, p. 42-52.
- BROMBERGER C. (1998), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard.
- BROUGÈRE G. (2005), *Jouer/apprendre*, Paris, Economica.
- BROUGÈRE G. (2015), « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles », In Brougère G. (dir.), *Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde éditions.
- CAILLOIS R. (1948), « Économie quotidienne et jeux de hasard en Amérique Ibérique », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, n° 4, p. 427-436.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* [1958], Paris, Gallimard.
- CASTELLANI B. (2000), *Pathological Gambling: The Making of a Medical Problem*, Albany, State University of New York Press.
- CONRAD P. & SCHNEIDER J. (1980), *Deviance and medicalization: from badness to sickness*, Saint Louis, Mosby.
- ENCYCLOPÉDIE (1766), *Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1<sup>e</sup> édition, tome 8, disponible en ligne sur [https://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Encyclop%C3%A9die/1re\\_%C3%A9dition/JEU](https://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Encyclop%C3%A9die/1re_%C3%A9dition/JEU)
- FREUD S. (2011), « Dostoïevski et le parricide » [1928], *Revue française de psychosomatique*, n° 39, p. 109-125.
- HAMAYON R. (2012), *Jouer : étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, La Découverte.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HUIZINGA J. (1951), *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu* [1938], Paris, Gallimard.
- INSERM (2008), *Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions*, Paris, Les éditions Inserm.
- LANGER E. (1975), « The illusion of control », *Journal of personality and social psychology*, vol. 31, p. 311-328.

- MANGEL A.-C. (2009), *Analyse de la construction sociale de la notion de « jeu pathologique » et de ses effets sur les représentations et pratiques des joueurs de la Française des jeux*, Thèse sous la direction de Dominique Desjeux, Université Paris Descartes.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (2005), « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? », *Psychotropes*, n° 2, vol. 11, p. 55-86.
- MARTIGNONI-HUTIN J.-P. (2011), « Une sociologie du gambling contemporain », *Pouvoirs*, n° 139, p. 51-64.
- MEHL J.-M. (1990), *Les Jeux au royaume de France : du XIIIe au début du XVIe siècle*, Paris, Fayard.
- ODJ (2015), « Les jeux d'argent et de hasard en France », *Les notes de l'Observatoire de jeux*, n° 15, disponible en ligne sur <[http://www.economie.gouv.fr/files/note\\_dinformation\\_ndeg\\_6.pdf](http://www.economie.gouv.fr/files/note_dinformation_ndeg_6.pdf)>
- OGIEN A. (2012), *Sociologie de la déviance [1995]*, Paris, Puf.
- PASTINELLI M., CÔTÉ-BOUCHARD S. & PAPINEAU É. (2010), « Quand le poker cesse d'être un jeu : pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels », *Ethnologie*, vol. 32, n° 1, p. 87-111.
- ROSECRANCE J. (1985), « Compulsive Gambling and the Medicalization of Deviance », *Social Problems*, vol. 32, n° 3, pp. 275-284.
- SUISSA A. (2003), « Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : repères socio-historiques », *Nervure*, n° 16, p. 8-11.
- SUISSA A. (2005), *Le jeu compulsif : vérités et mensonges*, Montréal : Fidès.
- SUISSA A. (2006), « Jeux de hasard et d'argent en Amérique du Nord : repères et pratiques citoyennes en émergence », *Psychotropes*, vol. 12, p. 211-227.
- SUISSA A. (2008), « Addictions et pathologisation de l'existence : aspects psychosociaux », *Psychotropes*, vol. 14, p. 61-80.
- SUISSA A. (2013), « La dépendance aux Jeux de hasard et d'argent comme problème social : pistes de réflexion et repères psychosociaux », *Service social*, vol. 59, n° 2, p. 76-92.
- TRESPEUCH M. (2011), *Le secteur français des jeux d'argent à l'heure numérique : émergence et transformation d'un marché contesté*, Thèse soutenue sous la direction de Pierre-Paul Zalio, École Normale Supérieure de Cachan.
- VALLEUR M. & BUCHER C. (2006), *Le jeu pathologique*, Paris, Armand Colin.
- VARESCON I. (2009), *Les addictions comportementales : aspects cliniques et psychopathologiques*, Bruxelles, Mardaga.
- WENDLING T. (2002), *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Puf.

## NOTES

1. En France, le processus de légalisation des jeux d'argent en ligne depuis l'ouverture du marché en 2010 pourrait en témoigner (Trespeuch, 2011).
2. Nous tenons néanmoins à signaler la position nuancée et « responsable » de certains psychologues qui, comme Isabelle Varescon (2009:15), distinguent clairement le jeu pathologique et la maladie au sens pharmacologique du terme, afin de « veiller à ne pas "pathologiser" d'emblée tous les comportements humains qui ont trait au plaisir et/ou à la passion. »

3. Créé par décret en 2011 suite à l'ouverture du marché des jeux en ligne, l'ODJ se donne pour mission d'« observer les impacts sanitaires, sociaux et économiques des jeux d'argent et de hasard pour éclairer l'action de l'État ». Notons simplement que l'étude menée en 2014 par l'ODJ en collaboration avec l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES) met l'accent sur « les problèmes liés aux activités de jeu » (ODJ, 2015 : 5-6) en s'inscrivant dans une optique « prévention » (8), ce qui n'enlève rien à l'intérêt des données produites en ce qui concerne les pratiques et les profils des joueurs français.
  4. D'après des propos recueillis en mai 2012 dans le cadre d'un séminaire organisé à Paris 13 sur la thématique des jeux de hasard et d'argent.
  5. Nous en profitons pour remercier les lecteurs anonymes qui ont participé à l'évaluation et la révision des articles publiés dans ce numéro.
  6. Nous pourrions ajouter à la liste certaines approches disciplinaires mobilisées dans ce dossier, comme la littérature comparée ou la géographie culturelle.
- 

AUTEUR

**AYMERIC BRODY**

Université Paris 13