UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

ÉCOLE DOCTORALE « LANGAGES, ESPACES, TEMPS, SOCIÉTÉS »

Thèse en vue de l'obtention du titre de docteur en

SOCIOLOGIE

LE HASARD EN SOCIOLOGIE

Autour des pratiques quotidiennes des jeux d'*alea*

Présentée et soutenue publiquement par

Audrey VALIN

Le 22 novembre 2013

Sous la direction de M. le Professeur Gilles FERRÉOL

Membres du jury :

Charles-Henry CUIN, Professeur à l'Université de Bordeaux Segalen, *Rapporteur*

Francis FARRUGIA, Professeur à l'Université de Franche-Comté

Gilles FERRÉOL, Professeur à l'Université de Franche-Comté, *Directeur*

Patrick LEGROS, Maître de conférences HDR à l'Université de Tours, *Rapporteur*

Jean-Marie SECA, Professeur à l'Université de Lorraine

UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

ÉCOLE DOCTORALE « LANGAGES, ESPACES, TEMPS, SOCIÉTÉS »

Thèse en vue de l'obtention du titre de docteur en

SOCIOLOGIE

LE HASARD EN SOCIOLOGIE

Autour des pratiques quotidiennes des jeux d'*alea*

Présentée et soutenue publiquement par

Audrey VALIN

Le 22 novembre 2013

Sous la direction de M. le Professeur Gilles FERRÉOL

Membres du jury :

Charles-Henry CUIN, Professeur à l'Université de Bordeaux Segalen, *Rapporteur*

Francis FARRUGIA, Professeur à l'Université de Franche-Comté

Gilles FERRÉOL, Professeur à l'Université de Franche-Comté, *Directeur*

Patrick LEGROS, Maître de conférences HDR à l'Université de Tours, *Rapporteur*

Jean-Marie SECA, Professeur à l'Université de Lorraine

REMERCIEMENTS

Avant tout, je remercie Monsieur le Professeur Gilles Ferréol d'avoir accepté et assuré la direction de ma thèse. Je lui suis sincèrement reconnaissante de son soutien, de sa bienveillance et de la qualité de ses conseils, critiques et corrections.

Mes rapporteurs m'ont été aussi précieux et je tiens à les saluer, en particulier Patrick Legros.

Merci aux membres du laboratoire du C3S pour leur accueil, leur attention et leur générosité à mon égard. Mes amitiés également à toute l'équipe du CEAQ pour ses premiers encouragements dans la poursuite d'une carrière en sociologie.

Ma reconnaissance et tout mon amour vont à mes plus proches parents qui m'ont encouragée, soutenue et supportée tout au long de mon parcours doctoral. La confiance et l'estime que vous m'avez témoignées ont assurément participé à l'aboutissement de ce travail. Merci à ma maman, Corinne, ma sœur, Caroline, ma grand-mère, Josette ; l'amour dont vous m'entourez n'a d'égal que votre grande valeur.

Qu'il me soit permis de m'attarder également sur mes précieux ami(e)s : Aude, Audrey, Bertrand, Bettina, Céline, Émilie, Éric, Florian, Ghislain, Gil, Lucile, Marie-Laure, Michel, Nicolas, Patrick, René, Thomas et encore Yolande, pour sa lecture attentive et ses corrections de ma thèse.

Un hommage tout particulier aux enquêtés ayant permis cette enquête en m'ouvrant leur cœur au-delà des craintes et des *a priori*. Vous constituez le « corps » de ce travail, rien n'aurait été possible sans votre aimable participation et vous avez toute ma gratitude.

Pour finir, j'espère que ceux que je ne cite pas ici sauront se reconnaître et s'attribuer le mérite de l'aide qu'ils ont pu m'apporter, de quelque façon que ce soit.

SOMMAIRE

INTRODUCTION……...5

PREMIÈRE PARTIE : DÉFINITION DE L'OBJET DE RECHERCHE – ÉTAT DES LIEUX DE LA NOTION DE HASARD……24

CHAPITRE I : Approche scientifique de l'objet de recherches……...26

CHAPITRE II : Le hasard en sociologie……..101

DEUXIÈME PARTIE : ENQUÊTES ET ÉTUDES DE CAS……..184

CHAPITRE III : Méthodologie……..186

CHAPITRE IV : La Française des Jeux……...222

CHAPITRE V : Les Casinos……...307

CHAPITRE VI : Le Pari Mutuel Urbain……..361

TROISIÈME PARTIE : ÉTUDE DE LA FORME SOCIALE DU HASARD……403

CHAPITRE VII : Les représentations du hasard……...405

CHAPITRE VIII : La dynamique synthétique du hasard……....477

CHAPITRE IX : Les fonctions sociales du hasard……507

CONCLUSION…….572

BIBLIOGRAPHIE……..584

GLOSSAIRE…….609

TABLE DES GRAPHIQUES……..610

TABLE DES ILLUSTRATIONS……...611

TABLE DES TABLEAUX……615

ANNEXES……..617

TABLE DES MATIÈRES…….645

INTRODUCTION

La sociologie française, telle qu'Émile Durkheim l'a institutionnalisée à la fin du XIX^e^ siècle[1], suit un postulat antagoniste à une pensée du hasard. Rapidement résumée sous le nom de déterminisme méthodologique, la théorie fondatrice de la discipline sociologique en France pose qu'un *fait social* possède des causes prédéterminées, *a fortiori* indépendantes des actions individuelles[2]. Le hasard se trouve dès lors « comprimé », dans un mode d'intelligibilité d'une société soucieuse de le cadrer, voire de l'annihiler, dans une volonté de réduire les angoisses qu'il provoque. Parce que l'homme social recherche la maîtrise de son environnement, de son corps, de sa vie, il est rassuré par l'*ordre*. Quand les choses sont ordonnées, elles sont contrôlables, plus ou moins prévisibles, mais en tout cas suffisamment envisageables pour que l'on puisse se préparer à leur répondre. Suivant ce modèle, le hasard apparaît comme incohérent et désordonné, source de destruction assimilée à la mort : *« En effet, le hasard insulte la cohérence et la causalité* […]. *Il apparaît comme irrationalité, incohérence, démence, porteur de destruction, porteur de mort. Et alors que l'ordre est ce qui permet la prédiction, c'est-à-dire la maîtrise, le désordre est ce qui apporte l'angoisse. »*[3] Le mot « sociologie », hérité d'Auguste Comte, porte en lui le modèle positiviste de ce « père fondateur ». Largement suivi par Durkheim dont le projet est une recherche de lois pour expliquer l'évolution et les faits ponctuels des sociétés, ce modèle français ambitionne d'atteindre une mise en ordre de la réalité sociale.

De fait, le questionnement de l'aléa s'est vu éludé le plus souvent par la discipline française. Les écoles allemandes et américaines émergeant à la même époque ont pris des directions similaires à cet égard, mais leurs approches respectives apportent un éclairage complémentaire. Par exemple, aux États-Unis, Robert Merton aborde une certaine forme de hasard pour conceptualiser sociologiquement, la façon dont ce dernier stimule la curiosité du

[1] Il est bien question ici de l'institutionnalisation de la discipline, effectivement due à Émile Durkheim, obtenant le premier l'ouverture d'une chaire « Science de l'éducation et sociologie », en 1913, à Paris-Sorbonne. Pour autant, avant 1895 et *Les Règles de la méthode sociologique*, les premiers penseurs de la sociologie étudiaient déjà les sociétés humaines en elles-mêmes et pour elles-mêmes, indépendamment de la politique, de la morale ou encore de la théologie. Parmi les *« précurseurs et les pères fondateurs, les noms les plus couramment cités par des commentateurs ou des historiens de la pensée sont ceux de Montesquieu, Comte, Tocqueville, Marx, Pareto, Durkheim, Simmel et Weber »*. *Cf.* Gilles Ferréol (sous la dir. de) (1994), *Histoire de la pensée sociologique*, Paris, Armand Colin, p. 5.

[2] *Cf.* Émile Durkheim (2002), *Les Règles de la méthode sociologique*, Paris, PUF, p. VIII (1re éd. : 1895).

[3] Edgar Morin (1990), *Science avec conscience*, Paris, Fayard, p. 196 (1re éd. : 1982).

chercheur et l'amène à de nouvelles théories, extension ou contradiction de celles établies auparavant. Suivant l'idée d'une acuité nécessaire à la découverte d'éléments imprévus permettant à l'observateur de trouver ce qu'il ne cherchait pas, la *serendipity « se rapporte au fait assez courant d'observer une donnée* inattendue*,* aberrante *et* capitale *qui donne l'occasion de développer une nouvelle théorie ou d'étendre une théorie existante »*[4]. Absent du vocabulaire français jusqu'en 2009[5], ce concept est aujourd'hui largement utilisé, généralement défini comme un *« hasard heureux »* et recouvre des domaines divers et variés, utilisé aussi bien comme technique managériale que pour la création musicale[6]. Cependant, dans sa théorisation, Merton ne nomme pas expressément le hasard pourtant instigateur de cette dynamique créatrice. Plutôt que d'en aborder la mécanique en elle-même, le sociologue choisit de se focaliser sur son utilisation par l'enquêteur pour l'engager sur de nouvelles pistes d'études. Néanmoins, en expliquant les effets produits par le hasard dans la construction d'une théorie, cette perspective fournit déjà une application concrète de l'aléa, en révélant son utilité empirique, ce que ne fait pas le déterminisme en France.

La méthodologie française poursuit un mouvement relativement univoque du macroscopique au microscopique où l'observation des individus intervient *a posteriori* mais ne peut pas changer fondamentalement la structure du fait social qui, de toute façon, les dépasse. Héritée de la philosophie grecque antique, notre connaissance du monde s'ordonne selon un schéma causal, si bien que le hasard est pensé conformément à l'axiome platonicien selon lequel *« tout ce qui naît, naît nécessairement par l'action d'une cause ; car il est impossible que quoi que ce soit puisse naître sans cause »*[7]. Suivant ce postulat, la sociologie a pris le parti d'éviter un affrontement direct avec la question de l'aléa, au profit de la relation de cause à effet observée par Durkheim comme fondamentalement explicative des phénomènes et événements vécus par les sociétés humaines : *« Notre principal objectif, en effet, est d'étendre à la conduite humaine le rationalisme scientifique, en faisant voir que, considérée dans le passé, elle est réductible à des rapports de cause à effet qu'une opération non moins rationnelle peut transformer ensuite en règles d'action pour l'avenir. »*[8] Au sein de cette éthique causale, le hasard devient un objet à éviter, en mettant en place des techniques de

[4] Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, trad. fr., Paris, Armand Colin, p. 43 (1re éd. américaine : 1949).
[5] *Cf.* Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de) (2011), *La Sérendipité. Le hasard heureux*, Paris, Hermann, p. 7.
[6] *Ibid.*
[7] Platon (1956), *Œuvres complètes*, « Timée », trad. fr., Tome X, [28a], Paris, Belles Lettres, p. 27.
[8] Émile Durkheim (2002), *Les Règles de la méthode sociologique*, *op. cit.*, p. IX.

cadrage afin que l'absence de corrélation qu'il implique puisse se rendre intelligible aux yeux des individus.

Dans cette recherche de compréhension traversant tous les questionnements, la méthode wébérienne s'avère décisive pour une étude du hasard comme objet sociologique. Injustement qualifiée d'opposée au déterminisme, la démarche plus individualiste de Max Weber complète en réalité l'analyse du social en offrant cette fois une place de choix à l'action individuelle dirigée par des rationalités. Pour comprendre un phénomène, il faut nécessairement aller et venir sans cesse entre micro et macro-social, considérant bien que l'un ne transcende pas l'autre. Cette pensée de l'action et de la compréhension sensible permet d'envisager le hasard comme objet d'étude en soi par l'usage méthodologique du type idéal. En considérant avec Weber que l'imputation causale ne peut prendre le caractère d'une loi, on parvient à s'extraire des questions existentielles entourant le hasard, pour le poser comme concept *typique*, c'est-à-dire construit, utopique, abstrait et offrant un tableau homogène des caractéristiques des phénomènes sociaux qu'il traverse[9].

À partir de là, on peut comprendre des phénomènes sociaux aussi irrationnels que ceux attribués aux « effets du hasard » lorsqu'ils sont jugés du point de vue de la causalité et d'un rationalisme absolu. Par exemple, l'engouement d'une population pour des jeux de hasard et d'argent semble tout à fait incohérent quand les joueurs sont parfaitement informés et se disent eux-mêmes pleinement conscients des probabilités infimes qu'ils ont de remporter la cagnotte. Jouer est déraisonnable selon le modèle causal rationaliste plaçant la finalité de l'activité (le gain) comme absolument déterminante : je joue pour gagner. Selon cette logique, s'adonner à un jeu en sachant que l'on ne gagnera pas semble irrationnel. Mais ce schéma n'est qu'un type idéal et la situation de jouer n'est qu'une *« déviation »* par rapport à un comportement purement rationnel attendu[10]. Weber prend, lui, les exemples d'une *« panique à la Bourse »* et *« d'une entreprise militaire ou politique »* pour expliquer la méthode des *types* et la complémentarité des quatre rationalités permettant de comprendre les activités sociales : *« Grâce à son évidente compréhensibilité et à son univocité* [Eindeutigkeit] *– corollaire de sa rationalité – la construction d'une activité strictement rationnelle en finalité sert, dans ces cas, de "type"* [Idealtypus] *à la sociologie, afin de comprendre l'activité réelle, influencée par des irrationalités de toute sorte (affections, erreurs), comme une "déviation"*

[9] *Cf.* Max Weber (2006), *Essais sur la théorie de la science*, Premier essai : *L'Objectivité de la connaissance dans les sciences et la politique sociales,* trad. fr., Chicoutimi, UQAC, p. 141 (1re éd. allemande : 1904).
[10] *Ibid.*, pp. 31-32.

par rapport au déroulement qu'il aurait fallu attendre dans l'hypothèse d'un comportement purement rationnel. »

Or, la dynamique est la même pour le jeu, si bien que la même action de jouer observée sous l'angle d'une rationalité typiquement traditionnelle prend un sens différent et semble beaucoup plus légitime. Par exemple, je joue chaque samedi au *Loto*, comme je le faisais dans mon enfance avec mes parents, parce que c'est une tradition familiale. Toutefois, si le déterminant de l'activité le plus socialement acceptable dans notre exemple est celui de la tradition, il faut souligner avec Weber que nous nous situons ici à la limite entre une activité orientée significativement et une habitude familière *« systématique »*[11]. Les joueurs attribuent souvent leur pratique d'un jeu de hasard à l'habitude, érigée en motif principal de l'action, spécialement en ce qui concerne les jeux de la Française des Jeux (FDJ) et du Pari Mutuel Urbain (PMU). Or, Weber prévient qu'un *« comportement strictement traditionnel – tout comme l'imitation par simple réaction* […] *– se situe absolument à la limite, et souvent au-delà, de ce qu'on peut appeler en général une activité orientée "significativement".* [D'ailleurs, la] *masse de toutes les activités quotidiennes familières se rapprochent de ce type qui entre dans la systématique ».* Aussi pourrait-on considérer que le joueur se disant motivé par l'habitude (qu'elle soit héritée d'une tradition ou non) ne s'implique singulièrement pas dans son action, ce que dément l'observation empirique[12].

En fait, pour saisir *l'activité réelle*, il faut considérer les autres formes de rationalité : celles *« en finalité »*, *« en valeur »*, *« affectuelle »* et *« traditionnelle »* de Weber[13] ; mais aussi la *« rationalité voilée »* de Georg Simmel [14] et, peut-être, celle que l'on peut qualifier d'*« irrationnelle »* avec Louis Althusser et Toni Negri[15]. Simmel utilise cette expression à propos du joueur, dont il compare la figure à celle de l'aventurier, afin de comprendre le rôle du hasard dans la *forme* sociale de l'aventure. Puis, les deux auteurs d'inspiration marxiste apportent un éclairage à l'action dont la pertinence pour notre exemple du jeu de hasard tient au postulat de Karl Marx, concernant la dénonciation du fétichisme de la marchandise. Les jeux de hasard et d'argent, tel le *Loto*, relèvent en effet des produits de consommation de masse appelant au débat concernant une marchandisation de la vie quotidienne. Cette question

[11] *Ibid.*, p. 55.
[12] L'enquête de terrain réalisée pour ce travail de doctorat en atteste, comme nous le verrons par la suite.
[13] Max Weber (1995), *Économie et société*, Tome 1 : *Les Catégories de la sociologie*, trad. fr., Paris, Plon, pp. 31-58 (1re éd. allemande : 1922).
[14] Georg Simmel (2000), *La Philosophie de l'aventure*, trad. fr., Paris, L'Arche, p. 74 (1re éd. allemande : 1911).
[15] L'expression est de René Warck, d'après ses analyses des deux auteurs marxiens, dans un texte à paraître, intitulé : *« J'y crois, nous finirons par gagner »*.

sera traitée notamment à travers la publicité des produits de la FDJ constitutifs du terrain de ce travail.

Certains événements historiques sont ainsi interprétés par les observateurs comme relevant d'une forme d'irrationalité muée en réalité organisée, organisatrice et donc, bien rationnelle. Dans ce sens, Karl Mannheim voit *« dans les succès de la démagogie hitlérienne, au moins pour l'essentiel, une montée de tendances irrationalistes* [où l'] *irrationnel qui s'empare des masses ne peut plus être perçu comme résiduel »*[16]. Finalement, il n'en va pas autrement de « Mai 68 » qualifié par le général de Gaulle de *« chienlit »*[17]. La formule de « rationalité irrationnelle » témoigne du paradoxe entre l'irruption d'un mouvement de masse semblant irrationnel et son établissement très rationnel dans les institutions, lesquelles sont amenées à se modifier sous les changements structurels instaurés. C'est l'action *« non logique »* qui devient logique avec Vilfredo Pareto[18]. D'abord animée par des *« résidus »* de nature sentimentale, la masse désorganisée et brouillonne finit par s'ordonner pour utiliser les moyens appropriés à ses fins. En effet, quand *« certaines actions ne sont pas logiques, et voulant toutefois les rendre telles, c'est-à-dire voulant que toute action humaine soit accomplie au nom de la logique, on peut affirmer que l'institution de certaines actions non logiques est due à des personnes qui voulaient, de cette manière, obtenir leur avantage ou celui de l'Etat, d'une société donnée, du genre humain. Ainsi, les actions intrinsèquement non logiques sont transformées en actions logiques, par rapport au but que l'on veut atteindre »*[19].

Mais en parlant de déterminisme ou de rationalité, on ne traite pas directement du « hasard ». Les auteurs classiques ouvrent des portes que personne ne franchit vraiment. On voit pourtant le sujet en filigrane dans les analyses de Georg Simmel, que ce soit, par exemple, à propos du secret[20] ou de l'*« excitation »* motrice des jeux de coquetterie[21]. En outre, étudiant la *« forme sociale »* de l'aventure, l'auteur traite directement du hasard[22]. Pour le reste, d'une manière générale, le *désordre* intéresse surtout les sociologues pour son omniprésence et sa nécessité

[16] Jean-Marie Vincent (sous la dir. de) (1993), *Sur Althusser. Passages*, Paris, L'Harmattan, p. 134.
[17] Propos rapportés par le ministre de l'Information Georges Gorce et confirmés par le Premier ministre Georges Pompidou, à leur sortie d'une réunion à l'Élysée, le dimanche 19 mai 1968 : *« Pour résumer l'opinion du président de la République, je peux vous dire : "La réforme, oui ; la chienlit, non". » Cf.* Archives de l'*INA* du 19 mai 1968 [En ligne : http://www.ina.fr/politique/gouvernements/video/I09167762/georges-pompidou-la-reforme-oui-la-chienlit-non.fr.html].
[18] *Cf.* Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, trad. fr., vol. 1, §151, Paris, Payot, p. 67 (1re éd. italienne : 1916).
[19] *Ibid.*, §312, p. 181.
[20] Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, trad. fr., Paris, Circé (1re éd allemande : 1908).
[21] Georg Simmel (1909), « Psychologie der Koketterie », *Der Tag*, 11 und 13, 5, *in* Patrick Watier (1986), *Georg Simmel. La sociologie et l'expérience du monde moderne*, Paris, Klincksieck, pp. 47-62.
[22] Georg Simmel (2000), *La Philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, pp. 71-88.

coopérative avec l'ordre. Edgar Morin est l'un de ces intellectuels, évoquant parfois plus clairement le hasard mais généralement sous un angle ontologique et pour critiquer le *« déterministe ancien »*[23]. Puis, poursuivant la réflexion, il rejoint finalement la perspective mertonienne du rapport au chercheur : *« Le hasard introduit la relation de l'observateur à la réalité. »*[24] De même, Raymond Boudon s'interroge dans *La Place du désordre* sur le processus de changement social, adoptant en partie la perspective morinienne des relations organisationnelles[25]. Enfin, Georges Balandier traite lui aussi du *désordre* à travers sa nécessité pour la création de l'ordre mais il en souligne *« la peur confuse qu'il nourrit »*[26], particulièrement en l'assimilant au mouvement, piste que nous suivrons d'une certaine manière en rejoignant la perspective bachelardienne de l'instant et du temps roupnélien ponctiforme[27].

Alors le hasard ne poserait-il que la question de la rationalité et des limites de ses cadres plus ou moins déterministes ? Et, dans ce cas, son étude serait-elle inutile pour des sciences recherchant un univers strictement ordonné ? Si la sociologie classique ne l'aborde qu'à travers d'autres sujets, est-ce parce ce que le hasard est, en quelque sorte, un « faux concept » ou qu'il est « gênant » ? Les dictionnaires de sociologie attestent de cette mise à l'écart du hasard, le destinant aux deux domaines philosophiques (pour les questions concernant sa nature objective ou subjective) et mathématiques (les probabilités et statistiques), en soulevant un questionnement de nature épistémologique et méthodologique[28]. Posé comme ennemi du déterminisme, le hasard interroge d'abord notre mode de connaissance du réel, dans ses possibilités comme dans ses restrictions. Ensuite, en désignant l'imprévisible, il s'oppose à la logique de prévision dominante dans les sciences (comme dans la vie courante de surcroît). De cette façon, il remet en question les méthodologies scientifiques sur le point fondamental de la conception temporelle puisque prévoir et établir des relations cause-conséquence suppose une temporalité linéaire finie, bornée par un début et une fin.

En s'opposant à l'établissement de lois universelles, l'aléa devrait servir le projet des sociologues dont la *« grande masse* […] *manifeste une vigoureuse prévention vis-à-vis d'une activité nomothétique qui, dans les sciences de la matière et de la vie, tient une place*

[23] *Cf.* Edgar Morin (1990), *Science avec conscience, op. cit.*, pp. 186-187.
[24] *Ibid.*, p. 187.
[25] *Cf.* Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, Paris, PUF, p. 200 (1re éd. : 1984).
[26] Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, Paris, Fayard, p. 249.
[27] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, Paris, Stock (1re éd. : 1931).
[28] *Cf.* Gilles Ferréol (sous la dir. de) (2009), *Dictionnaire de sociologie*, Paris, Armand Colin, p. 84 (1re éd. : 1991).

stratégique »[29]. Mais l'aversion pour ce sujet semble dépasser la simple réfutation du positivisme comtien puisque celui-ci se voit de plus en plus délaissé, *« y compris chez des chercheurs particulièrement attachés à une conception positiviste de leur pratique »*[30]. Finalement, Boudon résume clairement le problème d'une pensée sociologique du hasard ; ce dernier n'est peut-être pas tant un « faux concept » qu'un objet « dérangeant » : *« Le hasard est généralement considéré par les sciences sociales comme un hôte indésirable. Il est partout, mais on s'efforce en général de l'étouffer, de le dissimuler, de l'oublier éventuellement, d'en nier l'existence. »*[31]

*

La problématique générale du hasard s'inscrit dans un cadre pluridisciplinaire, en particulier parce que les éléments d'étude proviennent de domaines scientifiques et de courants de pensée différents. D'abord, l'approche doit intégrer les *« sciences empirico-formelles »*[32] parce ce qu'elles utilisent directement l'aléa, non seulement en tant que concept, mais encore pour ses effets concrets. Par exemple, en mathématiques, Antoine-Augustin Cournot énonce, en 1843, une définition du hasard et, analysant le *« double sens du mot de probabilité »* (objectif/subjectif), amène à une objectivation du hasard témoignant de sa réalité au-delà des interprétations individuelles suscitées par ses effets[33]. En physique, Henri Poincaré, reconnaissant en 1908 que le hasard est bien *« autre chose que le nom que nous donnons à notre ignorance »*, en identifie des origines possibles parmi une succession d'exemples dont le jeu de roulette pour lequel il explique l'imprévisibilité de la position d'arrêt de l'aiguille par le mouvement de bras du lanceur[34]. Son étude de l'équilibre instable donne lieu au précepte de *« petite cause et grand effet »*[35] et Poincaré établit un théorème inspirateur de la mécanique quantique – domaine dans lequel la France était encore reconnue en 2012 par le prix Nobel, décerné au physicien du CNRS Serge Haroche. D'une certaine manière, le déterminisme classique se voit contredit. On peut citer à ce titre le célèbre *effet papillon* d'Edward Lorenz, énoncé en 1963 mais reprenant exactement le précepte français de 1908[36].

[29] Charles-Henry Cuin (2000), *Ce que (ne) font (pas) les sociologues. Petit essaie d'épistémologie critique*, Genève, Librairie Droz, p. 123.
[30] *Ibid.*, p. 124.
[31] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 184.
[32] Gilles Ferréol (sous la dir. de) (1994), *Histoire de la pensée sociologique*, *op. cit.*, p. 5.
[33] *Cf.* Antoine-Augustin Cournot (1843), *Exposition de la théorie des chances et des probabilités*, *op. cit.*, p. 88.
[34] Henri Poincaré (1908), *Science et méthode*, Paris, Flammarion, pp. 66-71.
[35] *Ibid.*
[36] Voir, à ce sujet, David Ruelle (2000) « Chaos, imprédictible et hasard », *in* Yves Michaud (sous la dir. de), *Qu'est-ce que l'univers ?*, vol. 4, Paris, Odile Jacob, pp. 647-656.

Par ailleurs, déjà le 29 mars 1900 à Besançon, lors de sa soutenance de thèse, Louis Bachelier suivait le relativisme des déterminations scientifiques de son directeur Henri Poincaré, annonçant clairement le problème majeur que le hasard pose à la pensée scientifique : l'impossibilité prévisionniste[37]. Puis, en 1970, c'est le biologiste Jacques Monod qui interroge clairement le rapport entre le *hasard* et la *nécessité*[38], avant que le courant du *« darwinisme cellulaire »* n'insiste aujourd'hui sur le rôle fondamental du hasard dans l'élaboration des organismes vivants[39]. Sans faire un catalogue d'exemples scientifiques, l'essentiel est de voir que le hasard est abordé directement par des sciences en quête d'une vérité capable d'expliquer le monde humain, comme le faisait les théologies avant elles. En témoigne l'anecdote bien connue entre Albert Einstein prétendant que *« Dieu ne joue pas aux dés »*, et Niels Bohr lui répondant *« Qui êtes-vous Einstein, pour dire à Dieu ce qu'il doit faire ? »*[40].

Dans la vie sociale, les applications et utilisations du hasard ne manquent pas de faire, non seulement réfléchir, mais surtout agir. La sociologie formelle souligne que notre action concrète est permise par le non-savoir et l'erreur acquise par l'expérience sensible, les *« pensées circulaires »* contraires à une logique habituelle restreinte et la nécessité pratique des illusions et superstitions[41]. De même, les résidus moteurs des actions non logiques parétiennes ou encore la nature *ludens* de l'homme selon Morin[42] permettent de saisir le hasard dans un sens sociologique. La difficulté d'une pensée sociologique du hasard réside dans la nécessité d'unir des savoirs empirico-formels à des connaissances humaines sensibles et de définir une méthodologie précise permettant d'analyser et de comprendre la réalité sociale. Pour traiter du hasard en sociologie de la connaissance, il faut le considérer dans ses conceptions théoriques autant que dans ses applications empiriques, en tenant compte, pour l'analyse, des dimensions sociale, anthropologique et, dans une certaine mesure, psychologique.

D'un point de vue social, le hasard doit se comprendre comme la structure particulière des ensembles d'enchaînements cause-effet, c'est-à-dire une synchronisation spécifique des circonstances[43]. En transposant ici la définition cournotienne au domaine social, Boudon

[37] *Cf.* Louis Bachelier (1900), *Théorie de la spéculation*, Paris, Gauthier-Villars, p. 5.
[38] Jacques Monod (1970), *Le Hasard et la nécessité*, Paris, Seuil.
[39] *Cf.* Jean-Jacques Kupiec (2009), « L'ADN entre hasard et contraintes », *Pour la Science*, n° 385, novembre, pp. 88-95.
[40] *Cf.* François de Closet (2004), *Ne dites pas à Dieu ce qu'il doit faire*, Paris, Seuil.
[41] *Cf.* Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, *op. cit.*, pp. 10-11.
[42] *Cf.* Edgar Morin (2000), *Les Sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur,* Paris, Seuil, p. 30.
[43] *Cf.* Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 189.

permet de s'abstraire de l'interprétation déterministe habituelle de ce que l'on appelle *« l'effet Cournot »*. La rencontre de séries causales indépendantes n'est plus le témoin d'une causalité absolue dont il s'agit d'identifier chaque partie pour en prévoir les conséquences. Au lieu de segmenter la situation en différentes séries causales, on observe au contraire le phénomène dans sa globalité, comme une structure *typique*, en admettant le caractère éventuel et non nécessaire des liens de causalité. Parmi la multitude de combinaisons d'union de la diversité des facteurs, le déterminisme n'est qu'un facteur d'explication. Certes, il est difficile de saisir un phénomène dû à aucune causalité parce que, selon notre mode de pensée, les chaînes causales sont facilement identifiables et l'objectif de leur étude est justement d'en révéler les liens. Pourtant, certains événements n'ont effectivement aucune raison d'être, ou plutôt, aucune *cause* à leur apparition : ils *sont*, sans qu'aucun lien causal ne les unisse à quoi que ce soit d'autre qu'eux-mêmes. Leur existence suffit à l'observateur pour justifier de leur intérêt et le travail d'analyse consiste à les intégrer comme éléments à part entière pour ce qu'ils sont : des enchaînements partiels. La compréhension d'un phénomène ou d'une situation, doit nécessairement prendre en considération des *circonstances* de toute nature, même celle de nature contingente : *« S'il est vrai qu'un événement* dû au hasard *ne présente en général guère d'intérêt scientifique, il peut donc être indispensable pour comprendre un événement, un phénomène ou un processus de tenir compte de la place du hasard. »*[44] Finalement, dans l'action sociale, le hasard doit se saisir comme une synchronisation particulière de circonstances dont participe la *« personnalité »* de l'acteur[45].

Pour cette raison, une dimension « psychologique » est, d'une certaine manière, à prendre en compte, notamment pour considérer les émotions motrices issues du rapport sensible des individus au hasard. Il en va ainsi de l'*« excitation »*, créée par un jeu de possession reposant *typiquement* sur le hasard et les incertitudes qu'il provoque, dans un rapport entre l'avoir et de non-avoir. L'*« instabilité ludique entre le oui et le non »* fait de ce dernier le contenu permettant l'émergence de formes sociales, telles la coquetterie, l'aventure ou encore les jeux d'*alea*[46]. Alors que la prévision et le calcul parfait du futur compriment toute anticipation du bonheur et peuvent pousser les individus à se réfugier dans l'immobilisme, le hasard ouvre des perspectives éminemment créatrices d'action où se manifeste librement l'excitation,

[44] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 190.
[45] *Ibid.*
[46] Georg Simmel (1909), « Psychologie der Koketterie », *op. cit.*, pp. 47-62.

témoignant de la *« valeur eudémonique du hasard »*[47]. Considérée comme un *« contenu »* des activités sociales donnant lieu à des *« formes »*[48], la dimension émotionnelle correspondrait aussi aux résidus parétiens déclencheurs des actions non logiques, caractéristiques des situations où la part d'émotion est spécifiquement importante. Par exemple, l'amour est essentiellement une émotion résiduelle engageant des actions contraires à la logique (ou, pour le dire autrement, les amoureux perdent tout bon sens et font parfois n'importe quoi). Or, cette dynamique de l'amour à l'œuvre dans les jeux de coquetterie est liée à la même conscience du hasard que chez l'aventurier et le joueur. *« Faisant partie de phénomènes culturels »*, les émotions d'excitation crées par le rapport aléatoire sont communes à ces acteurs (amoureux, aventurier, joueur) et contribuent à leur insertion dans *« un ordre social »* qu'elles renforcent simultanément[49].

D'un point de vue plus anthropologique, le hasard apparaît comme une substance, sorte de puissance sacrée que l'homme porte en lui et qui s'exprime sous diverses formes. À placer du côté du *« mana »*, le hasard ne serait pas seulement abstrait, puisque les actions qu'il motive et les manifestations de ses effets lui confère une existence concrète : *« Le* mana *n'est pas simplement une force, un être, c'est encore une action, une qualité et un état. »*[50] Au quotidien, le fait que le hasard soit si souvent associé à des pratiques magico-superstitieuses révèle ce caractère *mana* dont il partage les caractéristiques troubles et complexes, difficiles à théoriser[51]. C'est pourquoi il ne parvient pas à se constituer en objet sociologique, restant presque impossible à définir, alors que chacun en possède une connaissance, par ses expériences, son vécu et sa sensibilité. Témoigné dans les discours, cet embarras à exprimer le hasard pourrait cependant être levée par une connaissance courante des *kratophanies*, *« ces irruptions dans le quotidien d'un tout-autre, d'un inexpliqué »* auxquelles les enquêtés font référence à propos du hasard, et « *qui sont pour l'homme une incitation à s'interroger, à regarder par-delà les frontières de ses connaissances provisoires et de ses certitudes*

[47] *Ibid.* Précisons que le terme « eudémonique » est issu du grec *εὐδαιμονισμός* signifiant « l'action de regarder comme heureux ». L'eudémonisme est une théorie morale et philosophique du plaisir et du bien-être, fondée sur le bonheur comme bien suprême ; le bonheur est le but de l'action.
[48] *Cf.* Georg Simmel (2010), *Sociologie. Étude sur les formes de la socialisation*, trad. fr, Paris, PUF, pp. 43-44 (1re éd. allemande : 1917).
[49] Francis Farrugia et Marie-Noëlle Schurmans (2008), « Avant-Propos », *in* Maryvonne Charmillot, Caroline Dayer, Francis Farrugia, Marie-Noëlle Schurmans (sous la dir. de), *Émotions et sentiments : une construction sociale. Approches théoriques et rapports aux terrains*, Paris, L'Harmattan, pp. 12-13.
[50] Marcel Mauss et Henri Hubert (1903), « Esquisse d'une théorie générale de la magie », *L'Année sociologique,* n° 7, pp. 1-146.
[51] *Ibid.*

fragiles »[52]. Ainsi, la puissance d'action du hasard se donne à voir de façon insaisissable (sous forme de *mana* et *kratophanies*) et désorganisée (actions non logiques), mais crée par cette même dynamique, des activités suffisamment indispensables à la socialisation pour engendrer des formes sociales.

Le hasard constituant un moteur d'action et nourrissant des interactions entre les individus, les *« actions non logiques »* de Pareto incarnent l'échelle locale des actions de hasard, tandis que les *« formes »* simméliennes en serait le niveau généralisé. Ces dernières seront alors plus ou moins connotées, positivement ou négativement, selon la nature de *« l'instinct de hasard »*[53] les entretenant. Dans sa polarité positive, le hasard est l'expression du besoin de curiosité, des instincts *« ludens »* et *« demens »* de l'homme (besoin de désordre, d'agitation) et encore des pulsions créatrices (créer sa propre vie *versus* subir un destin déterminé). En revanche, dans sa polarité négative, le hasard est l'expression du sentiment d'insécurité, de l'angoisse de l'inconnu, de l'inquiétude provoquée par le sentiment d'étrangeté, la peur de l'imprévu et celle de la mort.

Des pratiques telles que les jeux de hasard ou de séduction ne respectent pas la logique buts-intérêts, moyens-fins où une rationalité en finalité s'illustrent, si bien qu'elles constituent des actions non logiques, en répondant à une des rationalités bien plus affectuelle, traditionnelle et en valeur qu'à un calcul coût/avantage. Sous l'angle péjoratif de l'action, on pensera à une perte à la loterie menant à la ruine, ou à l'amant tué lors d'un duel destiné à séduire sa prétendante. À un niveau plus général, ces jeux de hasard et d'amour constituent des formes sociales et s'avèrent nécessaires pour maintenir une bonne cohésion sociale. Tout comme la domination, ces formes seraient produites par l'angoisse de la mort et remplirait une fonction compensatoire, sorte de revanche sur l'impuissance de la condition humaine (contrôler les autres – et son environnement – à défaut de pouvoir maîtriser sa propre mortalité).

*

Dans cette optique, l'intérêt d'une thèse sur le hasard repose sur la mise en évidence de sa nature créatrice, visible dans les pratiques sociales. Ses utilisations, dans la vie quotidienne, révélant ses fonctions, l'étude d'une activité spécifique permet de comprendre le *sens* social

[52] Mircea Éliade, cité par Jean-Bruno Renard, *in* Michel Meslin (sous la dir. de) (1984), *Le Merveilleux. l'imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas, p. 44.
[53] Nous désignons par ce terme la puissance d'action du hasard, dans sa forme *mana* et dans ses similitudes avec les kratophanies.

du hasard. Si Simmel le décelait dans la forme de l'aventure – pratique sociale marginale[54] – qu'il comparait à l'art et aux jeux de hasard pour leurs utilisations respectives du hasard, d'autres domaines peuvent être évoqués. Les pratiques à risques, par exemple, sont comparables au rapport superstitieux engendré par le hasard, dans leur dimension ordalique de confrontation à une puissance surnaturelle[55]. Encore, la rencontre et les sites Internet permettant de créer des contacts amicaux, amoureux ou professionnels, selon des critères de sélection précis, traduisent une volonté d'annihiler le hasard. D'un côté, on apprécie le hasard de la vie réelle qui permet de croiser un vieil ami perdu de vue depuis des années ou d'animer une relation amoureuse par un lâcher prise et une audace, incarnant une ouverture à la vie, contrariée par les impératifs quotidiens. Mais, d'un autre côté, on s'inscrit dans des réseaux virtuels où tout est paramétré. Des données géographiques et nominatives précises permettent de retrouver des amis d'enfance : des histoires sentimentales s'organisent selon des critères rigoureux destinés à produire une exacte homogamie (sociale, physique, etc.).

De la même façon, tout le commerce des assurances repose sur le hasard et la volonté d'en annihiler les effets[56]. Lutter contre l'imprévu répond à la logique sécuritaire prévisionniste traversant aujourd'hui la vie courante. Depuis les contrats couvrant chacun des biens et jusqu'au corps des individus, aux réflexes de protection permanente mis en place au quotidien, la sécurité est un impératif largement illustré par les modes éducatifs des parents et leurs injonctions à « faire attention ».

Enfin, suivant une même volonté de policer le hasard, on peut encore citer en exemple la pratique météorologique destinée à prévoir le temps afin de « s'assurer » contre les risques climatiques. La météorologie sert d'ailleurs à illustrer la théorie quantique de l'effet papillon, suivant le précepte de « l'équilibre instable » de Poincaré qui prend lui-même ce domaine pour exemple dans son chapitre sur le hasard : *« Pourquoi les météorologistes ont-ils tant de peine à prédire le temps avec quelques certitude ? Pourquoi les chutes de pluie, les tempêtes elles-mêmes nous semblent-elles arriver au hasard, de sorte que bien des gens trouvent tout naturel de prier pour avoir la pluie ou le beau temps* […] *Ici encore, nous retrouvons le même contraste entre une cause minime, inappréciable pour l'observateur, et des effets considérables, qui sont quelquefois d'épouvantables désastres. »*[57] Les catastrophes naturelles sont rendues omniprésentes par leur traitement médiatique et l'État comme les services

[54] Georg Simmel (2000), *La Philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 71.
[55] *Cf.* David Le Breton (1991), *Passions du risque*, Paris, Métailié, pp. 48-49.
[56] *Cf.* Henri Poincaré (1908), *Science et méthode*, *op. cit.*, p. 67.
[57] *Ibid.*, p. 69.

publics de Météo-France se voient régulièrement accusés d'un manque de rigueur dans leurs prévisions et leur communication de précaution. Dorénavant fréquentes, les *« alertes »* et autres *« vigilances »* (rouge, orange) traduisent le besoin sécuritaire d'individus désireux de se protéger toujours davantage contre les risques[58]. Les météorologues ne savent pas plus exactement le temps qu'il fera, mais la population est prévenue et peut de cette manière prendre soin d'organiser sa sécurité au maximum.

Parmi ces différentes pratiques, le jeu d'*alea* est, étymologiquement, la plus représentative du hasard et c'est le champ d'étude que nous avons choisi d'investiguer pour ce présent travail de doctorat. L'objectif est d'en faire un objet sociologique permettant d'étudier d'autres pratiques quotidiennes par la suite. Les éléments de compréhension du hasard précédemment exposés semblant pouvoir s'appliquer à de nombreux domaines de la vie sociale, nous avons choisi un terrain précis. À titre introductif, reprenons rapidement le jeu d'aléa évoqué plus haut. Dans un cadre parétien, on peut interpréter le joueur justifiant son « *Loto* du samedi » par la tradition familiale, comme fournissant en fait un prétexte de l'ordre de la *« dérivation »* au sein d'une action non logique réellement motivée par son *« résidu »*, constant : *« le besoin de manifester des sentiments par des actes extérieurs »*[59]. Puisque les moyens engagés (acheter et remplir une grille) ne peuvent en aucun cas garantir la fin visée (être le vainqueur du tirage aléatoire), l'acte n'est pas (et ne *peut* pas être) logique. Le moteur d'action essentiel du jeu est le besoin d'agir, résidu exprimant un sentiment profond et probablement même un mélange de sentiments, ressenti par le joueur sans qu'il le définisse lui-même (espoir de gagner, amour familial, instinct enfantin, etc.). Les dérivations qui s'ensuivent pour justifier le jeu ne sont que très secondaires.

L'essentiel réside dans l'attitude active du joueur et le paradoxe avec l'image, *a priori* apathique, de l'activité sociale du tirage au sort. D'abord poussé par un instinct d'action, l'agent matérialise des sentiments abstraits par une action bien concrète. Ensuite, les choix effectués pour donner vie à l'activité témoignent d'un autre résidu de nature active : le besoin de combinaisons, à partir duquel l'individu formule des superstitions de diverses natures. Par exemple, les numéros servant à remplir une grille sont établis par corrélation avec des éléments intimes (dates de naissance) ou collectifs (le chiffre 13), suivant des « *sentiments de combinaisons de jours – et d'autres choses aussi – à un bon ou à un mauvais augure* »[60]. De

[58] Le système préventif de la *« Vigilance météorologique »* a été mis en place par Météo-France en 2001.
[59] Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. 579.
[60] *Ibid.*, p. 458.

même, les objets porte-bonheur résultent d'une association entre des émotions positives et les actions entreprises[61]. Cette induction instinctive s'incarne dans la superstition française du vendredi 13, essentielle dans le milieu des jeux de hasard. L'action non logique de ne pas jouer en ces jours de malheur s'apparente – comme toutes celles relevant de la paraskevidékatriaphobie[62] – au mauvais augure des chrétiens. Ces derniers attribuant le funeste souvenir de la passion du Christ au vendredi, l'associent au chiffre 13, symbole de la trahison de Jésus par Judas lors de la Cène[63]. À l'inverse, la chance, prônée aujourd'hui comme levier *marketing* par les sociétés de jeux telles que la Française des Jeux (FDJ), repose sur les *« changements combinatoires »* opérés par la perte, voire l'aversion pour les références religieuses et la préférence en des cultes païens (le vendredi célèbre joyeusement Aphrodite et Vénus)[64]. À notre époque, le vendredi 13 est très majoritairement considéré comme un jour anodin (77 %) et généralement plutôt chanceux (17 %), bénéficiant aux commerce des jeux, la FDJ doublant, par exemple, son chiffre d'affaires les semaines concernées, grâce au 36 % de Français jouant uniquement ces jours[65]. Si l'effet commercial est certainement à l'origine de l'achat dans la population française générale, en revanche, chez les consommateurs de jeux de hasard auxquels est vantée la date porte-bonheur, il peut s'agir d'un *« rituel d'inversion qui permet de transmuter le négatif en positif »*[66]. Quoi qu'il en soit et quel que soit l'objet sur lequel se fixe la combinaison (jour, chiffre, amulette et autres porte-bonheurs), ce résidu explique en général nos pratiques quotidiennes de superstition et les objets sur lesquels se cristallisent notre attention, qu'il s'agisse du joueur comme du non-joueur.

Toutefois, dans un second temps de l'action ludique non logique (dans un premier temps, le besoin d'agir a insufflé l'action), au moment où le joueur traduit son instinct de combinaison, la dynamique révélant un joueur actif peut basculer dans la passivité avec le système aléatoire de production des grilles[67]. Dans ce cas, l'individu cède à un automate la recherche active des numéros qu'il estime gagnants et les *subit* de ce fait, contrairement à celui qui interprète des

[61] Ce que nous appelons dans ce cas la « charge affective » n'est que la dérivation du résidu combinatoire selon lequel nous associons un objet à un heureux souvenir. De la même façon, une « pièce fétiche » se voit investie d'une puissance d'action parce qu'elle a servi à gratter un jeu gagnant dans le passé.
[62] La paraskevidékatriaphobie est la phobie du vendredi 13.
[63] Élisabeth Belmas (2012), *in* Ségolène Jonquoy, « Pourquoi le vendredi 13 est-il censé porter chance ? », *LCI.fr*. [En ligne : http://lci.tf1.fr/france/societe/pourquoi-le-vendredi-13-est-il-cense-porter-chance-7128850.].
[64] *Ibid.*
[65] D'après le sondage Ipsos réalisé pour la FDJ, publié par *Le Parisien* du vendredi 13 avril 2012 [En ligne : http://videos.leparisien.fr/video/e8c397488f0s.html].
[66] Dominique Desjeux interviewé par Ségolène Jonquoy le 13 avril 2012, *op. cit.*
[67] Systèmes « spOt » au PMU et « flash » à la FDJ : la société de jeux fournit, à chaque débitant de ses produits une machine élaborant des combinaisons aléatoires pour les joueurs ne souhaitant pas remplir de grille eux-mêmes.

signes pour faire naître « la meilleure grille »[68]. Néanmoins, l'espoir de gagner demeure, mêlé des sentiments d'excitation et de plaisir constituant les résidus, réel moteur déterminant du passage à l'acte. Finalement, comprendre la dynamique des jeux et du hasard qui les compose, nécessite d'observer l'aspect sensible de l'activité sociale, qu'on l'appelle « rationalité affectuelle » avec Max Weber, « résidu » avec Vilfredo Pareto, ou « contenu » avec Georg Simmel. En effet, les vertus civilisatrices des actions non logiques – tel « jouer sa chance » –, reposent précisément sur les instincts humains[69], pulsions corporelles et mentales toujours en mouvement, et poussent les individus à interagir entre eux. Au sens simmélien, le jeu d'actions réciproques que nous donnent à voir les activités ludiques aléatoires témoigne de la dimension formelle du hasard puisque les interactions, par essence déclenchées par les sentiments, intérêts, buts ou tendances, sont le contenu de la socialisation[70]. Pareto lui-même revendiquant une quête de *« connaissance des formes sociales »* pour *« étudier les actions humaines, l'état d'esprit auquel elles correspondent et les façons dont il se manifeste »*[71], la pratique des jeux d'aléa se pose comme l'une de ces formes, stable et persistante.

*

Méthodologiquement, la dimension émotionnelle des phénomènes sociaux est un facteur essentiel de compréhension que nous plaçons au centre de notre étude des jeux de hasard. Posant comme nécessaire l'action conjuguée de leurs trois caractéristiques, le *jeu*, le *hasard* et *l'argent*, nous mènerons une analyse tridimensionnelle, vouée à saisir l'action des joueurs dans toute sa sensibilité. À titre d'illustration, on peut reprendre l'exemple des joueurs de roulette d'Henri Poincaré. Tout en restant déterministe, estimant que *« le hasard obéit à des lois »* auxquelles les probabilités peuvent répondre, le statisticien prend en compte l'effet émotionnel du hasard produisant une excitation anxieuse lors de l'attente du joueur, pour expliquer l'action par l'association de trois facteurs du jeu [72]. D'abord le mouvement du bras décidant du résultat final de l'action relève du dispositif ludique imposant au participant de lancer l'aiguille de la roulette. Ensuite, l'impossibilité prévisionniste révèle le hasard dans sa dimension « pratique » pour l'action (et elle se rend visible au moment de l'attente). Enfin, la somme misée et ce qu'elle incarne pour l'acteur provoquent l'exaltation du joueur.

[68] *Cf.* Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. 469.
[69] *Ibid.*, p. 471.
[70] Si le terme « socialisation » désigne des réalités différentes dans les sociologies simmélienne et générale (respectivement les liens tissés entre les individus ou le processus de transmission sociale), concernant les jeux les deux acceptions se complètent.
[71] *Ibid.*, p. 66.
[72] Henri Poincaré (1908), *Science et méthode*, *op. cit.*, pp. 70-78.

Pour notre étude, les trois secteurs des jeux se partageant historiquement ce marché seront observés, à savoir la Française des Jeux, les casinos et le Pari Mutuel Urbain. En revanche, nous laisserons délibérément de côté le secteur des paris en ligne dont nous jugeons l'existence légale trop récente (juin 2010) pour permettre le recul nécessaire à l'analyse. La société de la FDJ a ensuite été privilégiée pour sa dimension particulièrement populaire, notamment due au mode de distribution de ses produits : traditionnellement des lieux publics (bars, tabacs, presse) et plus récemment boutiques implantées dans quelques grandes rues commerçantes ou galeries de centres commerciaux. Plus accessibles au quotidien que les hippodromes et casinos, les jeux de la FDJ proposent également la plus grande variété de jeux de hasard dénués de stratégie, et semblent, en ce sens, un meilleur objet de typification.

Enfin, théoriquement comme empiriquement, il convient de s'affranchir de la représentation binaire opposant un hasard objectif, extérieur à l'individu, mathématisable en vue de son contrôle, à un hasard subjectif, intérieur à l'homme (que ce soit dans ses humeurs et certaines de ses réactions ou que ce soit dans sa méconnaissance – quelle qu'en soit la cause : manque d'informations, limites cognitives, etc.). Le débat issu de cette conception n'intéresse pas le sociologue pour qui savoir si le hasard existe ou non n'a pas de sens. À partir du moment où nous en parlons, le mettons en scène dans des activités et en interrogeons la notion, alors il existe *de fait*. Le hasard crée des interactions entre les individus faisant société et donne lieu à des usages sociaux dépassant la seule expérience intime entre l'homme et le monde qui l'entoure. Même en tant qu'objet philosophique de réflexion ou comme système de croyances (plus ou moins ésotérique et plus ou moins spirituel), le hasard donne bien lieu à des échanges au sein de la société. Les philosophes partagent leurs questionnements à travers livres et discussions, les scientifiques le formalisent en équations, les autorités publiques tentent d'en limiter les effets négatifs de risque (politiques sécuritaires) et la population civile y trouve un sujet de conversation privilégié. On juge souvent peu intéressant de raconter à quelqu'un la succession linéaire et sans aspérité d'une journée dans ce qu'elle a d'identique avec les autres. En revanche, on s'enthousiasme aisément en narrant notre dernière rencontre impromptue avec un vieil ami perdu de vue. Les événements quotidiennement associés au hasard sortant, par définition, de l'habituel, sont facilement interprétés comme extraordinaires et les situations les plus inattendues auxquelles ils donnent lieu prennent un intérêt particulier propice au partage d'expérience. On a toujours plus envie de parler de l'événementiel que de l'ordinaire. Cependant, exposant les représentations sociales du hasard, Serge Moscovici souligne que *« le fait avéré demeure : nous ne tolérons pas le hasard, nous pensons qu'il est*

absent des choses qui arrivent dans le monde et surtout de celles qui nous arrivent à nous »[73]. Le sens commun retient effectivement une conception manichéenne du hasard bon ou mauvais et il faut distinguer le rapport individuel et collectif associé à l'une et l'autre de ces catégories de représentations.

Ce faisant, notre démarche consiste à relier l'objet privé que le hasard incarne pour les individus, aux imaginaires collectifs alimentant ses usages les plus quotidiens[74]. Par exemple, considérons la propension des jeux de hasard à susciter le rêve chez les joueurs aspirant à un changement de vie, à une meilleure destinée. Le lien intime unissant l'individu au hasard est perceptible dans sa pratique, de même que lorsqu'il s'adonne à la voyance ou fait usage de superstitions. Or, ces activités toujours incarnées par des images (de celle, positive, du trèfle à celle, négative, du chaos), témoignent de la *« fonction fantastique »* gouvernant toute création de l'esprit humain[75]. Ces images donnant lieu à des représentations sociales, la binarité de la dynamique imaginaire explique la perception dualiste du hasard : entre destin et antinature, charriant une image démonique[76]. Ainsi, dans une dimension pratique, le hasard engendre des images, des représentations sociales et des actions concrètes, toutes issues de l'imaginaire et relevant de la *« fonction euphémique »*[77] de ce dernier. Puis, de façon théorique, la présentation positiviste du hasard comme manque d'explication (au moins momentané) reflète le besoin d'expurger les angoisses, par un travail d'euphémisation de l'imagination, encore une fois dans toute sa binarité. Dans une polarité positive, la méconnaissance conduit les théoriciens quantiques à offrir une place de choix au chaos[78] et aux incertitudes[79]. En revanche, dans une polarité négative, cette même méconnaissance incarne une intolérable et angoissante absence de contrôle qu'il est préférable de taire, suivant la logique du tabou, en espérant que ce dont on ne parle pas ne se produit pas.

Finalement, pour traiter de notre problématique, c'est-à-dire pour comprendre l'utilité du hasard pour notre société et pour les activités quotidiennes de ses membres, cinq hypothèses sont formulées. D'abord, nous pensons que le hasard est une *construction imaginaire*

[73] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *in* Émile Noël (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, Paris, Seuil, p. 13.
[74] Nous nous inspirons ici en particulier de l'étude sur le rêve décrite par Patrick Legros, *in* Patrick Legros, Frédéric Monneyron, Jean-Bruno Renard et Patrick Tacussel (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, pp. 191-210.
[75] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, p. 461 (1re éd. : 1960).
[76] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *op. cit.*, p. 12.
[77] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 471-472.
[78] On peut citer, à ce titre, l'ensemble des travaux de David Ruelle. Voir notamment David Ruelle (1991), *Hasard et Chaos*, Paris, Odile Jacob.
[79] *Cf.* Jean-Marc Lévy-Leblond (2008), « Incertitude », *in Encyclopaedia Universalis.fr*.

permettant de combattre les angoisses de la mort et du temps par un travail d'euphémisation[80]. À ce titre, le hasard produit un effet numineux, c'est-à-dire *« une image représentante et comprise comme étant la manifestation d'un archétype qui préfigure la totalité »*[81]. Incarnation du noumène kantien, il illustre cette *« réalité inconnaissable sous-tendue par toute chose »*[82] et se présente surtout dans une dimension sacrée. Dans le prolongement du premier questionnement, le hasard nous semble être un puissant *moteur d'action*, s'incarnant de deux façons complémentaires. En tant que *« substance »* d'abord, image imaginaire archétypale, il agit comme *« mana »* ou *« kratophanies »*, traduit en *résidus* lorsqu'il donne lieu à des actions non logique et en contenu lorsqu'il motive des interactions entre les individus formant société. Puis, comme moteur concret d'interactions (parler des coïncidences de la vie quotidienne, faire l'expérience de l'« extraordinaire » avec les effets de surprise du hasard au quotidien ou vivre l'excitation de l'incertitude), il motive des pratiques et activités susceptibles de devenir des *formes* sociales (par exemple, l'aventure, les jeux de séduction et d'*alea*). En outre, selon nous, le hasard remplit de multiples fonctions sociales, au quotidien et dans tous les domaines de la vie sociale, du plus anodin et commun (la rencontre surprise, trouver une pièce par terre) au plus remarquable et élaboré (les théories scientifiques, les activités financières en Bourse). Ces dernières s'incarneraient dans la pratique des jeux d'aléa, objet d'une quatrième hypothèse. Révélateurs de l'utilité du hasard et de son utilisation au quotidien, ils constitueraient une *forme* sociale. Enfin, nous supposons que l'activité ludique doit s'appréhender de façon tridimensionnelle, en reliant pour l'analyse les trois facteurs du jeu, du hasard et de l'argent. Nécessairement complémentaires, si l'un de ces éléments manque, l'action n'a plus d'attrait et, si elle se produit néanmoins, change en tout cas de signification. La compréhension du sens de l'action ne pourrait donc être complète qu'en saisissant conjointement ces paramètres dans leur caractère indissociable.

Pour traiter de cette problématique du hasard en sociologie, le plan se répartit en trois parties. La première explore les domaines scientifiques, suivant une logique pluridisciplinaire, afin de saisir la place du hasard dans notre connaissance du monde. Les théories exposées servent de points de repères historiques et épistémologiques pour définir l'aléa à travers les conceptualisations qui lui donnent vie (en philosophie, mathématiques, physiques, biologie, ou économie). L'accent est ensuite mis sur l'anthropologie et la sociologie au sein desquelles nous plaçons l'objet des recherches. La deuxième partie traite d'une activité fondée sur le

[80] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 471-472.
[81] Jean-Jacques Wunengurger (2009), *Le Sacré*, Paris, PUF, pp. 106-121.
[82] *Ibid.*

hasard : les jeux d'*alea*. Empirique, cette section met à jour des pratiques quotidiennes au sein des trois secteurs historiques des jeux en France (FDJ, casinos et PMU). À travers les manières de jouer et les discours des enquêtés, des représentations du hasard émergent et permettent d'en saisir le sens. Déjà observées au cours du travail théorique, ces dernières servent de point de départ à la troisième partie pour relier les différents éléments analysés précédemment dans un va-et-vient empirique et théorique. Pont entre les usages courants les plus irrationnels et les théorisations rationalistes, ces représentations soulignent la binarité de la dynamique imaginaire dans laquelle s'inscrit notre perception du monde, et c'est sous cet angle que se laissent appréhender les quatorze fonctions sociales du hasard finalement identifiées.

Pour finir, soulignons l'utilisation des termes « hasard », « aléa » et « *alea* » formant la trame de ce travail. Les deux premiers sont employés comme parfaits synonymes sans connotation positive ou négative, tandis que le dernier, le mot latin d'*« alea »*, s'inscrit dans une dimension ludique. Selon cette logique, nous parlons de « jeu d'*alea* » mais d'« aléa » de la vie quotidienne, hasard neutre considéré comme imprévu, inopiné et dépourvu du sens accidentel que lui confère le pluriel « aléas ».

PREMIÈRE PARTIE

—

DÉFINITION DE L'OBJET DE RECHERCHE
ÉTAT DES LIEUX DE LA NOTION DE HASARD

La Découverte des Amériques par Christophe Colomb

Salvador Dali (1958-1959)

Cette partie présente des points de repères historiques et épistémologiques destinés à comprendre la façon dont le hasard est apparu dans notre culture française, comme notion et applications concrètes. Objet de réflexion métaphysique et scientifique, il traverse les époques sous une forme conceptuelle donnant lieu à des formalisations empirico-formelles et s'illustre dans la pratique populaire du jeu de dés, jusqu'à former le mot que nous connaissons aujourd'hui. En retraçant l'évolution du hasard au fil des époques et des courants de pensées, notre objectif est de révéler sa négation générale et sa vocation à être occulté par toutes les sphères de la société, au point de ne jamais constituer un objet sociologique. Pourtant, la fécondité de l'aléa observable dans les activités quotidiennes anodines, comme dans les grandes explorations scientifiques, inspire les sociologues. Désordre indispensable à l'ordre ou heureuse découverte sous les traits de la sérendipité, le hasard apparaît en filigrane des recherches et permet de dresser un cadre d'analyse à l'étude du hasard en sociologie.

CHAPITRE I

APPROCHE SCIENTIFIQUE DE L'OBJET DE RECHERCHE

A. Points de repères historiques de la notion de hasard

A.1. *Mise en contexte du questionnement*

Depuis le début, le sujet de ce doctorat provoque une même réaction d'engouement : *« C'est super comme sujet ! »*, immédiatement suivie d'un étonnement et de l'énigme métaphysique : *« Et alors, le hasard, il existe ou pas ? »* Pour certains, l'œil pétille et la phrase, lancée frénétiquement, est laissée en suspens pour susciter le verdict. Pour d'autres, un air blasé, (faussement ?) désinvolte, et un brin narquois ponctuent l'insoluble devinette. Enfin, de nombreux enquêtés esquivent catégoriquement le jugement, en prononçant presque simultanément la question et sa réponse, cette dernière étant le plus souvent négative. S'ensuit généralement un petit réquisitoire lors duquel on peut observer l'attitude d'empressement à noyer l'interrogation dans un flot de parole, faisant penser à une diversion, comme s'il s'agissait de rattraper les mots qui viennent d'être prononcés, parce qu'ils ne sont pas socialement acceptables.

Il y a des questions que l'on ne pose pas, par conscience de la curiosité malsaine qu'elles traduisent : *« Ton père s'est suicidé ? Je suis si désolé... Et comment a-t-il fait ? Oh non, pardon oublie ce que je viens de dire ! »* Le tabou de la mort ne souffre pas ce genre de question, même si c'est aussi lui qui l'engendre : *« Les principaux auteurs sur la question s'accordent à dénoncer la mise à l'écart des morts dans nos sociétés occidentales, parlant tour à tour de mort dissimulée ou de mort inversée. Ces sociétés modernes se caractériseraient par un déni de la mort* […]. *Plus précisément, la mort occidentale serait endormie* […]. *Tout semble se passer comme si le silence supprimait l'angoisse. C'est pourquoi tout semble mis en place pour supprimer l'idée de mort. »*[83]

Le même phénomène s'observe avec le hasard, par les interrogations qu'il suscite et son rappel funeste de notre condition mortelle. Né au hasard, l'être social meurt au hasard. C'est

[83] Patrick Legros et Carine Herbé (2006), *La Mort au quotidien*, Ramonville Saint-Agne, Érès, p. 20.

là tout son attrait, et ce qui pousse à vouloir le détruire, au moins par le déni. D'un côté, on n'est pas curieux de ce que l'on sait et le mystère nourri par le hasard le rend d'autant plus attirant, surtout s'agissant de « questions existentielles ». Mais comme la méconnaissance fait peur à l'*homo sapiens*, le hasard, comme la mort à laquelle il s'associe, devient un objet repoussant. Une double logique paradoxale d'attraction/répulsion est entretenue par la construction sociale de tabous[84]. Destinés à organiser et régir les relations sociales, les tabous permettent de pacifier les comportements par la règle et assurent une fonction libératoire par sa transgression. Jouer avec la mort comme avec le hasard devient à la fois excitant et condamnable.

La curiosité avouée par les questions des enquêtés concernant l'existence du hasard relève de cette transgression du tabou de l'aléa. Comme Ève, la première « curieuse » désobéissante, celui qui ose suggérer la réalité du hasard, tente immédiatement de dissimuler son intolérable remise en cause de Dieu, qu'il s'agisse du Dieu de la religion ou de celui de la science. Et de corriger au plus vite son propos investigateur. Dieu l'avait dit à Ève, il ne faut pas cueillir le fruit de l'arbre. Pourquoi ? Parce qu'il est défendu, point. De la même façon la société dit bien à ses membres qu'il ne faut pas *cueillir* le hasard. Pourquoi ? C'est ce que lecteur est invité à découvrir à travers la présente étude.

Parce qu'une observation met tous les sens en éveil, et spécialement dans le cas présent ceux de la vue et de l'ouïe, en regardant l'observateur écoute. C'est pourquoi, après avoir dépeint quelques grands traits du comportement des individus face à l'objet hasard, l'attention se focalise sur les mots prononcés. Généralement, la première phrase entendue affirme que le hasard n'existe pas et le vocabulaire utilisé pour justifier la démonstration varie selon les personnes, mais reste cantonné à un champ lexical normatif, similaire à celui des dictionnaires et encyclopédies (presses scientifiques et de vulgarisations confondues).

Le premier objectif est d'offrir quelques repères significatifs concernant l'objet d'étude, afin de le préciser scientifiquement et une première réponse très simple peut-être apportée à la question récurrente de l'existence du hasard. Pour nous, il existe dans la mesure où un mot le désigne. Non pas que l'étude se réclame de la linguistique[85], mais parce que le mot constituerait une réponse au besoin d'utiliser « quelque chose » qui demande à être *socialisé*

[84] Claude Lévi-Strauss (1969), *Les Structures élémentaires de la parenté*, Paris, Mouton, pp. 549-552.
[85] Le domaine scientifique de la linguistique n'est toutefois pas renié par ce travail de doctorat revendiquant une approche pluridisciplinaire. À ce titre, le travail du linguiste Jean-Claude Milner sera notamment utilisé ici.

pour *servir* concrètement. Le vocable offre donc une prise concrète pour le chercheur qui peut extraire son sujet des questionnements métaphysiques dans lesquels il évolue.

Dans un premier temps, ce parti pris méthodologique vise à simplifier une notion complexe, ou plutôt complexifiée par les questionnements qu'elle soulève et que l'on trouve d'abord matérialisés par la multiplicité de ses acceptions (non seulement dans le sens commun mais encore dans les sciences où chaque domaine scientifique livre sa propre définition du hasard). En retraçant l'histoire de son apparition textuelle, les différents sens, représentations, utilisations et enjeux du hasard se révèlent et permettent déjà de mieux comprendre *en quoi consiste* le hasard dans notre société contemporaine française. À noter que, même si, lors de ce travail, la tentation était grande de réaliser une historiographie complète de l'utilisation du terme « hasard », à travers la littérature, les contes, les mythes ou encore les sciences, cela restera réservé à une étude ultérieure. Ces différents points seront abordés au cours des analyses comme permettant de mieux comprendre les implications actuelles de la notion de hasard et suivant l'objectif du *focus* sur le mot « hasard ». Pour l'heure, il s'agit uniquement de les présenter à titre de cadrage de l'objet de recherche et ce travail de présentation a nécessité des restrictions analytiques qui figureront dans la suite de l'étude.

Dans un second temps, la terminologie amenant à la notion de hasard, une approche épistémologique sera adoptée pour interroger les domaines scientifiques, afin de compléter les points de repères qui permettent de mieux saisir les questionnements posés par l'objet d'étude.

A.2. *Historique du mot hasard*

A.2.1. Étymologie (XII^e^ – XVI^e^ siècles)

En France, le mot hasard fait son apparition au XII^e^ siècle. En 1155, sous la plume du poète normand Robert Wace, le terme de *hasart* désigne un « coup favorable », *a priori* au jeu puisque le mot est emprunté à l'espagnol *azar* lui-même inspiré de l'arabe *azzahr* signifiant « jeu de dés » et, par extension, « jeu de hasard »[86]. Plus spécifiquement, dans leur *Glossaire des mots espagnols et portugais dérivés de l'arabe*, Reinhart Dozy et Willem Engelmann limitent la signification de la racine *az-zahr* à l'objet de « dé », avant même qu'il soit question

[86] Albert Dauzat, Jean Dubois et Henri Mitterand (2007), *Dictionnaire étymologique et historique du français*, Paris, Larousse, p. 394. À propos de Robert Wace, nous faisons confiance aux auteurs n'ayant pas retrouvé ledit mot dans les textes anciens disponibles à la BNF, notamment *Le Roumanz de Rou et des dus de Normendie*, l'un des ouvrages les plus célèbres du romancier et poète, daté effectivement aux environs de 1155.

de jeu : *« Quant à azar, dont il faut dériver l'italien azzardo et le français hasard, peut-être faut-il en chercher l'origine dans* الزهر *(az-zahr), mot qui dans l'arabe vulgaire signifie dé (Bocthor). »* [87] Cette opinion est partagée par Friedrich Mahn dans ses recherches étymologiques sur la langue romane[88] et par Maurice Georges Kendall qui croit que le nom *al zhar*, signifiant « dé », aurait été rapporté en Europe au moment de la Troisième Croisade[89]. Toutefois, en reprenant ce même épisode historique des Croisades, une autre version soutient l'origine du mot par un jeu, que les Croisés auraient inventé en Palestine et baptisés *El Azar*, dérivé ensuite en *az-zahr* ou *al-sâr*[90]. Dans son *Histoire des Croisades* parue en latin au XII[e] siècle, le chroniqueur historien Guillaume de Tyr (Franc d'Orient) attribuerait pour sa part le nom propre de *El Azar* à un château syrien dans lequel les soldats Croisés auraient inventé un jeu de dés pour combler l'ennui[91]. Émile Littré rapporte une citation en vieux français *: « Comment le duc Godefroi fu requis de lever le siege de Hasart, où le jeu des dez fu trouvez. Il advint, ne demora guieres, que Rodoans, li sire de Halape* [Alep]*, ot contens* [querelles] *et guerre à un suen baron qui estoit chastelein d'un chastel qui a non Hasart* [El Azar]*, et sachiez que de là vint premierement li geus de hasart, et fu trovez li geus de dez qui einsint a non* […]. *»*[92] Cependant, n'ayant pas retrouvé ce passage dans l'ouvrage, nous ne pouvons qu'attester de la présence d'un nom de château, *Hasarth* dans le texte latin original qui confirme seulement la mise en siège par le prince d'Alep Rodoan[93], la traduction rapportée par François Guizot faisant également mention du nom *Hézas* pour ce château. Au vu de cette multitude de dénominations et d'histoires dénuées de véritables preuves, l'hypothèse séduisante selon laquelle le hasard serait né d'un jeu unissant les soldats occidentaux aux résidents turcs ne peut être validée. Nous retiendrons donc uniquement que le mot est d'origine arabe et désigne un jeu de dés.

Le vocable conserve sa teinte méliorative jusqu'à la fin du XII[e] siècle, ponctué en France par l'apparition du mot *« chance »* dont l'étymologie révèle qu'il désigne initialement le hasard

---

[87] Reinhart Dozy et Willem Engelmann (1869), *Glossaire des mots espagnols et portugais dérivés de l'arabe*, trad. fr., Leyde, Brill, p. 224 (1[re] éd. : 1861).
[88] Carl August Friedrich Mahn (1855), *Etymologische Untersuchungen auf dem gebiete der romanischen prachen*, Berlin, Dümmler's, pp. 6-7.
[89] Maurice Georges Kendall (1956), « Studies in the history of probability and statistics. The beginnings of a probability calculus », *Biometrika*, vol. 43, n° 1-2, juin, p. 3.
[90] *Cf.* Louis-Marie Morfaux (1999), *Vocabulaire de la philosophie et des sciences humaines*, Paris, Armand Colin, p. 145 (1[re] éd. : 1980). Jacqueline Russ (1991), *Dictionnaire de Philosophie*, Paris, Bordas, p. 122.
[91] *Cf.* Alain Lercher (1985), *Les Mots de la philosophie*, Paris, Belin, pp. 223-224. Yadolah Dodge (2004), *in Statistique. Dictionnaire encyclopédique*, Paris, Springer, p. 409 (1[re] éd. : 1993).
[92] Guillaume de Tyr, cité par Émile Littré (2008), « Hasard », *XM Litté* [En ligne : http://francois.gannaz.free.fr/Littre/ xmlittre.php?rand=&requete=hasard].
[93] Guillaume de Tyr (1824), *Histoire des Croisades*, Tome 1, Livre VII, p. 349 (1[re] éd. latine : environ 1180).

même, puis un *« heureux hasard »* et, enfin la *« chute de dés »*[94]. Au début du Moyen Âge, un *hasart* se voulait heureux en signifiant le chiffre 6 au jeu de dés[95] et c'est au XV^e^ siècle que la notion quitte le domaine des jeux. Le hasard perd, dès lors, sa connotation positive, en devenant un *« concours de circonstances inexplicable »,* acception reprise par Montaigne en 1580, dans l'expression *« au hasard »*[96]. Cependant, dans le texte original des *Essais* paru à cette date, le *hazard* est surtout notifié à propos de l'*« incertitude de notre jugement »* et des choses de la guerre[97]. Cette orthographe se retrouve encore au XVII^e^ et au début du XVIII^e^, dans différents traités de jeu, théologiques et juridiques, jusqu'à ce que le milieu du XVIII^e^ siècle voit apparaître l'écriture moderne de *hasard* (typographié *hafard* à l'époque où le signe « f » égale l'actuel « s »)[98]. Selon Jacqueline Picoche et Jean-Claude Rolland, le verbe *hasarder* apparaîtrait à cette même époque[99], même si d'autres auteurs font remonter son origine à 1389[100]. De la même façon, il y a désaccord autour de l'adjectif *hasardeux* dont l'apparition est datée au XIII^e^, pour ceux qui situent plutôt l'arrivée de l'adverbe *hasardeusement* au siècle le plus court de l'histoire française[101], ou au XVI^e^ siècle[102]. Enfin, les étymologies respectives des mots « chance » et « risque » attestent de l'antériorité du hasard positif sur sa connotation négative, le premier terme apparaissant à la fin du XII^e^ siècle, tandis que le second n'émerge au XVI^e^ siècle pour désigner le *« danger lié à une entreprise »* ou la *« chance ou la malchance d'un soldat »*[103].

Finalement, en croisant une vingtaine de sources étymologiques, l'histoire française du mot hasard et de ses connotations semble se résumer de la façon suivante : apparu en France au XII^e^ siècle, par transit de l'arabe (*azzahr*) puis de l'espagnol (*azar*), le nom commun *hasart* désigne un jeu de dés, dans une acception positive signifiée par un « coup de dé » favorable ou heureux. À la fin de ce siècle, le terme donne naissance au vocable *chance*, avant de prendre une teinte plus ambiguë en devenant un « concours de circonstances inexplicable » au XV^e^ siècle. Enfin, les dérivés du mot qui jalonnent son évolution apportent peu à peu une

[94] D'après l'étymologie du mot *« chance »*. Les auteurs précisent d'ailleurs, à propos de la *« chute de dés »*, que la racine latine *cadere* signifie *« tomber »* et donne le mot *« choir »*. *Ibid.,* p. 151.
[95] Ministère français de la Culture et de la Communication [En ligne : http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/francais-aime/Mini-sites/%e9tymologie.htm].
[96] *Ibid.*, p. 394.
[97] *« Et chofe que nous appellons a la fociété d'vn fi grand hazard doit eftre en noftre puiffance le plus qu'il fe peut. »* Michel de Montaigne (1580), *Essais*, Livre I, Bordeaux, S. Millanges Imprimeur ordinaire du Roi, p. 447.
[98] *Cf.* Christophe Coudrette (1742), *Dissertation théologique sur les loteries*, Chantilly, S. J.
[99] Jacqueline Picoche (avec la collaboration de Jean-Claude Rolland) (2009), *Dictionnaire étymologique du français*, Paris, Le Robert, p. 273 (1^re^ éd. : 1992).
[100] *Cf.* Albert Dauzat *et al.* (2007), *Dictionnaire étymologique et historique du français*, *op. cit.,* p. 394.
[101] *Ibid.*
[102] *Cf.* Jacqueline Picoche (2009), *Dictionnaire étymologique du français*, *op. cit.,* p. 273.
[103] *Ibid.,* p. 466.

connotation négative [104], entérinée au XVI[e] siècle par l'apparition du terme *risque*. Successivement, le hasard se révèle ludique (le jeu de dés), cinglant (le coup de dés), heureux (la *chance*), inexplicable (le concours de circonstances) et dangereux (le *risque*). Cette évolution témoigne à la fois de la pluralité du terme lui-même, de son abstraction et d'une dépréciation que les siècles suivants vont encore accroître.

Il convient alors faut observer le contexte social et sociétal dans lequel le mot hasard apparaît puis progresse en France. Le XII[e] siècle est avant tout une période de l'histoire de France particulièrement marquée par la religion et le mot hasard en est, pourrait-on dire, un pur produit, puisque né des Croisés et rapporté en France par un métissage arabo-espagnol. Caractérisé par sa ferveur religieuse, le milieu du Moyen Âge constitue une sorte d'âge d'or de la chrétienté, incarné par les Croisades, de la fin du XI[e] siècle (lancée par le Pape Urbain II en 1096[105], la Première Croisade aboutit à la prise de Jérusalem par l'armée de Godefroy de Bouillon en 1099) jusqu'au XIII[e] siècle (l'échec de Saint Louis à Tunis en 1270 marque la fin de la Huitième et dernière croisade), suivant la volonté papale de restaurer l'accès aux lieux saints de ladite Chrétienté. Le régime de la royauté favorise l'imprégnation du sentiment religieux dans les modes de pensée et de vie les plus quotidiens, par ses liens de connivence avec l'Église, les deux types de puissance (divine et royale) s'autoalimentant largement. Toutefois, si, en tant que représentant de Dieu, le roi jouit d'un pouvoir qui valut d'ailleurs son prestige à la dynastie mérovingienne[106] dès le début du Moyen Âge, cette connivence avec la religiosité pose également le problème de sa légitimité et surexpose le caractère omnipuissant de Dieu, susceptible de se trouver inconsciemment associé à des représentations tyranniques, par assimilation avec la figure royale. Même si elle s'est réalisée lentement, la christianisation des Francs, *« aussi bien d'ailleurs celle de la masse paysanne gallo-romaine que celle de la minorité barbare »*[107], a largement participé d'une uniformisation de la culture en France, dans les mentalités et les comportements. Finalement, l'expansion du christianisme, aidée du monarchisme, marque toute la période du Moyen Âge depuis ses

[104] Le verbe transitif *hasarder*, son participe passé *hasardé,ée*, l'adjectif *hasardeux,euse* et l'adverbe *hasardeusement* sont tous définis en termes de risque, danger, péril, etc. *Cf.* Claude Blum (sous la dir. de) (2007), *Le Nouveau Littré*, Paris, Garnier, p. 878.

[105] En fait, le Pape Urbain II reprenait en 1095 la vaine tentative antérieure du pape Grégoire VII qui, en 1074, avait essayé d'organiser une expédition de secours pour les Grecs et les Arméniens desquels il avait reçu des appels à l'aide suite à l'invasion de l'Asie Mineure par les musulmans. Urbain II appelant à cette Première croisade dès 1095, le départ fut finalement fixé au 15 août 1096. *Cf.* Jean Richard (2008), « Croisades », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*

[106] Jehan de Malafosse (2008), « France Histoire et institutions – L'État monarchique », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*

[107] Jacques Le Goff (2008), « France Histoire et institutions – Naissance d'une nation (V[e] – XV[e] siècle) », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*

débuts et la France contribue largement à l'essor général de la chrétienté dont les XI[e] et XII[e] siècles témoignent dans le domaine démographique notamment, *« à en juger par l'importance de l'émigration française à cette période. Dans trois grandes entreprises, des hommes venus de France tiennent le premier rôle : la conquête de l'Angleterre par les Normands (1066), le peuplement et* reconquista *de l'Espagne sur les Musulmans (surtout à partir de 1054, les Croisades (à partir de 1099) qui conduisent l'Orient à donner à tous les Croisés le nom de Francs »*[108].

Mais l'absolutisme de cette époque pâtit finalement du métissage culturel issu des Croisades et ouvre la voie à un mode de pensée fondé sur une remise en cause universelle de la vérité (*universalis dubitatio de veritate*)[109]. En effet, le XII[e] siècle s'inscrit dans une période de *« renouveau culturel »*[110] et, en retraçant la *« pensée médiévale »* du Moyen Âge avec Alain de Libera, on peut la situer dans le cadre d'une *« histoire des états de la raison »* aboutissant à une *« raison dubitative que l'on peut caractériser dans sa forme, l'art de raisonner en disputant (*ratio per quaestiones disputandi*), comme dans sa visée persistante, la mise en crise universelle de la* vérité *(*universalis dubitatio de veritate*) »*[111]. Les textes ayant principalement inspiré la pensée de l'époque, à savoir la Bible et les *« philosophica »*[112], ont ouvert la voie à un mode de pensée médiéval singulièrement théologique. Mais, deux temps forts sont à distinguer parce qu'ils s'avèrent significatifs pour la compréhension du mot hasard depuis son avènement par la langue arabe jusqu'à son arrivée Occident. Le premier temps, gréco-latin (l'*aetas boetiana* fondé sur les traductions de Boèce), aborde principalement la logique et la théologie, en continuant l'Antiquité tardive ; tandis que l'autre, gréco-arabe, marque la fin du XI[e] siècle et ouvre la voie à une diversification des savoirs en confrontant des cultures et langues différentes, *« sur un fond continu de techniques exégétiques néoplatoniciennes où la basse latinité et la philosophie en terre d'islam vont toutes deux s'alimenter »*[113].

Le hasard symbolise parfaitement cette mise en représentation du monde par la pensée, dans la formation de son nom autant que dans les questionnements qu'il se met à incarner presque instantanément. D'abord le mot est issu de l'arabe et parvient en France par l'Espagne, or, la

[108] *Ibid.*
[109] Alain de Libera (2008), « Moyen Âge – La pensée médiévale », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[110] Lambert Marie de Rijk distingue trois périodes au Moyen Âge : 1. Le *haut Moyen Âge* (480-1030), 2. Le *« Renouveau culturel »* (1030-1200), 3. La *« période des universités »* (à partir de 1200). Voir, à ce sujet, Alain de Libera (2008), « Moyen Âge – La pensée médiévale », *ibid.*
[111] *Ibid.*
[112] *Ibid.*
[113] *Ibid.*

pensée gréco-arabe a principalement pénétré en Occident par la voie de l'Espagne : *« Les contacts de civilisations auxquels les Croisades ont donné lieu ont pris des formes diverses et sans doute la pensée gréco-arabe a-t-elle davantage pénétré en Occident par la voie de l'Espagne que par celle de l'Orient. Mais il reste que, par cette dernière voie, des emprunts non négligeables ont été faits par l'Occident à l'Orient, et que d'autres ont peut-être aussi eu lieu en sens contraire, bien que dans une moindre mesure »*[114]. Ensuite, dès la fin du XII[e] siècle, le mot quitte le domaine des jeux pour entrer dans le domaine de la connaissance. On comprend la gêne occasionnée aux institutions religieuses qui parvenaient jusqu'ici à dissimuler le hasard sous des préceptes de volonté divine par l'omniprésence et l'omnipotence de Dieu. Ramené de la guerre, inspiré par des barbares turcs et traduisant un jeu d'*alea*, le mot arrive en Occident comme un problème pour la Religion qu'il menace dans ses fondements éthiques et dans sa légitimité.

Le hasard, rapporté par des soldats envoyés au combat par les forces unies des papes et des rois pour une même cause religieuse, est dès son origine un signe de révolte contre l'ordre établi. Est-il du devoir des Croisés de s'adonner à un jeu de dés plutôt qu'aux prières qui témoigneraient de leur foi dans la cause pour laquelle ils se battent ? C'est bien là le dilemme, le vœu de croisade (*votum crucis*) se distingue du vœu de pèlerinage (ne serait-ce que par le port de l'arme défendu au pèlerin) et les Croisés sont soldats avant d'être pieux, souvent plus attirés par les privilèges de la position (les *privilegium crucis*)[115]. Malgré leur encadrement religieux par les légats pontificaux qui les accompagnent, il est bien évident que tous les Croisés ne répondent pas à l'idéal auquel aspirait saint Bernard lorsqu'il assimilait *« le fait de prendre la croix* […] *à une véritable "conversion", analogue à l'entrée en religion »*[116]. L'horreur des combats l'emportant sur les prétextes divins, il ne reste plus que la tyrannie du terrain susceptible de renforcer la foi comme de la faire perdre toujours aux moins pieux. Or, dans ce cas, le hasard s'avère un bon palliatif, mis en pratique par le jeu ou par les questionnements qu'il inspire. Les réactions contre les Croisades ne se limitent pas aux champs de batailles ; dès l'échec de la deuxième croisade, puis de la cinquième, de vifs scandales reflètent les doutes de la population occidentale quant à la légitimité de ces batailles, la volonté divine qui les motiverait, ou encore concernant leur système de financement par une Église soupçonnée d'avidité et de détournement de sa mission initiale

[114] *Cf.* Jean Richard (2008), « Croisades », *op. cit.*
[115] *« Le vœu de croisade entraînait* […] *pour le croisé l'acquisition de certains privilèges (privilegium crucis) : ses biens et sa famille étaient placés sous la protection de l'Église. » Ibid.*
[116] *Ibid.*

(protéger la Terre Sainte), les Croisés se voyant au passage taxés d'abandonner le peuple (famille ou sujets selon leur conditions) [117].

Si les Croisades ont renforcé l'autorité du roi (notamment la deuxième sous Louis VII) et favorisé le développement de la doctrine théocratique[118], elles ont certainement aussi joué dans la remise en cause de l'ordre divin, par un développement de connaissances nées d'un métissage de cultures et un désenchantement du pouvoir partagé par l'Église et l'État. Les soupçons nourris envers l'Église, aussi bien chez les soldats Croisés que dans la société civile, ébranlent inéluctablement l'idée générale que Dieu gouverne et que *« l'agir humain, dans toute son ampleur, reçoit sa norme du divin »*[119]. L'alliance entre Dieu et la loi assurée jusqu'ici par la main du pape et celle du roi communément n'est plus un postulat assuré dès lors que les deux personnalités sont mises en doute, voire contestées. Dans ce contexte, le hasard, né des Croisades, sous forme d'un jeu d'*alea*, s'oppose par essence à la religion. D'abord parce qu'il est le fruit d'une combinaison entre *« purs »* (les Croisés chrétiens) et *« barbares »* (les turcs musulmans), premiers signes d'une mise en péril de l'absolutisme chrétien ; d'autre part, parce qu'il incarne et met en avant toute l'ambiguïté de la théocratie. Les Croisés sont, pour une part, des soldats « transformés » en pieux pour les besoins de la cause commune de l'Église et de la royauté qui œuvrent de concours dans l'esprit de cette doctrine, et leur pratique d'un jeu rapporté sous les traits du hasard dont il inspire le nom témoigne de la fin du règne absolu de la conception divine du monde. Interstice de liberté dans la pensée des membres de la société civile face à l'autorité de Dieu, il offre la même possibilité d'émancipation à l'État pour contrebalancer le pouvoir de son associée rivale : l'Église.Quels que soient les régimes, de la royauté à la démocratie, les différents gouvernements ne manqueront pas de s'emparer du pouvoir des jeux de hasard pour la marge de liberté qu'ils représentent dans leur gestion autonome de la société[120]. Quant à l'Église, pleinement consciente du danger qu'incarne le hasard, elle s'applique à en fustiger les pratiques, dans une large littérature condamnant les jeux éponymes qui le représentent.

Toutefois, de cette façon, le hasard sert la cause de l'Église et de la religion autant qu'il semble la desservir. La réaction de blâme est aussi (et surtout) un moyen de réaffirmer les

[117] *Ibid.*
[118] *Ibid.*
[119] Rémi Brague, étudiant *« l'idée de loi divine* [qui] *implique que* l'agir humain dans toute son ampleur, reçoit sa norme du divin *»*, estime d'ailleurs que c'est *« seulement dans ce cadre, qu'on peut parler en toute rigueur de "théocratie" »*. Rémi Brague (2005), *La Loi de Dieu. Histoire philosophique d'une alliance*, Paris, Gallimard, p. 19.
[120] Ce point est développé par la suite, à propos de l'histoire des jeux de hasard et en particulier des loteries.

valeurs religieuses, en les remettant à jour dans un contexte en évolution. En signalant un certain manque de foi ou, en tout cas, un désordre des fondements religieux et ecclésiastiques, le hasard agit comme un signal d'alarme pour l'Église : il lui témoigne son besoin de s'adapter et lui offre de la même façon le meilleur moyen de réorganiser son ordre pour mieux l'asseoir. La nécessité du désordre pour l'ordre lui-même s'affirme déjà ici et révèle le hasard comme le meilleur ennemi de la religion. La doctrine théocratique que l'on voyait mise en péril précédemment peut renaître, sous d'autres traits, afin d'assurer sa fonction de contrecarrer le désintérêt des croyants lorsqu'il se manifeste[121].

Par la suite, suivant l'évolution étymologique du terme, on peut penser que le contexte sociétal du XV^e^ siècle n'est pas étranger à l'émergence des notions de risque et de danger mises en mots au XVI^e^ siècle. Entre la fin du Moyen Âge et ce que l'on a coutume de nommer le *« beau XVI^e^ siècle »* depuis Emmanuel Le Roy Ladurie, la France subit principalement des fléaux de tous ordres (guerres étrangères et/ou civiles, calamités météorologiques, famines, épidémies)[122], dont on comprendrait aisément qu'ils soient interprétés par la population comme autant de malheurs générant un sentiment d'impuissance.

Le hasard devenu malheureux, à l'image des conditions de vie quotidienne du peuple français, prendrait ensuite une teinte plus aventureuse au XVI^e^ siècle, lorsque la crainte du lendemain laisse place à une forme d'optimisme sous les règnes de François I^er^ et Henri II[123]. Toutefois, chez Montaigne, en 1580 dans ses *Essais*, le hasard est spécifiquement associé à *« la fortune »*, voire parfois à la *« bonne fortune »*, pour traiter de l'*« incertitude de notre jugement »*[124]. Questionnant les choses de la guerre, l'auteur élargit le domaine d'activité de l'aléa pour décrire la fortune dans ses caractères insaisissable, indépendant et cependant inéluctable, prévenant également que le hasard, dans ce cadre, doit faire l'objet du contrôle de l'homme, autant que possible : *« Nous avons bien accoutumé de dire, avec quelques raisons, que les événements et issues dépendent, notamment en la guerre, pour la plupart, de la fortune. Laquelle ne se veut pas ranger et assujettir à notre discours et prudence* […] *Mais à le bien prédire, il semble que nos conseils et délibérations en dépendent bien autant, et que la*

[121] Apparu pour la première fois chez Flavius Josèphe au I^er^ siècle, le terme de théocratie désigne le gouvernement divin absolu et, de ce fait, est valable pour toutes les affaires des hommes, de quelque nature qu'elles soient. Toutefois, c'est surtout à propos de la politique et du droit que l'historien développe son concept, en opposant les gouvernements de type monarchique et oligarchique au *« gouvernement théocratique, plaçant en Dieu le pouvoir et la force »*, avant de se livrer à une *« apologie de la constitution théocratique »*. Flavius Josèphe (1972), *Contre Apion*, trad. fr., Paris, Belles Lettres, pp. 86-90.
[122] *Cf.* Bernard Quilliet (1998), *La France du beau XVI^e^ siècle (1490-1560)*, Paris, Fayard.
[123] *Ibid.*
[124] Michel de Montaigne (1580), *Essais*, *op. cit.*, p. 429.

fortune n'est pas plus incertaine et téméraire que nos discours […]. *Et chose que nous appelons à la société d'un si grand hasard doit être en notre puissance le plus qu'il le peut. »*[125] La notion de « risque », apparue au XVI[e] siècle dans son acception militaire (« *chance ou malchance d'un soldat »*), s'incarne ici. Cela étant, si la guerre est une forme de conquête, l'exploration en est une autre et la soif de vivre, la liberté d'esprit ou l'appétit du savoir, caractéristiques de la Renaissance, correspondent à un goût de l'aventure que la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb ou l'héliocentrisme de Copernic incarnent par exemple.

En accréditant l'apparition du verbe « hasarder » à cette époque, on pourrait l'entendre dans son emploi pronominal (*se* hasarder), comme synonyme de « s'aventurer ». On retrouve cette notion d'aventure par la suite, au travers des œuvres littéraires utilisant le hasard comme ressort pour créer des péripéties et rebondissements, sources mêmes de l'histoire : *« En fait, peu d'œuvre échappent à cette thématique, tout simplement parce qu'elle fait partie de la substance de la vie humaine et que le hasard est au principe de l'imprévisible, du "nouveau", qui représentent des ressorts littéraires essentiels, au moins dans les œuvres narratives. »*[126]

A.2.2. Le mot hasard dans la littérature (XVII[e] – XX[e] siècles)

De précieux points de repères sont apportés par l'analyse des œuvres littéraires qui jalonnent, accompagnent et participent au parcours du mot hasard, car sans mimer la réalité dans laquelle il s'inscrit, l'écrivain témoigne néanmoins de l'esprit d'une époque et emploie les moyens qu'elle met à sa disposition. Dans cette partie, les concepts sous-jacents aux termes employés par les écrivains apparaissent en filigrane mais se verront étudiés ensuite de façon épistémologique. Ici, étant entendu que la littérature ne fonctionne pas de façon conceptuelle, il faut y entendre le hasard comme une catégorie, *« forme vide qu'elle peut et doit par conséquent remplir à sa manière »*[127]. L'objet du propos est donc de définir des caractéristiques du hasard, susceptibles de traduire ses fonctions sur la scène sociale.

Le hasard comme déviation *: l'image du carrosse*

Au XVII[e] siècle, le hasard prend les traits de la contingence qui apparaît dans la littérature pour faire état du contexte de controverses religieuses et des révolutions scientifiques dont

[125] *Ibid.*, pp. 442-447.
[126] Pierre-Marc De Biasi (1991), « Hasard et littérature », *in* Émile Noël (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, p. 99.
[127] Carsten Meiner (2008), *Le Carrosse littéraire et l'invention du hasard*, Paris, PUF, p. 219.

l'effet est de priver l'homme moderne du cadre métaphysique et religieux stable qui lui offrait jusqu'ici l'assurance d'appartenir avec nécessité au monde l'entourant, si bien que désormais, la cohérence de son existence lui paraît obscure et aléatoire[128]. Toutefois, ce même contexte permet aussi une plus grande liberté de pensée que l'expansion des moyens de déplacement facilite, à tel point que le hasard se trouve concrètement incarné dans la littérature par un véhicule : le carrosse.

Dans les fictions, les *« véhicules hippomobiles »* prennent un rôle fondamental de médiateur entre les deux sphères dissociées et *« désenchantées »* du *« divin »* et du *« prosaïque »,* de *« l'âme »* et du *« corps »*, subsumé par le hasard[129]. Devant le constat de *« contingence du monde moderne »*, la littérature trouve, dans le carrosse, un moyen de rendre compte des aléas perturbant la sérénité des êtres sociaux : *« La fonction fondamentale et conventionnelle* [est] *d'inscrire le hasard, l'imprévu, l'incident ou les aléas de la vie moderne dans la littérature. »*[130] Par cette technique littéraire, les accidents deviennent plus supportables, leur expression expurgeant de l'esprit humain l'imaginaire morbide qu'ils nourrissent. Fondamental, le hasard entretient une réflexion individuelle (au niveau du personnage de l'histoire et de son rapport au monde) et, à la fois, devient une norme conventionnelle de la rhétorique littéraire, permettant à l'écrivain de produire un certain effet du réel : l'*« effet hasard »*[131]. Par le biais du carrosse, le hasard ne crée plus seulement des rencontres, accidents et autres imprévus sujets à péripéties, mais il est un moyen de focaliser l'attention sur autre chose que le déroulement normal de l'action. Cette « dérationalisation » littéraire lui offre une connotation positive que ne relaient pas les écrits réalistes de type discours journalistiques et récits de voyage relatant les accidents imprévus comme autant d'inconvénients, obstacles ou entraves, commençant par freiner le déplacement auquel l'auteur n'attribuera qu'après, des suites favorables ou malheureuses.

Dans la fiction, le carrosse n'est plus un instrument technique utilisé pour ses qualités mécaniques ou ses fonctions culturelles de déplacement ; il devient le « lieu » privilégié du hasard pour les caractéristiques communes que l'un et l'autre partagent. Par nature, le carrosse est effectivement, plus que les autres, un véhicule défaillant *« dont la propriété est de dévier*

[128] *Ibid.*, p. 8.
[129] *Ibid.*, pp. 8-9.
[130] *Ibid.*
[131] *Ibid.,* p. 218.

ou de se rompre »[132]. Or, si l'on considère que le *clinamen* de Lucrèce désignait, avant même que le mot n'existe, ce que nous entendons aujourd'hui par hasard, alors la déviation est l'une de ses caractéristiques « techniques » initiales[133]. Antoine Cournot reprendra ces qualités « techniciennes » (en l'occurrence mathématiques) de décalage, d'interférence ou encore de dysfonctionnement, au XIX^e^ siècle, en définissant le hasard comme la rencontre de deux séries causales indépendantes[134]. Pour les écrivains, *« le carrosse est un accident virtuel qui attend son actualisation, ils le conçoivent comme un morceau de culture dont la nature est rupture, disjonction ou désunion »*[135]. C'est pourquoi il demeure le plus efficace des moyens d'intégration du hasard dans le récit littéraire, qu'il s'agisse de lieux de *passage* (l'auberge, l'église, la promenade) ou de *passagers* (le train, par exemple, est propice au hasard mais, plus fiable, il « porte » moins en lui le hasard que le carrosse ou encore l'automobile[136]).

Par l'image du carrosse littéraire, le hasard incarne essentiellement la *déviation*, durant la période allant du XVII^e^ au XX^e^ siècle. Enfin, sa chosification, bien que fictionnelle, met en évidence deux « pratiques du hasard », à la fois, sociales, concrètes et toujours actuelles, celles de la *rencontre* et des *conduites mécanisées* (sortes de hasards de la route médiatisés par les véhicules de transport : train, voiture, etc.).

Les jeux de hasard : du sort *à la* pathologie

Durant cette même époque historique, et dans des genres littéraires plus réalistes, le hasard se voit également traité d'après l'une de ses applications matérielles : les jeux. Plus proche cette fois de la définition originelle du mot, le thème permet également d'aborder le hasard dans la littérature, mais dans ce cas, il pâtit de la controverse récurrente sur la finalité des jeux et ses passions, sous l'influence du *« dogme des Pères de l'Eglise* [qui] *mènent au nom de la foi chrétienne la croisade contre cartes et dés »*[137]. En effet, le hasard contredisant la loi divine et l'omnipotence de Dieu, le jeu s'opposant à la doctrine de l'effort du pieu dans sa foi, l'Eglise critique les activités ludiques d'aléa depuis toujours. Difficile toutefois de les interdire

[132] *« Pour la littérature, le carrosse est donc partagé entre une* fonction *cultuelle instrumentalisée et une* nature *machinale dont la propriété est de dévier ou de se rompre* […]. *La littérature cherche donc la nature virtuelle du carrosse, objet toujours chargée de décalage, de dysfonctionnement, bref, de déviation. » Ibid.*, p. 221.
[133] *Cf.* Lucrèce (1993), *De la nature.* De rerum natura, trad. fr., Paris, Aubier, pp. 127-129.
[134] *Cf.* Antoine-Augustin Cournot (1851), *Essai sur les fondements de nos connaissances*, Tome 1, Paris, Hachette, p. 52.
[135] Carsten Meiner (2008), *Le Carrosse littéraire et l'invention du hasard*, *op. cit.*, p. 221.
[136] À ce titre, Carsten Meiner souligne que *« même lorsque la circulation urbaine devient automobile, la voiture chez Virginia Woof et le camion chez Robert Musil ne font pas autre chose que d'intégrer cet effet de hasard, continuant ainsi l'exploration conventionnelle des virtualités surprenantes de la littérature »*, *ibid.*, p. 218.
[137] Jacques Berchtold, Christopher Lucken et Stefan Schoettke (1994), *Désordres du jeu. Poétiques ludiques*, Genève, Droz, p. 46.

radicalement, étant donné le recours au Sort de Dieu lui-même que relèvent les Livres Saints. La forme des jeux rappelant ces oracles, le hasard se trouve associé au sort par les théologiens de la première heure qui tentent alors de cadrer la pratique ludique. Suivant cette approche, *« saint Thomas distingue les sorts consultatifs, les sorts divinatoires, et les sorts diviseurs (*sortes divisoriœ*), ces derniers étant ceux auxquels on a recours pour décider à qui doit revenir telle chose, ou ce qu'on doit lui attribuer, possessions, honneurs ou dignités. En cas de nécessité, il est permis d'implorer, avec la révérence voulue, le jugement de Dieu, par la voie du sort. Si ces conditions ne sont pas remplies, il s'agit au contraire d'un péché grave, car c'est alors une manière de tenter Dieu. Or c'est en vertu de cet interdit que les "jeux de sort", selon une doctrine qui aura encore des adeptes au XVIII*[e] *siècle, seront violemment condamnés : ils sont mauvais par nature, car ils "profanent le Sort" »*[138]. Notons que les « livres de sorts » utilisent déjà le hasard comme procédé littéraire depuis la fin de l'Antiquité jusqu'au XVIII[e] siècle, non pas seulement à des fins divinatoires mais encore de façon formelle puisque : *« Le rapport entre le nombre de questions et de réponses, l'emploi d'un cadre référentiel organisant le texte et le recours à un mode de déplacement relevant du hasard constituent des éléments caractéristiques de leur modèle générique. »*[139] Certains d'entre eux prennent également la forme du jeu de hasard, celle du lancer de dés (dans un objectif divinatoire puis plus purement ludique) et ne peuvent alors que conforter les théologiens dans leur critique de ces pratiques ludiques[140].

Aussi se met en place une certaine tradition des « traités de jeux » pour moraliser et prévenir les ecclésiastiques des *« pièges que le Démon leur tend ordinairement dans ces rencontres* [de jeu] *»*[141]. En particulier, et suite à cette prévention, Jean-Baptiste Thiers précise en 1686 que *« les jeux de hasard sont la source d'une infinité de désordres »* et, au nom de son Concile, il *« défend aux Ecclésiastiques de jouer aux dés, ni à quelque autre jeu de hasard que ce soit, et particulièrement en public* […] *dans les lieux où l'on y joue, sous peine de prison et autre peine arbitraire »*[142]. Un débat houleux est transposé à travers ces traités où les auteurs s'attaquent et se répondent entre eux. Pierre de Joncourt et Jean La Placette échangent à propos de la licéité des jeux : l'un adoptant la position de Thiers en 1713 dans ses *Quatre*

[138] Ernest Coumet (1970), « La théorie du hasard est-elle née par hasard ? », *Annale. Économies, Sociétés, Civilisations*, n° 3, janvier, p. 577.
[139] Solange Lemaitre-Provost (2010), *Les Livres de sorts en moyen français*, Thèse en Études littéraires sous la direction du Professeur Craig Baker, Québec, Université Laval, p 16.
[140] *« Certains livres de sorts analysent les nombres obtenus par chacun des dés, généralement trois, afin de donner une réponse. » Ibid.*, p 42.
[141] Jean-Baptiste Thiers, (1686), *Traité des jeux et des divertissements*, Paris, Antoine Dezallier, p. 10.
[142] *Ibid.*, p. 198.

lettres sur les jeux de hazard[143], condamnant la nature vicieuse de ces jeux profanes sous prétexte que le sort est et doit demeurer sacré, tandis que l'autre répond en 1714 par son *Traité des jeux-de-hazard*, qu'il réaffirme son inclinaison à interdire ces jeux en raison des causes qu'ils entraînent, et non pas en raison de leur nature en elle-même[144]. Rapidement laïcisé, le débat théologique mêle les questionnements d'ordre métaphysique à ceux de la morale et de la justice, notamment sociale, et les textes juridico-théologiques s'allient alors aux récits de littérature dans une même volonté moralisatrice de dénoncer puis condamner les méfaits d'une pratique contre-productive. Dès les années 1680-1710, le théâtre comme le roman ont déjà pris *« le relais des théologiens et des moralistes pour décrire les ravages que peut exercer la passion ludique sur l'individu et la société »*[145].

Dans ce contexte, le hasard perd de la superbe que les carrosses lui attribuaient dans la fiction, en basculant catégoriquement dans le monde très réel du jeu passionnel. Les questions métaphysiques toujours sous-jacentes à ce propos sont généralement tranchées de façon radicale d'après des codes moraux, si bien que le hasard n'est plus propice à d'extraordinaires événements mais se voit au contraire condamné pour les vices auxquels il est directement associé : les passions, la fortune, la vanité ou encore à la paresse. En 1779, sous la plume de Jean Dusaulx, le succès des jeux de hasard s'explique par la nature même de ce hasard immoral : *« Les jeux de pur hasard ont coutume d'avoir la préférence : soit parce ce que la fortune s'y montre dans son plus haut appareil : soit, parce que la vanité y jouit d'autant plus des succès, qu'elle en pénètre moins le mystère ; car les hommes sont en général, plus flattés des effets du bonheur que de ceux de l'industrie. Comme la paresse est toujours pour quelque chose dans les projets des passions les plus actives, ces derniers jeux doivent encore l'emporter sur tous les autres. »*[146] Finalement, sous ces traits de caractère, le siècle des Lumières produit une figure de joueur *pathologique* que la littérature relaie en traitant également de la *passion* du jeu, son *démon*, sa *folie*, ou encore sa *fureur*. Visiblement intemporelles, ces images du *Joueur* tel que se décrivait lui-même Fedor Dostoïevski[147] ont traversé les époques jusqu'à nos jours, mais si elles dépeignent une réalité toujours actuelle[148],

[143] Pierre de Joncourt (1713), *Quatre lettres sur les jeux de hazard*, La Haye, Johnson.
[144] Jean La Placette (1714), *Traité des jeux-de-hazard défendu contre les objections de Mr de Joncourt, et quelques autres*, La Haye, Henry Scheurleer.
[145] Élisabeth Belmas (2006), *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e^-XVIII^e^ siècle)*, Seyssel, Champ Vallon, p. 19.
[146] Jean Dusaulx (1779), *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*, Paris, Moutard, p. 166.
[147] Fedor Dostoïevski (1977), *Le Joueur*, trad. fr., Paris, Gallimard (1^re^ éd. russe : 1865).
[148] Les sujets de la moralisation des jeux de hasard et de leur actuel traitement comme « addiciton » dans une problématique de santé publique (*cf.* Rapport INSERM 2008), seront traités en détail dans les II^e^ et III^e^ parties.

elles ont également pour effet de déprécier l'essence de l'aléa. Sans être l'objet principal de ces œuvres, les jeux demeurant son incarnation initiale, leur dévalorisation tend à associer une teinte péjorative au hasard.

Préférence littéraire pour les significations *: fréquence d'utilisation du mot hasard*

En termes de fréquence d'utilisation du terme, le recensement du vocabulaire littéraire français aux XIX^e^ et XX^e^ siècles, par le CNRS, situe le mot « hasard » parmi les 4 000 vocables les plus fréquents[149]. Toutefois, l'établissement d'une moyenne des rangs auquel il se voit affecté traduit un certain insuccès (rang moyen de 752 sur les 4 000 vocables les plus utilisés dans la littérature française). La table suivante retranscrit le détail de l'évolution des fréquences d'utilisation pour le mot « hasard », en notifiant ses extrêmes par les nombres surlignés[150] :

Tableau 1 : *Table des variations de fréquences du nom commun « hasard »*

Période	1789-1815	1816-1832	1833-1841	1842-1849	1850-1859	1860-1869	1870-1879	1880-1892
Rang	**1012**	695	615	720	**614**	644	869	724
Fréquence relative	602	708	**798**	552	677	638	**439**	653
Période	**1893-1907**	**1908-1918**	**1919-1926**	**1927-1932**	**1933-1937**	**1938-1945**	**1946-1964**	**Moyenne[151]**
Rang	836	851	742	854	712	638	759	**752**
Fréquence relative	559	441	599	452	554	694	671	

Dans l'absolu, les tables de fréquences se révèlent peu significatives pour l'étude du mot hasard. D'une manière générale, on constate une légère augmentation de l'utilisation du nom commun et une progression marquée par une alternance de diminution et d'augmentation ; son apogée apparaissant entre 1833 et 1841, tandis que son périgée se situe dans les années 1870[152]. Le second terme le plus utilisé dans la littérature française est le verbe « hasarder », mais ses fréquences relatives comprises entre 88 (pour la première période 1789-1815) et 26

[149] CNRS TLF (Centre de Recherche pour un trésor de la langue française) (1971), *Dictionnaire des fréquences*, vol. I, Paris, Didier, p. 1016.
[150] *Cf.* CNRS TLF (1971), *Dictionnaire des fréquences*, *op. cit.*, pp. 194-195. L'établissement des fréquences est réalisé d'après un corpus de 416 titres d'ouvrage pour le XIX^e^ siècle et de 586 titres pour le XX^e^ siècle.
[151] Tous les rangs de chaque période sont additionnés et le total divisé par le nombre de périodes recensées (15). Soit une moyenne des rangs du mot hasard pour la période 1789-1964 égale à 752,333…, arrondie au nombre entier : (1012+695+615+720+614+644+869+724+836+851+742+854+712+638+759)/15 = 752,33333…
[152] *Ibid.*, pp. 194-195.

(à la fin du XX[e] siècle, entre 1946 et 1946) attestent d'un bien moindre emploi que sa racine[153] :

Tableau 2 : *Table des variations de fréquences du verbe « hasarder »*

Période	1789-1815	1816-1832	1833-1841	1842-1849	1850-1859	1860-1869	1870-1879	1880-1892
Rang	4223	3985	3930	4796	4441	4531	3102	4703
Fréquence relative	88	81	84	50	61	62	99	65
Période	**1893-1907**	**1908-1918**	**1919-1926**	**1927-1932**	**1933-1937**	**1938-1945**	**1946-1964**	**Moyenne[154]**
Rang	7067	5965	4733	6526	6769	5647	8663	**5272**
Fréquence relative	35	35	60	29	30	44	26	

Enfin, dans le champ lexical du hasard, le Centre de recherche relève également les déclinaisons « hasardant », « hasarde », « hasardeux », « hasardé » mais trop peu significatifs pour que leurs fréquences soient détaillées[155]. Il semble alors au final que le lexique propre au mot hasard ne satisfasse pas les auteurs de littérature qui lui préfèrent soit d'autres sujets, soit d'autres termes. Une progression dans l'étude littéraire du mot tend cependant à confirmer la seconde hypothèse ; il semble que le terme de « hasard » se voit surtout délaissé au profit de synonymes éloignés de sémantème, mais plus représentatifs de ses diverses acceptions.

Le hasard comme possible *: un outil littéraire*

Deux constats se dressent dès le XIX[e] siècle et davantage au XX[e]. Le premier concerne bien la récurrence d'une *thématique-hasard* et le second révèle l'utilisation plus particulière d'un *outil-hasard* qui, par sa qualité *imprévisible*, permet d'opérer des ruptures par l'apparition du *« nouveau »*[156]. Toutefois, les écrivains traitent beaucoup la question de la nécessité en focalisant l'histoire sur la direction que le(s) personnage(s) donne(nt) aux événements fortuits qui nourrissent leurs aventures[157]. Le thème de la *rencontre* devient emblématique de ce rapport entre hasard et nécessité, permettant à l'auteur d'opter pour une interprétation en

[153] *Cf.* CNRS TLF (1971), *Dictionnaire des fréquences*, *op. cit.*, pp. 194-195.
[154] Par le même calcul que précédemment, on obtient une moyenne des rangs du mot hasarder pour la période 1789-1964 égale à 5272,06666… arrondie au nombre entier.
[155] Ces quatre termes apparaissent dans la table alphabétique mais ne se retrouvent pas dans les tables de variations de fréquences. *Cf.* CNRS TLF (1971), *Dictionnaire des fréquences*, vol. I, *op. cit.*, p. 1016.
[156] *Cf.* Pierre-Marc De Biasi (1991), « Hasard et littérature », *op. cit.*, p. 99.
[157] *Cf.* Erich Köhler (1986), *Le Hasard en littérature. Le possible et la nécessité*, trad. fr., Paris, Klincksieck (1[re] éd. allemande : 1973).

termes de pur aléa ou, au contraire, d'une nécessité cachée qu'il s'agit de déceler[158]. Le hasard littéraire s'éloigne en cela du hasard « du quotidien » car, si ce dernier s'incarne dans le particulier, sous la plume de l'écrivain en revanche, il devient une convergence de hasards, prétexte à la création. Plutôt que de laisser le hasard pour la particularité qu'il est dans le monde courant, l'auteur utilise les pages de son roman pour « jouer » avec l'aléa et, finalement, parvenir à transformer le quotidien *« en généralité, en loi »*[159]. Telle serait là une fonction esthétique du hasard qui constituerait une *« ouverture à l'expérience et à l'interprétation* […] *spécifique à chaque époque »*[160]. On observe, par exemple, au travers des œuvres d'Alfred de Musset, et surtout à la lecture de *La Confession d'un enfant du siècle*, que la *« génération du "siècle sans espoir" n'en finit pas de détrôner la providence pour la remplacer par le hasard »*[161]. De la même façon, chez les surréalistes, l'ouverture accrue au hasard ne serait probablement pas devenue l'un des points de leur programme si l'époque moderne n'avait pas connu un *« immense élargissement matériel du possible et, par conséquent, des chances du hasard »*[162].

Cependant, chaque genre littéraire n'emploie pas le hasard de façon similaire. Si la nouvelle se satisfait du hasard dans sa plus pure expression pourrait-on dire, en tant que *« forme de la singularité isolée et du caractère incertain de la vie »*[163], le roman, en revanche, exclut son caractère isolé et unique, pour se focaliser sur le thème de la décision : *« L'ampleur épique permet d'intégrer le hasard en tant que point de convergence de plusieurs chaînes d'événements, dans la nécessité interne d'un processus. »*[164] Enfin, le lyrisme se situerait entre les deux précédentes formes, en ne se fermant pas au hasard, mais en l'utilisant d'abord comme représentatif d'un état d'être, d'une subjectivité et très rarement comme événement ; Friedrich Schiller le soulignait à son ami Johann Goethe lors d'une correspondance : *« Plus ses impressions sont subjectives (c'est-à-dire celles du poète lyrique), plus elles sont fortuites. »*[165] Précisément, le roman affiche une volonté de généraliser le monde qu'il décrit et, pour ce faire, le hasard est un moyen de *« transformer la fiction en vérité inventée »*[166]. Il

[158] *« La première rencontre fortuite est le paradigme de toutes les autres qui ne cessent de renvoyer à un autre possible dans ce nécessaire. » Ibid.*, p. 114.
[159] *« Le hasard littéraire, c'est-à-dire le hasard dans la littérature, n'est pas identique à celui du quotidien que cette dernière dégage de sa particularité pour le transformer en généralité, en loi. » Ibid.*, p. 12.
[160] *Ibid.*, p. 10.
[161] *Ibid.*, p. 17.
[162] *Ibid.*, p. 13.
[163] *Ibid.*, p. 115.
[164] *Ibid.*, p. 113.
[165] *Ibid.*, p. 117.
[166] *Ibid.*, p. 113.

assure un rôle de médiateur entre la possibilité et la nécessité, même si c'est pour mieux affirmer la suprématie de la seconde, garante de l'ordre commun et de la liberté *« dans la diversité et la répétition du possible »*[167]. Le hasard se trouve, pour ainsi dire, escamoté par le romancier qui l'incarne principalement sous les traits du fortuit, de la rencontre et du destin. Plus qu'un simple avatar exceptionnel et atypique, l'aléa devient un événement déterminant pour l'action qui sert à affirmer *« la séparation fondamentale entre le destin et le caractère »*[168] des personnages. Son intervention permet au lecteur de se sentir concerné par l'histoire, dans la mesure où *« il est aussi ce qui fait du sujet individuel un sujet particulier, significatif pour l'universel et, par conséquent "typique". »* [169] Enfin, par son rôle de médiateur, le hasard s'avère indispensable à l'auteur soucieux d'inscrire son œuvre dans la réalité, car *« la nécessité dans le réel se définit par ses possibilités »*[170]. À l'opposé, parce qu'elle revendique l'individualité (celle de son auteur) contre la généralité, la nouvelle octroie une place plus directe au hasard dénué d'interprétation par le narrateur qui préfère laisser se manifester *« l'absurdité dans sa totale nudité que rien ne vient embellir »*[171]. Elle constitue le genre littéraire qui utilise le plus radicalement la représentation de l'arbitraire absolu[172], figuré par l'« événement inouï » ou le miracle, *« en tant que forme de la singularité isolée et du caractère incertain de la vie »*[173]. Reflet de la sensibilité de l'auteur et de sa vision du monde, le hasard laissé au lecteur à l'état brut permet encore d'instaurer un dialogue entre l'auteur et le lecteur. Celui-ci livre un arbitraire à l'état d'incompréhensible et insondable, celui-là se voit chargé d'y apporter sa propre compréhension, en interprétant le texte dans la direction qu'il souhaite, selon ses propres inclinaisons. Dans la nouvelle, le hasard n'a pas de maître, il peut indifféremment revêtir une teinte positive ou négative, le maximum de son identification décrivant une *« chose parfaitement anonyme, impersonnelle, non identifiable »* [174]. Néanmoins, sans être personnifié (la figure de la Fortune induit déjà une connotation positive, elle incarne plutôt la chance que le hasard dans sa qualité impartiale), son anonymat lui confère déjà une indépendance, sorte d'existence propre. Autonome, le hasard n'assure plus la fonction de médiation que le roman lui confère et de cette façon, dans la nouvelle, le fossé

[167] *« Car le nécessaire est le pouvoir de maintenir n'importe quoi dans l'ordre d'un ensemble, est la liberté et l'inéluctable jamais menacée par le fortuit.* […] *Le roman maintient ouverte la nécessité, dans la diversité et la répétition du possible. » Ibid.*, p. 114.
[168] *Ibid.*, p. 117.
[169] *Ibid.*, p. 118.
[170] *Ibid.*, p. 120.
[171] Georges Lukàcs (1963), cité par Erich Köhler. *Ibid.*, p. 112.
[172] *« Dans le système pour ainsi dire "supratemporel" la place de l'arbitraire absolu du hasard est occupée par la nouvelle. » Ibid.*, p. 111.
[173] *Ibid.*, p. 115.
[174] *Ibid.*, p. 112.

creusé entre le destin et le caractère de l'individu s'avère infranchissable[175]. À l'inverse, la tragédie scelle absolument le caractère de son héros à son destin, en niant tout hasard par l'affirmation systématique d'une *« nécessité supérieure »*[176]. Selon la formule de Walter Benjamin, le destin individuel se trouve inséré dans un *« contexte de culpabilité du vivant »*[177], ce qui exclut toute reconnaissance d'un hasard palliatif. Les moralistes des Lumières culpabilisaient les joueurs de s'adonner à des pratiques du hasard qui n'engagent que la paresse et les superstitions susceptibles de faire basculer l'honnête homme dans la *« fureur du jeu »*[178] et de ses passions. Or, la faiblesse de la volonté qui était déjà fustigée à l'époque ne faisait que reprendre le problème de l'*akrasia* débattu par les philosophes grecs dans l'Antiquité et produit aujourd'hui les effets d'une franche moralisation de la responsabilité qui ne cesse d'entretenir une culpabilité générale, systématiquement réactualisée, quels que soient les domaines d'activité[179]. Face à cela, le genre comique, enfin, offre indéniablement « son plus beau rôle » au hasard, dans la mesure où le sens n'étant pas privilégié aux péripéties de l'histoire, le hasard y est exprimé librement, se suffisant à lui-même pour l'extravagance qu'il incarne dans des situations, plus ou moins épiques. D'une part, il est apprécié parce qu'il évite de tomber dans l'ennui (sa qualité de non-sens opère une rupture avec les codes classiques). Ensuite, il libère du joug pesant d'une morale culpabilisante des responsabilités et du devoir. À partir de là, le hasard conserve essentiellement une teinte positive, *« analogue au hasard "heureux" de la nouvelle »*[180].

Dans tous les cas, le hasard littéraire s'incarne essentiellement dans les figures du *spécifique* et du *possible* dont le caractère fortuit déterminant motive, toutes époques confondues, un traitement *« par rapport à Dieu »*[181]. Quelle que soit la forme par laquelle il est incarné, le hasard révèle des fonctions libératrices à travers la littérature, en permettant la réalisation du

---

[175] *« La séparation fondamentale entre le destin et le caractère qui est scellée par le hasard dans la nouvelle, confirmée dans la tragédie par une nécessité supérieure, par "le contexte de culpabilité de la société" que réduit le hasard* [*cf*. Theodor Adorno]*, dépassée dans la comédie par le hasard heureux, est médiatisée dans le roman – et le hasard n'est pas la dernière de ces médiations. Et celui-ci ne doit pas seulement y être saisi comme un événement déterminant pour l'action, il est aussi ce qui fait du sujet individuel un sujet particulier, significatif pour l'universel et, par conséquent "typique". » Ibid.*, pp. 117-118.

[176] *Ibid.*, p. 111.

[177] Cité par Erich Köhler. *Ibid.*, p. 117.

[178] *« Le propre de la fureur du jeu étant de réunir la faiblesse, la folie et l'astuce, on trouve des joueurs qui appartiennent successivement aux trois classes précédentes, selon que les circonstances, le caprice et l'humeur en disposent. » Cf.* Jean Dusaulx (1779), *De la passion du jeu…*, *op. cit.*, p. 146.

[179] L'*akrasia* (translittération du Grec ancien ἀκρασία, francisé en « acrasie ») sera traité en détail dans la partie épistémologique qui suit. Toutefois, on peut déjà renvoyer le lecteur à la liste de textes réunis et accompagnés de résumés de René Lefebvre et Alonso Tordillas (2009), *Faiblesse de volonté et maîtrise de soi*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

[180] Erich Köhler (1986), *Le Hasard…*, *op. cit.*, p. 117.

[181] *Ibid.*, p. 120.

possible[182]. Faisant tomber les barrières sociales, il évite aussi *« de retomber constamment dans un déterminisme qui ne laisserait à l'activité des hommes aucune marge pour organiser l'avenir dans une pratique humaine à la fois libre et nécessaire* […]. *S'il n'y avait pas le hasard et, avec lui, le possible, l'utopie aurait cessé depuis longtemps d'être une réalité vers laquelle tendent nos efforts, mais serait une réalité effroyable »*[183].

Fonctionnellement libératoire, le hasard s'avère également créateur, en tant qu'outil littéraire capable de déclencher et nourrir des aventures, *a fortiori* en ouvrant l'histoire sur un monde de possibilités, si ce n'est infinies, au moins multiples (et élargies par rapport au quotidien). C'est ce qu'incarne, par exemple, le projet des surréalistes, même si leur intégration du hasard (comme instrument de la création) conduit finalement à un cadrage strict par l'imposition de règles. Que l'on pense au jeu du Cadavre exquis ou encore aux exercices de l'OuLiPo, tous deux utilisent parfois des procédures aléatoires, mais uniquement au titre de la contrainte, point central du programme. Les porte-parole oulipiens le revendiquent, l'OuLiPo *« ce n'est pas de la littérature aléatoire »*[184]. Créer pour mieux cadrer, à moins que ce ne soit l'inverse… Quoi qu'il en soit, ces deux cas illustrent le traitement général réservé au hasard, en littérature comme sur le reste de la scène sociale.

D'une manière générale, ses fréquences comme ses fonctions (pour les récits de quelque nature qu'ils soient) révèlent des conceptions et appréciations du hasard conformes à un contexte social[185]. Le constat est d'autant plus flagrant au regard des évolutions historiques des deux domaines qui livrent des représentations du hasard résumées par Erich Köhler en trois *« époques »* correspondant aux *« phases importantes dans l'histoire de la conception de la contingence »*[186]. Les trois phases littéraires qui décrivent successivement le hasard sous les traits de la *providence*, la *causalité* et l'*absurdité*, concordent ainsi avec les trois notions historiques définies par Hans Blumenberg comme *réalité garantie*, *réalisation d'un contexte unanime en soi* et *réalité en tant que ce qui n'obéit pas au sujet*[187]. À noter que Blumenberg distingue en fait quatre acceptions du concept de réalité, dont la première, *« l'évidence momentanée de la réalité »*, concerne l'Antiquité[188]. Or, si Köhler précise faire

[182] *« Le possible est la somme des conditions qui ne suffiraient pas à le réaliser si le hasard ne venait s'y ajouter. » Ibid.*, p. 120.
[183] *Ibid.*, pp. 120-121.
[184] OuLiPo (1988), *La Littérature potentielle*, Paris, Gallimard.
[185] *Cf.* Erich Köhler (1986), *Le Hasard…*, *op. cit.*, p. 120.
[186] *Ibid.*
[187] *Ibid.*
[188] Dans son ouvrage *La Lisibilité du monde*, le philosophe allemand distingue quatre acceptions du concept de réalité. La réalité de « *l'évidence momentanée* » était celle en usage pendant l'Antiquité, la « *réalité garantie* »

volontairement l'impasse sur cette dernière[189], il semble toutefois que l'absence du mot hasard dans la littérature antique se retrouve au travers des questionnements en termes d'ordre, de trouble (chez Aristote, Platon et Xénophon par exemple[190]), de déviation (le *clinamen* d'Épicure et Lucrèce, également traduit par « déclinaison ») ou encore de *kairos*, *« moment-où-jamais »* unique face auquel Platon enjoint d'être vigilant, afin de ne pas le laisser échapper et s'évanouir définitivement[191]. Cet appel à saisir un instantané révèlerait une temporalité du hasard que l'on retrouve également chez Lucrèce dans son injonction à vivre le moment présent (« *carpe diem* ») face à la nature arbitraire de notre monde (incarnée par le *clinamen*)[192].

Dans ce cadre, on peut maintenant évoquer le domaine scientifique que le lecteur aura déjà entrevu dans les présentations littéraires du hasard, pour les similitudes conceptuelles de ses acceptions du hasard. Sans entrer dans le détail de ce qui fera l'objet de la partie suivante, on soulignera seulement ici la récurrence des représentations qui fondent et alimentent la création sociale du concept de hasard.

A.3. *Le hasard, plus qu'un mot, une* notion

A.3.1. Fonction créatrice du hasard indépendant

Le lien entre la représentation littéraire du hasard comme *déviation* (par le carrosse au XVII^{e} siècle) et l'antique concept de *clinamen* a déjà été souligné ; or, on peut ici préciser que les formulations contemporaines de l'atomisme utilisent encore cette théorisation de la trajectoire des atomes issue des apparences sensibles[193], d'une « *évidence momentanée de la réalité* ». Quelles que soient ses différentes actualisations, une même image de la « dérivation » sous-tend une même fonction dans les deux domaines de la littérature et de la physique. Dans les deux cas, le hasard est l'élément fondamentalement créateur de la réalité, physique comme fictionnelle, appraissant *indépendant*, qu'il soit chosifié par le carrosse ou conceptualisé par le *clinamen*.

---

correspondait à l'usage du concept de réalité au Moyen Âge et jusqu'aux Temps Modernes, « *la réalisation d'un contexte en soi, cohérent et unanime* » dans la perspective de Husserl et « *l'expérience de la résistance* » où l'illusion est démasquée et la réalité est une résistance. *Cf.* Hans Blumenberg (2007), *La Lisibilité du monde*, trad. fr., Paris, CERF (1re éd. allemande : 1979).

[189] Erich Köhler (1986), *Le Hasard…*, *op. cit.*, p. 120.

[190] *Cf.* notamment Pierre Pontier (2006), *Trouble et ordre chez Platon et Xénophon*, Paris, Vrin.

[191] *Cf.* Évanghelos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *Pallas*, vol. 72, p. 315.

[192] Lucrèce (1993), *De la nature.* De rerum natura., *op. cit.*, p. 127.

[193] Jean Greisch (2008), « Atomisme », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*

Les traités de jeux des XVII^e^ et XVIII^e^ siècles ne révèlent pas autre chose lorsqu'ils fustigent la nature *indépendante* de l'aléa susceptible de faire *dévier* le travailleur de sa trajectoire sociale. De même, lorsqu'au XIX^e^, le hasard est défini, qui plus est, sous l'influence des progrès et de l'essor de la science, l'image demeure. On pense à la définition mathématique d'Antoine Cournot reprenant, en bon héritier du rationalisme philosophique du XVII^e^ siècle, la définition de Jean La Placette, pour établir que le hasard est la *rencontre* de séries causales *indépendantes*[194]. Enfin, en littérature, le hasard appartient aussi bien au monde extérieur (d'événements imprévus, péripéties) qu'intérieur de l'homme (le hasard subjectif des auteurs de nouvelles) mais, réalise toujours une *médiation*, entre l'homme et son environnement ou entre les hommes ensemble (la médiation dans la nouvelle par exemple). Il n'en va pas autrement des sciences qui le définissent tour à tour comme une force effective du monde extérieur (le *clinamen*), comme méconnaissance scientifique, lacune intrinsèquement humaine (la « Règle cinquième » de Descartes, à propos de la méthode de connaissance[195]), puis comme reflet des imperfections du monde (le hasard réel et positif du concours d'événements contingents)[196].

A.3.2. Premières images formalisatrices du concept hasard

D'un *mot*, le hasard est bel et bien redevenu une *notion*, à l'instar des conceptions antiques servant à le définir. Absent en tant que mot unique, le hasard se décèle plutôt à travers différentes conceptualisations et figures divines dans les textes grecs et latins ayant inspiré les fondements de la connaissance occidentale. Il n'aura pas échappé au lecteur que le mot « hasard » est de racine arabe et non latine, comme l'essentiel de notre langue française. En Grèce, dans de nombreuses œuvres, Platon et Aristote traitent, plus ou moins directement, du hasard, que certains traducteurs décèlent dans le mot *τύχη*[197], tandis que d'autres lui attribuent le sens de *« fortune »*[198], justement. Par exemple, la même phrase de Platon *« μετα θεου* τύχη *και καιρός τάνθρώπινα διακυβερνωσι ξύμπαντα »*, issue du dialogue des *Lois* (Livre IV,

[194] Antoine-Auguste Cournot (1851), *Essai sur les fondements de nos Connaissances, op. cit.*, p. 56.
[195] *Cf.* René Descartes (2003), *Règles pour la direction de l'esprit*, Paris, Vrin, pp. 224-225 (1^re^ éd. : 1629).
[196] *Cf.* Jean La Placette (1714), *Traité des jeux-de-hazard…*, *op. cit.*
[197] Anissa Castel-Bouchouchi (1997), *Platon. Les Lois*, Paris, Gallimard, p. 165. Alfred Croiset (1955), *Platon. Œuvres complètes. Protagoras*, Tome III, I^re^ partie, Paris, Belles Lettres, p. 38. Auguste Diès (1956), *Platon, Œuvres complètes*, Tome XII, I^re^ partie, Paris, Belles Lettres, pp. 147-148. Frédérique Ildefonse (1997), *Platon. Protagoras*, Paris, Flammarion, pp. 88-89. Évanghélos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, p. 315. Barthélémy Saint-Hilaire (1862), *Aristote, Physique*, Tome II, Chapitres IV-VIII, Paris, A. Durand.
[198] *Cf.* Édouard des Places (1951), *Platon. Œuvres complètes*, Tome XI, II^e^ partie, Paris, Belles Lettres, p. 55. Joseph Souilhé (2003), *Platon. Œuvres complètes. Lettres*, Tome XIII, I^re^ partie, Paris, Belles Lettres, p. 35 (1^re^ éd. : 1931).

section 709b) est traduite *« avec dieu, le hasard et le* kairos *gouvernent les affaires humaines dans leur ensemble »*[199] ou *« avec un dieu la fortune et l'occasion* […] *gouvernent toutes les affaires humaines sans exception »*[200]. Puis, d'une manière sensiblement différente, mais en employant le même mot hasard, Anissa Castel-Bouchouchi va jusqu'à une traduction d'après laquelle *« aucun mortel n'est l'auteur d'aucune loi et* […] *le hasard gouverne presque toutes les affaires humaines »*[201]. Enfin, dans le *Protagoras*, par exemple, d'autres traducteurs accordent indifféremment les sens de fortune et de hasard au même mot *τύχη*[202].

Devant ces divergences, la première réaction est de supposer que, dans ces textes antiques, on ne peut finalement qu'interpréter des réflexions sur ce que l'on résumerait aujourd'hui par le mot hasard. À chaque traducteur sa sensibilité propre, et la traduction d'un mot par différentes acceptions révèlerait un souci tout personnel de mieux rendre compte du fond de la pensée de l'auteur original, plutôt que de s'en tenir uniquement à la « forme » des mots. Néanmoins, on peut s'interroger sur la provenance de cette sensibilité et de cette volonté de traduire le fond plutôt que la forme, ce qui, d'une certaine manière trahit le propos original au profit de l'interprétation du traducteur. On remarque ainsi que les deux traductions optant pour le mot « fortune » ne sont pas forcément les plus anciennes ; celles-ci sont datées de 1931 et 1951, tandis que les six autres traductions retenant le mot « hasard » datent de 1862, des années 1950 et jusqu'à 2006. Une recherche concernant les deux auteurs ayant choisi de ne pas traduire le mot *τύχη* par « hasard » se révèle plus éclairante. Édouard des Places et Joseph Souilhé[203] sont tous deux membres de l'ordre religieux des jésuites, le Père des Places s'étant concentré sur les sujets reliant l'hellénisme au christianisme dans ses enseignements, notamment à l'Institut biblique de Rome, à l'Institut catholique de Paris et à l'Université grégorienne de Rome[204]. En revanche, les six traducteurs plus ou moins contemporains qui

[199] Évanghélos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, p. 315.
[200] Édouard des Places (1951), *Platon. Œuvres complètes*, *op. cit.*
[201] *« Au vu de tout cela, on pourrait même aller jusqu'à dire, comme je viens de le faire, qu'aucun mortel n'est l'auteur d'aucune loi et* […] *le hasard gouverne presque toutes les affaires humaines. » Cf.* Anissa Castel-Bouchouchi (1997), *Platon. Les Lois, op. cit.*
[202] Frédérique Ildefonse (1997), *Platon. Protagoras*, *op. cit.*, pp. 88-89.
[203] *Cf.* la notice biographique diffusée par les éditions des « Belles Lettres » pour lesquelles Joseph Souilhé (1885-1941) a rédigé la traduction citée précédemment [En ligne : http://www.lesbelleslettres.com/auteur/?fa=Show Author&Person_ID=905&roleslist=48].
[204] *Cf.* la biographie présentée par l'Institut biblique Pontifical de Rome où Édouard des Places (1900-1997) a enseigné pendant 34 ans, de 1948 à 1982 [En ligne : http://www.biblico.it/defunti/rip_des_places.html]. *Cf.* la notice biographique diffusée par les éditions des « Belles Lettres » pour lesquelles Édouard des Places a rédigé la traduction citée précédemment [En ligne : http://www.lesbelleslettres.com/auteur/?fa=ShowAuthor&Person_ID=651&roleslist=48].

s'accordent sur le terme « hasard » n'affichent aucune préférence religieuse et leurs activités publiques demeurent dans un cadre laïque.

Comment, dès lors, ne pas voir dans la préférence des traducteurs catholiques une éviction volontaire du mot hasard dont nous avons vu qu'il pose problème à la religion chrétienne sous la forme par laquelle il s'est historiquement présenté à elle ? Pour des hellénistes, amoureux de la langue et de la littérature grecque, cette subrogation semble témoigner d'une profonde désaffection pour le hasard, voire de son reniement intégral, qu'il soit conscient ou non.

Aujourd'hui, la persistance de notions plus ou moins imagées telles que la fortune ou le *clinamen* fournissent une sorte de cadre conceptuel que la littérature traduit, malgré les variations de sens. Par exemple, le mot « fortune » ne désigne plus aujourd'hui la même chose que la déesse de la Fortune des Latins[205]. De même, on peut trouver dans l'événement imprévu instigateur de péripéties des romans une transposition de l'antique *kairos* de Platon, ce *« moment-où-jamais »*[206], unique, susceptible de changer le cours d'une vie et qu'il convient de saisir avant qu'il ne s'évanouisse définitivement. Instant opportun, il mobilise des qualités d'acuité nécessaires à le repérer quand il apparaît, fugacement et toujours inopinément. Les trois princes de Serendip ne firent pas autre chose en 1302, au cours de leur voyage, dont le poète persan Amir Khusrau narrait les pérégrinations[207]. Hasard heureux ou moment heureux du hasard en 1302, la *serendipity* devient la découverte heureuse, réalisée par accident et par sagacité, chez Horace Walpole en 1754[208], avant de devenir un concept scientifique, définit en sociologie par Robert Merton[209]. De la même façon, à propos du *kairos*, Platon désignait un hasard (si l'on admet avec Évanghélos Moutsopoulos qu'il en eut parlé directement) en termes d'heureuses circonstances auxquelles les hommes n'ont plus qu'à apporter leur action[210]. L'aubaine est également présente dans *Phédon* et *Phèdre* où il est relaté sous les traits d'une coïncidence fortuite qui devient fortune ou vicissitude, selon les agissements de chacun. Dans *Epinomis* et le *Protagoras*, le vocabulaire utilisé lui confère un caractère, inattendu et inhabituel, que ce soit avec l'adjectif *ἀπροσδόκητος* qui signale une apparence inopinée ou avec l'adverbe *ἐξαίφνης* et encore l'adjectif *αἰφνίδιος*, traduisant tous

[205] Jean-Claude Milner (1991), « Hasard et langage », *in* Émile Noël (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, p. 49.
[206] *Cf.* Évanghelos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, p. 315.
[207] Amir Khusrau (1302), *Les Pérégrinations des trois fils du roi de Serendip*.
[208] *Cf.* Danièle Boucier, Pek van Andel (sous la dir. de) (2011), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, *op. cit*.
[209] Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*, pp. 43-44.
[210] Joseph Souilhé (2003), *Platon. Œuvres complètes. Lettres*, Tome XIII (I^re^ partie), Paris, Les Belles Lettres, Lettre VII, 326a, p. 31 (1^re^ éd. : 1931).

deux ce qui survient par surprise[211]. Finalement, depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours, les différentes présentations du hasard se rejoignent les unes les autres, pour définir une notion plurielle à laquelle un unique mot ne suffit pas.

A.3. *Le mot hasard aujourd'hui*

A.3.1. Depuis le XX^e siècle

À notre époque, la langue française reflète surtout la multiplicité des acceptions que comprend le mot « hasard » et indique une utilisation visant à mettre en relation des séries de phénomènes. En un mot, on parle de causalité, et pour ce faire, le meilleur moyen est d'user des tournures de langage qui permettent de *« colorer la rencontre, soit en termes de relations causales – une série apparaîtra comme cause de l'autre –, soit, de façon plus neutre, mais pas totalement neutre malgré tout, en termes de contrastes – une série de phénomènes apparaîtra comme contrastée à l'autre »*[212]. Dans cette optique clairement déterministe, l'incapacité du lexique français à parler directement du hasard est flagrante ; il faut, d'une certaine manière, *« forcer la langue pour arriver à lui faire exprimer ce qui serait la pure et simple rencontre »*[213]. Pour y pallier, certains poètes du mouvement parnassien de la seconde moitié du XIX^e siècle avaient mis en place des codes permettant de le refléter ; ils utilisaient, par exemple, un jeu de concordance des temps pour exprimer leur esthétique de la contingence. Dans un texte au passé, l'utilisation d'un verbe au présent marquait alors une rencontre absolument aléatoire[214]. D'autres écrivains le retranscrivent à travers une esthétique particulière[215] mais, au final, la *« langue française ne fournit pas une forme qui soit purement et simplement en elle-même l'expression nue de la relation aléatoire »*[216]. Le hasard s'exposerait *« par érosion de l'intention* […] *de la connaissance empirique ou de sa conscience propre. »*[217]

---

[211] Évanghelos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, p. 317.
[212] C'est le cas des expressions employant « *tandis que* » ou *« en + participe »*, qui contrastent la relation de causalité en y apportant *« une légère nuance de concession »*[212]. *Cf.* Jean-Claude Milner (1991), « Hasard et langage », *op. cit.*, pp. 49-50.
[213] *Ibid.*
[214] Les poètes du mouvement parnassien de la seconde moitié du XIX^e siècle utilisaient, par exemple, un jeu de concordance des temps pour exprimer leur esthétique de la contingence. Dans un texte au passé, l'utilisation d'un verbe au présent marquait alors une rencontre absolument aléatoire. *Ibid.*, p. 51.
[215] Une étude approfondie des styles littéraires de différents auteurs pourrait à ce titre être menée. Il serait alors à voir du côté des parnassiens précédemment évoqués, notamment José-Maria de Heredia, ou de certains romantiques tels que Gustave Flaubert. *Ibid.*
[216] *Ibid.*
[217] *Ibid.*, p. 52.

Le hasard est difficile à exprimer simplement, parce qu'il fonctionne comme une spirale créatrice de significations, de mots, d'images qui l'anime réciproquement. Forme au sens simmélien du terme, il est élaboré par les actions réciproques des individus, prend vie d'après leurs besoins sociaux, s'emplit de divers contenus nécessaires à leurs relations et s'impose avant de s'autonomiser, la forme hasard engendrant elle-même de nouveaux contenus, sources d'inspirations sociales inédites et garants de sa pérennité[218]. C'est la raison pour laquelle le sens étymologique du mot ne peut suffire à un hasard bouillonnant de création qui s'est soustrait à ce contenu parmi les autres qu'une époque lui a attribué. Stéphane Mallarmé le résumait bien dans le titre de son ouvrage *Un coup de Dés jamais n'abolira le Hasard*[219]. Ancien parnassien par ailleurs, il illustre la dynamique formelle du hasard : la signification du « coup de dés », qui relie étymologiquement un son à un sens, n'abolit pas le « hasard » dont le mot ne fait que traduire la nature hasardeuse du langage. *« Le véritable problème est fondamentalement celui-ci : le fait que telle forme matérielle soit, dans une conjoncture de langue donnée, reliable à telle interprétation doit être, dans un premier temps, pensé comme relevant entièrement du hasard, c'est-à-dire comme quelque chose qui pourrait être absolument autre qu'elle n'est. »*[220]

Entérinant les constats précédents, la science du langage part d'ailleurs de ce postulat que le hasard s'oppose à la nécessité divine. Puis, admettant que *« les configurations linguistiques sont totalement aléatoires »*, elle se donne pour tâche d'*expliquer* les liaisons observées entre des caractères, dans le but d'en *déduire* des régularités, le plus souvent à caractère logico-mathématique[221]. On peut donc dire que le hasard crée la science, en ce sens qu'il sous-tend la dynamique de son raisonnement, puisque c'est bien *« cette suspension à un hasard fondamental qui permet l'articulation des règles, si formalisées qu'elles soient »*[222]. Science parmi les autres, la linguistique se fixe pour objectif de formuler et formaliser des règles et vise en cela même à discipliner et donc (surtout) à limiter *« un système naturellement*

---

[218] *« Lorsque les relations pratiques et les nécessités poussent les hommes, par la force de leur intelligence, par leur volonté, par l'instinct de transformation et par leurs impulsions sensibles, à élaborer les matériaux de la vie qu'il faut gagner sur le monde, puis à donner des formes déterminées à ces éléments en vue des fins de la vie, et que dans ces formes nous mettons tout cela en œuvre et l'utilisons comme éléments de l'existence – ces forces et ces intérêts se soustraient alors d'une manière singulière à l'utilité au service de l'existence, qui à l'origine les avait fait naître et s'imposer. »* Georg Simmel (1991), *Sociologie et épistémologie*, trad. fr., Paris, PUF, p. 122 (1re éd. allemande : 1917).

[219] Stéphane Mallarmé (2007), *Un coup de Dés jamais n'abolira le Hasard*, Paris, La Table Ronde (1re éd. : 1897).

[220] Jean-Claude Milner (1991), « Hasard et langage », *op. cit.*, p. 44.

[221] *Ibid.*, p. 46.

[222] *Ibid.* Et l'auteur d'ajouter : *« Après tout, s'il était logiquement nécessaire que l'univers fût comme il est, on peut se demander si la science de l'univers serait possible. Cette dernière repose de fait sur ce premier axiome d'une contingence radicale. »*

chaotique »[223]. Moment, certes créateur, mais dont *on ne peut rien faire*[224]… Pour sa part, Ferdinand de Saussure limitait les effets du hasard en lui préférant le terme d'*arbitraire*, supposant par là des relations non pas aléatoires, mais *motivées*[225].

Cependant, la notion d'arbitrage (et de décision), à laquelle Saussure fait appel, révèle surtout le caractère insupportable du hasard et sa dissimulation par la représentation imaginaire, en l'occurrence, de l'arbitraire : *« L'arbitraire renvoie à la notion d'arbitrage, donc à la notion de décision et, finalement, invoque d'une manière plus ou moins explicite la figure d'un législateur fictif. Or de tels législateurs n'existent pas. Dès lors, la formulation de Saussure, à certains égards très éclairante, est néanmoins prise dans une représentation imaginaire qui peut servir à masquer le vrai problème.* […] *La notion d'arbitraire est ce qui permet d'imaginer le hasard sous une forme supportable. »*[226]

Bien que le surréalisme, au XX^e^ siècle, tente de réconcilier l'homme et les forces mystérieuses de son environnement par un *« hasard objectif »*[227], on retrouve bien aujourd'hui les trois tendances annoncées par l'évolution étymologique du terme. Marqué par une pluralité de sens, le « hasard » apparaît surtout abstrait (le mot quitte son domaine initial des jeux de dés) et se voit finalement déprécié par les notions les plus récentes qui lui sont associées (celle de risque au XVI^e^ siècle, d'après l'étymologie du mot observée précédemment). Si bien qu'aujourd'hui, il n'est plus associé qu'à des significations, au mieux abstraites, au pire, péjoratives mais rarement mélioratives.

Le *Thésaurus* atteste des précédents constats. D'associations de mots en associations d'idées, l'ouvrage ne présente pas moins de trente-huit articles pour l'entrée « hasard », se rejoignant tous en six notions principales que l'on pourrait qualifier d'*a*-positives : l'éventualité, le danger, l'accident, l'indépendance, l'événement et la philosophie[228]. Sous ces acceptions se trouve déjà omniprésente l'idée de causalité occupant finalement les débats que suscite ce hasard, définitivement source de nombreux questionnements. L'encyclopédie *Universalis* dépeint le mot hasard sous des traits essentiellement scientifiques et métaphysiques. En faisant référence à *Antoine Cournot*, le hasard est présenté sous la forme artificielle du

[223] *Ibid.*, pp. 45-46.
[224] *« C'est que l'instance du hasard ne fonctionne que dans un premier temps. Mais ce premier temps, on ne peut rien en faire. » Ibid.*, p. 44.
[225] *Cf.* Ferdinand de Saussure (1972), *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, pp. 180-183 (1re éd. : 1916).
[226] Jean-Claude Milner (1991), « Hasard et langage », *op. cit.*, p. 44.
[227] *Cf.* Ferdinand Alquié (2008), « Surréalisme-Histoire », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[228] Daniel Péchoin (sous la dir. de) (1991), *Thésaurus*, Paris, Larousse, p. 866.

dispositif aléatoire que les mathématiciens utilisent pour formaliser les questions de la *contingence* et de la *causalité*, en termes de *probabilités*. Le hasard est abordé sous l'angle du *déterminisme*, soulevant la problématique de l'*évolution* et supposant un cadre explicatif fondé sur la *description et* l'*explication*.

Inséparable des mathématiques, la métaphysique est ensuite représentée par le philosophe Clément Rosset qui affirme la *nécessité* du hasard, et le mouvement philosophico-artistique du *Surréalisme* termine le questionnement de la *finalité*[229]. L'article éponyme consacré au « hasard » confirme ces utilisations de la notion en décrivant des *relations logiques* (entre des éventualités abstraites, traduites en probabilités mathématiques et lois mécaniques ou causales) et *observables* (concernant des phénomènes concrets)[230]. Le *caractère fondamental de l'existence* renvoie à la *contingence du futur* à laquelle les hommes répondent par les *religions*, les *mythes* ou encore la *morale*, et engendrent finalement des hasards pluriels, dans leur quête de connaissance.

La *théorie des jeux*, telle que l'exposent John Von Neumann et Oskar Morgenstern[231], cherche à *prévoir* la conduite d'autrui en *rationalisant* l'imprévisible comportement des *joueurs*, concernant leurs *pertes et gains*, en termes de *stratégies*. Modèle d'explication du hasard parmi ceux que proposent les différents domaines scientifiques (la *mécanique quantique* est abordée en particulier dans l'article), son but est de fournir *explication*, *compréhension* et *connaissance*, suivant une approche déterministe de la *causalité*.

Un corpus complémentaire de trois sources encyclopédiques[232] ajoute des approches plus concrètes du hasard, à travers des pratiques de jeux (roulette, loterie, pile ou face) et des représentations à vocation superstitieuse (sort, destin) ou de personnification (la *fortune* par exemple[233]). Les domaines, des *mythes* et des *rites* apparaissent également, traduisant la nature, non seulement transcendantale[234] mais encore *angoissante*[235] de l'aléa (angoisse,

[229] Dans ce paragraphe, tous les termes en italique correspondent aux « entrées » que propose l'encyclopédie pour définir le hasard. *Cf. Encyclopaedia Universalis* (2008), Paris.
[230] Bertrand Saint-Sernin (2008), « Hasard », *in Encyclopaedia Universalis*, *ibid.*, Corpus 11, pp. 547-551.
[231] *Cf.* Jon Von Neumann et Oskar Morgenstern (1947), *Game Theory and Economic Behavior*, Princeton University Press (1re éd.: 1944).
[232] Émile Littré et Amédée Beaujean (2009), *Le Nouveau Petit Littré*, Paris, Garnier. Pascal Georges (sous la dir. de) (1962-1965), *Encyclopédie internationale Focus*, Paris, Bordas. AXIS (1993), *Axis Dictionnaire des termes et formules mathématiques*, Paris, Hachette.
[233] *Cf.* Pascal Georges (sous la dir. de) (1962-1965), *Encyclopédie internationale Focus*, *op. cit.*
[234] Dans leur définition sociologique, les rites sont *« imposés par le groupe, relativement prévisibles et répétés selon un schéma fixé* […]*, orientés vers la communication avec les puissances surnaturelles »*. *Cf.* Gilles Ferréol (sous la dir. de) (1995), *Dictionnaire de sociologie*, Paris, Armand Colin, p. 250.

crainte, péril, danger[236]). Enfin, les notions d'*aventure* et de *hardiesse*[237], qui peut consister à le solliciter, confortent l'idée de danger (le verbe *hasarder* s'entend comme synonyme de *s'aventurer*).

A.3.2. Conclusion sur le mot hasard

Finalement le mot-notion conserve les caractéristiques traduites par son étymologie. D'abord associé aux jeux, il se révèle à la fois heureux et malheureux, inexplicable, inéluctable et finalement multidimensionnel et multifonctionnel. Cette première analyse ayant mis à jour trois usages sociétaux des jeux, de la rencontre et des conduites de la route que nous qualifions de *pratiques du hasard*, elle a également fait apparaître des représentations sociales que nous approfondirons par la suite. Ensuite, la nature formelle du hasard a permis de comprendre sa fonction libératoire et surtout profondément créatrice, de signes (mots, images, objets) comme de significations. C'est ainsi que le terme est apparu comme un domaine de réflexion intarissable pour les domaines philosophiques, artistiques et scientifiques, que nous allons maintenant observer afin de comprendre comment la discipline sociologique a appréhendé l'objet et comment elle peut s'en saisir aujourd'hui.

B. Points de repères épistémologiques sur la notion de hasard

Depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours, le hasard ne constitue pas un objet sociologique. Les premiers penseurs grecs et latins le questionnaient sous un angle métaphysique et l'ont rapidement formalisé de façon mathématique, dans une logique de contrôle, traduite par une dissimulation du hasard. Pourtant, dès lors que la notion donne lieu à des pratiques sociales, il semble que la sociologie ne puisse faire l'économie d'analyses à ce sujet, surtout en France puisque le mot lui-même désigne une activité concrète. En fait, au sens large, les raisonnements sociologiques existent depuis toujours. Mais la discipline ne prenant forme qu'à la fin du XIX^{e}, avec une méthodologie *ad hoc* et une reconnaissance admise par son institutionnalisation[238], elle offre seulement ses conceptions du hasard au XX^{e} siècle.

---

[235] En tant qu'ils constituent des *« ensembles d'actes symboliques codifiés, à visée fonctionnelle et pratique »*, les rites ont d'importantes vertus d'apaisement de l'anxiété. *Cf.* Jean-Marie Seca (2001), *Les Représentations sociales*, Paris, Armand Colin, p. 156.

[236] *Cf.* AXIS (1993), *Axis Dictionnaire des termes et formules mathématiques*, *op. cit.*

[237] Le terme « hardiesse » apparait à travers le verbe *hasarder*. *Cf.* Émile Littré et Amédée Beaujean (2009), *Le Nouveau Petit Littré*, *op. cit.*

[238] *« À l'inverse de sciences empirico-formelles comme la physique, la sociologie est une discipline relativement récente : sa reconnaissance officielle et son institutionnalisation datent de la fin du XIX^{e} siècle. »* *Cf.* Gilles Ferréol (1994), *Histoire de la pensée sociologique*, *op. cit.*, p. 5.

Pour cette partie, l'objectif est de retracer l'évolution conceptuelle de la notion de hasard, depuis les premières réflexions philosophiques, afin de comprendre son utilité et ses utilisations sociales, pour finalement saisir comment la sociologie peut la concevoir. Au fil des conceptualisations, la création du hasard donne à voir plusieurs formes sociales que nous exposerons ici comme autant d'idéaux-types révélateurs de fonctions particulières. De cette manière, on verra que la notion de hasard est construite dans les sciences dans une optique de contrôle du hasard, traduite par une dissimulation du hasard.

B.1. *Création philosophique du concept de hasard et de ses images*

Dans l'Antiquité, les réflexions philosophiques autour du hasard amènent à comprendre comment la pensée du hasard s'est organisée dans notre mode de connaissance occidental et a donné lieu à des formalisations mathématiques et physiques du hasard. Cependant, devant la diversité des traductions, il a d'abord semblé difficile d'affirmer exactement l'existence d'un mot hasard en grec ancien. Après recensement et comparaison d'une dizaine de sources (traductions différentes de mêmes textes) de Platon et Aristote, un consensus est ressorti autour du terme grec *τύχη* (également décliné en *τύχην*[239] et *τύχης*[240]), translation retenue ici pour étudier les différentes conceptions antiques concernant l'objet de recherche. Pour le reste, l'étude se focalisant sur les conceptualisations ayant permis son émergence comme notion à part entière (incarnée par un terme), on admettra les traductions des différents auteurs qui, de toute façon, désignent de mêmes réflexions.

B.1.1. Le hasard nécessaire dans l'Antiquité

Le chaos et le trouble contre l'ordre

Puissant moteur de réflexions, aussi bien métaphysiques que concrètes, le hasard n'est pas directement désigné par un mot unique et donne lieu à de nombreuses représentations, systématiquement en opposition. D'abord *chaos* (*χάος*) dans la *Théogonie* d'Hésiode, le hasard s'oppose à l'*ordre* (*κόσμος*) et s'illustre du côté des ténèbres, de l'obscurité et de la brume, tandis que l'ordre appartient à la lumière, apportant la clarté à l'esprit[241]. Si le chaos est à l'origine du monde et révèle déjà la nécessité du désordre, ce n'est que pour mieux penser l'ordre et en assoir l'autorité : *« La pensée a peut-être bien besoin d'un chaos, autre*

[239] Auguste Diès (1956), *Platon, Œuvres complètes*, *op. cit.*, pp. 147-148.
[240] Barthélémy Saint-Hilaire (1862), *Aristote, Physique*, *op. cit*.
[241] *Cf.* Pierre Pontier (2006), *Trouble et ordre chez Platon et Xénophon*, *op. cit.*, pp. 11-12.

mot grec pour comprendre l'ordre. L'ordre serait-il nécessaire sans le désordre ? […] *Nicole Loraux, dans son étude sur la* stasis*, a montré la nécessité d'"inquiéter les certitudes du* messon*". Nous pensons aussi que l'ordre ne peut se concevoir sans son contraire. »*[242]

Introduit ensuite par Sophocle sous les traits du *trouble*, le hasard est directement mis en lien avec la *religion* et s'opposera de nouveau à l'ordre chez Platon et Xénophon[243]. Dans *Antigone*, Sophocle se livrant à une démonstration des méfaits provoqués par la violation de la loi divine, fait apparaître la notion de trouble, par le personnage du roi Créon dont l'esprit *« se trouble »* lorsque Tirésias lui annonce la série de drames qu'il subira pour avoir défié la loi des dieux (en refusant la mise en sépulture de Polynice et emprisonné Antigone qui voulait y procéder) : *« Je le sais moi-même, et suis troublé dans mon esprit (*ἔγνωκα καὐτὸς καὶ ταράσσομαι φρένας*). »*[244] Issu de la crainte des dieux, le trouble pourrait se voir attribuer une fonction positive de « signal d'alerte » amenant un individu à se ranger du *bon* côté de la loi; puisque c'est bien sous l'effet de ce trouble que Créon accepte de céder à Tirésias, en délivrant sa nièce Antigone et en procédant aux funérailles de Polynice. Toutefois, il est trop tard pour le roi qui finira par se donner lui-même la mort, suite aux suicides de sa nièce, puis de son fils et de sa femme. Le trouble est donc plutôt le signe négatif des drames infligés à quiconque déroge à la loi divine. Le refus de Créon d'enterrer son neveu, selon les recommandations les dieux, est bien à l'origine de tout le processus conduisant Créon à ce trouble puis à sa mort, constituant une sanction préalable à la suite du châtiment. Pierre Pontier rapproche ce passage de la pièce avec une description réalisée plus tard de Thucydide, à propos de la guerre du Péloponnèse, où le trouble fait l'objet d'une *« même allusion à la loi religieuse sur les enterrements et les conséquences de son infraction »*[245].

Puissance transcendante supérieure à la rationalité

À partir d'Euridipe, le hasard demeure abstrait mais quitte la vindicte divine pour se placer dans des questionnements ontologiques moins péremptoires. Interrogeant la création de l'Univers, son fonctionnement, l'homme et la place qu'il occupe sur Terre, le hasard traverse à la fois les domaines métaphysiques et scientifiques. À travers l'atomisme, la physique, puis les mathématiques, une conceptualisation du hasard se concrétise, passant par des images de déterminisme, de désordre, de désorganisation ou de déviation. Toujours utilisées dans la

[242] *Ibid*.
[243] *Ibid.*, p. 15.
[244] *Cf.* Sophocle (2011), *Antigone*, trad. fr., Épisode V, vers 1095, *in* http///remacle.org/bloodwolf/tragediens/sophocle/Antigone1.htm.
[245] Pierre Pontier (2006), *Trouble et ordre chez Platon et Xénophon*, *op. cit.*

binarité (ordre *versus* désordre, harmonie *versus* chaos, clarté *versus* obscurité, sérénité *versus* trouble, organisation *versus* désorganisation, coordination *versus* déviation, etc.), ses incarnations révèlent la dynamique imaginaire en place l'animant. Pendant indispensable de l'ordre, le hasard motive la connaissance, et sa négation comme la reconnaissance de son efficacité permettent toujours de *penser* et de *faire fonctionner* l'ordre. Sous forme extrême, qu'il soit désigné comme un mal absolu à abattre ou comme *la* nécessité première et supérieure à toute chose, il nourrit la réflexion en remettant en cause les certitudes acquises.

Le hasard contrarie la rationalité en apparaissant déterminant chez Euridipe qui le considère comme une puissance supérieure aux dieux. Livrant ses réflexions en poème, dans *Hippolyte*, il s'interroge sur les puissances régissant l'univers en s'opposant à l'idée rationnelle du *logos* d'Héraclite. Selon Euridipe, aucune rationalité transcendante, encore moins parfaite, n'administre l'organisation du monde et le déroulement des événements. Au contraire, le hasard dépasse le *logos* dans tout ce qu'il possède de rationnel (même si la notion de *logos* reste assez floue chez son concepteur Héraclite). Contre la détermination suggérée par une nécessité telle que le destin tracé par les dieux ou les lois de la raison, le mot hasard (*τύχη*) *« dans l'œuvre d'Euridipe* […] *remplace de plus en plus fréquemment le terme* ἀνάγκη (« *destin* »). *De cette manière, les événements ne semblent plus déterminés autrement que par les caprices du hasard. La présence du nom* ξύνεσιν (« *intelligence* ») *est caractéristique et significative elle aussi : en effet, soit que le terme désigne une intelligence suprême, selon une interprétation très répandue, soit qu'il s'applique à l'intellect des choreutes tenus en échec, le poète souligne dans les deux cas l'aspect incompréhensible de l'évolution des choses et remet en cause l'idée selon laquelle une puissance rationnelle serait à l'œuvre dans l'univers. En introduisant ce débat dans son œuvre, Euridipe fait progresser la pensée grecque. Il clarifie tout au moins une question qui demeure confuse chez Héraclite. En effet, l'Ephésien nomme* Logos *le principe qui, selon lui, gouverne le monde, mais il ne précise guère quelle part de rationalité est alors reconnue à cette entité »*[246].

Comme nous le verrons par la suite, cette vision d'un hasard nécessaire agissant se retrouvera d'une certaine façon chez Platon quand celui-ci considère que le hasard existe par nature (tout comme les dieux et l'art) et agit avec les dieux et le *kairos*. Sinon, plus abstrait mais fondamental, le hasard s'illustre comme principe explicatif de l'univers, en opposition à la

[246] Jacqueline Assaël (2001), *Euridipe, philosophe et poète tragique*, Bruxelles, Peeters, p. 25.

science mais tout aussi indispensable à la compréhension de l'environnement dans lequel évolue l'être social.

Principe ontologique et figure scientifique du hasard

Interrogeant le hasard comme *« principe explicatif au niveau de la totalité des choses »*, Démocrite développe une *« métaphysique du hasard »* pour s'opposer à une vision scientifique, suivant l'axiome de l'inaccessibilité de la connaissance : *« La Vérité est "dans l'abîme", inaccessible. »*[247] L'Univers pouvant seulement être *pensé*, sa métaphysique du hasard se présente comme *« l'une des deux grandes possibilités d'explication des choses. Un croyant en Dieu peut très bien admettre le rôle du hasard dans tel ou tel domaine particulier du réel – en biologie, en physique, en astrophysique, en mathématiques –, mais il ne peut admettre la métaphysique du hasard »*[248]. Contraire à la foi religieuse, le hasard s'anime dans le monde des penseurs – philosophes (métaphysique du hasard), scientifiques (théories et calculs du hasard) – ou des artistes (littérature, art pictural, etc.) mais revêt le même caractère existentiel.

Construction sociale, il est en premier lieu une image personnifiant une conception d'un monde désordonné et chaotique, puis une figure supra-personnelle que l'on peut considérer comme intérieure (psychologie) ou extérieure (physique, mathématiques, biologie, sociologie). Tout comme l'image de Dieu est une personnification du divin construite pour répondre à la séparation de l'unité du divin, repérable dans l'Antiquité par l'accroissement d'une utilisation langagière grecque du préfixe *theos* (plusieurs dieux) au détriment de *theios* (le divin). Loin d'être anecdotique, cette évolution du langage constitue au contraire *« un événement à vrai dire hautement révolutionnaire : le divin est sorti de sa neutralité (*to theion*) pour se présenter comme Dieu (*ho Theos*), prenant ainsi une figure personnelle ou, si Dieu transcende notre idée de la personnalité, plutôt suprapersonnelle qu'impersonnelle »*[249]. Il n'en va pas autrement du hasard dans la vie sociale : comme la religion, sa figure s'inscrit dans des pratiques institutionnalisées, marquées par une temporalité particulière dans des lieux dédiés à ses pratiques. Les différentes Églises (chrétiennes, juives, musulmanes) participent de l'économie tout comme l'industrie des jeux (casinos, hippodromes, sociétés de loteries) et chacune crée de la sociabilité entre les individus partageant de mêmes centres d'intérêt (messes pour les croyants et courses de chevaux pour les turfistes).

[247] Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *Le Portique*, n° 9, janvier-juin, p. 93.
[248] *Ibid.*
[249] Rémi Brague (2005), *La Loi de dieu. Histoire philosophique d'une alliance*, *op. cit.*, p. 17.

Deux images à vocation ontologique, Dieu et Hasard remplissent la forme de l'ordre et alimentent le domaine de la connaissance investi par les premiers penseurs. Tant que le divin est le Tout absolu de l'Univers, le hasard n'a pas sa place, mais les réflexions introduisent déjà une certaine notion de hasard dans leur conception du monde, comme avec la représentation du *chaos* traduisant la nécessité réciproque de l'ordre et du désordre. Toutefois, c'est réellement avec Démocrite que le hasard parvient à une formulation plus nette et, surtout, plus positive du hasard, débarrassée des considérations religieuses. Bien que se réclamant d'une démarche non scientifique, son atomisme métaphysique permettra réellement à la science de s'emparer de la forme aléatoire. Refusant la transcendance divine, il ouvre la voie aux futures formulations physiques et mathématiques, en développant une conception du monde au sein de laquelle le hasard s'avère nécessaire, en intervenant de façon systématiquement rationnelle dans le système matérialiste au sein duquel le mouvement des atomes est la base de tout, phénomènes naturels et comportements humains. Si ses questionnements ne se réclament pas de la science, ils lui sont malgré tout directement liés et la conception du hasard avec eux, car la métaphysique du hasard *« ne peut faire usage que de notions et de schèmes auxquels la science n'apporte pas un démenti »*[250]. D'où le caractère rationnel du hasard : la conceptualisation du hasard se veut indéniablement rationnelle.

Dans le système de Démocrite, le hasard intervient *« de six manières différentes, ou à six points de vue, et* […] *apparaît chaque fois comme une notion rationnelle »*[251] ouvrant la voie à de nombreuses théories scientifiques (même si le philosophe grec prétend décrire un Univers absolu – le Tout – uniquement accessible à la pensée et donc en dehors des limites de la science), suivant l'idée originelle que l'ordre naît du désordre. En fait, en reprenant ces six conceptions, on retrouve quasiment toutes les figures du hasard dont traitera la science au cours des siècles suivant.

D'abord, le hasard désigne le *désordre*, c'est-à-dire *« l'absence de raison déterminante »*[252], visible dans la théorie atomiste au niveau de la répartition aléatoire des atomes et du nombre illimité des formes atomiques *« car il n'y a pas de raison pour qu'il y en ait plus ici que là* [ou] *que telle forme existe plutôt qu'une autre »*[253]. Cette vision d'un *désordre* initial est celle qui inspirera plus tard (au XIX^{e} siècle) le *« chaos moléculaire »*, dans la théorie physique des gaz parfaits de Ludwig Boltzmann qui admettait *« comme une simple évidence que dans la*

[250] Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *op. cit.*, p. 93.
[251] *Ibid.*
[252] *Ibid.*
[253] *Ibid.*

situation de départ, positions et vitesses des molécules sont réparties au hasard »[254]. De même que l'argument de l'absence de raison déterminante est repris au XVII[e] siècle par Wilhelm Leibniz pour son *« principe de raison suffisante »*[255].

Ensuite, le hasard désigne l'*indépendance* et spécialement, dans la théorie atomiste *« l'interférence de trajets cinétiques totalement indépendants l'un de l'autre, d'où résultent la rencontre et le choc des atomes »*[256], conception rendue célèbre au XIX[e] siècle par Antoine Cournot dans sa définition du hasard comme la rencontre de séries causales indépendantes et *« aujourd'hui acceptée par la plupart des scientifiques »*[257].

À partir de là, le hasard désigne le caractère aléatoire de la trajectoire des atomes. Suite à la rencontre, il s'agit de définir la *direction* prise par les atomes entrés en collision et l'on trouve chez Démocrite les prémices de *« l'effet papillon »* (à petite cause, grande conséquence). Pour le philosophe antique reprenant Simplicius, *« après s'être rencontrés, les atomes rebondissent dans la direction où le hasard les jette* […] *alors que les autres s'agglutinent* […]. *Après le choc, certains atomes restent libres, d'autres s'assemblent »*[258], selon un phénomène de sensibilité aux conditions initiales repris par les théoriciens du chaos déterministe. Inspiré du mathématicien Pierre-Simon de Laplace[259] et d'Henri Poincaré[260], l'effet papillon, dont l'expression est attribuée à Edward Lorenz[261], incarne ainsi le principe des *déviations* chaotiques (malgré sa vulgarisation ayant tendance à effacer le propre de la théorie[262]).

En ce sens, le hasard désigne aussi la *déviation* nécessaire (rejoint le point précédent donc) que le *clinamen* d'Épicure et Lucrèce incarnera par la suite, dans une conception commune d'un hasard créateur du monde : *« L'unité des corps que l'on voit n'est qu'apparente : les atomes se sont rassemblés "sans pour autant, dit Simplicius, que se soit formée, à partir d'eux, une nature une (*Φυ/σιν μι/αν*), car il serait absurde de croire que deux ou plusieurs puissent jamais engendrer l'un"* […]. *Le plus grand des composés – la plus grande des structures – est le monde. Le monde est donc le produit du hasard* […]. *Il y a donc,*

[254] Rémy Lestienne (1993), *Le Hasard créateur*, Paris, La Découverte, p. 158.
[255] *Cf.* Gottfried Wilhelm Leibniz (1969), *Essais de Théodicée*, trad. fr., Paris, Flammarion (1[re] éd. allemande : 1710).
[256] Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *op. cit.*, p. 94.
[257] Michel Delsol (1985), *Cause, loi, hasard en biologie*, Paris, Vrin, p. 209.
[258] Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *op. cit.*
[259] *Cf.* Pierre-Simon Laplace (1921), *Essai philosophique sur les probabilités*, Paris, Gauthier-Villars (1[re] éd. : 1814).
[260] *Cf.* Henri Poincaré (1908), *Science et méthode*, *op. cit.*, pp. 66-67
[261] *Cf.* Nicolas Witkowski (1995), « La chasse à l'effet papillon », *op. cit.*
[262] *Ibid.*

nécessairement, une infinité de mondes dans l'univers infini. »[263] Cependant, le *clinamen* supposant la pesanteur des atomes, il ne peut être présent en tant que tel dans le système de Démocrite pour qui les atomes *« diffèrent entre eux seulement par la figure (*σξη/ματι διαφε/ροντα μο νον*) »*[264].

Finalement, le hasard apparaît *contraignant*, dans son aspect nécessaire du choc des atomes, et la conception de Démocrite du hasard se présente sous deux formes complémentaires d'un aléa chaotique et créateur (du monde). Sous les traits de la déviation nécessaire et du désordre, il génère l'ordre et assure son équilibre, son efficience et sa pérennité. D'où une conception rationnelle du hasard et, en fait, déjà scientifique opérant une forme de contrôle du hasard sorti des cadres de la religion. En rupture avec la transcendance divine, la conception de l'atome apaise les angoisses de l'homme face au hasard, ces dernières provenant de la mythologie religieuse : *« Alliant physique (compatibilité du hasard et de la nécessité) et métaphysique (compatibilité de l'éternité de l'être avec la réalité du mouvement et du changement), l'atomisme démocritéen va de pair avec une éthique soucieuse de libérer l'esprit des angoisses qui ont leur source dans les superstitions mythiques et religieuses. En acceptant la réalité telle qu'elle est, on préserve l'"équilibre dynamique" (kresis), du microcosme humain et du macrocosme. Un tel consentement va de pair avec la valorisation du pouvoir de l'homme sur sa propre nature. »*[265]

Clairement, les premières façons de penser le hasard s'inscrivent dans le cadre de la métaphysique, interrogeant la place du hasard dans l'explication de la totalité des choses. Dans ce cas, deux alternatives sont seulement envisageables : Dieu ou le hasard ; et si les premiers questionnements ne se réclament pas de la science, ils lui sont malgré tout directement liés car, en s'opposant à la transcendance religieuse, ils ne peuvent *« faire usage que de notions et de schèmes auxquels la science n'apporte pas un démenti »*[266]. Inspirateur des formalisations scientifiques modernes, le hasard possède indéniablement un caractère rationnel.

Reprenant la conception métaphysique de Démocrite, les théorisations quantiques des *« chaoticiens »* [267] mobilisent largement les idées de déviation, de désordre créateur et prolongent les réflexions du philosophe, notamment sur le rapport au temps, puisqu'une

[263] Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *op. cit.*, p. 95.
[264] *Ibid.*, p. 96.
[265] Jean Greisch (2008), « Atomisme », *op. cit*.
[266] Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *op. cit.*, p. 93.
[267] Nicolas Witkowski (1995), « La chasse à l'effet papillon », *op. cit.*

vision chaotique du monde engage un renversement du schéma temporel classique c'est-à-dire linéaire et horizontal (une cause à l'origine produit un effet à la fin). Toutefois, dans cette optique, la logique reste déterministe, on parle bien de *« chaos déterministe »* et les équations restent dans ce schéma causal. Nécessaire, le hasard motivé par un principe ontologique inspire des figures scientifiques du hasard glissant progressivement vers la problématique de la causalité, interrogeant notre rapport au temps, dans une perpétuelle quête de connaissance : *« Nous tous qui voulons penser le monde, nous devons finalement choisir entre deux hypothèses et deux seulement. Ou bien, il n'y a que des hasards et des nécessités ; ou bien il y a une fin, une Cause des choses, qui est une Pensée »*[268].

B.1.2. Du hasard nécessaire à la causalité

Après Démocrite, le hasard n'est plus tant nécessaire que déterministe. Les questionnements progressent vers la causalité et Platon entérine ce modèle de pensée destructeur de l'aléa, en proclamant que *« tout ce qui naît, naît nécessairement d'une cause »*[269]. Si l'assertion relève aujourd'hui de l'aphorisme axiomatique, tant elle semble évidente, *« ce rapport du "tout" à la "cause"* [et la] *relation de cause à effet, qui permet de formuler des explications concernant un phénomène ou un événement »* ne sont pourtant que l'une des manières de progresser dans *« la quête de connaissance de la réalité »*[270]. Néanmoins, c'est le schéma conceptuel guidant le modèle de pensée rationnel, encore en vigueur aujourd'hui sous les traits du déterminisme. Dans ce cadre, chez Platon (comme, par la suite, chez Aristote), l'idée que la Nature – de caractère divin – constitue l'intégralité de notre monde, empêche de concevoir une place pour le hasard dans quelque domaine que ce soit de la vie humaine.

Pourtant, les thèmes aujourd'hui reconnus comme revêtant un caractère aléatoire sont déjà abordés dans ce sens, comme autant de moyens d'aborder le hasard sans le nommer et pour mieux le nier. Aussi le terme grec de *τύχη* (admis comme « hasard »), est-il souvent absent, davantage traité sous les traits de la *rencontre* (*tukhè*[271]) et de la *coïncidence* (*sumphoro*[272]) chez Platon, ou du *fortuit* (*automaton*[273]) et de la *fortune* (*tuchê*[274]) chez Aristote. Chaque fois, ce que nous pouvons interpréter comme le hasard dans les récits, incarne toujours un

[268] Jean Guitton, cité par Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *op. cit.*, p. 92.
[269] Platon (1956), *Œuvres complètes*, « Timée », *op. cit.*, p. 27.
[270] Raymond Boudon (2008), « Causalité », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[271] Terme attribué aux écrits de Platon. *Cf.* Rémi Brague (2005), *La Loi de Dieu*, *op. cit.*, p. 41.
[272] *Ibid.*
[273] *Cf.* Nicolas Tenaillon (2011), « Les aventures de la Fortune », *Philosophie magazine*, n° 51, juillet-août, p. 47.
[274] *Ibid.*

dysfonctionnement constaté dans une situation ou un événement et la question qu'il pose est celle de son origine. Partant du modèle linéaire d'un temps se déroulant d'un point A vers un point B, dans un rapport ascendant et causal, les origines des choses présentes sont recherchées, privilégiant implicitement le passé au présent. En poussant la logique jusqu'à la prévention des effets à venir, par connaissances des causes antérieures, le futur est également favorisé, encore au détriment du présent, si bien que la perception du vécu se construit en dehors du présentéisme. Dans cette logique causale du savoir, l'être social est déconnecté du temps présent où s'expriment ses sensations, son monde sensible se scindant progressivement en deux, entre connaissance savante rationnelle anti-présent et ressenti émotionnel instantané.

Le hasard, détruit par les connaissances des causes passées et les prévisions des effets futurs, s'illustre dans le présentéisme de l'instant et, en devenant l'anti-savoir, relève de la sensation. Il s'apparenterait ainsi au *kairos*, relèverait en tout cas de la même dynamique vitale d'appropriation *hic* et *nunc* de l'environnement. Véritable appel à saisir l'opportunité qui se présente, quand on la *sent* favorable, le *kairos* diffère du hasard autant qu'il le rejoint, en constituant cette *« tranche à la fois minimale et optimale, découpée dans la temporalité, avant laquelle tout est possible et après laquelle rien ne va plus. Situé entre un pas-encore et un jamais-plus, ce "moment-ou-jamais" est une proposition (encourageante) unique et irrépétible faite à la conscience, de s'en emparer et d'en profiter au maximum »*[275]. Si la volonté et les qualités de l'homme doivent « travailler » ce moment à sa faveur, l'instant en question n'en surgit pas moins de façon soudaine, fortuite, inattendue, pour ainsi dire, aléatoire. Le *kairos* serait la temporalité du hasard, en tant que moment imprévisible et inopiné, certes à saisir pour contrôler le cours de sa vie, mais surtout instant d'écoute du ressenti et de « jeu » avec le hasard, où l'être social peut créer tous les possibles, en orientant ici et maintenant, les événements décisifs pour le cours de sa vie. Selon cette approche, la *« kairicité »* dans laquelle s'illustre le hasard, remet en cause la temporalité moderne et rejoint davantage la conception roupnélienne d'un temps ponctiforme au sein duquel l'instant se révèle le moment purement créateur de toute action : *« Se comporter de manière à pouvoir muter la temporalité en kairicité suppose une véritable science : elle conduit au succès aussi bien le capitaine, gouverneur du navire, que l'homme d'état, gouverneur de la cité. »*[276]

[275] Évanghelos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op., cit.*, p. 315.
[276] *Ibid.*, p. 319.

Exclu de la Nature, parfaite et divine en tant que hasard-dysfonctionnement, l'aléa en relève aussi totalement, comme ressenti intime du sacré. C'est ainsi que Platon oppose deux conceptions au cours de ces réflexions. Dans la première, puisque la Nature est de toute façon divine, le hasard en fait partie, au même titre que les *dieux*, *l'art* et le *kairos*[277]. Dans la seconde, le hasard n'existe pas par nature, il est une création humaine des *« hommes savants »* fervents d'un mécanisme matérialiste, *« doctrine moderne »*[278] anti-providentialiste. Dans tous les cas, le hasard implique l'action humaine, soit par un travail de responsabilisation (vigilance au *kairos*), soit en étant le fruit même d'une association d'hommes (les matérialistes).

Dans de nombreuses œuvres, Platon traite, plus ou moins directement, du hasard (*τύχην*), parfois comme mauvais sort ou aubaine, dans *Phédon*[279] et *Phèdre* où il est relaté sous les traits d'une coïncidence fortuite qui devient fortune ou vicissitude, selon les agissements de chacun. Dans *Epinomis* et le *Protagoras*, hasard et nature sont associés même s'il semble que ce soit dans l'opposition. Le vocabulaire utilisé lui confère un caractère, inattendu et inhabituel, que ce soit avec l'adjectif ἀπροσδόκητος signalant une apparence inopinée, ou avec l'adverbe ἐξαίφνης et encore l'adjectif αἰφνίδιος, traduisant tous deux ce qui survient par surprise[280]. Toutefois, c'est surtout dans *Les Lettres* et *Les lois* que Platon le place au cœur des activités humaines, parlant d'abord d'heureuses circonstances qui agissent inexorablement avec les actes humains[281] et allant jusqu'à placer le hasard du côté de Dieu et du *kairos*, dans la gouvernance des affaires quotidiennes[282].

Toutefois, dans l'ensemble, le hasard apparaît extérieur à l'homme, soit parce qu'il s'impose à lui comme une force transcendante et coercitive opérant avec Dieu ou la nature, soit parce qu'il est une création humaine, *a fortiori* moderne. Plutôt neutre, il n'est, originellement, ni bon ni mauvais mais se transforme indifféremment en fortune ou en vicissitude, en chance ou en malchance, sous l'effet de l'action de l'homme. Dans une logique de responsabilisation, le caractère inéluctable de l'événement fortuit ne peut, en aucun cas être prétexte à la passivité. Il convient, au contraire, de s'en saisir pour jouir pleinement de la vie. Or, si l'action

[277] *Ibid.*
[278] Auguste. Diès (1956), *Platon, Œuvres complètes, op. cit.*, pp. 147-149.
[279] Phédon, 117c.
[280] Évanghelos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, p. 317.
[281] Platon (1960), *Œuvres complètes. Tome XIII*, *op. cit.*, p. 326.
[282] Évanghelos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, p. 315.

consistant à tourner une situation à son avantage se fait en aval, elle se prépare également en amont, par une attention accrue au *kairos*. L'éthique mathématique de calcul prévisionnel du moment opportun se prépare sous ces traits, afin de contrôler et maîtriser l'imprévu. Pour affûter son acuité au *kairos* et se préparer à le repérer, les probabilités constituent une bonne réponse, responsable et rationnelle. Finalement, le problème du hasard rejoint encore la science, dans une optique différente chez Démocrite et Platon, mais alliant toujours les caractères divins, aléatoires et rationnels de la vie sociale : *« La religion ne peut être réfutée par la science. La métaphysique du hasard ne peut davantage être réfutée. Mais comme, à la différence de la religion, elle a un caractère rationnel, elle ne peut être indifférente à l'état de la science. »*[283]

B.1.3. Effet accidentel et déviation

Aristote reprenant le modèle causal platonicien, réfute tout système du hasard, par l'idée selon laquelle la nature est régie par des lois fixes et immuables que les sciences (mathématiques, physique, biologie) se doivent de découvrir. Vu sous cet angle, le hasard est (et ne peut être qu') un « *effet accidentel* »[284], un dysfonctionnement contrariant la norme : *« Il faut poser d'abord cet axiome que, parmi toutes les choses, il n'y en a pas une qui puisse naturellement faire ou souffrir au hasard telle ou telle action de la part de la première chose venue. Une chose quelconque ne peut pas venir d'une autre chose quelconque, à moins qu'on n'entende que ce ne soit d'une manière purement accidentelle. »*[285] Le schéma temporel classique suggéré par Platon dicte une même éthique de la causalité, si bien que l'« effet accidentel » traduit la discordance entre un effet attendu (et souhaité par la finalité accordée au départ) et sa cause. Dans ce contexte, le hasard apparaît comme une lacune de la connaissance, des capacités et des qualités humaines et scientifiques : *« Quand un événement survient par hasard, c'est un peu, nous dit le philosophe, comme si une maison n'avait pas été construite par un maçon, mais par un médecin ou un flûtiste. »*[286]

Surinvestissant les notions de causalité et de finalité dans le domaine de l'action, Aristote traduit le hasard en événement dépourvu de finalité mais qui en revêt l'apparence : *« La chute du trépied est un hasard, si après sa chute, il est debout pour servir de siège, sans qu'il soit tombé pour servir de siège. Par suite, on le voit, dans le domaine des choses qui ont lieu*

[283] Marcel Conche (2002), « La métaphysique du hasard », *op. cit.*, p. 93.
[284] Nicolas Tenaillon (2011), « Les aventures de la fortune », *op. cit.*, p. 47.
[285] Aristote (1862), *Physique d'Aristote ou leçons sur les principes généraux de la nature*, trad. fr., Paris, Ladrange, Tome 1, Chapitre VI, § 3, p. 78.
[286] Nicolas Tenaillon (2011), « Les aventures de la fortune », *op. cit.*, p. 47.

absolument en vue de quelque fin, quand des choses ont lieu sans avoir en vue le résultat et en ayant leur cause finale hors de lui, alors nous parlons d'effets de hasard. »[287] Résistance à la matière, le hasard devient expressément négatif et menaçant chez Aristote, à la fois obstacle et anomalie monstrueuse, créant *« des obstacles aux mécanismes parfaits de la physique. Le hasard enfante des anomalies, mais aussi des monstres – les enfants et les animaux malformés, les siamois, sont autant d'accidents du vivant, aux yeux d'Aristote »*[288].

Pour rasséréner cette perception effrayante d'un hasard tératologique, Aristote fait émerger l'argument de la méconnaissance des causes, *via* le précepte de la finalité régulant l'ordre naturel des choses : *« Le vrai physicien, en étudiant les quatre espèces de causes, se convaincra aisément que la nature agit toujours en vue d'une fin ; et précisément parce qu'elle est régulière dans l'immense majorité des cas, elle n'est pas soumise à une aveugle puissance ; elle n'est donc pas sous le joug de la nécessité* […]. *Ainsi, il n'y a pas de hasard, il n'y a pas de nécessité ; et ce qu'on appelle vulgairement nécessité et hasard, c'est ce que nous ne comprenons pas. »*[289] Suivant la doctrine de la responsabilité, le hasard est le dysfonctionnement des actions humaines, entre l'idée et sa réalisation.

Les idées de choix et de responsabilité sont conceptualisées sous les traits de la fortune (*tuchê*) dont chacun est pleinement l'auteur. En fonction de ses choix et de ses actions, les hommes se créent une bonne ou une mauvaise fortune, et l'événement apparaissant comme étant dû au hasard résulte en réalité de décisions prises en amont et d'actes antérieurs. L'événement produit *par fortune* correspond, en fait, au décalage entre la volonté de départ et ce qu'elle a finalement produit, effet accidentel d'une cause ne produisant pas la finalité attendue. Ces traits dépeignent de la même façon l'acception psychologique de la chance que l'agent s'attire, se crée, par un comportement positif et des actions d'ouverture au monde et aux autres. D'une part, il s'agit de provoquer la chance par ses actions : si je gagne au *Loto*, j'ai de la chance mais je l'ai provoquée en prenant la décision de jouer. De l'autre, la chance intervient indépendamment de ma volonté de départ, discordance de la finalité : si j'offre une pochette de jeux de la FDJ à un ami et qu'il me fait gratter un de ses tickets me faisant gagner le jackpot, j'ai une bonne fortune alors que je ne la sollicitais pas au départ.

[287] Aristote (1931), *Physique*, trad. fr., Livre 2, Tome 1, § 6, Paris, Belles Lettres, p. 73.
[288] Nicolas Tenaillon (2011), « Les aventures de la fortune », *op. cit.*, p. 47.
[289] Aristote (1862), *Physique d'Aristote ou leçons sur les principes généraux de la nature*, *op. cit.*, Préface, pp. XXXIV-XXXVI.

Dans ce cas, le hasard relève typiquement de la *tuchê* : il apparaît spontané et, *de facto*, inattendu, imprévisible, inconnu. Le caractère effrayant apparu au niveau de la Nature le devient d'autant plus s'agissant des actions humaines, et le hasard prend une valeur psychologique. Les explications des irrégularités et disjonctions par une méconnaissance, une ignorance scientifique des causes ne suffisent plus. Les caractères mystérieux et incontrôlables (par les cadres de la pensée) du hasard réapparaissent sous les traits d'une *tuchê* devenue *« l'inquiétante étrangeté »* du semblable, en rappelant à l'être social sa propre condition aléatoire et ses élans contingents[290]. Autre figure du hasard chez Aristote, l'*automaton* n'est pas plus rassurant, dérogeant également à sa finalité naturelle par son caractère spontané, typiquement arbitraire et incarnant une causalité sans but[291]. Chaque fois, l'accident est vécu de façon dramatique, et le hasard scientifique, qu'il soit physique ou psychologique, ne suffit pas à apaiser les craintes, débordant des cadres de la raison, il ne s'illustre que mieux dans le domaine des passions.

Néanmoins, s'il lui confère une teinte éminemment néfaste, Aristote place le hasard dans le cadre précis de la science dans laquelle il tente de trouver les solutions de maîtrise d'un hasard dérangeant pour les lois physiques. Sur ce point, il rejoint les conceptions atomistes de la déviation, telles qu'Épicure les concrétisera avec le concept de *clinamen*. De nature accidentelle, cette déviation est désorganisatrice, mais révèle paradoxalement un hasard nécessaire et positivement organisateur. Pendant de l'ordre, il est une image du désordre fécond dans la création d'un système et devient concrètement un objet scientifique.

Conceptualisation du hasard née du rassemblement des éléments dispersés au long des siècles par les penseurs, le *clinamen* offre un nom pour désigner clairement le concept et en simplifier la compréhension par une illustration, si ce n'est unique, au moins unifiée. *« Épicure ne cherche pas une originalité absolue dans les éléments singuliers qui composent l'ensemble de son système – au contraire, peu de systèmes sont aussi largement tributaires de la spéculation philosophique antérieure que le sien : de Démocrite à Aristote, des sophistes aux cyrénaïques. L'un des mérites d'Épicure fut de savoir harmoniser ces éléments disparates en un ensemble cohérent. »*[292] Simplifier la complexité du monde par l'unité, sans toutefois faire appel à la transcendance divine, est le propre de l'atome et l'essence du projet atomiste tel que l'a insufflé Démocrite sur les traces de Leucippe, à qui la tradition attribue l'origine de

[290] *Cf.* Sigmund Freud (1988), *L'Inquiétante étrangeté*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. allemande : 1919).
[291] *Cf.* Agnès Sofiyana (2005), « *Tuchê* et *Automaton* », Texte de l'intervention au séminaire de l'École Psychanalytique de la Salpétrière, le 12 janvier.
[292] Graziano Arrighetti (2008), « Épicure 341-270 avant J.-C. », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*

cette *« philosophie qui, au V^e siècle avant J.-C., tente de concilier l'être un et immobile des Eléates (Parménide, Xénophane, Zénon) avec l'expérience de la pluralité et du mouvement sur laquelle Empédocle et Anaxagore avaient mis l'accent »*[293].

La physique reprend ici le projet d'apaisement face au hasard, objectivant de calmer les angoisses créées par les mythes religieux, en le rendant compatible avec la nécessité. Or, si l'atomisme démocritéen permettait déjà cet apaisement (en alliant physique et métaphysique), l'image du *clinamen* l'entérine en liant encore plus étroitement le projet atomiste aux questions éthiques et en excluant définitivement les dieux du monde humain [294]. Reconnaissant le principe de liberté humaine et l'appliquant au domaine physique, Épicure dépasse la causalité déterministe limitative des possibilités humaines et parvient à attribuer une teinte franchement positive au hasard. *« Le fait d'admettre chez l'homme un principe de liberté revient évidemment à reconnaître l'action d'un même principe dans le mouvement des atomes, principe en vertu duquel celui-ci s'affranchit du déterminisme strict de Démocrite, de la causalité nécessaire. C'est ainsi qu'Épicure, après avoir constaté l'existence de la liberté chez l'homme, fut obligé de la supposer aussi dans le mouvement des atomes et qu'il imagina la "déclinaison" de ces derniers (*παρέγκλισις, clinamen*). »* [295] Sans nommer le hasard distinctement, le *clinamen* incarne la part de *liberté* dans le mouvement des hommes et des atomes. Or, ces derniers étant constitutifs des comportements humains, le *clinamen* incarne la liberté chez l'homme même.

Cependant, le défaut de la théorisation est d'éloigner le hasard du monde social. En le débarrassant d'un déterminisme absolu et d'une causalité nécessaire dans le monde scientifique, Épicure en ré-enchante la perception monstrueuse, suivant sa doctrine du bonheur selon laquelle il ne faut craindre ni les dieux ni l'idée de la mort[296]. Mais, en le formalisant de façon scientifique, il ne fait que déplacer le problème, comme le font, par ailleurs, les théoriciens contemporains des mécaniques quantiques, en reléguant l'aléa au domaine microscopique.

De la même façon, Lucrèce reprenant la figure du *clinamen*, habilite le hasard en affirmant que la nature se crée dans le chaos, sorte d'absurdité selon laquelle les atomes dévient de leur

[293] Jean Greisch (2008), « Atomisme », *op. cit.*
[294] *Ibid.*
[295] Graziano Arrighetti (2008), « Épicure 341-270 avant J.-C. », *op. cit.*
[296] *Ibid.*

trajectoire, *« tout d'un coup, sans aucune raison »*[297]. Probablement, le contexte social de troubles, de désordre absolu et d'incohérence (politique, sociale, économique, etc.)[298], dans lequel Rome évoluait entre les années 100 et 50, n'est pas étranger au caractère passionné de Lucrèce et à son fervent appel à la lumière dans le poème *De Natura Rerum*. De même que ce climat critique aura pu inciter le philosophe latin à remettre radicalement en cause le modèle d'ordre absolu et immuable d'Aristote, en affirmant l'origine accidentelle du monde. Dans le monde contemporain, les périodes de crise connaissent généralement un accroissement des pratiques de hasard avec, par exemple, une augmentation du nombre de joueurs[299].

La rupture romaine de l'époque avec ses mythes et ses dieux n'est pas non plus étrangère à cette conception du désordre comme essence même de la vie. La religion *« qui a vaincu le monde »*, selon Cicéron, *« ce culte dont la puissance se confond avec celle de l'État, et qui avait su consacrer en esprit toutes les énergies nationales, personne désormais n'y croit plus »*[300], si bien que le hasard peut se révéler, contre les restrictions dogmatiques de la destinée. Quand les représentations déterministes du Destin imposent une perception d'un temps linéaire et d'une vie contraignante (contrainte de la détermination) essentiellement tournée vers le futur les représentations chaotiques du hasard (accident, désordre, exception ou décalage) appellent à vivre dans l'instant présent. Dès lors, cette philosophie du désordre physique opère un changement de temporalité insufflant le *carpe diem* et la vision désespérée que certains perçoivent dans l'injonction au présentéisme, ne provient que du désenchantement produit par la perte d'anciens repères de nature religieuse.

Lucrèce, niant la Providence et l'origine divine de la création, rompt avec une appréhension de la vie, linéaire, déterministe et tournée vers le futur, imposée par le dogme religieux et sa représentation du Destin : *« Mais croire que les dieux ont tout créé pour l'homme, c'est se tromper en tout et trahir la vérité. Même si j'ignorais la nature de ses principes, d'après le système du ciel et bien d'autres choses, j'oserais soutenir que le monde ne fut pas créé divinement pour nous. »*[301] La destinée ne pouvant exister sans dieu, le déterminisme temporel peut uniquement résister au travers des croyances superstitieuses. Mais si l'on accepte que

[297] Nicolas Tenaillon (2011), « Les aventures de la fortune », *op. cit.*, p. 47.
[298] *Cf.* Barthélemy A. Taladoire (2008), « Lucrèce », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[299] *Cf.* II[e] Partie, Chapitre V, *B.3.1. Les jeux de tables (JT).*
[300] *Ibid.*
[301] Lucrèce (1993), *De la nature.* De rerum natura, *op. cit.*, p. 125.

cette temporalité n'est qu'une construction sociale et que son règne n'était qu'un passage, on peut en envisager une autre, en l'occurrence celle du présent, de *l'instant*[302].

À ce titre, la présentation du *clinamen* de Lucrèce ré-enchante peut-être encore plus le hasard que ne le faisait la conception d'Épicure avant lui. En investissant plus spécifiquement le présent, le hasard-*clinamen* reconnecte l'être social à sa dimension émotionnelle, à sa sensibilité et à son intuition du moment créateur, tout aussi déterminé qu'aléatoire. Cependant, annonçant la conceptualisation de l'incertitude quantique, la représentation désordonnée du *clinamen* conduit finalement davantage à la certitude, chez Lucrèce comme chez les physiciens quantiques qu'il inspirera. Par exemple, *De la nature* décrit un concept très proche de celui de l'indétermination quantique, autant dans son habilitation du désordre que dans sa limitation. Dans un sens, le *clinamen* est chaotique, présenté comme l'écart, la déviation, des atomes qui en arrivent à se rejoindre, au lieu d'évoluer résolument en parallèle les uns des autres sans jamais se rencontrer : *« En ce domaine, je brûle encore de t'apprendre ceci : dans la chute qui les emporte, en vertu de leur poids, tout droit à travers le vide, en un temps indécis, en des lieux indécis, les atomes dévient un peu ; juste de quoi dire que le mouvement est modifié. Sans cette déclinaison, tous, comme gouttes de pluie, tomberaient de haut en bas dans le vide infini. Entre eux nulle rencontre, nul choc possible. La nature n'aurait donc jamais rien créé. »*[303] Mais cette déviation, d'apparence hasardeuse, se mue rapidement en nécessité, devenant sous la plume du philosophe la condition *sine qua non* de la création : *« Oui, encore une fois, il faut que les atomes dévient un peu, d'un minimum pas davantage, ainsi nous n'inventerons pas des mouvements obliques démentis par la réalité. »*[304]

B.1.4. Conclusion sur les figures antiques du hasard

Finalement, toutes ces figures du hasard témoignent de sa fécondité comme sujet de réflexion, du besoin de le contraindre, et révèlent ses implications dans les domaines fondamentaux de la vie humaine (métaphysique, connaissance, raison, émotion, sciences). Unanimement dépeint de façon chaotique et désordonnée, le hasard apparaît d'abord neutre : *« D'une manière générale, le hasard semble n'être à l'origine chargé d'aucune connotation positive ou négative à l'égard de la vie humaine : il se présente d'habitude sous un aspect fortuit,*

[302] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*
[303] Lucrèce (1993), *De la nature. De rerum natura*, *op. cit.*, p. 127.
[304] *Ibid.*, p. 129.

voire inattendu […] *et, de toute manière, inhabituel. »*[305] Cependant, ses représentations négatives traduisent de profondes inquiétudes et angoisses. C'est pourquoi l'action humaine vise à le maîtriser, suivant un objectif d'apaisement des peurs qu'il suscite, notamment celle du temps qui passe et mène inéluctablement à la mort, selon le schéma linéaire du temps admis classiquement. Le hasard perturbateur de la logique horizontale des philosophes péripatéticiens ré-enchante le monde en tant que désordre créateur et libérateur, mais seulement formalisé sous cet angle dans le domaine scientifique, conserve son caractère menaçant dans l'ensemble de la vie sociale. Opposé à la responsabilité de l'homme, à ses connaissances et à sa raison, le hasard menace l'ordre social autant qu'il le garantit mais c'est dans sa lutte qu'il s'avère fédérateur. C'est ce dont témoignent encore les formalisations auxquelles il donne lieu par la suite, suivant les bases posées par les penseurs antiques, dont le tableau suivant présente un résumé :

Tableau 3 : *Figures antiques du hasard*

Période	Auteur	Acception	Connotation	Mot	Conceptualisation
VIII^e siècle avant J.-C.	**HÉSIODE**	Chaos	Ténèbres (sombre) Flou (l'indistinct)	*χάος* (chaos)	Chaos à l'origine du monde Nécessité du désordre pour l'ordre
V^e siècle avant J.-C.	**SOPHOCLE**	Trouble	Péjorative (sanction, châtiment)	*τύχη* (hasard)	Infraction religieuse Émotion négative annonciatrice de drame
	EURIDIPE	Hasard	Neutre		Hasard déterminant Puissance transcendante Opposition à la rationalité (*logos*)
	DÉMOCRITE	Désordre	Neutre		Atomisme : Déviation nécessaire Inspirera Cournot et *« chaoticiens »* (Leibniz, Boltzmann, Lorenz)
	PLATON	Fortuit	Neutre		Deux conceptions opposées Hasard déterminant : existe par nature Invention humaine des matérialistes
IV^e siècle avant J.-C.	**ARISTOTE**	Accident	Négative (scientifique)	*Automaton* (fortuit) *Tuchê* (fortune)	Dysfonctionnement Opposé à la finalité et la causalité Inspirera la biologie moderne (cause finale *versus* hasard)
III^e siècle avant J.-C.	**ÉPICURE**	Déclinaison	Positive (scientifique)	*παρέγκλισις* (*clinamen*)	Liberté humaine Hasard créateur
1^ers. av. J-C	**LUCRÈCE**	Déviation	Positive (scientifique)	*Clinamen*	Ré-enchantée le monde Temps présent

[305] Évanghélos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, p. 316.

B.2. *Formalisations modernes du hasard : entre science et religion*

Tardivement chosifié par un mot, le hasard s'instaure en France comme pratique populaire du jeu de dés et inspire immédiatement les communautés religieuses et scientifiques, toutes dans un même sens de maîtrise du hasard. Respectivement, les unes opèrent par condamnations morales et reniement, tandis que les autres réduisent l'aléa aux cadres d'une rationalité déterministe. C'est ainsi que les premiers problèmes posés aux scientifiques le furent par des joueurs avides de gain et désireux de maîtriser la finalité de leur pratique. Suivant ces traces, les jeux de hasard sont à l'origine des calculs statistiques dont l'objectif est de réduire l'imprévisibilité du hasard (si ce n'est de l'anéantir complètement) en établissant des *lois du hasard* capables de lui donner une régularité propice à la prévision. D'un autre côté, la pensée religieuse du monde s'oppose à une pensée de l'aléa et tente de résister face à ses assauts. Pour ce faire, une stratégie de réprobation morale est organisée et relayée conjointement par les institutions juridiques et l'Église. La chrétienté garante des valeurs morales, avant que la citoyenneté apparaisse, édicte ses normes de conduite sociale par les nombreux traités de jeux des théologiens qui sermonnent à la fois la pratique et les pratiquants et inspirent les interdits de jeux étatiques à partir desquels l'histoire des jeux de hasard se constitue largement[306].

*B.2.1. Déclin de l'Église et dénigrement du hasard par moralisation des jeux d'*alea

Organisées selon des principes et un esprit religieux, les civilisations traditionnelles ne conçoivent pas le hasard, *« ne pensent pas un monde soumis à de tels désordres ou du moins envisagent ces désordres comme des apparences derrière lesquelles s'opèrent des choix divins et certains. Si les dieux ont la maîtrise de toutes les contingences, le monde peut rester inconnaissables et en particulier imprévisible (si on ne sait pas questionner les dieux) mais il n'est pas aléatoire. L'existence d'une finalité transcendante rend (presque) superflu de penser le hasard »*[307]. Mais dans des sociétés fonctionnant selon une solidarité organique, les religions ne sont plus qu'une valeur parmi d'autres.

En France, le mot hasard arrive à la période la plus faste de l'histoire de la chrétienté, le XII^{e} siècle, et en annonce le déclin, en témoignant d'un métissage culturel défavorable aux dogmes religieux. À son apogée matériellement et idéologiquement en Europe, l'Église chrétienne

[306] La succession d'interdictions et d'autorisations légales des jeux de hasard est développée par la suite. *Cf.* II^{e} Partie, Chapitre IV.
[307] Marc Guillaume (1981), « Tu ne joueras point », *Traverses*, n° 23, novembre, p. 65.

voit s'accroitre l'autorité du pape sous l'effet de la *« réforme grégorienne »*[308] et inscrit sa puissance dans les Croisades, dès la fin du XI^e^ siècle. Socialement, le pouvoir et l'autorité ecclésiastique dépassent le seul cadre du clergé, alimentés par le régime de la royauté, *« mobilisant affectivement et contraignant juridiquement les masses »*[309]. Le sentiment religieux s'imprègne dans les modes de pensée et de vie agnostique les plus quotidiens si bien que de nombreux cultes païens deviennent religieux. Mais, entre *« le premier XII^e^ siècle »* (1070-1150) marquant *« un grand bond en avant »* de la religion et le second (1150-1230) consistant plutôt en une *« période de crise et de stabilisation des pouvoirs de l'Église »*[310], le mot hasard apparaît en France.

Reflet de cette dynamique de déclin et incarnation du métissage culturel issu des Croisades, il s'oppose à la fois à l'absolutisme des dogmes chrétiens et à la puissance concrète de l'Église. Aussi l'opposition Dieu-hasard dépasse-t-elle le seul cadre de l'esprit religieux pour devenir un enjeu politique. Clairement, le hasard et ses pratiques menacent l'autorité d'une institution déjà affaiblie. Marqueur du contexte de « crise » de l'Église, il devient alors son « meilleur ennemi » et contribue à la stabilisation du pouvoir ecclésiastique en constituant un moyen idéal pour réaffirmer les valeurs religieuses.

Tout le travail de moralisation des jeux relayé par les traités philosophiques et juridiques va dans ce sens d'une réaffirmation des principes religieux et de l'autorité ecclésiastique. Le hasard étant associé aux jeux par son étymologie, le détruire passe par un anéantissement de sa pratique sociale emblématique ou, à défaut, un dénigrement permanent. Pour les fidèles ayant déserté les églises au profit des cercles de jeux, l'objectif est de les rappeler à leur foi, tout en s'assurant une promotion permanente. L'abondance des écrits fustigateurs des jeux[311] suit un objectif de médiatisation de l'Église que les querelles entre auteurs alimentent, marquant les prémisses des débats scientifiques menés autour de ce hasard perturbateur.

Par exemple, Pierre de Joncourt et Jean La Placette s'affrontent sur la reconnaissance même de l'existence du hasard, le premier la niant, contre l'avis du second : *« Quelqu'un peut-être me demandera si j'admets ce que Mr. de J. dit quelque part avec plusieurs autres, que le Hasard est un vain nom, qui ne signifie absolument rien, que c'est un pur néant, etc. Je réponds que je n'en puis convenir. Je suis persuadé que si ce qu'on dit était vrai, on*

[308] *Cf.* Dominique Barthélemy (1990), *Nouvelle histoire de la France médiévale. L'ordre seigneurial. XI^e^-XII^e^ siècle*, Paris, Seuil, p. 159.
[309] *Ibid.*
[310] *Ibid.*, p. 160.
[311] *Cf.* II^e^ partie.

débiterait une fausseté toutes les fois qu'on dirait, comme on le dit si souvent, que le Hasard a fait telle, ou telle chose, car il est certain qu'un pur néant ne fait rien, ne produit rien, n'est cause de rien. Pour moi, je suis persuadé que le hasard renferme quelque chose de réel et de positif, savoir un concours de deux, ou de plusieurs événements contingents. Chacun desquels a ses causes, mais en sorte que leur concours, n'en a aucune que l'on connaisse. Je suis fort trompé si ce n'est là ce qu'on entend lorsqu'on parle du hasard. »[312] Inspirant la conception mathématique de la rencontre aléatoire, cette définition est à l'origine de la précision de Cournot selon laquelle *« il faut, pour bien s'entendre, s'attacher exclusivement à ce qu'il y a de fondamental et de catégorique dans la notion du hasard, savoir, à l'idée de l'indépendance ou de la non-solidarité entre diverses séries de causes »*[313]. Si le hasard existe, sous une certaine forme, il est néanmoins vidé de sa substance transcendante, dans les cadres d'une pensée logique des causes et de leurs effets. Cependant, tardive, cette présentation du hasard objectivée par la causalité, désengage l'individu de sa responsabilité et n'est pas la plus répandue sur la scène sociale.

Conformément aux conceptions antiques, en particulier aristotéliciennes, les philosophes des Lumières envisagent davantage le hasard comme un appel à la responsabilité. De cette façon, Descartes délocalise le hasard, ne le situant plus dans le monde extérieur – à l'instar des atomistes – en le considérant comme imperfection ou déviation (*clinamen*). Pour lui, le hasard est avant tout une question de choix impliquant la responsabilité des hommes. Intérieur à l'être social, il n'existe pas en tant que tel dans l'ordre des choses mais caractérise une attitude, un comportement, voire un mode de vie. Chacun peut décider de *« vivre au hasard »* mais, dans ce cas, s'aliène lui-même, en se soumettant à l'incertitude synonyme de *« fausseté »*[314], tandis que la liberté et la vérité s'acquièrent par la méthode. Décider de s'en remettre au hasard n'est pas raisonnable, c'est une erreur à proprement parler, l'incertitude pouvant amener le bon comme le mauvais. Celui qui adopte cette attitude n'affirme pas sa liberté mais son indifférence, ne raisonne pas méthodiquement, mais se laisse porter par les expériences. Or celles-ci *« portant sur les choses sont, souvent trompeuses, tandis que la déduction, ou l'opération pure par laquelle on infère une chose d'une autre, peut certes s'omettre quand on ne l'aperçoit pas, mais ne peut jamais être mal faite par l'entendement, même le moins raisonnable.* […] *En effet, toute erreur possible* […] *ne provient jamais d'une mauvaise inférence, mais seulement de ce que l'on part de certaines expériences peu*

[312] Jean La Placette (1714), Traité des jeux-de-hazard…, *op. cit.*, Préface, p. IV.
[313] Antoine-Auguste Cournot (1851), *Essai sur les fondements de nos connaissances*, *op. cit*., p. 56.
[314] René Descartes (2003), *Règles pour la direction de l'esprit*, *op. cit.*, p. 8.

comprises ou de ce que l'on porte des jugements à la légère et sans fondement »[315]. Situé du côté de l'expérience, l'aléa constitue une erreur que chacun doit éviter pour atteindre la certitude, autrement dit la vérité accessible uniquement par une démarche méthodique.

Reprise par Spinoza, cette conception du monde très antique, où Dieu et la Nature ne font qu'un dans l'Univers, tend vers un absolutisme de la Raison sur lequel s'accorde la majorité des philosophes de cette époque, même s'ils offrent les clés à une remise en cause de cette valeur. Ainsi, Spinoza s'oppose à Descartes sur la disjonction corps/esprit, considérant que la pensée est en même temps le fruit de l'esprit et du corps, les deux participant ensemble de notre réflexion. Il s'approcherait en ce sens d'une perception sensible de l'instant, en renouant avec l'intuition dans le processus de perception, ce dernier engageant autant la raison que les sens[316]. Renversement épistémologique, cette inversion du schéma cartésien s'approcherait de notre propre conception de l'objet de la science pour cette étude, comme étant *« en partie produit, construit par la sensibilité, l'entendement, l'imagination »*[317]. Nous ne développerons pas ici la question de la puissance de l'imagination soulevée chez Spinoza, comme chez Pascal par ailleurs, mais reconnaissons à l'auteur de préparer le déplacement du hasard vers la scène sociale, par une habilitation des affects[318].

En la matière, Nietzsche placera précisément l'aléa dans le monde quotidien et en révèlera deux aspects. D'abord, la dualité de l'homme face aux angoisses dont le hasard témoigne. Ensuite, par le souci d'ordre moral conduisant à des préoccupations sécuritaires, afin d'assurer le bon fonctionnement de la société. Marquant une nouvelle rupture épistémologique, Nietzsche intègre le hasard « tel quel » dans la connaissance du monde, en le laissant pour ce qu'il est dans le sens commun, sans chercher à le formaliser ou à le réduire. Plus encore, il le revendique en ce qu'il s'oppose à la philosophie des Lumières, dans ses préceptes modernes de raison, progrès et finalité, *« autre masque sous lequel se cache la notion même de Providence »*[319]. Il l'affirme haut et fort par la bouche de Zarathoustra, le hasard est le mouvement multiforme qui anime l'être, libéré des artifices de la Nécessité :

---

[315] *Ibid.*
[316] Baruch Spinoza (2003), *Traité de la réforme de l'entendement et de la meilleure voie à suivre pour parvenir à la vraie connaissance des choses*, trad. fr., Paris, Flammarion (1re éd. latine : 1665-1670).
[317] Francis Farrugia (2002), « Pour une sociologie de la connaissance sociologique. Les hommes, la science, l'institution », *in* Francis Farrugia (sous la dir. de), *La Connaissance sociologique*, Paris, L'Harmattan, p. 37.
[318] Voir, à ce sujet, Laurent Bove (2007), « Le désir, la vie et la mort chez Pascal et Spinoza », *in* Laurent Bove, Gérard Bras et Éric Méchoulan (sous la dir. de), *Pascal* et *Spinoza. Pensée du contraste : de la géométrie du hasard à la nécessité de la liberté*, Paris, Amsterdam, pp. 199-209.
[319] Miranda de Almeida (1997), « La finalité, la providence et le hasard selon Nietzsche *», Revue des sciences religieuses*, vol. 71, n° 1, janvier, pp. 79-89.

« En vérité, ce que j'enseigne est bénédiction et non blasphème, quand je dis : "Au-dessus de toute chose s'étend le ciel de la Contingence, le ciel de l'Innocence, le ciel du Hasard, le ciel du Caprice." "Par hasard" – c'est la plus vieille noblesse du monde, je l'ai restituée à toutes choses, je les ai libérées de la servitude de la finalité. Comme une cloche d'azur, j'ai posé sur toutes choses cette liberté, cette sérénité céleste, le jour où j'ai enseigné qu'au-dessus d'elles et par elles il n'y a pas de "vouloir éternel" qui agisse. »[320]

En fait, il faudrait s'affranchir de l'habituelle opposition entre nécessité et contingence qui conduit à hiérarchiser l'universel et le particulier, le premier s'imposant comme l'ultime objectif de la connaissance tandis que le second devient *« fondamentalement inintéressant »*[321]. Sous cet angle, le hasard participe du projet nietzschéen de recherche absolue du vrai, au détriment des erreurs telles que le déterminisme, constituées pour consoler l'être humain de sa condition et assurant un rôle salvateur en matière de connaissance du monde et de soi. Contrairement à la doctrine positive habituelle en appelant à se méfier et à rejeter un hasard asservissant pour la condition humaine, la *véritable* attitude à adopter consisterait à accueillir l'imprévu afin d'en exploiter le potentiel infiniment créateur. Tel serait le *vrai* remède pour remettre à sa juste place un aléa que la Raison ne parvient pas à vaincre : *« Je suis Zarathoustra l'impie. Je mets tous les hasards à mijoter dans* ma propre *marmite. Et quand ils sont bien cuits, je déclare qu'ils sont excellents, car ils sont plats de* ma *cuisine. Et en vérité, plus d'un hasard m'abordait avec arrogance, mais mon* vouloir *lui a répondu avec plus d'arrogance encore, et bientôt je l'ai vu s'effondrer suppliant à mes genoux. »*[322]

De cette bascule épistémologique, ressort aussi dans l'analyse nietzschéenne la mise en lumière de l'angoisse primaire anthropologique que constitue le hasard et dont témoignent les représentations dualistes, singulièrement manichéennes, qui l'entourent. Si Nietzsche insiste sur l'effroi procuré par le hasard qualifié à plusieurs reprises d'*« horrible »* dans *Ainsi parlait Zarathoustra*[323], il le revendique également comme divin, moteur bienheureux de toutes

[320] Friedrich Nietzsche (2006), *Ainsi parlait Zarathoustra*, trad. fr., Paris, Flammarion, p. 216 (1re éd. allemande : 1885).
[321] Paul Mathias, *in* Friedrich Nietzsche (2006), *Ainsi parlait Zarathoustra*, *ibid.*, p. 31.
[322] *Ibid.*, p. 221.
[323] Selon les traductions, le hasard est qualifié d'*« horrible »,* d'*« épouvantable »* et de *« lugubre »*. Pour la traduction de Geniève Bianquis : *« hasards horribles »* (p. 186), *« horribles hasards »* (p. 186), et *« hasard horrible »*, *cf.* Friedrich Nietzsche (2006), *Ainsi parlait Zarathoustra*, *ibid.*, pp. 186-197. Pour la traduction d'Henri Albert : *« hasards épouvantables »*, *« épouvantable hasard »* et *« lugubre hasard »*, *cf.* Friedrich Nietzsche (2012), *Ainsi parlait Zarathoustra*, *op. cit.*

choses qui *« préfèrent* danser *sur les pieds du hasard »*[324]. Certes, *« géant imbécile et roi des imbéciles »*, le hasard nous *« piétine à mort »*, mais nous sommes fondamentalement et intimement attirés vers lui. Cette dualité, reflet de la dynamique binaire de l'imaginaire, selon laquelle se construit chaque chose, rend ici le hasard plus supportable autant qu'elle alimente sa monstruosité. L'opposition nécessité/contingence en est une illustration positiviste « douce », mais largement inspirée des images religieuses beaucoup plus violentes confrontant loi divine et arbitraire maléfique. Les images s'opposent et engendrent des sens antagonistes. Positif, le hasard se révèle salvateur sous les traits de la chance, la bonne étoile ou la fortune et engendre des activités sociales bienfaisantes (par exemple, le jeu de hasard incarne l'égalité des chances pour chacun). À l'inverse, négatif, le hasard est incarné par des représentations maléfiques (malchance, infortune, mauvais sort, enfer pour les croyants) instituant des activités sociales fatalement dépréciées, voire proscrites pour leur vocation à défier la raison (toutes les pratiques dites à risque telles que les plus quotidiennes : par exemple, concernant les transports on peut parler de la conduite à vitesse excessive, en état d'ébriété).

Dans tous les cas, joyeuses ou dramatiques, ces pratiques du hasard se veulent toujours extra-quotidiennes parce que l'opposition classique moderne a décidé que le domaine de la Raison est, hiérarchiquement, la première nécessité sociale et qu'il prend *nécessairement* une forme de labeur (le travail, la pratique religieuse, l'enseignement scolaire, etc.). Royaume de l'utilité, il *doit* occuper la quasi-totalité de notre sphère sociale, dans une position hégémonique. Tout ce qui peut reposer sur la contingence est, dès lors, relégué au domaine très facultatif de l'inutilité et frôle toujours la déraison.

C'est là que l'analyse nietzschéenne révèle la seconde face du hasard. Encensé, d'une certaine manière, par Zarathoustra prônant sa reconnaissance, il n'en est que mieux dénigré par les lois morales antérieurement développées par le philosophe. Plus exactement, Nietzsche pose que le hasard est, en tout point, contraire à ce qui fonde le *bon* fonctionnement de notre société, selon une mise en *ordre* gouvernant science et métaphysique. Sous les traits du hasard, l'organisation (quelle que soit la forme institutionnelle qu'elle prend) est capable de rassembler tous les membres d'une communauté autour des valeurs communes qui assurent sa destruction.

[324] Friedrich Nietzsche (2012), *Ainsi parlait Zarathoustra*, *ibid*, p. 246.

La moralité défendue par Nietzsche est, à ce titre, celle que nous connaissons encore au XXI[e] siècle, c'est-à-dire comme relevant de la tradition, des mœurs qu'elle façonne et qui inspire la peur par une domination contraire à la liberté individuelle : *« La moralité n'est rien d'autre (et donc surtout,* rien de plus*) que l'obéissance aux mœurs, quelles qu'elles soient ; or les mœurs sont la façon* traditionnelle *d'agir et d'apprécier* […]. *L'homme libre est immoral parce qu'il* veut *en tout dépendre de lui-même et non d'une tradition* […]. *La victoire sur soi-même n'est* pas *exigée en vue de ses conséquences utiles pour l'individu, mais afin que les mœurs, la tradition, manifeste sa puissance dominatrice, en dépit de toute répugnance et de tout avantage individuels : l'individu doit se sacrifier, – la moralité des mœurs l'exige ainsi. »*[325] En tant qu'arbitraire, imprévu, imprévisible et encore inhabituel, le hasard est assurément immoral, *« mauvais »* tout comme l'est l'individualité contradictoire avec les valeurs communautaires traditionnelles : *« L'homme libre est immoral parce qu'il veut en tout dépendre de lui-même et non d'une tradition : pour toutes les formes d'humanité primitive, "mauvais" est synonyme d'"individuel", "imprévu", "imprévisible". »*[326]

Nietzsche apparaît ici plus conservateur que ne le laisse parfois penser le ton révolté de ses discours mais surtout, révèle que, dans des périodes où l'individualisme se fait par trop ressentir, la communauté éprouve le besoin de sanctionner cette tendance *collectivement*, par des « effets d'annonce » et des « démonstrations de force » du type sanctions individuelles ou collectives mais surtout ostentatoires. Il n'est qu'à penser aux vagues de chasses aux sorcières qui se sont succédées, au sens propre comme au figuré, en Europe depuis la fin de l'Antiquité jusqu'à la fin du XVIII[e] siècle, suite aux interdictions de pratiquer la sorcellerie par l'Église catholique, ou encore aux États-Unis dans les années 1950 avec le maccarthysme anticommuniste. Aujourd'hui, on peut y voir un phénomène similaire dans la *« chasse au téléchargement illégal »* et la *« traque »*[327] d'internautes ou de sites Internet qualifiés de *« pirates »*[328].

Dans le domaine des jeux d'*alea*, qui donne une forme sociale au hasard, les joueurs aussi sont taxés d'égoïsme en s'adonnant à des paris ou loteries solitaires. Seuls devant leurs

[325] Friedrich Nietzsche (1989), *Aurore*, Paris, Gallimard, pp. 23-24 (1[re] éd. allemande: 1881).
[326] *Ibid.*
[327] D'après les termes employés par l'animatrice du journal télévisé régional du Nord-Pas de Calais, diffusé le 27 janvier 2012.
[328] Le mercredi 20 janvier 2012, dans sa rubrique intitulée « Obsession », *Le Nouvel Observateur* donnait la parole dans une interview, au site Megaupload jugé *« pirate »* et condamné à la fermeture par les autorités américaines. *Cf* Boris Manenti (2012), « Megaupload : "Nous ne sommes pas un site pirate" », *Le Nouvel Observateur.fr*, 20 janvier [En ligne : http://obsession.nouvelobs.com/la-fermeture-de-megaupload/20120113.OBS8709/megaupload-nous-ne-sommes-pas-un-site-pirate-seulement-un-prestataire-de-services.html].

machines à sous ou avec leurs tickets à gratter, ils ne partagent pas forcément leurs gains. Sans observer le fonctionnement communautaire et les sociabilités des joueurs, ceux-ci semblent *a priori* individualistes et font preuve d'immoralité selon la définition nietzschéenne. Un fort accroissement des ventes de jeux d'argent et de hasard traduirait une augmentation de l'égoïsme de la société et *devrait* conséquemment être sanctionnée collectivement par la société afin de rétablir les valeurs communautaires de la moralité. D'où les condamnations moralisantes de ces individus immoraux, réunis sous la figure *du* joueur, que les descriptions de dépravation poussent à une incrimination salvatrice pour la cohésion sociale. Dénigrer *le joueur* permet à la communauté d'affirmer et de réaffirmer au besoin, ses valeurs communes et les normes convenables à suivre. La récente campagne gouvernementale de santé publique relayée par l'ARJEL[329], en faveur d'un *« jeu responsable »*, peut être considérée comme une moralisation des joueurs face à un phénomène de jeu se répandant à l'excès.

Dans l'ensemble, aujourd'hui, la scène sociale semble avoir conservé l'image d'un hasard déresponsabilisant et, en cette qualité, le traite en ennemi de l'ordre social, suivant les enseignements d'Aristote et des philosophes des Lumières. À l'inverse, mais dans une volonté tout aussi destructive de l'aléa, la science s'est appropriée sa nature neutre d'objet d'étude et le ré-enchante plus facilement, en le cadrant plus aisément dans les limites de la Raison.

B.2.2. Destruction du hasard dans la sphère scientifique

Pascal est, à ce niveau-là, le philosophe le plus prolifique, alliant la pratique sociale aux questionnements métaphysiques du hasard, pour l'inscrire dans les cadres scientifiques des mathématiques. Père du calcul des probabilités[330], on verra par la suite que ses réflexions partent des jeux de hasard dont il tente de résoudre le mystère de l'aléa. Or, pour ce faire, il ne se focalise pas sur le futur, ne tente pas d'établir des prévisions à l'issue du jeu, comme le ferait l'approche statistique probabiliste moderne. Au contraire, son équation se veut « présentéiste ». Léon Brunschvicg parlait d'*« avenir défuturisé »* pour un *« hasard déprobabilisé »*[331] par Pascal qui ouvrait ainsi la voie à la forme positive du calcul des probabilités, *« en évitant de spéculer sur l'événement unique, la probabilité singulière »*[332].

[329] L'ARJEL (Autorité de Régulation des Jeux en Ligne) est une autorité administrative indépendante (AAI), créée par la loi relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.
[330] *Cf.* Dominique Descotes et François Russo (2008), « Blaise Pascal », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[331] Léon Brunschvicg (1949), *L'Expérience humaine et la causalité physique*, Paris, PUF, p. 355.
[332] Ernest Coumet (1970), « La théorie du hasard est-elle née par hasard ? », *op. cit.*, p. 583.

Néanmoins, sa géométrie du hasard opère un changement de nature du hasard et réduit celui-ci par sa mise en forme scientifique. À défaut d'un anéantissement total, *« dans l'idée d'une* geometria alea*, en effet, le hasard n'est plus synonyme d'ignorance. Alors même que tel événement donné est incertain, on peut calculer dans quelle mesure. Là où l'ignorance est inévitable, il y a encore des règles. C'est la notion même de hasard qui change de sens »*[333]. Encore une fois objectivé par le cadre scientifique, *a fortiori* mathématique, le hasard n'est pas intégré aux équations mathématiques, Pascal sait son impossibilité et, pour cette raison, rejette la logique combinatoire qui aboutirait à la notion d'espérance (cas favorables, cas possibles).

Pour lui, la seule façon de procéder est de réduire la part de hasard en s'écartant au maximum des événements gouvernés par l'aléa et qui, eux, échappent nécessairement à la connaissance. D'où la rupture épistémologique qu'opère Pascal en reconnaissant le hasard mais en le cadrant d'autant mieux : *« La rencontre inouïe du hasard et de la raison* […] *ouvre le champ à la connaissance. Mieux, elle définit un nouveau mode de savoir, qui mêle intimement science et ignorance. Par les partis, je sais comment agir, je peux édicter un règlement et contenter la justice distributive, mais j'ignore ce qui aurait pu se passer : le hasard demeure cette impossibilité dans la recherche des causes, il reste rebelle à toute expérimentation ("*quae experimento rebellis fuit*"). Je sais ainsi agir sans savoir. »*[334] La conception absolue du hasard s'opposant irrémédiablement à la causalité, la seule solution est de cadrer le hasard et le scientifique doit, pour ce faire, porter un nouveau regard sur l'objet aléatoire. Il ne doit plus regarder sa nature mais sa *« composition »*[335].

Pour la science, le hasard reste une aberration qu'il s'agit de mettre en ordre le plus possible en l'organisant selon des règles, à l'instar de la méthode pascalienne qui consiste à « sortir » le hasard de la situation dans laquelle il agit : *« C'est pourquoi la chose a erré incertaine jusqu'à présent ; mais maintenant ce hasard qui était rebelle à l'expérimentation n'a pu échapper à l'empire de la raison. Car nous l'avons réduit en art par le moyen de la géométrie si sûrement que, rendu participant à la certitude de celle-ci, cet art progresse désormais avec audace. »*[336] De cette manière, la règle des partis considère un *« hasard progressif »*, agissant

[333] Colas Duflo (1997*b*), *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, PUF, p. 37.
[334] Laurent Thirouin (2007), « Composer le hasard », *in* Laurent Bove, Gérard Bras et Éric Méchoulan (sous la dir. de), *Pascal* et *Spinoza. Pensée du contraste…*, *op. cit.*, p. 119.
[335] *Cf.* Blaise Pascal (1970), *Œuvres complètes*, Paris, Desclée de Brouwer, p. 1034. À propos des divergences de traductions pour l'expression « *compositione alea* », voir Laurent Thirouin (2007), « Composer le hasard », *ibid.*
[336] Pascal (1998), *Œuvres complètes*, *op. cit.*, p. 173.

par étapes[337]. Toutefois, la méthode ne peut s'appliquer qu'à un dispositif particulier de jeu (type poker) à joueurs multiples, où plusieurs parties se succèdent et supposent un coup final, contrairement aux jeux d'*alea* à coup unique (type loteries) et à joueur solitaire (type *Rapido*, machines à sous).

Enfin, si la règle des partis ne permet pas d'appréhender les jeux de hasard qui nous préoccupent dans ce travail, Pascal identifie néanmoins la motivation du divertissement, dont la fonction serait un détournement de l'ennui que l'homme connaît dans une société l'ayant éduqué à être actif en permanence, pour fuir l'angoisse de sa condition de mortel : *« On doit donc reconnaitre que l'homme est si malheureux, qu'il s'ennuierait même sans aucune cause étrangère d'ennui par le propre état de sa condition naturelle : et il est avec cela si vain si léger, qu'étant plein de mille causes essentielles d'ennui, la moindre bagatelle suffit pour le divertir. »*[338] Pascal, évoquant les jeux d'*alea* au même titre que la chasse ou la conversation, nous permet d'établir le rôle de l'imagination dans et pour les pratiques mettant en scène et utilisant le hasard. Le divertissement assurant une fonction de détournement de l'homme de l'anxiété que lui procurent conjointement la fragilité de sa nature humaine[339] et les contraintes de sa condition sociale assujettie, ce dernier se libère, par ce biais, des considérations d'honneur, de travail, de santé et d'argent : *« On charge les hommes, dès l'enfance, du soin de leur honneur, de leur bien, de leurs amis, et encore du bien et de l'honneur de leurs amis. On les accable d'affaires, de l'apprentissage des langues et d'exercices. Et on leur fait entendre qu'ils ne sauraient être heureux sans que leur santé, leur honneur, leur fortune et celles de leurs amis soient en bon état, et qu'une seule chose qui manque les rendra malheureux. Ainsi on leur donne des charges et des affaires qui les font tracasser dès la pointe du jour.* […] *Et ainsi on ne peut trop les occuper et les détourner, et c'est pourquoi, après leur avoir préparé tant d'affaires, s'ils ont quelque temps de relâche, on leur conseille de l'employer à se divertir et jouer et s'occuper toujours tout entiers. »*[340]

Le principe consiste à se fixer sur un objet que la personne se donne comme *prise* à atteindre et qui, par le biais de l'imagination, cristallise ses sentiments oppressants en les transformant en passions enchantées dans l'effervescence de son activité : *« L'homme, quelque plein de tristesse qu'il soit, si on peut gagner sur lui de le faire entrer en quelque divertissement, le*

[337] *Cf.* Laurent Thirouin (2007), « Composer le hasard », *op. cit.*
[338] Blaise Pascal (1670), *Pensées de M. Pascal sur la religion et quelques autres sujets*, Paris, Port-Royal, p. 210.
[339] *« Les hommes n'ayant pu guérir la mort, la misère, l'ignorance, ils se sont avisés, pour se rendre heureux, de n'y point penser. » Cf.* Blaise Pascal (1999), *Pensées. IX : Divertissement*, Paris, Garnier, p. 904 (1re éd. : 1670).
[340] *Ibid.*, p. 911.

voilà heureux pendant ce temps là, mais d'un bonheur faux et imaginaire, qui ne vient pas de la possession de quelque bien réel et solide, mais d'une légèreté d'esprit qui lui fait perdre le souvenir de ses véritables misères, pour s'attacher à des objets bas et ridicules, indignes de son application, et encore plus de son amour. C'est une joie de malade et de frénétique, qui ne vient pas de la santé de son âme, mais de son dérèglement. C'est un ris de folie et d'illusion. Car c'est une chose étrange que de considérer ce qui plait aux hommes dans les jeux et les divertissements. Il est vrai qu'occupant l'esprit, ils le détournent du sentiment de ses maux, ce qui est réel. Mais ils ne l'occupent que parce que l'esprit s'y forme un objet imaginaire de passion auquel il s'attache. »[341] Or, si Pascal désigne par l'*« objet imaginaire de passion »* un mécanisme plus ou moins conscient de fuite du réel par duperie de soi-même – qu'il fustige largement (rejoignant ici Descartes dans son souci de maîtriser les passions) –, il met néanmoins en lumière un fondement essentiel du comportement humain qu'une approche anthropologique permet de libérer de tout jugement critique.

Loin de générer des artéfacts, l'imagination se veut au contraire le processus créatif de la réalité humaine, permettant justement d'opérer la synthèse indispensable entre l'idéal et la facticité. Georg Simmel l'a montré à propos de l'argent par le biais des représentations, *« le contenu d'une représentation ne coïncide pas avec la représentation du contenu »*[342]. Il faut donc qu'un compromis ait lieu entre les deux, afin d'apaiser la représentation angoissante d'une condition humaine mortelle et contingente. L'exemple de Pascal est révélateur du lien unissant mort et hasard, dans leur nature anxiogène commune. Pour blâmer le divertissement et ses viles passions, le philosophe évoque un individu frappé par le deuil et cherchant lâchement à s'éloigner des pensées morbides qu'il se devrait d'affronter[343]. Pourtant, sur bien des points, l'activité de divertissement est comparable à la forme sociale de l'aventure dont le hasard constitue un moteur nécessaire témoin d'une *« rationalité voilée »*, indispensable à la résolution du *« conflit inconciliable en nous entre le hasard et la nécessité »*[344], sans parler de la mort.

Divertissement et aventure étant similaires, spécialement dans le jeu, l'individu *« parvient à un nouveau sentiment de vie caractérisé par l'excentricité de l'aventure, sentiment qui établit une nécessité nouvelle et importante dans sa vie, précisément par la grandeur de l'écart qu'il y a entre un contenu dû au hasard et venu du dehors, et entre le centre qui maintient et donne*

[341] Blaise Pascal (1670), *Pensées de M. Pascal sur la religion et quelques autres sujets*, *op. cit.*, pp. 211-212.
[342] Georg Simmel (2009), *Philosophie de l'argent*, trad. fr., Paris, PUF, p. 29 (1re éd. allemande : 1977).
[343] Blaise Pascal (1670), *Pensées de M. Pascal sur la religion et quelques autres sujets*, *op. cit.*, pp. 210-211.
[344] Georg Simmel (2000), *La Philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, pp. 74-75.

un sens à son existence »[345]. Aussi toutes ces activités constituent-elles ces *« grandes formes par lesquelles nous revêtons les contenus de la vie* [et qui] *sont les synthèses, les antagonismes ou les compromis de ces deux aspects fondamentaux »*[346].

Pendant indispensable du positivisme et du déterminisme, le hasard permet à la fois de le « faire fonctionner », comme dans la relation réciproque ordre/désordre et, dans son rôle d'ennemi de la science, l'aléa nourrit la création scientifique. En offrant aux scientifiques un objet intarissable de recherches, il invite à la construction permanente de nouveaux modèles et de nouvelles lois, afin d'élaborer de nouvelles théories. Toujours situé dans l'opposition (à l'ordre, à la morale, à la raison), il révèle typiquement la dynamique binaire de l'imaginaire, selon laquelle une « chose » n'existe qu'à partir du moment où elle a deux polarités positive/négative. C'est la raison pour laquelle, finalement, le hasard nourrit tous les domaines de la connaissance et constitue un terreau fertile aux formalisations scientifiques.

B.3. *Formalisations scientifiques du hasard : les sciences empirico-formelles*

B.3.1. Formes physiques : entropie, chaos et mécanique quantique

L'entropie

Depuis Démocrite et l'atomiste, jusqu'aux mécaniques quantiques, le hasard interroge notre rapport au temps et en perturbe la vision linéaire progressive et vouée à une certaine sérénité. D'où la formalisation du principe d'entropie, au XIX^{e} siècle, par Rudolph Clausius, pour incarner *« ce qui change réellement, même dans les situations cycliques où toutes choses en apparence reprennent périodiquement les mêmes valeurs »*[347]. Associé au hasard mais sans y être directement relié, ce principe suit l'objectif d'une introduction du désordre inspiratrice du chaos moléculaire, poursuivant la volonté de *« démontrer les rouages de l'irréversibilité temporelle »*[348]. Or, c'est en suivant cette piste que Boltzmann démontrera, finalement, *« le lien congénital entre entropie croissante et hasard »*[349] et entérinera, dans les années 1870, la puissance nourricière du hasard pour l'ordre. Il ne cesse de questionner le rapport des sciences à leur environnement social, sous ses différentes figures de désordre, d'entropie ou de chaos : *« Serait-ce que la notion de désordre serait plus riche que celle de hasard, comme le suggère*

[345] *Ibid.*, p. 74.
[346] *Ibid.*
[347] Rémy Lestienne (1993), *Le Hasard créateur*, *op. cit.*, p. 154.
[348] *Ibid.*, p. 158.
[349] *Ibid.*

Morin ? Ou que le hasard lui-même, non tel qu'on l'imagine dans le carcan de nos théories, mais tel qu'on le rencontre dans la nature, serait plus riche qu'on ne le croit ? »[350] Néanmoins, dans le débat sur le statut à accorder aux probabilités physiques dans les systèmes entropiques, les chercheurs finissent toujours par « botter en touche » en arguant le manque de connaissance : *« L'entropie mesure le manque le manque d'information qui est dû au fait que nous ne sommes pas capables de voir ces sauts du système entre les différents états microscopiques. »*[351] Soit les probabilités sont subjectives – propriété de la façon dont l'observateur regarde le système, plus que propriété du système lui-même – et la méconnaissance vient du regard porté sur l'objet. Soit les probabilités sont objectives, le hasard-entropie est reconnu comme réalité concrète – le système parcourt tous les états possibles en un laps de temps extrêmement rapide – mais, dans ce cas, c'est notre rapport au temps qui pose problème : *« Le fait que nous manquons d'informations vient de ce que nous observons ce système sur des laps de temps qui sont longs. »*[352]

Changer l'échelle temporelle serait la solution mais la peur qu'un tel changement parvienne réellement à annihiler le sujet d'étude que constitue le hasard, pousse peut-être les chercheurs à ne pas s'y résoudre. Quoi qu'il en soit, on reste dans un système temporel causal, même lorsqu'on abandonne les cadres déterministes exclusifs du hasard. La figure du chaos rejoint, de ce point de vue, celle de l'entropie parce qu'elle relègue finalement le hasard à une méconnaissance scientifique.

Le chaos

Première figure antique du hasard proposée par Hésiode, le chaos est un sujet d'étude actuel, interrogeant le hasard dans sa nature imprévisible. Instigué à l'époque moderne par Poincaré, le chaos physique désigne le fait que de petites causes peuvent avoir de grands effets et son objet d'étude est essentiellement prévisionnel. Son premier intérêt épistémologique est de reconnaître que le hasard n'est pas seulement le fruit de l'ignorance humaine. En développant le cas de l'équilibre instable par l'exemple du cône posé sur sa pointe et dont on tenterait de déterminer de quel côté il va tomber, Poincaré énonce ce principe fondateur selon lequel *« une cause très petite, qui nous échappe, détermine un effet considérable que nous ne*

[350] *Ibid.*, pp. 166-167.
[351] Bernard Diu (1991), « Hasard et physique statique », *in* Émile Noël (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui, op. cit.*, p. 163.
[352] *Ibid.*

pouvons pas ne pas voir, et alors nous disons que cet effet est dû au hasard »[353]. La relation « petite cause-grand effet » démontrant que d'infimes variations des connaissances initiales provoquent de grandes incertitudes, le chaos cherche à connaître ces causes pour en prévoir l'évolution.

Mais ce précepte, repris en 1963 par Lorenz, sous le nom d'*« effet papillon »* (après des années d'oubli des idées de Poincaré), se heurte encore à l'obstacle temporel puisque le chaos révèle *« qu'il existe des évolutions dans le temps pour lesquelles, quel que soit le point de départ, une petite perturbation peut avoir des conséquences considérables quand on attend suffisamment »*[354]. On peut connaître un état initial, mais le hasard provient des infimes variations dans le temps, dont les effets sont plus ou moins importants. C'est pourquoi la prévision absolue n'est pas possible dans des systèmes complexes. Par exemple, en météorologie, premier domaine d'étude de Poincaré et encore omniprésent aujourd'hui, les prévisions ne sont fiables que sur une durée de cinq jours parce que des changements de conditions initiales n'ont pas le temps d'affecter réellement le futur. Au-delà, les variations éventuelles commencent à agir et, actuellement, les prévisionnistes ne peuvent envisager le temps à venir au-delà de deux semaines car *« au bout de deux semaines un changement de conditions initiales incroyablement ténu affectera le temps »*[355].

Encore plus complexes, les comportements humains ne peuvent faire partie des domaines d'étude du chaos, tant ils sont imprévisibles : *« Il y a un mélange d'éléments prévisibles et d'autres qui ne le sont pas, et ce mélange est très difficile à clarifier* […] *Il faut bien dire qu'on n'est pas très avancé dans ce domaine. »*[356] Certaines sphères, situant leur action à une échelle suffisamment grande, peuvent établir des prévisions satisfaisantes pour leur activité. Les compagnies d'assurance répondent à cette logique de la loi des grands nombres permettant, si ce n'est d'anéantir le hasard, au moins d'en réduire les effets chaotiques. Déjà en 1908, Henri Poincaré illustrait la relation utilitaire des statistiques face au hasard, par ce mécanisme : *« Le directeur d'une compagnie d'assurance sur la vie ignore quand mourra chacun de ses assurés, mais il compte sur le calcul des probabilités et sur la loi des grands nombres et il ne se trompe pas puisqu'il distribue des dividendes à ses actionnaires. Ces dividendes ne s'évanouiraient pas si un médecin très perspicace et très indiscret venait, une*

[353] Henri Poincaré (1908), *Science et méthode*, *op. cit.*, p. 68. Voir, à ce sujet, David Ruelle (2000) « Chaos, imprédictible et hasard », *op. cit.*
[354] David Ruelle (1991), « Hasard et chaos », *op. cit.*, p. 170.
[355] *Ibid.*, p. 171.
[356] *Ibid.*, p. 174.

fois les polices signées, renseigner le directeur sur les chances de vie des assurés. Ce médecin dissiperait l'ignorance du directeur, mais il n'aurait aucune influence sur les dividendes qui ne sont évidemment pas un produit de cette ignorance. »[357]

Mais dans l'ensemble, les domaines de la vie sociale demeurent imprévisibles : formés des relations entre individus, ils sont davantage soumis au hasard par l'effet des rencontres multiples et créatrices d'entités complexes. Le tissu social, trop complexe pour se soumettre aux lois de la prévision, révèle les limites de la raison et la force d'action des émotions. Notre terrain d'enquête le traduit et Poincaré l'avait compris en étudiant le cas du mouvement de la roulette au jeu de casino. Par cette situation de la vie courante, il soulignait deux éléments caractéristiques du hasard. D'abord, l'imprévisibilité provient de l'action humaine. La position d'arrêt de l'aiguille n'est pas prévisible parce qu'elle dépend du mouvement de bras du lanceur : *« Le jeu de la roulette nous éloigne moins qu'il ne semble de l'exemple précédent* […]. *Tout dépend évidemment de l'impulsion initiale que nous donnons à l'aiguille. L'aiguille fera je suppose 10 ou 20 fois le tour, mais elle s'arrêtera plus ou moins vite, suivant que j'aurai poussé plus ou moins fort. Seulement, il suffira que l'impulsion varie d'un millième, ou d'un deux millième, pour que mon aiguille s'arrête à un secteur qui est noir, ou au secteur suivant qui est rouge. Ce sont là des différences que le sens musculaire ne peut apprécier et qui échapperaient même à des instruments plus délicats. Il m'est donc impossible de prévoir ce que va faire l'aiguille que je viens de lancer, et c'est pourquoi mon cœur bat et que j'attends tout du hasard. La différence dans la cause est imperceptible, et la différence pour moi est de la plus haute importance, puisqu'il y a toute ma mise. »*[358] Ensuite, le hasard de l'inconnu provoque des sensations d'excitation typiques de la forme sociale du jeu comme de celles de l'aventure et de l'amour, ainsi que nous le verrons avec Simmel.

Toutefois, dans les formalisations scientifiques du chaos, le hasard demeure une situation d'écueil pour les probabilités et n'est pas considéré en lui-même *« comme une partie du monde physique mais comme une partie de sa description* […]. *Le hasard du chaos est un hasard où l'approche probabiliste trouve ses limites »*[359]. Pour cette raison, la figure du hasard-chaos reste-t-elle cantonnée aux études physiques mais ne peut pas se transposer dans la vie sociale. Dans ce cadre, le hasard ne trouve encore pas sa place. Soit il reste l'inconnu de la vie des êtres sociaux, soit il est le hasard renfermé dans les laboratoires de recherche. De

[357] Henri Poincaré (1908), *Science et méthode*, *op. cit.*, p. 67.
[358] *Ibid.*, pp. 70-71.
[359] David Ruelle (1991), « Hasard et chaos », *op. cit.*, pp. 174-175.

nature plus intrinsèque en mécanique quantique, fondamental dans les théories, il n'est pas davantage transposé aux études de la vie quotidienne, et reste voué à des explications très générales et des applications limitées.

La mécanique quantique

La physique traite le hasard comme une situation particulière dont il s'agit de trouver les sources pour, éventuellement prévoir la survenue de telles situations dans le futur. Le chaos est une source de hasard, mais la mécanique quantique en est une autre. Son intérêt épistémologique est la rupture radicale avec le déterminisme absolu de la physique classique, souvent incarné par Pierre-Simon de Laplace. Une première figure quantique du hasard pourrait se dessiner dans la notion d'incertitude qu'Heisenberg introduit au XX^{e} siècle, en opposition au génie de Laplace selon lequel on connaît l'état d'un électron en mesurant sa position et sa vitesse[360]. Cependant, si vitesses et positions de l'électron deviennent incertaines avec Heisenberg (plus grande est l'incertitude sur la position, plus petite est celle de la vitesse, et réciproquement), ce principe ne témoigne pas du hasard parce qu'il utilise encore des données classiques (vitesse et position). Par conséquent, les incertitudes d'Heisenberg rejoignent les lacunes de connaissances et de capacités de l'observateur et *« traduirait l'état provisoire d'une théorie qui demanderait à s'améliorer »*[361]. Leur intérêt réside dans le changement d'approche de la mécanique quantique et la transformation d'un monde classique, déterminé, à un monde quantique indéterminé ou, plus exactement, pas uniquement déterminé.

Le monde quantique est beaucoup plus représentatif du monde social où certains phénomènes et comportements sont déterminés, tandis que d'autres restent imprévisibles. Par exemple, quand les physiciens quantiques disent que *« l'existence d'une position ponctuelle, définie par un nombre unique, ne correspond pas à la nature physique de cet objet »*[362], on peut parler d'un électron comme d'un individu. C'est justement parce que le monde réel n'est pas réductible à ses caractères déterministes, qu'il y a du hasard. Ce constat pousse à une reconnaissance pleine et entière des êtres et des réalités, dans leurs dimensions les plus antagonistes, rationnelles et sensibles, et en appelle encore à un changement de perception temporelle. Il faut que tout se passe en un même point et que l'observateur se focalise

[360] *Cf.* Werner Heisenberg (1992), *Les Principes physiques de la théorie des quanta*, trad. fr., Paris, Jacques Gabay (1re éd. allemande : 1932).
[361] Jean-Marc Lévy-Leblond (1991), « Hasard et mécanique quantique », *in* Émile Noël (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, p. 184.
[362] *Ibid.*, p. 185.

uniquement sur cet instantané pour comprendre la situation qui se déroule, en mettant en jeu tous ses sens. Alors il devient possible de reconnaître qu'il n'y a pas d'unicité, en tout cas pas d'état unique à un instant donné. Qu'il s'agisse d'un individu ou d'une situation, tous les éléments sont à prendre en compte, sans chercher à les lisser pour déterminer une relation unique. Aboutissant à une *« théorie de type aléatoire* [où] *tout se passe comme si le comportement de l'électron était fondamentalement aléatoire* [et] *déterminé par du hasard pur qui ne me permet pas de savoir où l'électron va aller »*[363], les quantiques décrivent un monde similaire à la scène sociale de façon particulièrement stimulante pour le sociologue.

Cependant, en cherchant des lois probabilistes pour prédire les comportements futurs de l'électron, la mécanique quantique réduit de nouveau le hasard dans des cadres rationnels, proclamant que *« ce règne de l'aléatoire n'est pas absence de lois. Il y a des lois qui gouvernent ce hasard »*[364]. La plus grande rupture épistémologique de la pensée quantique réside moins dans la négation du déterminisme que dans sa *« négation de la causalité stochastique »*, soit l'impossibilité de recourir à des données cachées[365]. C'est ce que révèle l'expérience dite du « chat de Schrödinger ». Un chat enfermé dans une boite avec un flacon de gaz mortel révèle l'impossibilité de définir son état avec des mesures classiques. Dans son état quantique, le chat est à la fois mort *et* vivant, tandis qu'il est mort *ou* vivant selon un état classique. Pour autant, si l'équation de Schrödinger calcule une fonction d'onde, apparemment moins restrictive qu'une probabilité classique, elle demeure rigoureusement déterministe et si les probabilités deviennent intrinsèques, dans les systèmes quantiques, ce que Popper baptisait les *« propensités »*[366], elles demeurent focalisées sur des prédictions impossibles : *« Les prédictions probabilistes vont survenir quand je vais demander à l'électron non pas quelle sera sa fonction d'onde, mais à quel endroit il sera, quelle position il aura* [mais] *l'électron n'est pas un objet qui peut être caractérisé de façon intrinsèque par une position unique ;* il n'a pas de position unique. *»* [367]

Finalement, aussi séduisantes que soient les théories quantiques, elles aboutissent à séparer deux mondes, en distinguant les structures conceptuelles *« de la théorie quantique, sa structure intrinsèque, et celle des questions empiriques, expérimentales, qui sont, elles, liées au monde macroscopique, dans lequel vous travaillez. Ces deux structures ne s'articulent pas*

[363] *Ibid.*, p. 188.
[364] *Ibid.*, p. 189.
[365] Patrick Suppes (2001), *La Logique du probable*, trad. fr., Paris, Flammarion, p. 119 (1re éd. anglaise : 1981).
[366] *Cf.* Rémy Lestienne (1993), *Le Hasard créateur*, *op. cit.*, p. 272.
[367] *Cf.* Jean-Marc Lévy-Leblond (1991), « Hasard et mécanique quantique », *op. cit.*, p. 192.

rigoureusement l'une sur l'autre. Donc, le hasard intervient ici pour introduire un flou commode, un jeu qui permet à ces deux structures, malgré leur incompatibilité, de fonctionner ensemble »[368]. Au-delà de la richesse conceptuelle dont témoigne le hasard à travers ses formalisations dans les domaines de la connaissance, sa fonction de lien entre des univers distincts apparaît maintenant de façon plus nette. Pour reprendre la métaphore simmélienne, le hasard constitue un pont entre divers domaines de la vie sociale (comme entre monde scientifique et vie quotidienne) qu'il a préalablement participé à séparer (mondes religieux et profanes, par les figures de Dieu contre celle du hasard)[369].

B.3.2. Forme mathématique

Le domaine des mathématiques illustre le même phénomène. Partant de la pratique sociale du jeu de dés, le calcul des probabilités formalise le hasard dans le domaine scientifique et l'y cantonne quand, dans la réalité sociale, il est toujours impossible de le prévoir. Mais l'intérêt épistémologique réside dans la dynamique animant la tentative de destruction du hasard. D'abord, des joueurs de dés – le prince de Toscane ou le chevalier de Méré – demandent à des mathématiciens – Galilée en Italie et Blaise Pascal en France – de les aider à prévoir les coups gagnants. Ni plus ni moins que de la triche de la part de participants désireux de maîtriser les effets de l'aléa afin de s'enrichir de façon certaine[370], le problème passionne cependant les scientifiques, stimulés par le défi intellectuel de trouver un moyen d'éliminer le hasard.

C'est dans ce contexte que naît la discipline probabiliste, aux XVI^{e} et XVII^{e} siècles, séparant le hasard de la réalité sociale du jeu pour l'examiner dans les « laboratoires » des penseurs (dissociation des réalités), afin, ensuite, de le transférer de nouveau dans les jeux (en l'occurrence, en France, à la cour du Roi à Versailles où s'illustrait le chevalier joueur). À la fois pont entre les domaines scientifiques, philosophiques et ordinaires, le hasard constitue la porte créée par l'être social pour se donner la liberté de dialoguer avec son monde environnant. En jouant avec le hasard, au sens propre du jeu de dés, ou au sens figuré de la recherche scientifique, l'individu définit son propre champ d'action, dans l'espace infini des possibilités aléatoires.

Louis Bachelier l'illustre à travers la finance mathématique. Élève de Poincaré, il reconnaît l'existence du hasard et l'étudie sous l'angle de son infinitude. Il en établit l'impuissance

[368] *Ibid.*, p. 193.
[369] *Cf.* Georg Simmel (1988), « Pont et porte », *La Tragédie de la culture*, Paris, Rivages, pp. 161-179 (1re éd. allemande : 1903*).*
[370] Gilles Pagès (2007), « Hasard et duplicité », *Psychotropes*, vol. 13, n°3-4, juillet-décembre, p. 78.

prévisionnelle des probabilités opère un renversement épistémologique en affirmant les seules possibilités spéculatives. D'où son étude du fonctionnement de la Bourse, pour constituer sa *théorie de la spéculation*, fondamentale, non seulement pour le relativisme scientifique qu'elle met à jour, mais encore pour ses intrications avec les jeux de paris ou de casinos[371]. Depuis, la comparaison est courante et la « théorie des jeux » étudie précisément ces comportements dans le domaine économique. Révéler des incohérences, comme le fait de jouer (en casino ou en bourse), en sachant son espérance mathématique négative, n'est pas incongru mais relève de la volonté d'ouvrir et fermer la porte au hasard suivant des envies dont on s'affirme seul maître. La seule création de décision par le dispositif du jeu donne à l'acteur une prise sur son environnement.

Le hasard quitte la logique causale pour redevenir une idée, celle de la porte qui prend réalité dans la relation, et même du dialogue qu'elle crée entre l'homme et son univers. Car *« la porte parle »* et le hasard, relevant de cette fonction, permet à l'être social de se donner des limites (celles de la causalité, celles du jeu), afin de les franchir à volonté et se donner la sensation de sa liberté : *« Il est pour l'homme essentiel, au plus profond, de se donner lui-même des limites, mais librement, c'est-à-dire de telle sorte qu'il puisse de nouveau supprimer ces limites et se placer en dehors d'elles. »*[372] Formalisé par la rencontre de séries, certes causales, mais indépendantes, le hasard cournotien rejoint cette logique : *« Les événements amenés par la combinaison ou la rencontre d'autres événements qui appartiennent à des séries indépendantes les unes des autres, sont ce qu'on nomme des événements* fortuits *ou des résultats du* hasard*. »*[373] Lui aussi inspiré par le domaine des jeux de hasard (par les écrits de Jean La Placette), il révèle la fécondité du hasard dès lors qu'on le relie à la sphère sociale dans laquelle il s'illustre. Cantonné aux domaines purement scientifiques, l'aléa se réduit à une absence ou une méconnaissance de causes. Mais associé au monde quotidien, il révèle sa puissance créatrice. Producteur de situations par la rencontre d'éléments indépendants (systèmes de causes ou individus), il *« n'indique pas une cause substantielle, mais une idée : cette idée est celle de la combinaison entre systèmes de causes ou de faits qui se développent, chacun dans leur série propre, indépendamment les uns des autres »*[374]. L'indépendance signifiant la relation non-nécessaire des causes entre elles, le hasard s'oppose strictement à la nécessité en incarnant un type de relation où les séries

[371] *Cf.* Louis Bachelier (1900), *Théorie de la spéculation*, *op. cit.*, pp. 32-33.
[372] Georg Simmel (1988), « Pont et porte », *op. cit.*, p. 164.
[373] Antoine-Augustin Cournot (1851), *Essai sur les fondements de nos connaissances*, *op. cit.*, p. 52.
[374] Antoine-Augustin Cournot (1843), *Exposition de la théorie des chances et des probabilités*, Paris, Hachette, p. 82.

causales ne s'autoalimentent pas entre elles (c'est-à-dire qu'une série causale ne varie pas en fonction de l'autre). En d'autres termes, l'indépendance ne désigne pas l'extériorité mais le contraire de la solidarité d'une relation : *« L'indépendance de deux séries désigne le fait que l'on ne peut rendre raison des éléments composant l'une par l'action des éléments appartenant à l'autre. »*[375]

Cournot pointe la séparation dualiste héritée de l'Antiquité, en attribuant un *« double sens »* au mot de probabilité, distinguant leur sens objectif et subjectif : *« Les explications que j'ai données à plusieurs reprises sur l'indépendance et la solidarité des causes, sur le double sens du mot de probabilité, qui tantôt se rapporte à une certaine mesure de nos connaissances* [probabilité subjective]*, et tantôt à une mesure de la possibilité des choses* [probabilité objective]*, indépendamment de la connaissance que nous en avons : ces explications, dis-je, me semblent propres à résoudre les difficultés qui ont rendu jusqu'ici suspecte à de bons esprits toute la théorie de la probabilité mathématique. »* [376] Témoin du fonctionnement binaire de l'imagination qui crée les images par lesquelles notre environnement existe, cette dichotomie trouve néanmoins d'autres alternatives disons plus globalisantes. Telle est celle que semble anticiper Cournot en remettant en cause les valeurs référentielles d'étendue, de temps et de mouvement, fondatrices des sciences physiques et des théories pionnières de l'atomisme : *« En effet, quoi qu'en aient pensé certains philosophes, rien ne nous autorise à croire que la raison de tous les phénomènes se trouve dans les notions de grandeurs continues et mesurables qui sont l'objet de la géométrie. »*[377]

En commençant par déplacer le hasard du côté obscur de l'ignorance vers le monde vivant des faits humains, Cournot opère trois changements épistémologiques majeurs. D'abord, par la probabilité objective, il place le hasard sur la scène sociale. Son questionnement philosophique des rapports entre théorie et réel témoigne d'une volonté quasi sociologique de parcourir une diversité de domaines utilisant cette notion de hasard sur la scène sociale. Non seulement parce que l'aléa se manifeste partout, mais encore parce que les activités sociales y étant directement reliées témoignent du besoin d'apaiser les angoisses qu'il provoque. Cournot l'explique notamment au niveau économique, reprenant la logique des polices d'assurances : *« En général le hasard se mêle à toutes les choses de ce monde, et dans l'ordre économique il n'y a pas de spéculation qui ne participe plus ou moins à la nature du marché*

[375] Thierry Martin (2005), « Cournot, philosophe des probabilités », *in* Thierry Martin (sous la dir. de), *Actualité de Cournot*, Paris, Vrin, p. 62.
[376] Antoine-Augustin Cournot (1843), *Exposition de la théorie des chances et des probabilités*, *op. cit.*, p. IV.
[377] *Ibid.*, p. 84.

aléatoire. Dans toutes sortes d'affaires commerciales les chances s'achètent et se vendent sans cesse. [Dès lors, un] *contrat d'assurance est toujours favorable, car il dissipe les inquiétudes qui comprimeraient l'activité productive et gêneraient le libre développement. Il étend la puissance que l'homme s'est acquise par son intelligence libre, par sa raison prévoyante, sur la nature physique soumise aux seules lois de la fatalité. »*[378]

Ensuite, chez Cournot, les systèmes peuvent être déterminés et indépendants à la fois. Déterminés sur un plan universel, ils engendrent des phénomènes nécessaires, mais indépendants les uns des autres, ils peuvent parfois engendrer, au niveau local, des phénomènes fortuits. Les événements occasionnels ne sont pas totalement indéterminés, désordonnés ou chaotiques, mais le produit d'une certaine combinaison, explicable et même mesurable par la syntactique, combinatoire *« purement rationnelle »*[379] reposant sur la logique déterministe de la connaissance rationnelle. Dans ce cadre, c'est le niveau local sur lequel se situe le hasard, qui lui confère son caractère fortuit et suscite chez le profane une *impression* erronée de rareté et de surprise. Plus exactement, l'erreur consiste à qualifier de hasardeux certains événements rares et surprenants par un syllogisme incorrect. Le hasard *amène* le rare mais, pour autant, tout ce qui est rare ne peut être nommé hasard. Pour le dire autrement, ce qui est rare n'est pas hasard mais ce qui est hasard est forcément rare.

Le plus souvent, le sens commun aurait tendance à considérer un événement comme étant le fruit du hasard parce qu'il se produit rarement. L'erreur est compréhensible : nous qualifions souvent de « hasard » les choses que nous ne nous expliquons pas, conformément à la définition cournotienne. L'indépendance des séries causales rend difficile l'interprétation immédiate de leur relation car *« nous remontons d'un effet à sa cause immédiate ; cette cause, à son tour, est conçue comme effet, et ainsi de suite, sans que l'esprit conçoive, dans l'ordre des événements, et sans que l'observation puisse atteindre aucune limite à cette progression ascendante »*[380]. Ainsi, quand nous identifions du premier coup d'œil les liens de causalités amenant un phénomène, notre sens logique ne mentionne pas de hasard. Pourtant, Cournot souligne que *« ce n'est pas d'ailleurs parce que les événements* […] *sont rares et surprenants qu'on doit les qualifier de hasard. Au contraire, c'est parce que le hasard les amène, entre*

[378] *Ibid.*, p. 95.
[379] La syntactique constitue le fondement de toute la connaissance rationnelle, en désignant la logique générale de la synthèse scientifique. *Ibid.*, pp. 1-2.
[380] Antoine-Augustin Cournot (1851), *Essai sur les fondements de nos connaissances*, *op. cit.*, p. 49.

beaucoup d'autres auxquels donneraient lieu des combinaisons différentes, qu'ils sont rares ; et c'est parce qu'ils sont rares, qu'ils nous surprennent »[381].

Ces phénomènes rares dépassant notre entendement créent un effet de surprise, c'est-à-dire un état *émotionnel* susceptible de décupler notre attention. C'est la raison pour laquelle parmi les situations quotidiennement traversées, on retient davantage une rencontre fortuite avec quelqu'un, au point de la mentionner en priorité lors de conversations, cet événement et cette personne marquant souvent plus notre esprit que les autres. Typiquement, c'est le principe du coup de foudre qui – au-delà de sa construction sociale – arrive fortuitement, surprend, ne s'explique pas et crée cet état émotionnel de submersion monopolisant toute l'attention. Dans un autre domaine qui nous intéresse plus spécifiquement, le hasard témoigne cette même force active dans les jeux d'aléa. Remporter le jackpot est exceptionnel et crée un état émotionnel dû à la surprise. Or, si le fait de jouer est nécessaire pour gagner (relation de solidarité entre les séries causales), remporter le jackpot dépend du hasard en demeurant cantonné au domaine des événements possibles (je joue, donc je *peux* gagner, comme je *peux* perdre, comme je *peux* aussi oublier de valider mon ticket ou égarer mon reçu, etc.). Le dispositif de la grille chiffrée permet une prévision statistique des chances (possibilités) de gagner mais, au final, la rencontre des séries aboutissant à la situation de remporter le jackpot n'est pas nécessaire (aucune liaison entre les causes du tirage).

Pour reprendre les termes de Cournot, on dira que le hasard *amène* le gain et lui confère son aspect rare et surprenant. L'exception du jackpot en fait la rareté et sa préciosité dépend du hasard, si bien que, dans la pratique, le hasard est moteur d'excitation et c'est pourquoi le joueur l'y sollicite. Cournot lui-même prend l'exemple d'une pioche aléatoire de type loterie pour illustrer ce qui constitue, selon lui, une erreur de jugement, à savoir le fait de s'en tenir au hasard pour son caractère rare et surprenant, plutôt que de chercher les causes effectives d'un événement exceptionnel : *« Quand un homme extrait, les yeux bandés, des boules d'une urne qui renferme autant de boules blanches que de noires, l'extraction d'une boule blanche n'a rien de rare ni de surprenant, pas plus que l'extraction d'une boule noire ; et pourtant l'un et l'autre événement doivent être considérés comme des résultats du hasard, parce qu'il n'y a manifestement aucune liaison entre les causes qui font tomber sur telle ou telle boule les mains de l'opérateur et la couleur de ces boules. »*[382]

[381] *Ibid.*, p. 54.
[382] *Ibid.*, pp. 54-55.

Enfin, un renversement épistémologique fondamental opéré par Cournot repose sur son attention au « moment », menant à modifier le rapport au temps classique, par remise en cause de la linéarité du schéma causal habituellement admis. En particulier, la relation d'*indépendance* nécessite une ouverture du modèle causes-conséquences à une perception en faisceaux : *« Alors les faisceaux de lignes concurrentes par lesquels l'imagination se représente les liens qui enchaînent les événements selon l'ordre de la causalité, deviendraient plutôt comparables à des faisceaux de rayons lumineux, qui se pénètrent, s'épanouissent et se concentrent sans offrir nulle part d'interstice ou de solutions de continuité dans leur tissu. »*[383] Tant que l'on se cantonne à des liaisons strictement linéaires, on limite la réalité des influences entre phénomènes, comme avec l'effet papillon. Cournot annonce ici un renversement temporel que traduit son abandon progressif de la notion de série au profit d'un souci de l'instant, plutôt que de la séquence universelle. Critiquant le schéma trop rigide d'une causalité remontant de cause directe en cause directe, pour expliquer un phénomène, il pose sa définition du hasard pour signifier l'écart à la norme dominante (causalité directe) et l'ouverture des possibilités dans l'infini, grand ou petit.

Finalement, pour Cournot, le hasard n'est pas une *cause effective* mais une situation de rencontre entre des séries causales (au moins deux) dont *l'indépendance* (c'est-à-dire la relation non-nécessaire) confère un caractère fortuit produisant une impression de rareté, du fait même de l'absence de nécessité unissant les causes entre elles dans cette configuration (le moment). L'*instant* dévoile toute son importance à travers la *possibilité*, traduisant le rapport qu'entretiennent théorie mathématique et réalité des faits sociaux comme deux faces complémentaires du hasard. Surtout, il se pose comme le temps d'observation lors duquel le chercheur peut comprendre la dynamique du hasard. Peu à peu, on sent que les sciences s'éloignent des explications de type théologique pour rendre compte plus concrètement de la réalité sociale, et c'est par l'habilitation du hasard dans leurs analyses qu'elles y parviennent.

B.3.3. Le hasard en biologie

Jacques Monod accordait une place de choix au hasard, en 1970, en s'interrogeant sur le rôle de l'aléa en biologie[384]. L'expression est ici à prendre au sens figuré comme au sens propre, car Monod considère le hasard comme unique décideur de la direction que prend un système, parmi la diversité des contraintes et possibilités offertes par un milieu naturel. Au niveau des

[383] *Ibid.*, pp. 50-51.
[384] *Cf.* Jacques Monod (1970), *Le Hasard et la nécessité*, *op. cit.*.

protéines (précisément globulaires), le biochimiste établit l'impossibilité de prévoir comment va s'organiser initialement une séquence complète mais sans, pour autant, que cette incapacité prévisionnelle ne soit due à un manque de connaissance : *« Dire que l'analyse de la séquence des amino-acides dans un polypeptide qu'elle est "au hasard" ne revient nullement, il faut insister là-dessus, à un aveu d'ignorance, mais exprime une constatation de fait* […]. *Pour être plus précis : ces structures sont "au hasard" en ce sens que, connaissant exactement l'ordre des 199 résidus dans une protéine qui en comprend 200, il est impossible de formuler aucune règle, théorique ou empirique, qui permettrait de prévoir la nature du seul résidu non encore identifié par l'analyse. »*[385]

Cependant, suivant cette approche, le hasard ne jouerait qu'un rôle d'aléa de la naissance, pourrait-on dire. Comme dans la vie sociale, les individus naissent au hasard, mais organisent rapidement leur vie selon des règles et mettent en ordre leur quotidien selon des lois. De la même façon, les séquences de protéine apparaissent au hasard, se forment de façon aléatoire mais se pérennisent dans et par un ordre nécessaire. Le hasard est premier, puis la nécessité relevant de la règle prend le relais pour assurer une cohérence au désordre : *« Hasard capté, conservé, reproduit par la machinerie de l'invariance et ainsi convertit en ordre, règle, nécessité. »*[386] Comme d'autres scientifiques abordant la question du hasard, Monod s'en réfère à la pratique sociale d'un jeu de hasard, celui de cartes battues donnant des *« séquences au hasard »*[387].

Premier mais non suffisant, non viable sans son opposé complémentaire de l'ordre, ce hasard nous rappelle les systèmes décrits par le deuxième principe de la thermodynamique, s'auto-structurant dans un jeu entre désordre (entropie) et ordre (entropie négative ou « néguentropie »). Monod établit d'ailleurs ce lien en appendice pour expliquer les systèmes d'information et ses applications en informatique[388]. Cependant, il n'indique pas la nécessité de l'entropie pour créer l'ordre et, de ce fait, assurer le renouveau des organisations néguentropiques, comme il le suggère par ailleurs à propos des anticorps. La nécessité est autant celle de la règle que celle du hasard. Si ce dernier est nécessairement « capté » par l'ordre garant de la pérennité d'un système (protéine ou autre), dans la pratique c'est la nature aléatoire de ce système qui lui confère sa capacité à se régénérer, se réorganiser et se renouveler en permanence. En cas de maladie, par exemple, la puissance aléatoire des

[385] *Ibid.*, p. 127.
[386] *Ibid.*, p. 128.
[387] *Ibid.*
[388] *Ibid.*, pp. 243-244.

anticorps permet les recombinaisons nécessaires pour s'adapter à la maladie arrivant dans l'organisme, sans que leur action ne soit déterminée par les antigènes. C'est la capacité de cellules spécialisées et produites en grand nombre, à « jouer à la roulette », de façon *« ultra-rapide »*, *« qui détermine la structure des anticorps »* et conduit à la guérison[389]. Non seulement, *« il est bien remarquable de trouver, à la base d'un des phénomènes d'adaptation moléculaire les plus exquisément précis qu'on connaisse, une source au hasard. Mais il est clair (*a posteriori*) que seul une telle source pouvait être assez riche pour offrir à l'organisme des moyens de défense en quelque sorte "tous azimuts" »*[390].

Dans cette perspective, le hasard n'est plus seulement initial ou, plutôt, *parce qu*'il est premier dans la naissance d'un organisme, il en assure la survie. Essentiel aux systèmes vivants, ce hasard rejoint les théories darwinistes de l'évolution et se révèle de plus en plus fondamental dans les études contemporaines, traduisant la complémentarité du déterminisme et de l'aléa. Facteur externe, il est surtout reconnu comme produit de mécanismes internes, *« à tous les niveaux d'organisation du monde vivant, du gène à la biosphère »*[391]. Par exemple, le courant actuel du *« darwinisme cellulaire »* centre ses études sur le rôle fondamental du hasard dans l'élaboration des organismes vivants[392]. Or, comme l'avait pressenti Monod, le *« générateur aléatoire de protéines »* que représente l'ADN n'est pas sans rappeler les *« générateurs de nombre aléatoires »* indispensables à la survie de nombreux programmes informatiques et dont les échecs rencontrés sont dus à ce que le hasard n'est pas absolu dans ces systèmes basés sur une « graine de calcul ». Les implications de ces phénomènes dépassant les cadres des sciences empirico-formelles, témoignent d'un besoin de reconnaissance du hasard sur la scène sociale et de son utilité : *« C'est parce qu'elle a saisi l'importance paradigmatique du hasard que la pensée biologique tend naturellement à le déifier. »*[393]

En montrant que la marche au hasard d'une protéine parmi les gènes n'empêche pas leur nécessaire rencontre et interaction, Monod révèle le mécanisme de l'auto-organisation/régulation de l'organisme humain, en insistant sur la nécessité du couple hasard et nécessité. De la même façon, traduite dans d'autres domaines en termes d'ordre et de désordre, cette logique n'était pourtant pas évidente dans les cadres déterministes hérités de

[389] *Ibid.*, p. 162.
[390] *Ibid.*, p. 162.
[391] *Cf.* Alain Pavé (2007), *La Nécessité du hasard : vers une théorie synthétique de la biodiversité*, Les Ulis, EDP Sciences.
[392] *Cf.* Jean-Jacques Kupiec (2009), « L'ADN entre hasard et contraintes », *op. cit.*
[393] Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2 : *La Vie de la vie*, Paris, Seuil, p. 367.

l'Antiquité. *« Cela vient, pour une part au moins, de l'extrême difficulté qu'il y a à concevoir l'inépuisable richesse de la source de hasard »*[394], disait Monod, mais cela vient aussi, pensons-nous, des craintes auxquelles le hasard renvoie. Peur de la mort (tout aussi hasardeuse que la naissance) et angoisse de l'inconnu se trouvent cristallisés dans le concept de hasard et tenter de le comprendre ou de le détruire par des normes et des lois répond à un besoin de rassurer l'être social.

Finalement, quand Monod cite Démocrite pour dire que *« tout ce qui existe dans l'univers est le fruit du hasard et de la nécessité »*[395], il veut signifier le besoin de réunir deux notions jusqu'ici opposées, pour la fécondité de la connaissance, suivant son objectif d'apaisement des frayeurs humaines. Toutefois, en transposant le hasard au monde scientifique, il s'agit toujours de le cadrer. En observant et en étudiant ses actions, les chercheurs lui trouvent des lois ou l'établissent lui-même en loi, contrairement à sa nature profonde : *« De ces séquences, et de leur comparaison systématique aidée des moyens modernes d'analyse et de calcul, on peut aujourd'hui déduire la loi générale : c'est celle du hasard. »*[396] Aussi, en faisant du hasard une loi, Monod aurait pu préférer la phrase de Leucippe selon lequel *« rien d'autre dans la nature ne vient par soi-même, mais tout est le fruit d'une loi et de la nécessité »* (d'autant plus que, comme nous l'avons vu, la notion de hasard n'existait pas directement chez les grecs)[397].

B.4. *Conclusion sur les repères épistémologiques du hasard*

Systématiquement, l'idée antique de l'*ordre* sous-tend chacune des approches du hasard, qu'elles soient sociales (le jeu), sociétales (la loi, la morale) ou scientifiques (probabilités, chaos cellulaire, déviation atomiste) et sert une idéologie positiviste et déterministe. Constituant le pendant indispensable de l'ordre, le hasard se révèle indispensable et témoigne du processus imaginaire dont la dynamique est fondamentalement binaire. Sous ses figures toujours nourries dans l'opposition, il est essentiellement dual, fascine autant qu'il révulse et révèle ainsi ses premières fonctions sociales. D'abord, il cristallise, autant qu'il les nourrit, les peurs de la mort et de la finitude inspirées par une représentation linéaire et horizontale du temps. Ensuite, son essence chaotique, bonne comme mauvaise mais de toute façon

[394] Jacques Monod (1970), *Le Hasard et la nécessité*, *op. cit.*, p. 161.
[395] *Ibid.*, p. 7.
[396] *Ibid.*, p. 127.
[397] Antoine Danchin (1991), « Hasard et biologie moléculaire », *in* Émile Noël, *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, p. 112.

imprévisible, s'illustre sur la scène sociale à travers les jeux, de dés, de cartes, de roulettes et de loterie. Repris par les scientifiques pour leurs formalisations (physiques, mathématiques, biologiques), il révèle sa fonction ludique : le hasard sert toujours à jouer, d'une manière ou d'une autre, que ce soit avec des nombres, des équations ou de l'argent. Celui-ci assure ainsi une fonction ontologique permanente. Comme un jeu, la connaissance se nourrit de ses interrogations pour sans cesse avancer. Moteur intellectuel, le hasard est aussi, par ce jeu, un moteur de lien social, en instaurant un dialogue entre les chercheurs, des interactions entre les individus et des ponts entre les différents domaines de la vie social qu'il participe de la même façon à dissocier. Opposant déterminisme et aléa, dieu et hasard, joueurs et non-joueurs, il déborde des cadres et les sollicite du même coup.

Les tentatives de cadrage du hasard, par diverses formes scientifiques, assurent un contrôle de type sécuritaire pour la société, suivant une même logique de maîtrise des désordres théoriques et empiriques (sociaux). Parmi la diversité de ces tentatives et des formes de l'aléa auxquelles elles donnent lieu, nous n'avons pas souhaité être exhaustif mais tenter de retracer les plus essentielles. De nouvelles découvertes se surajoutent régulièrement et fournissent d'autres images du hasard. Par exemple, nous avons seulement évoqué le domaine avec Monod à propos de la thermodynamique, mais nous aurions pu présenter les travaux sur la théorie algorithmique de l'information. En mathématiques, le théorème *« d'incomplétude similaire »* de Gregory Chaitin et sa *« constante »* éponyme ou *« Oméga de Chaitin »*, sont une autre forme du hasard. Nombres réels, *« de complexité maximale »*, exprimant la probabilité qu'un programme aléatoire s'arrête, ils concentrent en eux les propriétés étonnantes d'être *« transcendants, aléatoires et non calculables »*[398]. Accordant apparemment une pleine reconnaissance au hasard, ces nombres réduisent en fait l'aléa à un symbole : Ω. De la même façon, dans les domaines de la biologie, biochimie et physique, les études d'Ilya Prigogine vont dans le sens d'une réduction du hasard. Malgré la reconnaissance de son rôle déterminant dans les systèmes de prévision, le prix Nobel de chimie de 1977 n'attribue qu'un rôle *« très restreint »* dans l'apparition de la vie[399].

Ne cessant de révéler sa puissance conceptuelle, le hasard est un objet précieux pour tous les domaines de la connaissance et nourrit tous les types de croyances. *« Je crois au hasard parce que, avec ce concept comme outil, il m'est plus facile de comprendre la différence entre chaleur et énergie cinétique. Je crois au hasard parce qu'avec ce concept, il m'est plus facile*

[398] Jean-Paul Delahaye (2008), « Complexité mathématique », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[399] *Cf.* Ilya Prigogine et Isabelle Stengers (2008), « Hasard et nécessité »*, in Encyclopaedia Universalis.fr.*

de comprendre la temporalité, l'irréversibilité temporelle, non comme illusion de nos sens ou comme filtre imposé par le fonctionnement de notre cerveau, mais comme propriété réelle de la nature en soi. Je crois au hasard parce qu'il m'aide à voir la puissance de la vie, le grand souffle qui enveloppe la matière pour l'embraser et la pousser dans les contorsions du grand arbre de la vie. »[400] Qu'il s'agisse d'explications théologiques ou scientifiques, le hasard prend vie dans la réalité humaine, ressenti et conceptualisé par les capacités imaginaires de l'être social. Paradoxal et ambiguë, il nourrit réflexions et pratiques sociales et affirme son existence en alimentant les certitudes, comme les croyances les plus irrationnelles.

Pour la sociologie, cette épistémologie du hasard a identifié les éléments fondamentaux constituant les piliers d'une étude de l'aléa. D'un point de vue empirique, le terrain des jeux de hasard s'est dessiné. D'un point de vue théorique, le hasard s'est présenté comme pendant imaginaire (puisque binaire) de l'ordre, régulateur anthropologique d'angoisse, régulateur social de contrôle (relation pont-porte simmélienne, sécurité) et ordonnateur des relations sociales (institutionnalisation par l'État, liberté de l'individu, interactions). Désormais, le hasard peut être interrogé sous l'angle de la sociologie et le chapitre suivant présente les clés fournies jusqu'ici par cette discipline, pour accéder à une étude de l'aléa.

[400] Rémy Lestienne (1993), *Le Hasard créateur*, *op. cit.*, pp. 272-273.

CHAPITRE II
LE HASARD EN SOCIOLOGIE

A. Introduction à la notion de hasard en sociologie

La relative jeunesse de la discipline sociologique explique peut-être ses difficultés à constituer le hasard comme objet sociologique. D'autres domaines de la connaissance plus anciens (théologie, philosophie, mathématique) se sont déjà approprié le concept et ont posé les termes des débats qu'il peut susciter. Or, par souci de reconnaissance scientifique, les sociologues vont se conformer à cette vision préétablies de l'aléa. Il en va ainsi de la théorie des jeux dans l'évaluation des stratégies actionnelles par exemple. Mais au-delà des cadres de référence (limitatifs) imposés *a posteriori*, le hasard pose un problème de méthode à la sociologie, parfaitement résumé par Vilfredo Pareto : *« Souvent les faits sur lesquels la sociologie doit se fonder n'ont pas une très grande probabilité, et en particulier ne sont pas précis ; par conséquent, même en usant d'une logique rigoureuse, la théorie qu'on obtient d'un seul fait est peu probable ; elle l'est encore moins quand, à la logique rigoureuse, on substitue des inductions où les sentiments, le sens commun, les maximes usuelles, etc., jouent un rôle. Pour y remédier, il faut tout d'abord exclure autant que possible ces inductions, puis considérer non pas un, mais autant de faits qu'on peut, d'ailleurs toujours avec discernement, comme nous l'avons dit déjà. »*[401]

La méthode de l'induction majoritairement exclue de la discipline, la sociologie se heurte effectivement à un paradoxe. D'une part, elle doit « faire ses preuves » pour s'imposer dans le domaine scientifique et donc se plier aux motifs de crédibilité imposés par la communauté des savants déjà en place. Or, *« selon un aphorisme très ancien, "la science est ennemie du hasard", conception qui semble survivre à toutes les réfutations rationnelles »*[402]. D'autre part, l'objet d'étude des sociologues repose sur des phénomènes mouvants, dus à des personnes agissantes, ce qui implique nécessairement une prise en compte de la dimension émotionnelle et sensible des faits observés. La complexité de la réalité sociale d'individus en

[401] Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. 303.
[402] François Lurçat (2002), « Le chaos et l'Occident », *in* Bernard d'Espagnat (sous la dir. de), *Implications philosophiques de la science contemporaine*. Tome 1 : *Le chaos, le temps, le principe anthropique*, Paris, PUF, p. 5.

interactions permanentes dépassant généralement les cadres d'« une logique rigoureuse », les méthodes et les outils habituels ne peuvent suffire aux chercheurs et, parfois, l'induction s'avère nécessaire pour la compréhension. Le hasard, débordant des cadres d'analyse classiques, met en évidence les limites idéologiques et méthodologiques auxquelles la sociologie se trouve confrontée et devient un objet dérangeant. Peu nombreux sont ceux reconnaissant son existence et apportant des clés à son étude, considérant qu'il permet de *« rendre compte d'une multitude de phénomènes »*[403].

Dans ce chapitre, nous verrons comment les diverses approches de la sociologie rejettent ou éludent le hasard et évitent son étude tout en fournissant des clés de compréhension. De cette façon, on s'aperçoit que différentes images servent à appréhender la notion, comme s'il s'agissait de taire un tabou et de l'aborder par des biais détournés. Néanmoins, les observateurs identifient chaque fois des aspects concomitants de sa richesse, autant conceptuelle que réelle. On remarque l'ambivalence, s'avérant cruciale dans la compréhension des phénomènes aléatoires, entre volonté de détruire ou d'intégrer la notion à la connaissance, entre caractères *sapiens* et *demens* d'êtres humains foncièrement antagonistes, entre attraction et répulsion pour l'angoisse anthropologique suscitée. C'est alors pour mettre en lumière les éléments fondamentaux identifiés par les différents courants de pensée que nous présenterons quatre grandes figures du hasard, comme quatre caractères essentiels à sa compréhension. Ces figures se sont finalement dessinées au fil des investigations d'abord confrontées à la pauvreté des analyses concernant le hasard lui-même. Notre volonté n'étant pas de pointer les lacunes mais plutôt d'en constituer une grille de lecture propice à développer le sujet, il nous a semblé que ces quatre critères permettaient de dresser les contours d'une analyse sérieuse du hasard comme objet sociologique.

L'image du *désordre* sera traitée en premier, par respect chronologique et parce qu'elle demeure la plus explorée, ayant posé les sous-bassements de son étude et demeurant d'une fécondité intarissable. *A fortiori*, le désordre a pour fonction de « conceptualiser » le hasard, en lui offrant un cadre d'analyse fécond. Précisément, la relation de complémentarité ordre/désordre, par le biais de l'entropie et de la complexité, amène à définir les vertus méthodologiques de l'effet Cournot, souligne l'angoisse anthropologique d'un hasard croupier funeste de la vie humaine et finalement illustre son énergie créatrice au sein de la relation *formelle*.

[403] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 184.

Le hasard défini comme moteur d'action mène à une deuxième image, la *sérendipité*, concept protéiforme qui « humanise », pourrait-on dire, le hasard en le rapprochant de l'homme social. Par le rapport positivé que le chercheur entretient à une *serendipity* indispensable à toute théorisation du monde social (Merton), on comprend l'utilité de son utilisation dans des formes diverses, artistiques ou scientifiques et, en particulier professionnelles. Le hasard appliqué au monde du travail, alors qu'il est d'ordinaire réservé aux activités de jeu dans la vie courante, interroge sur la rationalité de ses utilisations.

De ses manifestations aux comportements qu'il insuffle, le hasard s'observe, maintenant, sous l'angle de l'*irrationnel* et des techniques de destruction mises en place de façon théorique pour l'annihiler. Mais en assénant sa nécessité représentative de l'antagonisme humain, cette troisième figure de l'irrationnel suit un mouvement *crescendo* vers un aspect encore plus sensible du hasard, sa sacralité.

La dernière image du *sacré* permettra donc d'apprécier la puissance d'action du hasard dans ses fondements anthropologiques, comme substance, *mana*, *hiérophanies* et *kratophanies* plus ou moins quotidiennes. Ce cadre donne logiquement à voir des comportements ambivalents, actifs ou passifs, dirigés en tout cas par un jeu d'attraction/répulsion pour un *tremendum majestas* tout à fait irrationnel mais tellement créateur. L'énergie dégagée par l'effroi de la transcendance inconnue et aléatoire s'avère effectivement motrice et s'incarne dans l'exemple des superstitions. Ce dernier permet de présenter la pertinence de l'anthropologie sociale pour étudier le hasard et l'on verra, dans une partie méthodologique combien la sociologie de l'imaginaire éclaire l'étude du hasard, tandis que l'approche constructiviste lui ferme toutes possibilités, encore plus, finalement, que l'individualisme.

Tout au long de la réflexion, les courants sociologiques se verront interrogés pour leurs réticences et ouvertures à l'étude du hasard, à travers les obstacles ou, au contraire, les clés d'interprétation qu'ils apportent. On constatera surtout la récurrence de l'opposition et du rejet par le déterminisme donnant à voir son ardente résistance à une reconnaissance de l'objet hasard. Historiquement influent, ce courant idéologique est logiquement le plus fervent adversaire du hasard. Cependant, si l'on voit rapidement que l'étude nécessite une approche moins positiviste, ses cloisonnements idéologiques et méthodologiques sont aussi les moins fermés à des approches complémentaires. La méthode boudonienne de l'individualisme méthodologique en offre un bon exemple. Spécifiquement, pour nous, les effets Cournot et pervers révèlent à la fois les lacunes du déterminisme et la possibilité de l'inclure aux

modèles de compréhension de la structure des phénomènes sociaux. Par comparaison avec une approche telle que celle du constructivisme, les déterministes peuvent offrir une plus grande marge de liberté, comme cela s'avèrera finalement à travers l'exemple des superstitions.

Cependant, la volonté générale d'atrophier le hasard fera apparaître des méthodes de son appréhension agissant comme sortes de « substituts » à une simple description et à des analyses déductives. La volonté de réduire les effets de l'aléa (à défaut de résorber totalement) est clairement affichée quand il s'agit de définir ses frontières, en l'enfermant dans des cadres limitatifs, le plus souvent à vocation préventive. C'est, bien sûr, le cas des probabilités – physiques et statistiques – comme des théories du choix rationnel.

Quand l'image du désordre « conceptualise » le hasard, celle de la sérendipité l'« humanise » en l'associant aux activités sociales des individus, et tandis que l'irrationnel tente de détruire l'aléa, la sérendipité en révèle la nécessité. Enfin, l'expression du sacré entérine ce caractère indispensable du hasard et témoigne de ses fondements anthropologiques. De ces figures conceptuelles ressortent cinq caractères fondamentaux du hasard présentés ici pour l'essentiel dans un tableau fournissant la trame de la réflexion à suivre, de façon très générale, pour se voir compléter en conclusion :

Tableau 4 : *Quatre figures conceptuelles du hasard*

Figure conceptuelle	***Désordre***	***Sérendipité***	***Irrationnel***	***Sacré***
Rapport au hasard	Conceptualise	Humanise	Annihile	Révèle
Outil d'éviction	Déterminisme	Méthodologie déductive Déterminisme	Statistiques Rationalité Déterminisme Objectivité	Positivisme Méthodologie déductive Constructivisme
Caractère « fondamental » du hasard mis en perspective	Indépendant Structurel	Novateur	Instantané	Kratophanique
Références sociologiques	Morin Boudon	Merton Boudon	Bachelard Morin	Éliade Otto

Dans l'ensemble, les deux notions de désordre et d'irrationnel ont été les plus exploitées par les sciences sociales. Plus anciennes et aptes à détruire le hasard que la sérendipité et plus conformes à la logique positiviste que le sacré, ces dernières répondaient effectivement davantage au projet scientifique classique. Ce faisant, en les privilégiant, la sociologie les a

également rendu fécondes, leur révision contemporaine tendant à leur réhabilitation et faisant apparaître des caractéristiques déterminantes du hasard.

B. Le *désordre* pour conceptualiser le hasard en sociologie

La première « image » retenue et le plus largement explorée par les sociologues pour aborder le hasard est celle du désordre, et les études sur cette thématique apparaissent sensiblement au cours de la deuxième moitié du XX[e] siècle. Probablement, ces penseurs ont été influencés par les travaux menés en physique à propos du second principe de la thermodynamique et de l'entropie sur lequel il repose[404]. À cette époque, les systèmes étudiés depuis le début du XIX[e] siècle (Sadi Carnot énonçait pour la première fois la deuxième loi de thermodynamique en 1824), commencent à quitter le domaine restreint des machines pour élargir le cadre général d'application[405]. Grâce à ces évolutions scientifiques, l'*« ordre, Mot-Maître de la science classique »*[406] se voit remis en cause dans son absolutisme et surtout dans son antagonisme avec le désordre. Mais la reconnaissance est lente car, si Héraclite reconnaissait déjà que « *le plus bel arrangement est un tas d'ordures disposées au hasard »*, pendant longtemps, au contraire, les *« lois de la physique* […] *ignorent la dispersion, l'usure et la dégradation. L'Univers auto-suffisant s'auto-entretient à perpétuité. L'ordre souverain des Lois de la Nature est absolu et immuable. Le désordre en est exclu, de toujours, à jamais. Seule l'infirmité de notre entendement nous interdit de concevoir dans sa plénitude l'universel, impeccable, inaltérable, irrévocable déterminisme »*[407]. S'il est objet de réflexion, le hasard évoqué par Héraclite n'est pas encore un sujet d'études.

En général, la sociologie et l'anthropologie considèrent plutôt, à l'instar d'Edgar Morin, que *« la conception moderne du désordre est beaucoup plus riche que l'idée du hasard, encore qu'elle la comporte toujours »*[408]. Les notions de désorganisation, chaos, incertitude et entropie[409] sont plutôt privilégiées par le fondateur de *La Méthode* qui n'aborde directement

[404] Le concept d'entropie a été introduit par Rudolf Clausius en 1850. *Cf.* Bernard Diu (1991), « Hasard et physique statistique », *op. cit.*, p. 158.
[405] *Cf.* Claude Saint-Blanquet (2004), « Le second principe de la Thermodynamique. Entropie », cours de L2 à l'Université de Nantes [En ligne : http://www.sciences.univ-nantes.fr/sites/claude_saintblanquet/synophys/42tropi/42tropi.htm].
[406] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1 : *La Nature de la nature*, Paris, Seuil, p. 33.
[407] *Ibid.*, p. 34.
[408] En effet, Morin définit ensuite rapidement le désordre comme *« un macro-concept comportant toujours de l'aléa »*. Voir Edgar Morin (1990), *Science avec conscience, op. cit.*, p. 185.
[409] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*

le hasard que plus tard[410]. Ce faisant, le désordre permettant de l'approcher, deux approches complémentaires sont développées. En se plaçant dans le cadre de la *« complexité vivante »*[411], la première part du constat de la complémentarité ordre/désordre (B.1) pour finalement révéler les vertus méthodologiques du hasard comme outil de compréhension du social (B.2). La seconde, plus anthropologique, met l'accent sur l'angoisse morbide suscitée par le désordre (B.3) et, ce faisant, achève de démontrer la puissance du hasard comme moteur d'actions sociales (B.4).

B.1. *Complémentarité ordre/désordre : l'entropie et la complexité contre le déterminisme*

Le projet sociologique vise à établir la complémentarité de l'ordre et du désordre, dans ses caractères nécessaire, irréfutable et inaliénable. En effet, s'il paraît aujourd'hui établi, ce lien n'était pourtant pas évident pour un mode pensée binaire, habitué à séparer et opposer. La mythologie grecque nous rappelle cette dissociation hiérarchique, entre un *chaos*, sorte de prémonde terrifiant, monstrueux, et un *cosmos* rasséréné, univers en ordre organisé selon des règles. Or, héritière de cette conception dualiste opposant *«* Ubris*, la démesure forcenée, à* Dike*, la loi et l'équilibre »*[412], la science classique a logiquement conservé l'image d'un ordre positif et d'un désordre négatif. S'ensuivit l'utopie d'un *« univers éternellement et substantiellement ordonné »* faisant finalement oublier que le chaos est en fait une idée *« d'indistinction, de confusion entre puissance destructrice et puissance créatrice, entre ordre et désordre, entre désintégration et organisation, entre* Ubris *et* Dike *»*[413].

B.1.1. Perceptions connotées et hiérarchisées du désordre : la réconciliation avec l'ordre par la pensée circulaire

Le courant déterministe en sociologie qualifie d'*anomique*, une situation d'affaiblissement des règles sociales qui guident les conduites et aspirations des individus, provoquant mécaniquement une augmentation de leur insatisfaction[414]. L'idée largement reprise encore aujourd'hui, stipule que la satisfaction d'un individu est liée à l'existence de cadres *stables* lui permettant d'organiser son comportement et ses désirs en fonction d'un système d'attente

[410] Le Tome I de *La Méthode* (*La Nature de la nature*) traite effectivement des concepts de *désordre*, *désorganisation*, *chaos*, *incertitude* et *entropie* afin d'expliquer la *complexité* du réel. Ce n'est que dans le deuxième tome (*La Vie de la vie*) que le hasard est directement traité comme faisant partie du désordre.
[411] Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2 : *La Vie de la vie*, *op. cit.*, p. 366.
[412] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*,p. 57.
[413] *Ibid.*
[414] *Cf.* Raymond Boudon (2008), « Anomie », *op. cit.*

défini. William Thomas et Florian Znaniecki parlent par exemple de démoralisation (*« demoralization »*) [415], concernant les paysans polonais immigrant en Europe et en Amérique. Or, cet effet de la transplantation serait dû à une *« désorganisation sociale »* également caractéristique des périodes de changements rapides et des phases de transition où les règles deviennent confuses et contradictoires[416]. Perceptible ici, le lien unissant désordre et désorganisation explique leur connotation négative mutuelle et surtout leur résolue opposition à l'ordre si bien que, même encensé, le désordre se voit hiérarchisé. Le raisonnement philosophique résumé par Michel Serres est, à ce propos, évocateur : *« Oui, le désordre précède l'ordre, et seul est réel le premier ; oui le nuage, c'est-à-dire les grands nombres, précède la détermination et seuls les premiers sont réels. »*[417] Du côté de la sociologie, l'analyse apparaît plus nuancée parce qu'elle cherche à éviter les hiérarchisations horizontales (antérieur/postérieur) ou verticales (supérieur/inférieur).

C'est à ce titre que la construction sociale du temps doit être revue car son schéma linéaire, borné par deux extrémités ultimes de début (naissance, levée du jour) et de fin (mort, tombée de la nuit), ne permet pas de concevoir la création d'un système où tous les éléments sont reliés entre eux, fonctionnant en boucle. Si, pourtant, Gaston Bachelard attire l'attention dès 1931 sur la fertilité d'une vision roupnélienne (ponctiforme) de la temporalité[418], seule la mécanique quantique semble admise à en user, aujourd'hui encore. Morin souligne ce rapport entre une vision bergsonienne du temps comme durée et la vision classique de l'ordonnancement du monde, véritable *« Univers horloge »*[419]. Ainsi, à l'image des aiguilles fixées au centre du cadran, le problème tourne en rond ; la conception temporelle linéaire et continue exclue le désordre parce que celui-ci la déstabilise, prenant alors les traits de l'accident. Une peur généralisée de l'accident s'installe et rend impossible la construction d'un nouveau schéma temporel qui permettrait de réhabiliter le désordre socialement. C'est pourquoi finalement, seule la mécanique quantique peut faire valoir le caractère purement instantané du temps. Isolée du monde réel, donc de la vie sociale, elle peut affirmer et vivre

[415] William Thomas et Florian Znaniecki (1919), *The Polish Peasant in Europe and America*, vol. II, New York, Alfred Knopf.
[416] Raymond Boudon (2008), « Anomie », *op. cit.*
[417] Michel Serres (1974), « Les sciences », *in* Jacques Le Goff et Pierre Nora (sous la dir. de), *Faire de l'histoire*, Paris, Gallimard, p. 598.
[418] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*
[419] *« Cet Univers horloge marque le temps et le traverse de façon inaltérable. Sa texture, partout la même, est une substance incréée (la matière) et une entité indestructible (l'énergie). »* Voir Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 33.

selon des lois différentes[420]. Pour la sociologie, la difficulté de penser le désordre dans toute sa complexité tient à ce qu'elle doit briser cette barrière entre deux univers microscopique (quantique) et macroscopique (social) : *« Pourquoi alors ne pas accepter, comme métaphysiquement plus prudent, d'égaler le temps à l'accident, ce qui revient à égaler le temps à son phénomène ? Le temps ne se remarque que par les instants ; la durée* […] *n'est sentie que par les instants. »*[421]

L'idée morinienne d'une logique de pensée circulaire répond à cette volonté de réunir ordre et désordre par la relation fondamentale qui les unit et repose sur leurs incessantes interactions. *« Ce qui est seul réel, c'est la conjonction de l'ordre et du désordre »*[422], parce que seule cette action conjuguée des deux forces antagonistes permet la formation d'une organisation *active* : *« Le désordre est partout en action. Il permet (fluctuations), nourrit (rencontres) la constitution et le développement des phénomènes organisés. Il co-organise et désorganise, alternativement et en même temps. »*[423] Surtout, le désordre crée des interactions par ses mouvements permanents de turbulence (contrairement à une position statique), tout comme un individu fait des rencontres en se déplaçant et non en restant enfermé chez lui. De ces échanges naît une relation, et sa mise en ordre permet l'émergence d'un système organisé. Cependant, créer ces interactions ne suffit pas, il faut ensuite les entretenir ; on le voit dans la vie sociale, une organisation, quelle qu'elle soit, nécessite en permanence des échanges (communicationnels, économiques ou laborieux) pour perdurer.

Désordre, ordre, interactions (ou *rencontres*) et organisation s'autoalimentent en permanence, formant une *« boucle tétralogique »* représentative de ce fonctionnement dynamique d'autocréation permanente : *« La boucle tétralogique signifie que les interactions sont inconcevables sans désordre, c'est-à-dire sans inégalités, turbulences, agitations, etc., qui provoquent les rencontres. Elle signifie qu'ordre et organisation sont inconcevables sans interactions. Nul corps, nul objet ne peut être conçu en dehors des interactions qui l'ont constitué, et des interactions auxquelles il participe nécessairement. »*[424]

---

[420] À propos des lois probabilistes régissant les systèmes quantiques, Jean-Marc Lévy-Leblond explique que *« la probabilité apparaît ici comme nécessité par l'articulation indispensable entre le niveau quantique propre et le niveau macroscopique, différent, celui de la plupart des questions qui nous intéressent ». Cf.* Jean-Marc Lévy-Leblond (1991), « Hasard et mécanique quantique », *op. cit.*, p. 193.
[421] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 33.
[422] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1,*op. cit.*, p. 75.
[423] *Ibid*.
[424] *Ibid.*, p. 56.

B.1.2. Non-réciprocité ordre/désordre : l'indépendance du hasard

Toutefois, en regardant de plus près le principe d'entropie dont s'inspire la conception morinienne, la relation de nécessité entre ordre et désordre n'apparaît pas totalement réciproque. Erwin Schrödinger a distingué deux sens à l'entropie : l'un positif tendant vers toujours plus de désordre, désorganisation, dégénérescence, et l'autre négatif, réorganisateur, régénérateur, allant vers toujours plus d'ordre[425]. Or, cette seconde polarité, appelée *« néguentropie »*[426], vit seulement par réaction à son inverse. L'entropie incarnant la présence permanente du désordre et sa célérité, la néguentropie est la polarité inverse de décroissance, d'« apaisement », de « freinage » permettant la réorganisation perpétuelle. Elle existe donc uniquement à partir de l'entropie, par contraste, pour en bloquer la croissance et créer un autre type de système. Mais la relation n'est pas totalement égalitaire car l'entropie peut se passer de néguentropie. Dans le cas d'une organisation non active, les processus sont seulement entropiques, évoluant dans un constant désordre organisationnel reposant sur une *« répartition des éléments constitutifs au hasard »*[427]. Très exactement : *« Si l'on demeure dans le cadre des organisations non actives et des systèmes clos, la néguentropie continue à ne pas se différencier de l'entropie* […] *Par contre, dans le cadre des organisations actives et productrices-de-soi, la néguentropie prend figure de processus original, qui tout en le supposant, devient antagoniste au processus d'entropie croissante. »*[428]

Quoi qu'il en soit, d'une certaine manière, cette relation déséquilibrée révèle une dépendance de l'ordre (néguentropie) à un désordre autonome (entropie). Concernant des systèmes sociaux, la capacité du désordre à s'affranchir de son opposé lui confèrerait le pouvoir d'engendrer une *forme* de conflit, au sens simmélien désignant *« le moment positif qui tisse avec son caractère de négation une unité qu'on ne peut défaire que conceptuellement, mais pas en fait »*[429]. Le jeu d'attraction et de répulsion entre les deux forces et leur aspect compétitif témoigne ainsi de la valeur créatrice du désordre pour la socialisation. Au niveau microscopique comme macroscopique, le conflit est avant tout un échange d'*actions réciproques* : *« Il est en fait un mouvement de protection contre le dualisme qui sépare, et une*

[425] *Ibid.*, pp. 291-300.
[426] En fait, Erwin Schrödinger a été le premier à mettre en évidence ce processus, en 1945, dans son ouvrage *Qu'est-ce que la vie ?*, mais l'auteur parlait alors d'*« entropie négative »*. C'est par la suite, en 1956, que le mathématicien et physicien français Léon Brillouin a proposé le terme de *néguentropie* pour remplacer l'expression de Schrödinger et celle d'*« entropie changée de signe »* employée à la même époque par Norbert Wiener. *Cf.* Alain Delaunay (2008), « Néguentropie », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[427] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 295.
[428] *Ibid.*, p. 292.
[429] Georg Simmel (2010), « Le conflit », *in* Georg Simmel, *Sociologie*, *op. cit.*, p. 266.

voie qui mènera à une sorte d'unité, quelle qu'elle soit, même si elle passe par la destruction de l'une des parties. »[430] Les phénomènes sociaux témoignent de l'ambiguïté de ce rapport. Dans un sens, les institutions sociales donnent à voir un conflit au sens courant du terme (c'est-à-dire comme phénomène de combat visant à la destruction de l'autre) en menant une lutte effrénée contre les désordres et ses effets. Est-ce alors par jalousie et convoitise de la liberté du désordre, par angoisse de la conscience de sa propre dépendance ? Dans tous les cas, les politiques de prévention des risques en tout genre (climatiques, financiers, etc.) se succèdent. Mais, d'un autre côté, ces rapports conflictuels se révèlent autocréateurs, réorganisant en permanence le système existant pour finalement le rendre pérenne.

Prenons l'exemple de la Bourse. Son organisation repose typiquement sur le jeu d'alliance entre ordre et désordre, provoquant une dynamique du mouvement telle que nous l'avons approchée avec Georges Balandier. Le bouillonnement désordonné des établissements boursiers et des courtiers contraste avec la précision des opérations monétaires et le sérieux des sommes engagées. Dans ce contexte, les mathématiques et les probabilités prévisionnistes, sciences sur lesquelles repose l'organisation des investissements, se heurtent à la réalité. Louis Bachelier le soulignait dans sa *Théorie de la spéculation* : *« Les influences qui déterminent les mouvements de la Bourse sont innombrables* […]. *La détermination de ces mouvements se subordonne à un nombre infini de facteurs : il est dès lors impossible d'en espérer la prévision mathématique. Les opinions contradictoires relatives à ces variations se partagent si bien qu'au même instant les acheteurs croient à la hausse et les vendeurs à la baisse. Le calcul des probabilités ne pourra sans doute jamais s'appliquer aux mouvements de la cote et la dynamique de la Bourse ne sera jamais une science exacte. »*[431] Les pratiques erratiques de personnes *« tradant au hasard »* sont avérées et, tout en dénonçant le *« piège »* du *« feeling dans le trading »*, certains observateurs en reconnaissent néanmoins les avantages, spécialement dans leur alliance à la stratégie : *« En conclusion* […] *quand on commence à avoir des indications subjectives (intuitions), au lieu de trader dessus, on va plutôt essayer de les rationaliser.* […] *Ainsi, on pourra l'incorporer directement à la stratégie déjà en place*. »[432] Un désordre évident règne au sein de l'organisation boursière ; pourtant de nouvelles techniques de contrôle se développent encore en occultant les valeurs

[430] *Ibid.*, p. 265.
[431] Louis Bachelier (1900), *Théorie de la spéculation*, *op. cit.*, p. 5.
[432] Article du 31 octobre 2011, intitulé « Le *feeling* dans le *trading* » [En ligne : http://www.forexagone.com/blog/182-le-feeling-dans-le-trading].

positives et inévitables de ce mouvement désordonné, intrinsèque au système et nécessaire à son bon fonctionnement.

La pratique du « *trading* à haute fréquence » (« *High Frequency Trader* ») repose ainsi sur *« de puissants algorithmes mathématiques et des ordinateurs ultra-rapides afin de détecter et d'exploiter les micromouvements de marché avec une échelle de temps de l'ordre de la dizaine de millisecondes »*.[433] Mais seuls les phénomènes abstraits et dématérialisés peuvent renier le hasard et, quels que soient leurs efforts pour s'en affranchir, *« l'effet de réalité »*[434] les rattrape nécessairement. Utilisés en majorité sur les marchés complexes (à 40 % sur le marché des changes), les automates sont responsables de mouvements de panique généralisés, au point que, parfois, en cas de fortes variations boursières, les autorités (boursières) suspectent les traders à haute fréquence de forts mouvements et suspendent provisoirement les cotations[435]. Le caractère complexe des marchés affectés justifie en lui-même l'apparition de ces déferlements chaotiques face à la sophistication des machines organisant de plus en plus strictement les opérations courtières : *« Plus l'organisation devient complexe, plus son ordre se mêle de plus en plus intimement aux désordres, plus les antagonismes, les désinhibitions, les aléas jouent leur rôle dans l'être du système et son organisation. »*[436]

Qu'il s'agisse des opérations de courtiers humains aidés de leur machines ou de la panne même de l'automate désorganisé par un quelconque dysfonctionnement, les scandales se multiplient face au désordre provoqué. Le « *flash crash* » désignant cet effet de réalité s'est illustré, par exemple, le 6 mai 2010, quand l'indice *Dow Jones* perdait 1000 points (environ 10 %) en quelques heures[437]. De même, le courtier américain Knight Capital perdait 4,5 milliards de dollars en quelques minutes, le 1er août 2012, à la suite d'un « *bug* » informatique, provoquant un mini-krach à la Bourse de New York. La faillite évitée de peu, le groupe de services financiers a néanmoins nécessité une recapitalisation d'urgence (notamment soutenu par la banque Goldman Sachs) et s'est vu retirer son mandat de teneur de

[433] *Cf. abcbourse*, site de conseil en investissements boursiers, consulté le 30 octobre 2012 [En ligne : http://www. abcbourse.com/apprendre/18_le_trading_haute_frequence.html].
[434] Jacques Lacan (1994), *Le Séminaire*, Livre IV : *La Relation d'objet*, Paris, Seuil, p. 32. Olivier Bomsel applique ce principe au domaine de l'économie immatérielle. Voir Olivier Bomsel (2010), *L'Économie immatérielle. Industries et marchés d'expériences*, Paris, Gallimard, p. 125.
[435] *Cf. Excite*, agence d'expertise technique, consulté le 30 octobre 2012 [En ligne: http://finance.excite.fr/traders -haute-frequence.html].
[436] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.* p. 132.
[437] Suite à cela, les autorités de régulation financière américaines ont publié un rapport intitulé *Findings regarding the market events of May 6, 2010*, décrivant les perturbations financières survenues et les enseignements à en retenir pour lutter contre les dangers du *trading* à haute fréquence [En ligne : http://www.sec.gov/news/studies/2010/marketevents-report.pdf].

marché par la Banque de New York. On retient donc la cause de la catastrophe, *« un* "problème technique" *lors de l'installation d'un nouveau logiciel de passage d'ordre.* "Il a fallu près d'une heure pour apprendre que le problème venait d'un algorithme de Knight Capital. Ce logiciel a envoyé des ordres par centaines et fait exploser les cours"*, raconte Gregori Volokhine, président du gérant Meeschaert aux États-Unis »*[438]. Benoît Lallemand, analyste à l'ONG Finance Watch, résume tout le problème en déclarant que *« le* trading *automatisé montre ses limites quand il devient incontrôlable »*[439].

Un excès de contrôle fragilise en réalité un système qui n'est plus alors en mesure d'utiliser les désordres pour assurer son équilibre. L'entropie des anciens marchés (essentiellement humains) évolue donc, imperturbable au fil des années et des technologies, l'organisation boursière se réorganisant, autoproduisant de la néguentropie *à partir de* sa propre entropie. Une fois les machines de *trading* actuelles abandonnées (leur interdiction est déjà réclamée par de nombreux acteurs du secteur aux États-Unis), l'organisation connaîtra de nouvelles perturbations la poussant à se régénérer de nouveau, parce qu'elle en a besoin pour exister. En fait, anéantir le hasard pour les désordres qu'il cause signifie anéantir l'organisation, que ce soit à grande ou à petite échelle.

B.1.3. L'erreur de l'excès de maîtrise

À l'échelle individuelle, le système organisationnel fonctionne suivant la même logique. Plus un individu tente de se maîtriser, rejetant les caractères *ludens* et *demens*[440] inhérents à sa propre nature, plus il se démunit lui-même des ressources lui permettant de progresser. L'homme est un *« être néguentropique »*[441] et ne peut de ce fait s'épanouir qu'en accord avec ses désordres : *« On est loin de l'idée linéaire* […] *en fait obscurantiste, du progrès. Le progrès naît d'une régression de régression et s'effectue à travers régressions* […]. *L'organisation néguentropique s'inscrit dans le courant du développement et de la complexification de l'organisation, tout en s'inscrivant dans le courant de l'entropie et de la dispersion. Mais ce courant d'organisation, je le répète, retourne et détourne ce dernier en contre-courant, comme un remous ou tourbillon, et je retrouve ici l'imago génésique, la*

[438] Audrey Tonnelier (2012), « Les déboires de Knight Capital, spécialiste du *trading* haute fréquence », *Le Monde,* 7 août 2012. [En ligne : http://www.lemonde.fr/economie/article/2012/08/07/les-deboires-de-knight-capital-specialiste-du-trading-haute-frequence_1743230_3234.html].
[439] *Ibid.*
[440] Dans la définition de la complexité humaine d'Edgar Morin, l'*homo ludens* est l'homme du jeu et l'*homo demens*, celui de l'affectivité, du mythe et du délire. *Cf.* Edgar Morin (2000), *Les Sept savoirs…*, *op. cit.*, pp. 20-30.
[441] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 297.

forme matricielle de tout ce qui est organisateur dans la physis *et le cosmos. »*[442] D'où le tétragramme morinien désordre /interaction /ordre /organisation : *« Ainsi, toute organisation néguentropique inscrit sa complexité propre dans la boucle tétralogique et dans la relation chaos/*physis*/cosmos. »*[443]

Comme nous le verrons par la suite, à travers la pratique des jeux d'aléa, le phénomène de la dépendance rejoint cette idée. Plus un joueur bride ses élans brouillons d'excitation (manifestations désordonnées de sa nature joueuse et délirante), plus il risque de perdre son autonomie dans l'activité ludique. La conscience du hasard provoquant l'impulsion (ludique), lutter contre cette émotion de ravissement traduit un reniement de l'aléa et de ses turbulences. Or, sur les trois caractéristiques du dispositif – jeu, hasard, argent – à retirer le hasard, il ne reste plus que l'argent. Comme ce dernier appartient aux domaines sérieux de la vie sociale (travail et raison[444]), l'activité initialement ludique devient laborieuse, voire sacerdotale, et peut de cette façon conduire à la dépendance (comme un employé peut être dépendant de son salaire). Le dialogue entre les différents antagonismes est donc toujours nécessaire et ordre/désordre, travail/jeu doivent interagir ensemble sans que l'un n'étouffe complètement l'autre. C'est tout le sens de la relation d'interaction mise en valeur ici et qui rejoint aussi l'idée boudonienne de la *« synchronisation »* rendant intelligibles les manifestations sociales du hasard habituellement désignées comme *« effet Cournot »*[445]. En faisant du désordre un élément de compréhension de la réalité sociale à part entière[446], Boudon l'érige, en quelque sorte, en outil méthodologique. Or, encore une fois, ce dernier s'avère sous-tendu par le hasard, tout comme la nature anthropologique du désordre se fonde sur une conscience du hasard[447].

B.2. *Vertus méthodologiques du désordre : l'effet Cournot*

B.2.1. La non-nécessité du déterminisme

Prenant l'exemple de l'évolution du parti léniniste dans la *Place du désordre*, Boudon explique l'impact des mouvements sociaux (étudiants et ouvriers) comme un effet cumulé entre deux chaînes causales indépendantes dont la rencontre se traduit en conjoncture socio-

[442] *Ibid.*, p. 298.
[443] *Ibid.*, p. 299.
[444] Le travail est le pendant antagoniste de la nature joueuse de l'homme, et la raison celui de son caractère délirant. Voir Edgar Morin (2000), *Les Sept savoirs…*,*op. cit.*, pp. 30.
[445] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*
[446] Raymond Boudon (1979*a*), *Effets pervers et ordre social*, Paris, PUF (1re éd. : 1977).
[447] *Cf.* Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2, *op. cit.*, p. 367.

économique et provoque des effets qui n'étaient absolument pas nécessaires. *« Les enchaînements partiels sont intelligibles. Leur rencontre est également compréhensible. Mais la synchronisation entre les enchaînements ne peut être interprétée comme le produit d'un déterminisme rigoureux. Or, le fait qu'une série rencontre une autre série à une étape plutôt qu'à une autre de son développement peut avoir des conséquences cruciales et irréversibles. Aucune nécessité n'impliquait que les mouvements ouvriers et les mouvements étudiants soient désynchronisés, que les uns se développent au moment où les autres s'éteignaient. Chacun des deux phénomènes était en soi explicable mais leur succession n'avait rien de nécessaire : aucun des deux n'était la cause de l'autre ; ils n'étaient pas destinés à se succéder dans un ordre déterminé. »*[448] Dans une situation, il y a des facteurs déterminés mais aussi des facteurs non déterminés, des liens causaux et des liens désynchronisés. Si certains enchaînements prennent une forme d'ordre total (A ⇨ B ⇨ C), une autre catégorie témoigne d'un ordre partiel (A ⇨ B et aussi A ⇨ C), et un troisième type contient des liaisons contingentes (A ⇨ B ⇨ C en même temps que P ⇨ Q ⇨ R). Ce dernier cas incarne typiquement l'effet Cournot. *A priori*, deux systèmes parallèles vont se synchroniser mais on ne sait pas comment car leur rencontre est possible et pas nécessaire : *a posteriori*, la rencontre se produit comme elle aurait pu ne pas se produire[449].

Très souvent, l'analyse des processus sociaux révèle une structure typique d'ensemble d'enchaînements partiels coexistant dans le temps et produisant des *« effets* sui generis *dont la nature dépend de la synchronisation entre les séries, laquelle peut être constatée* a posteriori *mais est généralement imprévisible »*[450]. De nombreuses situations sociales ne témoignent pas d'un ordre total, ni même partiel. Une lecture fidèle de la conception cournotienne amène à reconnaître qu'il n'y a pas forcément d'ordre déterminé entre les choses et que hasard et déterminisme sont en fait complémentaires, comme le sont l'ordre et le désordre[451].

B.2.2. Le hasard : une structure typique et un outil méthodologique

Par l'étude du désordre, Boudon clarifie la *« place du hasard »*[452] et élargit à la fois le regard et la méthodologie sociologiques. Le hasard est une structure typique de la non-nécessité d'un phénomène, incarnant l'ouverture de la rigueur scientifique à un cadre flexible et adaptable,

[448] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, pp. 188-189.
[449] Démonstration reprise de Boudon. *Ibid.*, p. 189.
[450] *Ibid.*
[451] Boudon appelle d'ailleurs à cette lecture pour étudier le hasard : *« Le hasard existe donc et on peut sur ce point suivre fidèlement la conception à la fois simple et profonde de Cournot. » Ibid.*
[452] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 184.

plutôt que rigide et donc restreint. Un événement peut se produire ou non, selon les combinaisons des éléments qui le composent. On retrouve là un aspect énoncé par Aristote dans *« un exemple célèbre de son* De interpretatione*. À propos de la contingence du futur, il écrit :* "Nécessairement il y aura une bataille navale demain ou il n'y en aura pas : mais il n'est pas nécessaire qu'il y ait une bataille navale, pas plus qu'il n'est nécessaire qu'il n'y en ait pas." *Puisqu'on énumère les événements futurs concevables, il est logiquement nécessaire qu'une des éventualités ait lieu et que, cette éventualité se réalisant, elle puisse nous apparaître comme ayant été nécessaire. Telle est l'illusion de la non-contingence des choses. »*[453] Clairement, pour Boudon, il s'agit d'admettre la relation de causalité comme une possibilité parmi d'autres, afin de sortir des schémas classiques excluant le hasard pour l'impasse explicative qu'il incarne : *« Comment le fait qu'un événement soit dû au hasard pourrait-il intéresser le sociologue ou l'économiste, ou généralement quiconque s'intéresse à comprendre les raisons de l'événement en question ? Affirmer qu'il est dû au hasard, n'est-ce pas avouer qu'il n'est dû à rien ou du moins qu'on ne sait pas à quoi il est dû ? »*[454] En fait, les deux freins essentiels à la prise en compte du hasard sont le déterminisme et le déni scientifique[455].

Mais, dans les faits, le hasard constitue un outil de méthodologie pour le sociologue, puisqu'il permet d'expliquer un phénomène social par le jeu des conjonctures dont il résulte. Qui plus est, c'est un agencement singulier de circonstances, à la fois collectives, individuelles (Boudon souligne la personnalité de l'acteur comme facteur d'analyse) et, pourrait-on ajouter, environnementales (les incidences climatiques par exemple[456]). *« Le hasard n'est pas* rien*. Il est une* forme *particulière que peuvent prendre les ensembles d'enchaînements cause-effet* tels qu'ils apparaissent à un observateur réel*. Le hasard existe donc* [et] *il faut le concevoir non comme une substance, comme une variable ou comme un ensemble de variables, mais comme une* structure *caractéristique de certains ensembles de chaînes causales tels qu'ils apparaissent à l'observateur. »*[457] À ce titre, Boudon met en évidence la fécondité du hasard pour le rapport du scientifique à son objet et rejoint Merton dans son approche de la *serendipity* [458] . Déjà, en reconnaissant l'existence du hasard d'un point de vue

[453] André Akoun et Pierre Ansart (1999), *Dictionnaire de sociologie*, Paris, Seuil, p. 252.
[454] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*
[455] *Ibid.*, p. 189.
[456] La météorologie étant largement utilisée pour illustrer les théories quantiques du hasard, depuis Henri Poincaré expliquant les lois du hasard par ce biais notamment, il nous semble que le facteur environnemental ne doit pas être oublié.
[457] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 189.
[458] Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*

épistémologique et en sortant des cadres du déterminisme causal, le chercheur est amené à reconsidérer son rapport à la réalité sociale. Mais, surtout, en tant qu'instrument de *compréhension*, la contingence incite à se focaliser sur les données empiriques, celles-là même qui doivent nourrir le modèle théorique pour éviter le *« piège du réalisme »*[459]. C'est alors que la démarche sociologique (et scientifique en général) gagne en humilité, ne cherchant pas l'absolutisme des lois, n'imposant aucune idéologie, ne prétendant pas à l'universalité. *« L'incertitude des combinaisons macroscopiques apparaît comme une évidence dès que l'on prend conscience du fait qu'elles ne peuvent être que le produit d'actions, loin de traduire l'existence de lois naturelles. »*[460] Le hasard poussant à se focaliser sur l'action dans toute son instabilité, l'analyse n'est plus contrainte à une efficacité prévisionniste ; d'ailleurs, enfermée dans le carcan *réaliste*, l'opinion générale *« surestime les capacités de prévision des sciences sociales. »*[461] Le modèle, quel qu'il soit, causal ou contingent, ne peut jamais être qu'une typification idéale pour saisir un monde *de facto* empreint d'incertitude, *« domaine* […] *de la conjecture et du plausible »*[462].

B.2.3. Révision du schéma temporel : l'instantanéité du hasard

Dans ce cadre, une attention toute particulière se porte sur le *moment* au cours duquel l'action se déroule (aspect que Boudon ne développe pas). Habituellement définie par le critère binaire espace/temps, une situation est surtout un agencement complexe de circonstances multiples dont le hasard fait partie, influençant l'action de l'agent au même titre que les autres éléments observables. L'idée boudonienne de synchronisation attire alors l'attention sur la dimension instantanée de la création, en supposant un *instant t* très précis. Toutefois, la perspective de l'*action* suggère une temporalité longue, en tout cas une *durée*, celle de l'observation d'un phénomène et de son déroulement continu : *« L'action qui se déroule derrière l'acte rentre déjà dans le règne des conséquences logiquement ou physiquement passives. »*[463] La furtivité de l'*acte*, en revanche, permet de reconfigurer la situation spatiotemporelle en *instant* afin d'en saisir toute la fécondité créatrice. Pour cette raison, l'acte nous semble indispensable à l'observation de l'action. Saisir le premier permet de comprendre le second, en procédant à un

[459] Dénonçant les excès de l'universalisme des théories darwinistes de l'évolution, Boudon explique la confusion entre les lois et les types idéaux : *« Mais si on veut rendre compte de l'évolution d'une espèce donnée au cours d'une période donnée, il faut nourrir le modèle de données* empiriques*, ou si l'on veut,* historiques *; il faut en d'autres termes tenir compte du hasard et de la contingence. »* Voir Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 232.
[460] *Ibid*., p. 229.
[461] *Ibid.*, p. 233.
[462] *Ibid.*
[463] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 21.

va-et-vient permanent entre l'un et l'autre comme le suggère la boucle tétralogique morinienne. Pour ce faire, on revient à l'idée, énoncée précédemment, d'une nécessaire modification de l'image classique (bergsonienne) de la *durée* en une conception ponctiforme (roupnélienne) de l'*instant*, car *« la vraie réalité du temps, c'est l'instant »*[464].

La représentation du point est alors essentielle pour considérer un pur état de création, indépendant de toute perception sociale du temps[465], qu'on l'imagine sur une droite, en restant donc linéaire par *« un artifice de l'imagination »*, ou qu'on le visualise « flottant », comme une sorte d'absolu englobant *tout*. *« Nous représenterions donc assez bien le temps roupnélien par une droite blanche, tout entière en puissance, en possibilité, où soudain, comme un accident imprévisible, viendrait s'inscrire un point noir, symbole d'une opaque réalité. »*[466] Pour nous, l'allégorie bachelardienne permet de se représenter le bouillonnement créateur de l'acte et de l'action, inscrits mutuellement l'un dans l'autre. En fait, avec Gaston Roupnel, il faudrait abandonner la construction sociale continue du *temps* pour une conscience de la discontinuité de l'existence : *« On a pu dire que la durée c'était la vie. Sans doute, mais faut-il du moins placer la vie dans le cadre du* discontinu *qui la contient, et dans la forme assaillante qui la manifeste* […]. *Ce qu'il peut y avoir de permanent dans l'être est l'expression, non d'une cause immobile et constante, mais d'une juxtaposition de résultats fuyants et incessants. »*[467] Les principes de causalité et de prévision se voient aussitôt questionnés (si ce n'est directement anéantis) face à une perception essentiellement accidentelle de la réalité sociale comme succession d'expériences : *« Les faits sont des faits, parce que des faits sont des actes* […] *; il faut, en suivant M. Roupnel, faire une doctrine de* l'accident comme principe*. »*[468]

Contre l'assurance d'un déroulement linéaire immuable des causes vers leurs conséquences, Simmel a, par ailleurs, révélé la part d'*erreurs* nécessaire à la constitution de la vie sociale[469], rejoignant la juxtaposition de résultats fuyants et incessants évoqués par Roupnel. Le décalage entre la dynamique incertaine de la vie et les cadres sociaux sécuritaires dans lesquels elle

---

[464] *Ibid.*, p. 25.
[465] Dans son explication, en grande partie déterministe, de la constitution sociale du temps comme un apprentissage, Norbert Elias éclaire un aspect du problème : *« Cette transformation de la contrainte externe, exercée par l'institution sociale du temps, en un certain type de conscience du temps propre à l'individu »*. Voir Norbert Elias (1996), *Du temps*, trad. fr., Paris, Fayard, p. 17 (1re éd. allemande : 1984).
[466] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 25.
[467] Gaston Roupnel, cité par Gaston Bachelard, *ibid.*, p. 109.
[468] Et d'ajouter à propos de l'ouvrage de Bergson *L'Évolution créatrice* : *« Dans une évolution vraiment créatrice, il n'y a qu'une loi générale, c'est qu'un accident est à la racine de toute tentative d'évolution. » Ibid.*, p. 24.
[469] Voir Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, *op. cit.*, p. 11.

s'inscrit explique, en partie, la difficile acceptation d'une réalité se présentant dès lors comme relativement désabusée. Admettre la réalité de l'instant, c'est reconnaître que *« nous ne sommes toujours qu'en face du discontinu de notre expérience »*[470], ce qui renvoie à l'instabilité du *désordre* plus qu'à l'équilibre déterministe.

B.2.4. La dynamique créatrice du hasard : le caractère innovant

À présent, nous disons que le hasard produit un « effet instantané », autant pour la conscience du mouvement instantané et désordonné qu'il implique, que pour sa fonction créatrice, à plus forte raison de nouveauté. Le cadre de l'*« innovation libre »*[471] définie par Boudon permet de saisir la complémentarité des approches déterministes et « contingentes », tout en rappelant l'absence de suprématie entre l'une et l'autre[472]. Boudon décrit effectivement de cette manière l'un des quatre types de situations d'*« innovation »*, dont les nuances prennent en compte à la fois la part déterminée d'un phénomène et son degré de « liberté ». Tandis que l'issue d'une *« situation fermée »* est prévisible pour l'observateur et que celle qualifiée d'*« ouverte »*[473] ne l'est pas, les *« innovations »* en revanche sont beaucoup plus sensibles à l'*instant*. Influencées par les éléments qui composent la situation, elles sont une réponse spécifique à une (ou des) demande(s) diffuse(s), de sorte que certaines peuvent être totalement ou partiellement déterminées. Mais d'autres sont plutôt imprévisibles et indéterminées. On pourrait qualifier d'*« innovation Cournot »* celles résultant d'une synchronisation spécifique d'événements et d'*« innovation indépendante »* les cas ne répondant à aucune exigence structurelle ou fonctionnelle, apparaissant comme spontanément[474].

Non seulement la dimension *instantanée* ressort encore ici comme cadre privilégié de l'expression du hasard, mais encore l'indépendance de l'innovation contre tout cadre prédéfini (structurel et fonctionnel) rejoint la liberté entropique, par rapport à l'ordre néguentropique. Il serait aussi juste de parler de *spontanéité* concernant la participation du hasard-désordre à la création des systèmes organisationnels (entropie), car le plus important, *« dans le monde, non seulement biologique et anthropo-social, mais aussi physique, c'est la*

[470] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 42.
[471] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 192.
[472] Boudon rappelle que le déterminisme n'est pas *« un* postulat *indispensable, mais un* constat *que, selon les cas, il faut ou non dresser. Il n'est pas une condition nécessaire de la connaissance, mais une propriété particulière à certains processus, propriété dont l'absence ou la présence dépend de la structure du processus. Le seul postulat indispensable est d'admettre – à l'inverse de ce qui est souvent avancé – que le déterminisme peut être constaté, mais qu'il peut aussi ne pas l'être ».*
[473] *Ibid.*
[474] *Ibid.*

vertu spontanéiste de l'organisation-de-soi »[475]. Enfin, on voit par le biais des situations d'innovations (Cournot ou indépendante) que le hasard est un facteur de changement social. Trois caractères de la dynamique créatrice du hasard apparaissent ainsi à travers l'étude du désordre : *instantanéité* (ou *spontanéité*), *indépendance* et *innovation*. Perceptible ici, cette dernière caractéristique sera encore plus flagrante dans les conceptions à venir de sérendipité, d'irrationnel et de sacré. Le rôle généralement créateur du hasard s'avère essentiel dans les phénomènes de nouveauté. Or, si l'innovation n'est pas forcément positive, elle incarne néanmoins l'*« audace »*, voire la *« témérité »* nécessaire à toute *« création »*, de la plus petite *« modification »* aux plus grandes *« révolutions »*[476]. L'effet papillon de Lorenz rejoint d'une certaine manière cette idée. De même, on retrouve le principe de l'interaction nécessaire aux formations et transformations des systèmes à partir de l'entropie (la néguentropie transforme le système entropique pour le mettre en ordre). Enfin, la synonymie du mot innovation évoquant la *« découverte »* renvoie directement au concept de sérendipité tel que nous le verrons, et l'*« inconnu »*[477] rejoint l'idée anthropologique des racines du hasard, comme le sacré le révèlera à la fin de ce chapitre et tel que nous pouvons déjà le percevoir ici.

En effet, si le hasard donne sa *forme* à un phénomène, il en nourrit aussi le *fond*. La forme d'autoritarisme émergeant de cette période historique est une « réponse totale » aux angoisses que provoque le désordre[478]. Résolument organisateur, figé et répétitif, le discours léniniste se veut absolument antihasard, ses *leitmotive* révélant les normes sociales auxquelles s'oppose le hasard. Alors que la doctrine de Lénine est « organisatrice », rigide, fixe et stable, le hasard, à l'inverse, est désorganisateur, souple, mouvant, instable et novateur. En société, le hasard s'apparente à une forme de liberté que l'on pourrait trouver dans l'autogestion des individus et la spontanéité collective, par opposition à une organisation précise de la gestion des masses (pour le collectif) et des agents sociaux (pour la dimension individuelle). À quelque niveau que ce soit et quelle que soit l'échelle, micro ou macroscopique, *« le hasard existe non seulement bel et bien, mais il importe de reconnaître son existence si on veut rendre compte d'une multitude de phénomènes »*[479]. Ici, l'*« ordre totalitaire »* répondant aux angoisses du

[475] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 191.
[476] *Cf.* les synonymes du mot « innovation » fournis par le dictionnaire du CNRS [En ligne : http://www.crisco.unicaen.fr/des/synonymes/innovation].
[477] *Ibid.*
[478] *Cf.* Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, *op. cit.*, pp. 214-220.
[479] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 184.

mouvement de désordre[480] émerge grâce au hasard en tant que peur et facteur de création des innovations dont le léninisme est l'une des *« plus considérables du XX^e siècle »*[481].

B.3. *Angoisse anthropologique du désordre : la peur morbide du hasard*

D'une manière générale, en considérant la nature du désordre par le biais d'autres figures, un effet de confusion peut parfois apparaître entre les différentes conceptions. Georges Balandier rejoint Edgar Morin en 1988 sur les notions de *désorganisation*, d'*entropie* et de *chaos*, ce dernier étant souligné pour sa fertilité conceptuelle à travers la mythologie qu'il nourrit. Les Dogon du Mali conservent par exemple la tradition cosmogonique d'Hésiode et l'idée d'un *« premier désordre »*[482] créateur, reflet des « tâtonnements » indispensables à toute démarche démiurgique. Pour nous, le lien entre ces différentes notions réside dans le constat de la nécessité sociale de ce que Georg Simmel désigne comme les *« erreurs »*[483] permettant l'action réciproque. L'essentiel repose sur la démonstration de l'incohérence d'une recherche effrénée de contrôle absolu par la prévision et la mise en ordre.

Ajoutant le *mouvement*, objet de son étude et incarnant *Le Désordre*, Balandier pointe le caractère pressenti par Georg Simmel des sociétés *« de plus en plus instables, hétérogènes et ouvertes au jeu des forces changeantes, composites plutôt que composées, rebelles* […] *à toute tentative de les systématiser »*[484]. Or, d'une part, l'auteur souligne les craintes inhérentes à une forte conscience du désordre et de son mouvement, pour insister sur les risques encourus par cette *« peur confuse »*[485]. Le *« désarroi individuel* […], *le phénomène totalitaire* [et] *l'enfermement par oubli (négation) »*[486] sont, à trois échelles sociales fondamentales (individu, politique, savoir), les écueils des actions défensives auxquelles il faut absolument échapper en faisant, au contraire, *« l'éloge du mouvement »*[487]. D'autre part, Balandier nous semble ici rejoindre la conception ponctiforme de l'instant selon Gaston Roupnel, seule temporalité capable d'accepter sereinement le hasard, c'est-à-dire d'en calmer les angoisses dont Edgar Morin pose le cadre socio-anthropologique.

[480] *Cf.* Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, *op. cit.*, pp. 214.
[481] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 192.
[482] Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, *op. cit.*, p. 20.
[483] Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, *op. cit.*, p. 11.
[484] Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, *op. cit.*, p. 246.
[485] *Ibid*., p. 249.
[486] *Ibid*., p. 248.
[487] *Ibid*., p. 249.

À travers une présentation morbide du désordre, Morin décrit le hasard comme l'essence de la *« tragédie de l'existence »*[488]. Identifiant *« l'*arkhe-*complexité »* de la (*sa*) mère, le sociologue met à jour les antagonismes de la Nature, à la fois bonne et cruelle et livre une vision très noire de la vie où rien ne peut sauver l'homme de son *« mode d'être aléatoire »*[489]. Omniprésent, le hasard *« partout présent dans la vie »*[490] n'est pas un concept au sens scientifique de la fécondité intellectuelle mais, plus fondamentalement, une idée conscientisée de la mort. Non seulement *les hasards* s'opposent au vouloir-vivre, dans ses caractères égocentriques de singularité et d'exclusivité, mais encore *le hasard* témoigne du statut objectif de l'individu, tragiquement *« incertain, improbable, aléatoire, périssable »*[491]. Selon cette approche, l'*idée* de hasard traduit la peur de la mort du sujet qui s'*« auto-transcende »* tout en constatant la fragilité de sa présence sur terre : *« Pour lui, il est le centre de l'univers. Pour l'univers, ce n'est qu'une trace corpusculaire, un froissement d'ondes* […]. *Il est sa propre nécessité bien qu'il soit né par hasard, vive dans le hasard, et meure au hasard. »*[492] Le ressenti négatif provient d'une dissension entre les deux échelles d'expression du hasard et de l'individu.

Contrairement au monde physique ayant réduit le hasard à l'échelle microscopique (chaos quantique), la biologie le détecte à l'échelle macroscopique, traversant l'intégralité de la vie. Or, cette perspective plaçant l'être humain face à sa nature microscopique dans le monde s'oppose résolument à la perception sociale de l'individu qui a donné à son existence une valeur macroscopique d'absolu, dans une vision ordonné de la vie. Si le hasard rappelle à l'homme qu'il est un accident (de sa naissance à sa mort), l'individu révèle le refus social d'accepter la contingence, pour des sociétés fondées sur une logique de l'ordre.

L'importance du hasard est incompatible avec l'importance de l'individu, comme un conflit d'orgueil entre deux entités égotiques cherchant l'une et l'autre à remplir l'espace de vie de l'autre. Sauf que le hasard remplit *de facto* l'espace de vie humain, si bien qu'il y a finalement dualité entre une nature accidentelle, donc présentiste et une culture ordonnée prospective. *« Ainsi, l'aléa est partout présent dans la vie : toute naissance est improbable, tout être sexué résulte d'un tirage au sort génétique, tout jeu d'amour est un jeu du hasard, toute existence subit sans cesse risque et chance, tout changement porte la marque du hasard, toute mort*

[488] Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2, *op. cit.*, p. 193.
[489] *Ibid.*, p. 400.
[490] *Ibid.*, p. 367.
[491] *Ibid.*, p. 193.
[492] *Ibid.*, p. 194.

constitue, non seulement une fatalité indéterminée, mais un accident hic *et* nunc. *Toute vie amortit, réduit, capte, utilise, organise et génère du hasard. La vie semble faite pour rencontrer le hasard, le domestiquer, le combattre. Effectivement, elle subit le hasard, joue avec le hasard, utilise le hasard, transforme le hasard, se transforme selon le hasard, se développe avec le hasard et finalement meurt par hasard. Le hasard saupoudre, nourrit, finalement tue la vie. »*[493]

Le hasard est le funeste croupier de la vie. Ainsi pourrait se résumer cette perception de la condition humaine où les *« désordres ne sont pas seulement jeu et souplesse, mais déferlements meurtriers »*[494]. Néanmoins, constitutif de la vie (naturelle et humaine), le hasard est aussi destructeur que créateur et prend tout son sens au sein de la relation *« tétralogique »* entre ordre/désordre/interactions-rencontres/organisation[495]. Placé comme élément constitutif du désordre, il incarne spécialement la nature *ludens* et *demens* de l'homme social, complexe et antagoniste[496]. Joueur, l'individu cherche à s'alléger des contraintes de l'organisation du travail. Délirant, il a besoin de tumulte, d'agitation, de bruit. Précisément, il conviendrait de distinguer les différentes nuances de cette dynamique créatrice où *« le désordre est un macro-concept qui recouvre les idées de hasard, aléas, agitation, dispersion, perturbation, accidents, bruit, erreur »*[497]. On comprend que le désordre serait la forme représentée des caractères humains à partir desquels émergent divers ressentis du hasard. De là, le désordre est le phénomène social organisationnel (élément du processus tétralogique) mu par le hasard, puissance motrice qui l'anime et lui confère sa force créatrice, en assurant son *mouvement*[498].

C'est en ce sens que le hasard est une structure : l'agencement des éléments constitutifs du désordre (aléas, agitations, dispersions, perturbations, accidents, erreurs) et la synchronisation particulière des enchaînements lui donnent sa forme. *« Les hasards et aléas* […] *sont des atteintes à l'ordre dans le sens où ils ne sauraient être strictement prédits par un observateur, ni programmables par un acteur. Les agitations, dispersions ont un caractère aléatoire, désorganisé et éventuellement désorganisant. Perturbations et accidents sont des événements aléatoires qui menacent l'organisation ; au sein d'une organisation communicationnelle-informationnelle, les désordres prennent forme de "bruit", lequel peut susciter des erreurs*

[493] *Ibid.*, p. 367.
[494] *Ibid.*, p. 58.
[495] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 56.
[496] Edgar Morin (2000), *Les Sept savoirs…*, *op. cit.*, pp. 20-30.
[497] Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2, *op. cit.*, p. 365.
[498] *Cf.* Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, *op. cit.*

dans la communication, la computation et la mémorisation. »[499] C'est la raison pour laquelle Boudon explique le hasard comme la structure des phénomènes sociaux non-déterministes désordonnés.

B.4. *Relation formelle désordre/hasard : le hasard, moteur d'action*

À ce niveau-là, on pourrait résumer le fonctionnement du désordre par un schéma en termes parétiens d'actions non logiques. « À la base », les caractères *ludens* et *demens* de l'homme constitueraient certains de ces *intérêts* décrits par Pareto comme la part émotionnelle, inhérente à la nature anthropologique des individus[500] et comprenant *« tous les simples appétits, les goûts et les dispositions »*[501]. Leur expression sociale en serait le *résidu* « hasard », c'est-à-dire une*« manifestation de ces sentiments et de ces instincts »*[502], répondant à un besoin d'agir et donnant lieu à des théorisations[503]. Moteur d'actions non logiques, ce dernier se verrait alors justifié par des *dérivations*, raisonnements formulés par les agents pour *démontrer* le bien-fondé et la pertinence de leurs actes, quelles que soient les *« contradictions en lesquelles elles peuvent se trouver »*[504].

Par exemple, au casino, un joueur mise mille euros sur un chiffre à la roulette. Ici, on identifie la nature *ludens*, *demens* et *consumans* de l'individu (*intérêts*) ayant motivé l'action non logique de parier une somme d'argent importante au vu des faibles probabilités de gain. Une action logique eut consisté à raisonner d'après un calcul de coût et intérêts ; de cette façon l'opération aurait été logiquement unie à son but, à la fois pour l'agent et pour les observateurs ayant *« des connaissances plus étendues »*[505]. Le véritable motif du joueur est en fait le hasard (*résidu*) dont dépend l'issue de l'action et sur lequel repose l'attrait du jeu ; en sollicitant les caractères joueur, délirant et dilapidateur de l'homme, le hasard crée l'*« instabilité ludique »* et l'*« excitation »* évoquées par Simmel au sujet de l'amour[506]. Les justifications (*dérivations*) fournies par le joueur soucieux d'expliquer sa pratique sont ensuite très variables. L'une d'entre elles peut, par exemple, relativiser la somme d'argent, par

[499] *Ibid.*
[500] *Cf.* Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. 452.
[501] *Ibid.*, p. 452.
[502] *Ibid.*, p. 461.
[503] *« Les peuples civilisés ont des théories pour un très grand nombre de leurs instincts et de leurs intérêts ; aussi la partie (*a*)* [résidus] *se retrouve-t-elle dans presque toute leur vie sociale. » Ibid.*, p. 456.
[504] *Ibid.*, p. XXII.
[505] Pour Pareto, les *« actions logiques »* sont *« les opérations qui sont logiquement unies à leur but, non seulement par rapport au sujet qui accomplit ces opérations, mais encore pour ceux qui ont des connaissances plus étendues » Ibid.*, p. 67.
[506] Georg Simmel (1909), « Psychologie der Koketterie », *op. cit.*, pp. 47-62.

rapport aux revenus du joueur. Quoi qu'il en soit, toutes témoignent de la *« tendance d'ajouter des développements logiques ou pseudo logiques à des actions non logiques* [et elles] *dépassent souvent la réalité »*[507]. Enfin, l'établissement des jeux d'aléa en institutions incarnerait l'aboutissement du processus de l'action ludique non logique, transformée en *forme* sociale, admise et reconnue dans le phénomène de socialisation.

Les intérêts et résidus parétiens s'apparentent de la sorte aux *contenus* simméliens nourrissant les *formes* sociales[508], à l'instar de l'amour et de ses jeux de séduction ou de l'aventure. Dans son étude de la coquetterie, Simmel établit un lien avec l'aventure qu'il décrira deux ans après comme une forme sociale justement en rapport avec le hasard : *« Si ce qui caractérise l'aventurier, c'est de traiter ce que la vie a d'imprévisible avec autant d'assurance ingénue que le prévisible, ce qui l'amène à ressentir de façon si profonde et créatrice la tension entre les deux et l'attrait excitant du probable, du pur peut-être, de la divinité voilée du destin – alors nous sommes tous, sous des formes inférieures, d'une infinie variété des aventuriers. »*[509] La dynamique à l'œuvre est celle du mouvement perçu par Balandier, dû à *« l'avoir et au ne pas avoir »*, balancement ayant *« l'attrait de ce qui est clandestin, furtif, incapable d'affronter la durée et qui pour cette raison même exprime à la fois le oui et le non inséparablement mélangés »*[510]. De là naît *« l'attrait propre du hasard »* pour l'*homo ludens* et *demens* contre la logique calculatrice et prévisionnelle de la raison *sapiens*. Le va-et-vient entre l'espoir et la déception séduit l'individu qui prend du plaisir à *« être ainsi balloté dans un sens et dans l'autre »*, garantie d'un bonheur par anticipation[511].

Dans les jeux de séduction comme dans ceux d'aléa, la logique reposant sur le calcul des probabilités « classiques » évaluant la possibilité effective d'obtenir le résultat souhaité ne peut s'appliquer. Au contraire, parce qu'elles reposent sur l'expérience vécue *hic* et *nunc*, ces formes sociales prennent une apparence non logique, utilisant *« la probabilité du peut-être* […]*, contre la perspective négative de l'échec »*[512]. L'expression de « désordres amoureux » prend une signification moins psychologique qu'habituellement, incarnant les actions réciproques mues par des fluctuations à l'œuvre de la même façon dans les jeux de séduction, d'argent, d'aventure ou de n'importe quel domaine du quotidien. *« Si l'on examine concrètement les façons dont les hommes réagissent vis-à-vis des choses ou des autres, on*

[507] Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. XXII.
[508] Voir Georg Simmel (2010), *Sociologie*, *op. cit.*, pp. 43-44.
[509] Georg Simmel (1909), « Psychologie der Koketterie », *op. cit.*, p. 54.
[510] *Ibid.*, p. 49.
[511] *Ibid.*, p. 52.
[512] *Ibid.*, p. 54.

voit que la coquetterie constitue une forme de comportement tout à fait général, pouvant recevoir n'importe quel contenu. Le oui et le non que nous prononçons en prenant des décisions dans le domaine du quotidien ou dans des occasions plus importantes […] *se transforme d'innombrables fois en un oui-non ou en un va-et-vient incessant entre les deux, car derrière chaque décision, il y a à la foi, la possibilité et la tentation de la décision inverse. »*[513]

Ce processus relevant des actions non logiques trouve toutefois un terrain privilégié avec les jeux de hasard, comme dans l'aventure, l'une et l'autre de ces formes se tenant soigneusement à l'écart du reste de la vie sociale et de ses contraintes de logique (*ludens versus faber*, *demens versus sapiens* et *consumans versus economicus*). Ces activités mettent typiquement en perspective la tension vitale que provoque le hasard entre le compréhensible et l'accidentel, le prévisible et l'imprévu, entre la force de contrôle individuelle et la puissance du désordre. La visée compréhensive évidente de la logique se heurte à son opposé, dans des applications moins visibles, distillées quotidiennement et témoignant de l'omniprésence de ce besoin dualiste créé, incarné et alimenté par le hasard.

À chaque fois donc, le hasard apparaît moteur de l'action dont le désordre est une mise en forme. Cependant, si l'on dit, pour faciliter la compréhension, que le contenu entraîne la forme et que le résidu motive l'action non logique, il n'est pas question de hiérarchiser. Nous ne perdons pas de vue le mode de pensée complexe et la boucle tétralogique, ainsi que la conception ponctiforme de l'instant comme moment absolument créateur. Les schémas précédents (de Pareto et Simmel) permettent de saisir que le hasard est moteur de l'action parce qu'il est l'expression de sentiments, d'émotions, d'instincts (nature *ludens* et *demens*). Pour autant, les instincts ne sont pas premiers, déclenchant *a priori* des émotions exprimées *a posteriori* et aboutissant à une action, susceptible de s'ériger en *forme* sociale par la suite. Pareto le soulignait lui-même à propos du fonctionnement organisationnel des intérêts, résidus et dérivations. Désignant (*a*) les *résidus* comprenant certains instincts et sentiments (*intérêts*) et (*b*) les *dérivations*, il précisait bien : *« Les choses qui ont une influence notable sur l'organisation sociale donnent lieu à des théories. Nous les trouverons, par conséquent, lorsque nous chercherons les (*a*). A ces choses, comme nous le disions tantôt, il faut ajouter les appétits et les intérêts ; et nous aurons ainsi l'ensemble de choses qui agissent sensiblement pour déterminer l'organisation sociale, en prenant garde pourtant que*

[513] *Ibid.*, pp. 60-61.

l'organisation elle-même réagit sur ces choses, et que nous avons, par conséquent, un rapport non pas de cause à effet, mais de mutuelle dépendance. »[514]

Finalement, le désordre apporte la reconnaissance du hasard aux niveaux épistémologique (existence d'autres explications que le déterminisme causal), méthodologique (synchronisation particulière à saisir pour comprendre les phénomènes sociaux), social (complémentarité ordre/désordre) et anthropologique (angoisse primaire). La peur diffuse qu'il nourrit et la complexité de ses multiples implications expliquent le déni scientifique qu'il subit et probablement la nécessité de recourir d'abord au concept de désordre pour en « affronter » directement l'analyse ensuite. Les *images* suivantes répondent à la même volonté explicative, tout en se limitant à un aspect particulier du hasard, le désordre en étant certainement la figure la plus complète.

C. La *sérendipité*

Notion protéiforme, la sérendipité incarne tout particulièrement la dynamique créatrice du hasard dans les processus d'innovation et complète la perspective boudonienne en présentant le hasard comme la qualité humaine à innover, par interprétation des découvertes imprévues, acuité et sagacité. Or, pour comprendre la fécondité de ce que Merton conceptualisera comme *« serendipity »*, dans la seconde moitié du XX^{e} siècle, l'histoire du terme n'est pas seulement anecdotique.

À l'origine, un poème d'Amir Khusrau[515], *Hasht Behesht*, écrit en langue persane en 1302, raconte l'histoire de trois frères décrivant un animal qu'ils n'ont jamais vu. Au fil des adaptations, la fable se modifie, se trouvant même dans les contes des *Mille et Une Nuits*[516], parmi différentes versions indiennes, arabes, turques, hongroises, bosniaques, jusqu'à la première traduction européenne en 1557. Christoforo Armeno publie alors à Venise un roman intitulé *Peregrinaggio di tre giovanni figliuoli del Re di Serendippo*[517], repris littéralement en France comme *La Pérégrination des trois jeunes fils de Serendip* par le Chevalier de Mailly,

[514] Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. 456.
[515] *« Né d'une mère indienne et d'un père turc, Amir Khusrau (1253-1325) vivait en Inde mais écrivait en langue persane. »* Voir Sylvie Catellin (2011), « De la transmission du récit millénaire à la transmission des modalités de la découverte sérendipienne : l'effet de suspens chez Verville et Voltaire », *in* Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, *op. cit.*, p. 20.
[516] Dans l'ouvrage, il s'agirait du conte intitulé *Les Trois fils du sultan du Yemen*. *Ibid.*
[517] Christoforo Armeno (2010), *Peregrinaggio di tre Giovanni figliuoli del Re di Serendippo*, Venise, Nabu Press (1re éd. : 1557).

en 1719[518]. Le choix déterminant du nom de la ville de « Serendip » à partir duquel se formera le terme ne trouve en revanche aucune explication. Peut-être l'Italien voulait-il marquer son affection pour la culture arabe, comme le fit Barthélémy d'Herbelot plus tard en mentionnant le nom de « Serandib » (Ceylan en perse ancien ou Sri Lanka depuis 1972)[519]. Quoi qu'il en soit, même sous la plume de Voltaire remplaçant en 1747 les trois frères par le seul *Zadig*[520], tous les récits conservent la trame commune de la description d'un animal inconnu. Comme dans les autres variantes, la « zadicité » voltairienne définit la sagacité du personnage, qu'il s'agisse de sa capacité à interpréter des indices ou à juger rapidement d'une situation et d'utiliser des découvertes impromptues[521].

Cependant, ce n'est qu'en 1754 qu'un mot est créé pour décrire ces qualités de héros littéraire, le philosophe anglais, *Sir* Horatio Walpole, désignant alors par *« serendipity »* la faculté chez certaines personnes *« de trouver la bonne information par hasard, un peu sans la chercher »*[522]. Plus ou moins évidente dans les évocations littéraires, la connotation positive du hasard est désormais attestée explicitement. C'est dans cet ordre d'idées que Robert Merton conceptualise la *« serendipity »* en 1949, pour la première fois, sous un angle sociologique[523].

C.1. *Serendipity : des vertus empiriques du hasard pour la théorie*

D'une manière générale, dans l'approche mertonienne, il est moins question de la nature du hasard que de son exploitation par l'observateur. En particulier, cette *« influence de données inattendues, aberrantes et capitales sur l'élaboration d'une théorie »* met en exergue la complémentarité des méthodes empiriques et théoriques : *« La recherche empirique, si elle est féconde, non seulement vérifie les hypothèses déduites de la théorie, mais aussi donne naissance à de nouvelles hypothèses. Cela pourrait s'appeler la serendipity, autrement dit la découverte par chance ou sagacité de résultats que l'on ne cherchait pas. »*[524] La question de la *curiosité* est alors centrale ; le hasard incite le scientifique à se détourner momentanément de la théorie pour focaliser toute son attention sur les faits de terrain. Expérimenté et déjà

[518] Louis de Mailly (2011), *Les Aventures des trois princes de Serendip*, Vincennes, Thierry Marchaisse.
[519] *Cf.* Sylvie Catellin (2011) « De la transmission du récit millénaire… », *op. cit.*, p. 21.
[520] Voltaire (2011), *Zadig*, *op. cit.*
[521] *Cf.* Danielle Tréton (2011), « Parler-Dire, l'In-Entendu », *in* Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, *op. cit.*, p. 324.
[522] Francis Danvers (2011), « La sérendipité : un concept novateur pour s'orienter dans la vie ? », *in* Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le hasard heureux*, *op. cit.*, p. 199.
[523] Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*, pp. 43-60.
[524] *Ibid.*, p. 43.

connaisseur de son objet, celui-ci est en mesure de faire évoluer sa réflexion, pour modifier voire réfuter une théorisation préalable, en tout cas pour la faire progresser, dans un souci d'amélioration. Moteur stimulant de découvertes, le hasard provoque une émulation à l'observation empirique et donc à la compréhension de l'expérience sensible en train de se dérouler, dans l'*instant*. L'observateur averti se trouve ainsi impliqué au même titre que les enquêtés, tous acteurs de la réalité *hic et nunc*. En outre, on l'a vu à travers le binôme ordre/désordre, le hasard s'incarne dans le dualisme, engendre la confrontation et tire sa force organisationnelle de ces contradictions. Si *« la donnée est aberrante, surprenante »*, c'est *« qu'elle ne semble s'accorder, ni avec la théorie généralement admise, ni avec des faits déjà établis. Dans les deux cas, la contradiction suscite la curiosité ; elle pousse le chercheur à "donner un sens au fait observé", à le faire entrer dans un cadre de référence plus large »*[525].

La *serendipity* mertonienne est donc cette attention particulière aux effets du hasard – inattendu, aberration, surprise, instantanéité, contradiction – et à leurs qualités démiurgiques. Elle ouvre la sociologie à une sensibilité intuitive et permet de saisir notamment les croyances sociales comme facteurs de compréhension, contre des approches essentiellement pragmatiques et utilitaristes[526]. De nombreux phénomènes sociaux semblent *« contraire au bon sens »* et s'avèrent en tout cas constituer des *« illusions »* de la réalité sociale[527]. On pourrait les considérer inutiles et les éliminer de la théorie pour leur caractère extravagant, surprenant et résolument erroné. Pourtant, si le chercheur adopte une démarche sérendipienne en suivant sa curiosité et en poussant l'observation de ces éléments illogiques, il pourra, par exemple, en comprendre la fonction communautaire.

Si Merton illustre ce propos par une étude sur l'organisation sociale d'un quartier résidentiel[528], la même dynamique expliquerait une illusion de récurrence chez les joueurs du *Loto*. Dans le cas où des collègues se retrouvent chaque semaine après le travail pour jouer ensemble, il nous est arrivé d'observer le désarroi de l'un d'entre eux un jour où il lui était impossible de venir au bar où se retrouveraient les autres après le travail. Ses acolytes ne l'apaisaient pas vraiment en confirmant son angoisse de « manquer le tirage ». En effet, la superstition était admise par tous ; l'absence de l'un entraînerait mécaniquement le gain des autres, *« statistiques à l'appui »*, les joueurs évoquant toutes les fois où un gain avait été

[525] *Ibid.*
[526] *Ibid.*, p. 45.
[527] *Ibid.*, pp. 44 et 46.
[528] *Ibid.*, pp. 44-47.

remporté *« sur le dos de l'absent »*[529]. Surprise par le sérieux de ces propos que nous prenions initialement à la plaisanterie, notre curiosité a motivé des entretiens plus approfondis pour comprendre cette crainte superstitieuse. Finalement, il s'est avéré que la superstition n'était pour rien dans la déception de l'un et l'excitation taquine des autres. Arrivé récemment dans cette équipe formée de longue date, l'enquêté se sentait plutôt blessé de manquer le moment de convivialité où il savait en plus, qu'il allait être l'objet de moqueries dont il ne parvenait pas à accepter la bonhommie, avouant finalement sa susceptibilité. Du côté de ses collègues, dramatiser la situation était un moyen de tester l'implication du nouveau venu, une façon de lui rappeler l'importance de ces réunions pour la cohésion du groupe.

La structure des relations au sein de l'équipe de travail expliquait en réalité le besoin du dernier arrivé de ne manquer aucun tirage. *« L'illusion était le reflet inconscient, non de la réalité statistique, mais de la cohésion de la communauté. »*[530] Ici, non seulement les faits empiriques ont fait évoluer l'analyse initiale de la superstition mais ont également amené à retrouver la théorie des superstitions par le trait commun de protection réciproque. Qu'il s'agisse d'un groupe, d'un couple ou d'un individu isolé, de nombreux exemples vérifient ce propos. Dans la plupart des cas observés, si les joueurs sont très à l'aise avec le fait d'avoir une « combinaison fétiche », ils refusent systématiquement de la confier. Soit franchement, soit en détournant le propos dès qu'il en question, tous entourent leurs précieux chiffres de mystères à rapprocher de la *forme* du secret. Surtout pour des activités se pratiquant dans des lieux publics, il semble indispensable d'entretenir ce *« qu'on appelle le secret proprement dit*, [celui qui] *permet un extraordinaire élargissement de la vie, parce que la publicité totale empêche bien des contenus existentiels de se manifester. Le secret offre en quelque sorte la possibilité d'un autre monde à côté du monde visible, et celui-ci est très fortement influencé par celui-là »*[531]. C'est ainsi que le hasard révèle l'une de ses fonctions sociales majeures : la créativité, spécifiquement dans les processus d'innovation et de changements.

C.2. *Sérendipité : de la créativité du hasard dans les processus d'innovation*

Qu'il s'agisse de l'élaboration d'une théorie, de la formation de processus organisationnels, de phénomènes sociaux, d'actions ponctuelles, de politiques publiques ou d'œuvres artistiques, la sérendipité incarne la création. La variété de ses expressions et applications

[529] Témoignages recueillis lors d'une observation au sein d'une équipe de jeunes collègues, à Tours, en 2010.
[530] Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*, p. 46.
[531] Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, *op. cit.*, pp. 39-40.

révèle sa présence dans tous les domaines de la vie sociale et c'est exactement ce que s'attachent à démontrer les récentes études de cette notion tardivement francisée.

En France, le néologisme « sérendipité » n'est introduit qu'en 2009, par Pek van Andel et Danièle Bourcier abordant le concept anglo-saxon à travers une large diversité de milieux créatifs (scientifiques, techniques, artistiques, etc.)[532]. Pourtant, Louis Pasteur, annonçant la future conception mertonienne, louait déjà en 1854 la fécondité du hasard dans le domaine scientifique, pour le chercheur aguerri. Examinant l'origine des grandes découvertes des sciences modernes, il prenait l'exemple du télégraphe créé en 1822 par le physicien suédois Œrsted, pour illustrer le fait que *« dans les champs de l'observation le hasard ne favorise que les esprits préparés »*[533].

Aujourd'hui, la notion trouve surtout des applications dans le monde de l'entreprise, comme technique de management pour favoriser l'innovation. De nombreuses sociétés, agences de conseil, blogs d'experts, préconisent la sérendipité dans la pratique professionnelle comme outil de travail indispensable à la créativité. Son enseignement est même prôné, si bien que s'est récemment développé un *« coaching de sérendipité »*[534], inspiré de la philosophie scientifique telle que la résume le mathématicien Cédric Villani en trois points : provoquer le hasard, en tirer parti, apprendre à le faire[535]. D'après les entrepreneurs, ce *« processus mis en œuvre dans la découverte ou l'innovation provoquée par des processus intuitifs, par opposition à la recherche scientifique cartésienne* [prouve] *que l'on a beau essayer de rationaliser l'innovation* […] *tout cela ne marche pas. Ou dans le meilleur des cas très*

[532] Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de) (2009), *De la sérendipité dans la science, la technique, l'art et le droit. Leçons de l'inattendu*, Chambéry, L'Act Mem.

[533] Discours prononcé par Louis Pasteur, à Douai, le 7 décembre 1854, à l'occasion de l'installation solennelle de la Faculté des lettres de Douai et de la Faculté des sciences de Lille. *Cf.* Louis Pasteur Vallery-Radot (textes réunis par) (1939), *Œuvres de Pasteur*, Tome VII : *Mélanges scientifiques et littéraires*, Paris, Masson, p. 131.

[534] Cette méthode propose *« un accompagnement personnalisé, dans le cadre d'une méthode spécifique ("coaching de sérendipité"), déclinable en coaching d'équipe (séminaires en co-animation), ou accompagnement individuel. Cet accompagnement permet de travailler autour des facteurs de succès favorables à la sérendipité comme source de créativité et d'innovation en entreprise. » Cf.* Jean-Yves Germain (2011), « Le "coaching de sérendipité" », *in* blog de Jean-Yves Germain pour le réseau professionnel *ActoreS*, *Innovation et Sérendipité. La sérendipité moteur de créativité et d'innovation en entreprise* [En ligne : http://innovationetserendipite.wordpress.com/un-coaching-specifique/].

[535] Lors d'une interview, le mathématicien déclare que, selon lui, en sciences, même si les techniques divergent, certains chercheurs s'en remettant plus ou moins au hasard, l'ensemble de la communauté *« est consciente qu'il faut laisser le hasard s'exprimer »* et il est *« bien intégré que de nombreuses découvertes importantes se font grâce au hasard. Alors après évidemment, il s'agit de provoquer le hasard et il s'agit de tirer parti du hasard, ce sont des choses qui s'apprennent. »* Voir Cédric Villani, interrogé par le magazine *National Geographic Sciences* [En ligne : http://www.youtube.com/watch?v=a2IUdp8LTc4].

mal »[536]. Systématiquement, les mots d'*innovation*, *créativité* et *sérendipité* sont associés pour *« tirer profit de l'inattendu »*[537] devenu, grâce à ce concept, un allié précieux de l'organisation professionnelle et de ses dirigeants.

La collaboration et la liberté des employés sont prônées pour favoriser l'*expérience* et en recueillir les bénéfices, dans une logique de tâtonnement et de prise de risque en opposition aux techniques pragmatiques de recherche effrénée de rentabilité. La motivation de grands groupes comme Google ou 3M n'est évidemment pas philanthropique mais lucide parce qu'ils ont compris l'intérêt *« d'accorder aux employés travaillant en R&D une large part de temps personnel pour travailler à des projets personnels. Ces projets restent reliés au core business* [cœur de métier] *de l'entreprise, mais sans soucis de pragmatisme ou de rentabilité. Ouvrir un terrain de liberté de ce type permet de prendre des risques, d'avoir des échecs, de partir explorer ce que l'on pense être des impasses… sans conséquence négative »*[538].

Opérant dans des secteurs d'activités variés, ces compagnies se rejoignent sur une logique d'innovation et de créativité conservant l'esprit mertonien de la conception par l'empirisme et de la force résolument positive de l'imprévu et de la surprise. Pour des entreprises soucieuses d'améliorer en permanence leurs produits et d'en découvrir de nouveaux, la nécessité de stimuler la *curiosité* de ses membres devient de plus en plus évidente. D'ailleurs, de nombreuses offres d'emplois sollicitent cette qualité, comme compétence complémentaire à l'autonomie toutes deux synonymes de performance[539].

En incitant les prises de risque et en autorisant les *échecs*, les nouveaux entrepreneurs mettent en application les enseignements de Simmel expliquant la part d'*erreur* inhérente à l'expérience, c'est-à-dire aux interactions et donc à la vie en société. Non-savoir, hésitations, *distorsions*, sont en fait des atouts car *« si l'on considère combien notre adaptation à nos conditions de vie est hasardeuse et imparfaite, il n'y a pas de doute que nous gardons en nous-mêmes assez de vérité, mais aussi d'erreur pour permettre notre action pratique : depuis les grandes connaissances qui transforment la vie de l'humanité* […] *jusqu'au*

[536] Philippe Méda (2012), « Sérendipité, innovation et prototypage », *in* site de l'Agence de Conseil en pilotage de projets d'innovation des *startups* et grands groupes *Merkapt. Innovation copilots* [En ligne : http://www.merkapt.com/entrepreneuriat/serendipidite-innovation-et-prototypage-1523].
[537] *Cf.* Jean-Yves Germain (2011), « Dirigeants, acceptez l'incertitude et adoptez la sérendipité », *op. cit.* [En ligne : http://innovationetserendipite.wordpress.com/category/innovation-et-serendipite/].
[538] Philippe Méda (2012), « Sérendipité, innovation et prototypage », *op. cit.*
[539] *Cf.* Recrutements *Michelin* [En ligne : http://innovationetserendipite.wordpress.com/category/innovation-et-serendipite/].

"mensonge vital" de l'individu, qui a tant besoin d'illusion »[540]. D'après ce principe d'ailleurs, les applications de systèmes sérendipiens s'ouvrent à des domaines variés. Sans aller jusqu'à parler d'une éthique du risque, il apparaît clairement que le hasard permet de relativiser les dangers, depuis leur potentialité jusqu'à leur gestion effective.

Plutôt que de se replier dans une position de défense, l'ouverture aux risques permet d'y être mieux préparé. De la même façon, accepter ses erreurs et s'en servir comme facteur de création à part entière crée une spirale vertueuse en général. L'exemple du domaine amoureux est représentatif à ce sujet. C'est en se risquant à aimer et à commettre des erreurs que peuvent naître les romances, pas en s'enfermant dans une peur de souffrir, en se protégeant du danger de perdre l'être chéri. L'exemple cinématographique l'illustre comme tant d'autres mais avec la particularité de nommer explicitement le phénomène de sérendipité. En tant qu'industrie commerciale, le cinéma souligne la variété de l'exploitation de *la* notion qui rend le hasard positif par excellence dans le milieu professionnel.

C.3. *L'heureux hasard : de l'amour cinématographique à l'exploitation de l'accident, imprévu et instantané*

Technique managériale, on comprend que la sérendipité soit un outil privilégié aussi bien des sciences donnant lieu aux « grandes découvertes » que de l'industrie « du rêve ». Au cinéma, par exemple, le film *Serendipity*, sorti en France en 2002 sous le titre *Un amour à New York* offre une lecture intéressante du concept sous l'angle de la rencontre amoureuse. En fait, le titre vient surtout d'un célèbre salon de thé new yorkais Pour le scénario, le coup de foudre marque le caractère *inattendu*, *aberrant* et *surprenant* de la sérendipité mertonienne et relève, au même titre, de *la découverte par chance* mertonienne *de résultats que l'on ne recherchait pas*[541]. Les personnages principaux, vivant déjà une histoire d'amour chacun de leur côté, ne souhaitaient pas cette rencontre et ne désirent pas la poursuivre dans la durée. Néanmoins, *dans l'instant*, ils se laissent aller à leur curiosité et *« passent la nuit à errer ensemble »* en ville et, même s'ils repartent poursuivre leurs vies respectives pendant dix ans, c'est encore pour *« pousser la curiosité plus loin »*[542] qu'ils se reverront finalement et feront aboutir la *découverte* sérendipienne en se mariant. Dans le langage courant américain, *serendipity*

[540] Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, *op. cit.*, p. 11.
[541] Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*, p. 43.
[542] Synopsis officiel du film, figurant sur la jaquette du DVD et disponible sur *Allociné* [En ligne : http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cf.ilm=28941.html].

désigne effectivement la découverte heureuse imprévue dans les activités quotidiennes, soulignant l'effet ponctuel et momentané du phénomène.

Ce ressort est bien compris d'un autre secteur, vecteur de *l'illusion* à laquelle Simmel fait référence comme besoin humain constitutif de l'expérience et des actions réciproques. La publicité et le *marketing*, opérant dans l'espace du quotidien, nourrissent le besoin par l'artefact et évoluent dans une temporalité de l'obsolescence et de l'*instantanéité*. C'est pourquoi ces industries ont besoin de nouveauté, comme processus créatif pour elles-mêmes et comme ressort commercial. Or, pour ce faire, elles sollicitent la surprise pour son efficacité de l'*instant*, celle-là même qui lui donne son aspect accidentel et constitue, comme la coïncidence chez Bachelard, *« le minimum de nouveauté nécessaire à fixer notre esprit. Nous ne pourrions pas faire attention à un processus de déroulement où la durée serait le seul principe d'ordination et de différenciation des événements. Il faut du nouveau pour que la pensée intervienne, il faut du nouveau pour que la conscience s'affirme et que la vie progresse. Or, dans son principe, la nouveauté est évidemment toujours instantanée »*[543].

Pour le consultant et rédacteur en chef de *L'Encyclopédie de l'Innovation, de la Créativité et de la Stratégie*, Jean-Louis Swiners, *« la sérendipité est, en entreprise, l'exploitation d'une créativité accidentelle causée par les circonstances, la chance, une maladresse, une erreur »*[544]. À ce titre, il préconise cette *« exploitation de l'imprévu »* et développe une typologie de *« sérendipités stratégiques pour l'entreprise »*, où quatre catégories sont établies selon la teinte de l'inattendu (heureux ou malheureux) et le degré d'acuité du découvreur[545]. Selon une logique identique mais sous un angle un peu différent, son homologue, Jean-Yves Germain, identifie six types plus propices à *« stimuler créativité et innovation en entreprise »*[546]. Dans d'autres domaines aussi, on trouve des classements de sérendipités, toujours suivant le même objectif d'exploiter les multiples atouts de cette technique d'innovation. Le chercheur en médecine Pek van Andel dresse de la sorte une liste de

[543] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 37.
[544] *Cf.* Jean-Louis Swiners [En ligne : http://www.intelligence-creative.com/355_serendipite_types.html].
[545] *Cf.* Jean-Louis Swiners et Jean-Michel Briet (2004), *L'Intelligence créative au-delà du brainstorming. Innover en équipe*, Paris, Maxima. En disposant les deux composantes *efficacité* et *inattendue* sur deux axes, chacun divisé en trois degrés, les deux consultants expliquent le *« challenge de la créativité »*. Voir notamment le sous-chapitre *« La récupération "sérendipitante" de l'imprévu »*. Voir aussi le site présentant l'ouvrage où la sérendipité est définie comme *« l'exploitation créative de l'imprévu »* [http://www.intelligence-creative.com/350_serendipite.html].
[546] *Cf.* Jean-Yves Germain (2011), « Classifications de sérendipité », *op. cit.*

quarante items, dont il précise la non-exhaustivité mais surtout les qualités coopératives[547]. Or, quel que soit le type de sérendipité, dans toutes les approches, tous domaines confondus, le point commun est toujours la fécondité de la découverte, sous-entendant une définition analogue de « hasard heureux ». Cependant, la diversité des domaines exploitant la sérendipité interroge sur la transversalité du hasard que son histoire n'assurait pas. En effet, le hasard est étymologiquement lié au domaine des jeux, si bien que son entrée dans le monde du travail et l'étendue de ses applications semblent marquer une étape historique importante dans le parcours de la notion.

C.4. *Transversalité sociale du hasard : passage du monde des jeux à celui du travail*

Comme on l'a vu à travers l'histoire du mot, le hasard appartient initialement au domaine des jeux où il trouve sa première utilisation concrète comme jeu de dés (le « *azzahr* » arabe ramené par les Croisés)[548]. Par essence, il ne constitue pas un outil opérationnel dans le monde du travail dont il se trouve logiquement exclu. Des arts tels que la littérature en font bien un usage professionnel, les écrivains l'utilisant parfois comme outil narratif (on l'a vu à travers les contes et la figure littéraire de l'impossible[549]). Mais les artistes se distinguent des entrepreneurs dans leur logique de création et c'est là que le hasard ne trouve plus sa place.

De la même façon, le hasard a servi d'objet d'étude à de nombreux domaines scientifiques dans lesquels, les faits de sérendipité étaient observés bien avant la formulation du terme. Néanmoins, d'une manière générale, il semble bien que le monde de l'entreprise a, « historiquement » été plutôt soucieux de se prémunir du hasard, à cause, probablement, de sa parfaite dualité. Ce dernier étant aussi positif que négatif, pour éviter les risques des mauvais aléas, la seule issue est d'évacuer *entièrement* cet élément de son cadre, quitte à se priver de ses effets bénéfiques. On comprend que la logique entrepreneuriale tendrait plutôt à éliminer le hasard dans sa globalité, à l'instar des machines mécaniques qu'elle peut utiliser.

Dans des domaines plus créatifs (non machinistes), c'est, de la même façon, la méthodologie généralement utilisée que le hasard vient bouleverser. Comme nous l'avons souligné à propos de la sociologie et des sciences empirico-formelles, la démarche habituelle est celle de la

[547] Pek van Andel (2011), « Une typologie de sérendipités », *in* Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, *op. cit.*, p. 255.
[548] *Cf.* I^re^ Partie, Chapitre I, *A.2.Historique du mot hasard.*
[549] *Ibid.*

déduction. Or, il en va de même dans des domaines professionnels tels que ceux de la prospective. Là encore, le hasard est redouté par l'acteur mis face au *« constat de la limite de son mode de raisonnement habituel fondé sur la déduction* [et] *la prise de conscience de l'inimaginable conséquence que peut déclencher l'accident »*[550]. Une discipline vouée à la conception des mutations socio-économiques futures redoute les aléas de l'avenir et, d'une manière générale, l'aléatoire est d'abord un obstacle en tant que *« donnée non anticipée, a-normale et stratégique »*[551].

Toutefois, le hasard est maintenant entré dans le monde professionnel et les techniques informatiques y inclinent certainement de plus en plus. En effet, si le travail des informaticiens a *« d'abord été d'éliminer tout hasard »*[552], ils l'utilisent désormais dans des protocoles pour ses qualités, comme outil favorable à la réalisation de certaines opérations. On peut citer par exemple la sécurité informatique et notamment bancaire, avec la pratique cryptographique de codage secret visant à protéger les utilisateurs de monnaie électronique[553]. Néanmoins, les algorithmes mathématiques ne permettent de générer que des séquences de nombres *« pseudo-aléatoires »* présentant uniquement *« certaines propriétés du hasard »*, alors qualifié de *« faible »* ou *« moyen »* (la cryptographie, par exemple, repose sur un *« hasard moyen »*)[554]. Pour pallier à cette approximation, la recherche s'étend à des procédés physiques, ceux-ci permettant l'élaboration de générateurs aléatoires *« absolus »* ayant contribué au développement d'un commerce de vente de matériel basé sur la mécanique quantique[555]. De l'utilisation d'Internet à celle d'une carte de paiement bancaire, les protocoles de hasard sont donc présents au quotidien. De ce fait, tout en restant dans des applications rigoureusement programmatrices, possédant donc une rigidité certaine, on sent poindre une reconnaissance d'un hasard à la fois positif et utilitaire.

---

[550] Saphia Richou (2011), « Que peut-on apprendre de l'inattendu en prospective ? », *in* Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, *op. cit.*, p. 367.
[551] Robert Merton, cité par Saphia Richou. *Ibid.*, p. 368.
[552] Jean-Paul Delahaye (2008), « À propos du hasard et de l'informatique », *Interstices* [En ligne : http://interstices.info/jcms/c_41322/a-propos-du-hasard-et-de-linformatique].
[553] *« La cryptographie, en transformant un réseau ouvert en réseau virtuellement clos, constitue la réponse au problème de sécurisation des paiements en monnaie électronique de seconde génération. »* Voir Laurence Scialom (2008), « Monnaie – Monnaie électronique », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[554] Jean-Paul Delahaye distingue trois types de hasard. Un hasard *faible* est employé généralement dans le domaine de la simulation, issu d'algorithmes relativement simples. Un hasard *moyen* concerne le domaine de la cryptographie et repose sur des algorithmes produisant des suites aléatoires fortes (débarrassées des problèmes rencontrés en simulation). Enfin, un hasard *fort*, qualifié d'*« absolu »* par Delahaye, ne peut pas être obtenu par des algorithmes et nécessite l'utilisation de phénomène physiques approchés notamment pas la mécanique quantique. *Cf.* Jean-Paul Delahaye(2008), « À propos du hasard et de l'informatique », *Interstices*, *op. cit.*
[555] Des phénomènes physiques produisant naturellement du hasard (le bruit thermique par exemple) sont utilisés pour engendrer des suites vraiment aléatoires. *Ibid.*

En fait, le rapport reste toujours aussi ambigu puisque l'utilisation humaine vise surtout à mieux maîtriser le hasard : l'utiliser pour mieux le contrôler à travers des logiques sécuritaires. Mais, comme cette utilisation n'en reste pas moins un usage du hasard, elle manifeste l'adoption du principe dans un contexte mélioratif. Aujourd'hui, la prospective, que nous citions en exemple de l'appréhension du hasard comme peur de l'avenir, préconise l'utilisation de *« cet heureux hasard, cette part de l'ange qui ouvre le champ des possibles d'inattendus porteurs d'avenir* [car] *il n'est plus question au XXI^e siècle de prévoir l'avenir, ni même de s'en remettre aux lois du changement dont la régularité des cycles est régulièrement remise en cause, il nous faut faire confiance à l'imagination des hommes* […] *en sortant du cadre des représentations classiques du monde »*[556].

Intégré à des milieux professionnels divers sous des modalités d'applications variées, le hasard témoigne bien d'un changement diachronique, et l'on aperçoit ici sa dimension collective. À partir de la première définition du terme comme acuité et audace personnelle, la sérendipité constituait une qualité engageant des processus individuels d'innovation. Or, quand les résultats de cette dernière profitent à une collectivité (entreprise, groupement d'individus), la sérendipité révèle bien sa dimension collective. Selon cette approche, on peut s'interroger sur les effets du hasard à une échelle macroscopique. La collectivité elle-même produit-elle de la sérendipité, c'est-à-dire des effets positifs ? Les effets pervers favorables décrits par Raymond Boudon nous incitent effectivement à répondre par l'affirmative.

C.5. *Les effets pervers positifs : sérendipité collective et utilité du hasard pour les politiques publiques*

En s'en tenant à la définition mertonienne de la *serendipity* comme le fait d'obtenir ce que l'on ne cherchait pas, un lien s'établit naturellement avec les *« effets pervers »* définis par Boudon comme des résultats d'actions en *discordance* avec leur objectif initial[557]. La connotation positive de la sérendipité se retrouve dans les effets pervers positifs, soit les cas où l'agrégation de comportements individuels poursuivant des buts privés produit, de façon *inattendue*, un effet positif pour la collectivité. Par exemple, l'erreur d'un individu dans son projet de création peut entraîner une innovation tout à fait contraire avec l'objectif initial, mais tout à fait bénéfique à la société bénéficiant de l'innovation. La vertu sérendipienne

[556] Saphia Richou (2011), « Que peut-on apprendre de l'inattendu en prospective ? », *op. cit.*, p. 367.
[557] Raymond Boudon (1979*a*), *Effets pervers et ordre social*, *op. cit.*

s'incarne ainsi à l'échelle globale comme locale de l'effet pervers, en mettant en valeur *« le signe de vitalité des acteurs qui ne sont pas passifs »*[558].

Sur le plan individuel, la sérendipité se présente comme une qualité personnelle d'acuité et, sur le plan collectif, la rencontre d'actions isolées crée des effets sérendipiens lorsque les buts poursuivis ne produisent pas les résultats escomptés. Cette lecture ouvre une nouvelle application dans le champ des théories des organisations et, concrètement, des politiques publiques, en tant que moyen d'*« alerter les décideurs sur les effets non voulus, sur les intentions qui risquent de se retourner contre ceux qui les émettent »*[559]. L'exemple de l'inégalité des chances dans le système d'enseignement français en témoigne ; démocratiser l'accès aux (grandes) écoles n'entraîne pas mécaniquement un bénéfice collectif, économique et social mais renforce à l'inverse l'élitisme de l'appareil.

Toutefois, positivement et au quotidien, ces situations sérendipidiennes se retrouvent dans des actes aussi simples que celui de sourire aux personnes autour de soi dans une file d'attente. Dès lors que d'autres, gagnés par la contagion de cordialité et de bonne humeur, se mettront à témoigner de la sympathie dans leur propre entourage, on peut parler d'effet pervers positif ou de phénomène sérendipien. C'est cette omniprésence quotidienne d'effets « boule de neige » que Boudon rapproche de la *« prédiction créatrice »* mertonienne[560], annonçant déjà la figure suivante de l'irrationalité. À travers son *« modèle "agrégationniste" d'explication sociologique, qui consiste à considérer les faits sociaux en tant que résultats (inintentionnels, le plus souvent imprévisibles, voire "irrationnels") de la combinaison de comportements individuels intentionnels* [Boudon – comme Merton – met en avant la structure particulière de phénomènes dont] *les comportements individuels sont rationnels, mais l'agrégation* […] *irrationnelle »*[561].

D. L'*irrationnel*

Le point commun à la multiplicité des situations décrites ci-avant est l'opposition hasard/déterminisme. À la croisée des processus de complémentarité désordre/ordre et de sérendipité, la problématique de la contradiction, voire de la confrontation, nourrit

[558] Jean-Michel Saussois (2011), « Effets pervers, inanité et sérendipité dans les politiques publiques », *in* Danièle Bourcier et Pek van Andel (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, *op. cit.*, p. 171.
[559] *Ibid.*, p. 172.
[560] Raymond Boudon (1979*a*), *Effets pervers et ordre social*, *op. cit.*, p. 9.
[561] Jean-Claude Forquin (1979), « Boudon (Raymond). Effets pervers et ordre social », *Revue française de pédagogie*, vol. 47, n° 2, avril-juin, p. 68.

pareillement les effets pervers ou les prédictions créatrices. Le critère d'irrationalité provient essentiellement de cette discordance entre l'aspect des phénomènes sociaux *dans les faits* et le déterminisme théorique *idéologique*, ainsi que de leurs méthodologies respectives. Les effets pervers longtemps occultés par la sociologie reflètent pourtant la facilité consistant à utiliser le critère d'irrationalité, sorte de catégorie « poubelle » permettant de se débarrasser des phénomènes encombrants.

D.1. *L'irrationnel est déterministe : les effets pervers ou les contradictions du réel*

« La sociologie vulgaire qui fait de l'individu le produit des "structures" sociales [ne peut reconnaître que] *tout système social produit des contradictions. »*[562] Les sciences sociales classiques tentent, d'une manière générale, d'anéantir le hasard, limiter le désordre et donc corriger les effets pervers, au risque d'imposer une logique d'action *de facto* dommageable. À rejeter la nature contradictoire (et chaotique) de la réalité sociale, on en arrive à créer un effet contraire à celui escompté. Tel est le paradoxe de la quête d'un ordonnancement social absolu : *« L'atténuation ou l'élimination d'un effet pervers implique toujours des conséquences désagréables pour les individus et pour la collectivité. »*[563] Par exemple, en ville, si le but des feux de circulation est d'éviter les effets pervers produits par la rencontre de véhicules suivant chacun leur propre trajectoire, leur fonctionnement concret engendre des coûts importants à supporter matériellement (feux, agents de police chargés de contrôler les infractions) et personnellement (irritations des conducteurs)[564].

L'effet pervers mettant en valeur la divergence existant entre les aspirations individuelles et collectives contrarie le positivisme classique selon lequel les individus n'agissent que selon des objectifs et des représentations prédéterminés : *« Le paradigme est, en d'autres termes, incompatible avec le modèle courant dans la sociologie contemporaine, d'un* homo sociologicus *dont les actions auraient la réalité de réponses déterminées par les "structures" sociales. Le paradigme des effets pervers n'implique pas l'image d'un* homo sociologicus "rationnel". *Mais il implique celle d'un* homo sociologicus "intentionnel". *»*[565]

[562] Raymond Boudon (1979*a*), *Effets pervers et ordre social*, *op. cit.*, p. 3.
[563] *Ibid.*, p. 6.
[564] *Ibid.*
[565] *Ibid.*, p. 12.

Le problème soulevé alors par le « manque de rationalité » du réel est encore celui de l'anticipation sécuritaire. D'une manière générale, le principe de prévention se heurte à l'action car l'*intention* n'est pas toujours prévisible, relevant d'agents singuliers, sensibles, pluriels, antagonistes, à la fois rationnels et irrationnels. *« L'être humain est complexe et porte en lui de façon bipolarisée les caractères antagonistes :* sapiens *et* demens *(rationnel et délirant) ;* faber *et* ludens *(travailleur et joueur) ;* empiricus *et* imaginarius *(empirique et imaginaire) ;* economicus *et* consumans *(économe et dilapidateur) ;* prosaicus *et* poeticus *(prosaïque et poétique). L'homme de la rationalité est aussi celui de l'affectivité du mythe et du délire (*demens*). L'homme du travail est aussi l'homme du jeu (*ludens*). L'homme empirique est aussi l'homme imaginaire (*imaginarius*). L'homme de l'économie est aussi celui de la "consumation" (*consumans*). L'homme prosaïque est aussi celui de la poésie* […]. *»*[566] Merton identifiait de cette façon les *« unanticipated consequences »*, effets non anticipés particulièrement fréquents au quotidien[567]. Mais, qui plus est dans un processus général du vivant circulaire abolissant tout principe causaliste, l'anticipation devient impossible. Sans rapport cause/conséquence, on ne peut éviter l'apparition d'un phénomène, même s'il est prévisible à une étape donnée du cycle (tétragramme) organisationnel.

Prévisibles et prévus dans certains cas, les effets pervers n'en sont pas pour autant évitables, *« même dans le cas où ils sont négatifs pour tous »*[568]. Selon cette logique, c'est en gardant à l'esprit un modèle de pensée circulaire (tétralogique) que nous comprenons ces *« effets individuels ou collectifs qui résultent de la juxtaposition de comportements individuels sans être inclus dans les objectifs recherchés par les acteurs »*[569]. Définis de la sorte, les effets pervers peuvent suggérer un lien d'antériorité pour en faciliter la lecture, mais leur analyse modélisée en action⇨effet n'est qu'une étape qui tournerait en boucle dans le processus tétralogique, enrichissant en permanence la réalité en train de se créer. L'image du point incarnant l'instant bouillonnant où tous les éléments de l'activité sont actifs ensemble et simultanément peut aussi aider à saisir comment *« le réel déborde toujours le rationnel, surtout s'agissant de phénomènes particulièrement complexes que sont les phénomènes sociaux. Car c'est illusion de croire qu'on peut accéder à la complexité du réel en tant que*

[566] *Ibid*., p. 30.
[567] *Ibid.*, p. 14.
[568] *Ibid.*
[569] *Ibid.*, p. 10.

tel. C'est pourquoi ces constructions que sont les modèles sont des instruments indispensables de la connaissance. Mais c'est pourquoi ils sont toujours débordés par la réalité »[570].

On peut compléter les analyses « rationalisantes », habituellement admises en sociologie, par le biais des théories du choix rationnel et spécialement, celle dite « des jeux ». Cette dernière, mettant en lumière des effets pervers, est régulièrement employée par de nombreux domaines d'étude de la vie sociale (économie, science politique, anthropologie, etc.)[571]. Il faut reconnaître que son cadre conceptuel est fécond, tenant compte de la volonté toute rationnelle de maximiser ses gains et des croyances sur lesquelles repose aussi le calcul coût/avantage effectué par l'acteur. Pourtant, en présentant ces critères sous la forme de fonctions et d'équations chiffrées, elle demeure notablement abstraite[572]. De plus, en limitant la rationalité à un objectif de maximisation de gains et le comportement au seul aspect stratégique, elle ne met en valeur que la disjonction entre intérêts individuels et collectifs et les paradoxes de la coopération en découlant. Or, cette rationalisation des comportements montre ses limites dès lors qu'elle ne considère pas la part foncièrement ambivalente des individus et donc de la société qu'ils forment. On va le voir à travers le modèle typique d'analyse de la théorie des jeux, le dilemme du prisonnier.

D.2. *La réduction du réel : le dilemme du prisonnier ou le paradoxe de l'objectivité*

D.2.1. La théorie des jeux ou la fascination des chiffres

Récemment issue des mathématiques appliquées, la théorie des jeux fait suite aux travaux d'Antoine Cournot et de Louis Bachelier. Elle apparaît dans les années 1920 avec les travaux d'Émile Borel et John von Neumann et se développe plus expressément en 1944 suite à l'ouvrage de von Neumann et Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*. D'une manière générale, l'objectif est de rationaliser les comportements par le critère de la stratégie afin d'expliquer des situations conflictuelles. Comme toute rationalisation de la réalité sociale, elle aspire à l'anticipation en essayant, par avance, de déterminer *« comment des gens rationnels devraient interagir lorsqu'ils ont des intérêts conflictuels »*[573]. C'est en tout cas l'avis de Ken Binmore, partagé notamment par David Kreps, soulignant les valeurs

[570] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 238.
[571] *Cf.* Nicolas Eber (2006), *Le Dilemme du prisonnier*, Paris, La Découverte, p. 6.
[572] Bernard Guerrien (2002), *La Théorie des jeux*, Paris, Économica, p. 5.
[573] Ken Binmore (1999), *Jeux et théorie des jeux*, trad. fr., Bruxelles, De Boeck, p. VII (1re éd. américaine : 1992).

compréhensive et prédictive de la discipline, tandis que d'autres théoriciens la considèrent plutôt sous un angle normatif[574].

Dans tous les cas, la particularité de cette branche des sciences sociales est son fondement mathématique donnant lieu à une méthodologie basée sur le calcul. Comme le souligne Bernard Guerrien, c'est même *« ce qui est à l'origine de son prestige, et de la fascination qu'elle exerce sur certains »* alors qu'elle se veut en fait très contraignante et restrictive de par *« son cadre d'analyse tellement particulier si peu intuitif »* et même *« totalement statique »* en supposant des décisions uniques chez les joueurs[575]. Pourtant, dans les domaines scientifiques quels qu'ils soient, y compris en sciences sociales, les chiffres ravissent toujours les chercheurs semblant y trouver une base concrète considérée de ce fait comme « solide » et, surtout, pertinente. Gages de scientificité et de sérieux, pragmatiques et rationnels, ces chiffres s'avèrent fiables et tangibles et possèdent le prestige de l'objectivité. Outils méthodologiques impersonnels, les chiffrages assurent le scientifique contre sa propre subjectivité, celle que traduirait une démarche intuitive et sensible. Modéliser le comportement des individus sous une forme mathématique permet de définir des règles de coopération pour faciliter la vie sociale mais elle mène de façon *perverse* à une rationalisation étouffante. Un modèle purement théorique et extrêmement restrictif ne s'accorde pas avec les faits d'une réalité souple et antagoniste.

D.2.2. Le dilemme du prisonnier, un effet pervers négatif

Pour comprendre le mécanisme de la décision, le dilemme du prisonnier s'avère insuffisant. En faisant ressortir la confrontation des intérêts individuels et collectifs et l'effet pervers qui en résulte, il n'explique le comportement que sous un angle économique, selon le modèle « classique » qui se décline de deux façons. La première, *simultanée* (« standard »), désigne une situation dans laquelle deux individus doivent décider de leur propre action sans connaître celle de l'autre. La seconde, en revanche, est qualifiée de *séquentielle*, les protagonistes agissant tour à tour et, donc, en connaissance des décisions mutuelles. Toutefois, le cadre d'une garde à vue et des aveux des prévenus est bien celui de la version originale du dilemme du prisonnier présentant cette situation où deux individus séparés doivent prendre une décision dont ils savent qu'elle influencera le résultat final, celui-ci dépendant des deux protagonistes. Pour résumer rapidement, le « jeu » repose sur les règles de justice, fournissant

[574] Voir à ce sujet Bernard Guerrien (2002), *La Théorie des jeux*, *op. cit.*, p. 15.
[575] *Ibid.*, pp. 5-13.

les peines encourues et leurs conditions. À partir de là, chacun doit décider de sa conduite parmi les options qui s'offrent à lui, toutes hypothétiques, puisque dépendantes pour moitié de la décision de l'autre « joueur »[576]. Or, dans l'analyse traditionnelle, les deux prisonniers choisissent de dénoncer l'autre par logique individuelle, orientée vers la finalité escomptée de la relaxe.

Mais que dire alors de deux détenus dirigés majoritairement par des valeurs, la complicité, la loyauté ? Il se pourrait qu'une aversion pour la délation prime sur le calcul économique chez chacun des deux protagonistes et qu'ils se taisent finalement. De fait, il n'y a plus d'effet pervers parce que le résultat collectif des actions individuelles est le plus profitable (peine minimum pour les deux coupables) et, surtout, les comportements n'ont pas été rationnels au sens de la théorie des jeux alors qu'ils le sont dans le modèle idéaltypique de Weber (actions orientées en finalité ou en valeur). Le dilemme du prisonnier est donc celui du choix entre plusieurs types de rationalité. Or, comme la théorie des jeux réduit le champ du raisonnement à la seule catégorie de la finalité, ce « dilemme » incarne finalement un effet pervers entre la décision individuelle (chacun dénonce l'autre pour être libéré) et le phénomène collectif engendré (peine maximum pour les deux prisonniers). Cette disjonction entre deux échelles et deux logiques ne désigne qu'un paradoxe de la rationalité. Mais cette situation apparaissant à l'échelle sociale comme « la plus fréquente », le problème réside dans le fait que nos institutions et conventions se sont en majorité mises en place sur ce modèle comme réponses purement rationnelles[577].

D.2.3. Le paradoxe de la rationalité : abysse institutionnel et fonction socialisatrice du hasard par le secret

La question de l'information s'avère ici cruciale et nous amène à celle, encore plus déterminante, de la *confiance*, telle que la définit Simmel. Précisément, le dilemme du prisonnier représente une situation symétrique et surtout simultanée, dans laquelle les participants possèdent une *connaissance commune* (*« hypothèse d'information complète »*)[578]. Tous informés des règles précises du « jeu », le seul élément inconnu est le choix des autres et provient d'un défaut de communication ou d'interaction. Or, c'est là que le résultat rationnel

[576] Les options sont les suivantes : si aucun des deux ne dénonce l'autre, la peine est minimale, d'un an de prison pour chacun. Si l'un dénonce l'autre et que ce dernier garde le silence, celui-ci sera emprisonné cinq ans, tandis que celui-là sera relâché. Si, enfin, les deux se dénoncent mutuellement, la peine est de trois ans d'emprisonnement pour chaque prisonnier.
[577] *Cf.* Nicolas Eber (2006), *Le Dilemme du prisonnier*, *op. cit.*, p. 6.
[578] *Cf.* Bernard Guerrien (2002), *La Théorie des jeux*, *op. cit.*, p. 8.

théorique postule une préférence pour la préservation des intérêts personnels, au détriment du bénéfice collectif. Au contraire, si les prisonniers pouvaient communiquer entre eux, une confiance mutuelle pourrait s'établir et les mener à garder le silence, ce qui aboutirait à une peine allégée pour les deux. Dès lors, le constat de la prévalence d'une logique individualiste (préservation des intérêts individuels) opérée par la théorie des jeux se veut le plus rationnel mais le moins empirique. En fait, l'explication tient au fait que *« la confiance dans les personnes implique des engagements face-à-face, dans lesquels des indicateurs de l'intégrité d'autrui (dans des contextes d'action donnés) sont recherchés »*[579]. Face à la justice posant le dilemme aux prisonniers, la confiance est limitée parce qu'un *« système abstrait »*, même expert, nécessite le plus souvent des représentants sécurisants servant de *« garantie de fiabilité »*[580]. Mais pour les détenus, le personnel incarnant le système judiciaire (policiers, avocats avec lesquels ont lieu des face-à-face) n'est pas sécurisant et n'inspire généralement pas une relation de confiance. Pour autant, ce cas précis ne peut donner lieu à une globalisation sur l'ensemble de la scène sociale.

Une société étant, par définition, formée par les interactions permanentes des individus, repose de fait sur des relations de *confiance* garantes de sa propre progression et l'écueil des institutions peut reposer sur cette méprise de la logique rationnelle des acteurs. Ces dernières envisageant « le pire » sous des postulats individualistes, ne prennent pas suffisamment acte de la fécondité des relations tissées au quotidien. C'est peut-être le fondement du reproche souvent adressé aux dirigeants ; en étant trop *séparés* de la réalité empirique, ils ne font pas suffisamment *confiance* à la créativité populaire. L'État met en place des « solutions » généralement fondées sur une perception rationnelle limitée au seul individualisme émanent de la logique de maximisation des profits, tandis que les individus orientent leurs actions selon un plus grand nombre de paramètres. Aussi, sans verser dans un optimiste inconsidéré, il semble que les contextes sociaux de crise puissent recevoir un éclairage moins alarmiste que celui habituellement véhiculé par les médias.

De plus, la fonction du *secret* garant de la relation de confiance[581] ne disparaît pas sous la surveillance de *« Big Brother »*[582]. Au lieu d'anéantir l'intimité des individus, l'intensification permanente et systématique du contrôle des individus les pousse plutôt à former encore plus

[579] Anthony Giddens (1994), *Les Conséquences de la modernité*, trad. fr., Paris, L'Harmattan, p. 94 (1re éd. anglaise : 1991).
[580] *Ibid.*, p. 89.
[581] *Cf.* Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, *op. cit.*
[582] *Cf.* George Orwell (1950), *1984*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. anglaise : 1949).

de secret, pour préserver leur intimité. Soulignons que si la figure littéraire de George Orwell désigne couramment les excès de surveillance et de contrôle, *1984* décrit plus spécifiquement les ravages du principe dictatorial et de sa doctrine de la conformité. Or, nous avons déjà vu avec Balandier que la dictature constitue une « réponse totale » au désordre. Mais comme le hasard est, par essence, un mouvement créateur, comprimer sa vitalité entièrement est impossible. Le comprimer par endroit conduit seulement à son déplacement et à l'invention de nouvelles formes de son expression par les individus. Par le travail de l'imagination, les possibilités d'agencements sont infinies mais le secret est un fondement de la socialisation, inhérent aux interactions entre les membres d'une société. Percer tous les secrets n'est ni possible ni souhaitable car cela reviendrait à détruire le hasard et condamnerait à mort le processus même de socialisation ; sans secret, pas de société. Le hasard incarnant cette dimension mystérieuse de la vie en société s'avère non seulement nécessaire mais surtout bénéfique : qu'il agace ou qu'il ébahisse, il assure, pourrait-on dire, l'intimité d'une société. Le paradoxe de la rationalité, traduit par le dilemme du prisonnier, ne manque pas de souligner la fonction sociale du *secret* et ses bénéfices communs pour l'individu et la collectivité[583]. Si les deux prisonniers *gardent le secret*, le résultat collectif est optimal. L'enseignement de ce schéma tient donc, pour nous, en deux points. D'une part, l'individualisme se voit déprécié puisqu'il s'avère pervers pour la collectivité mais aussi pour l'individu ; d'autre part, il assoie la fonction socialisatrice du secret et du hasard le représentant.

En fait, la réalité est confiante parce qu'elle est interactive. Or, au niveau tant micro que macroscopique, l'interaction suppose toujours une connaissance fondée sur un mélange de savoir et de non-savoir[584]. L'hypothèse d'information complète en témoigne ; quels que soient la quantité et le degré de réciprocité des renseignements, il demeure toujours une inconnue ; la psychologie de l'autre. La « connaissance commune » de la théorie des jeux trouve ses limites dans cette dimension subjective mise en évidence par Simmel qui constatait déjà son effacement au XIX^{e} siècle. Par conséquent, l'objectivation croissante de la société est la pierre angulaire du jugement d'irrationalité des phénomènes sociaux. Comme nous le disions précédemment à propos de la glorification des valeurs chiffrées, l'approche objective restreint le foisonnement des faits à un cadre théorique étroit. Froide, cette dernière ne peut rendre compte d'une réalité bouillonnante mais, malheureusement, elle est la perspective adoptée par

[583] *Cf.* Georg Simmel (2000), *Secret et sociétés secrètes*, *op. cit.*
[584] *Ibid.*, p. 22.

les institutions modernes. *« Ce type d'association est la formation sociologique discrète par excellence »*, écrivait Simmel en 1908, décrivant l'anonymat dans lequel les individus se situent à force de financiarisation des échanges sociaux et de leur inhérente rentabilisation : *« L'objectivation croissante de notre civilisation dont les formes naissent de plus en plus à partir d'énergies impersonnelles, recueillant de moins en moins la totalité subjective de l'individu – l'opposition ente le travail artisanal et le travail en usine en fournit un exemple très simple – cette objectivation s'empare aussi des formes sociologiques ; de sorte que des associations où l'homme entrait autrefois dans sa totalité et en tant qu'individu, et qui exigeait donc un savoir réciproque au-delà du contenu concret et immédiat de la relation, sont maintenant réduites exclusivement à ce contenu soigneusement isolé. »*[585]

Actuellement, la course effrénée aux informations, leur flux permanent et la surabondance dans laquelle nous évoluons quotidiennement témoignent de cette volonté d'objectiver le monde. Éloignés des informateurs par le médium de la radio, de la télévision ou de l'Internet, nous sommes également séparés des individus sur le compte desquels nous recevons des renseignements. Que ce soit dans le cas d'un fait divers, des actualités nationales ou internationales, la communication contemporaine relie des gens qui, fondamentalement, ne se connaissent pas. Mais comme les personnes qui nous sont les plus proches (au sens propre comme figuré) conservent aussi une part de secret, la confiance est, de toute façon, le mode d'être ensemble permettant de former société. Les individus se font irrémédiablement confiance, certes plus ou moins, mais nécessairement.

Finalement, en dépassant la lecture rationnelle du schéma de la théorie de jeux, on voit surtout poindre dans le dilemme du prisonnier une éthique de la réciprocité. Le paradoxe soulevé est purement théorique et conduit à qualifier d'irrationnels des comportements fictifs, créés eux-mêmes par la théorie. Dans les faits, le paradoxe de la décision individualiste menant à un effet pervers négatif est possible, mais ce n'est qu'un cas parmi la multiplicité de tous ceux que la seule théorie ne peut contenir, car *« si l'on observe exactement les représentations qui traversent continuellement notre conscience, leur vacillement, leurs mouvements en zigzag, le tourbillonnement d'images et d'idées sans lien réel entre elles, leurs combinaisons injustifiables du point de vue de la logique, pour ainsi dire expérimentales – tout cela est extrêmement loin d'une norme rationnelle »*[586].

[585] *Ibid.*, pp. 21-22.
[586] *Ibid.*, p. 13.

Complexes, les comportements et les situations sont irrationnels parce que leur complexité les rend imprévisibles et déborde les cadres normés, par les sciences comme par les institutions sociales. Encore une fois, le caractère aléatoire des choses s'oppose à la norme rationnelle en général et met en lumière la valeur seulement optionnelle de cette dernière. Pour cette raison, les équations mathématiques n'incarnent qu'une tentative de cadrage du hasard dont nous venons déjà d'approcher les écueils et que l'utilisation des statistiques révèlera encore plus mortifères, comme nous le verrons à la fin de cette partie. Pour l'instant, nous observons de plus près les quatre grands obstacles que l'irrationnel tente de contourner : le principe commun du résidu visible dans les croyances et les émotions, la dimension sensible du critère d'utilité, la temporalité instantanée mise en valeur par les deux composantes précédentes et la reconnaissance de l'acte pour enrichir la compréhension de l'action en lui adjoignant une instantanéité créatrice.

D.3. *La théorie du choix rationnel, une construction de la figure de l'irrationnel pour contourner les obstacles*

En approchant la portée réductrice des méthodes de rationalisation à travers la théorie des jeux, nous avons eu l'occasion d'évoquer les croyances et leur prise en compte mathématique. Toutefois, n'ayant pas approfondi la question de leur importance, nous le ferons ici pour montrer comment leur considération qualitative ouvre le champ de la compréhension à des actes non utilitaristes ou, de manière plus générale, à toutes les actions non logiques dont nous avons pu voir l'étendue *de facto*, avec Vilfredo Pareto. Ce faisant, la problématique de la causalité s'impose de nouveau pour révéler les limitations issues de la vision linéaire et durable du temps. La doctrine rationnelle reposant sur celle-ci ne peut pas apprécier la variété imposée par l'instant et propose des modélisations simplificatrices où l'irrationnel apparaît comme une figure construite pour s'affranchir de la complexité du bouillonnement d'une réalité instantanée.

La théorie du choix rationnel pourrait s'appeler théorie du choix utile ou efficace tant elle postule la recherche de cohérence instrumentale entre l'objectif de l'acteur et la finalité de son action. Jon Elster la résume par *« un proverbe norvégien qui dit "Ne traverse pas la rivière pour chercher de l'eau." Il traduit une sorte d'efficacité instrumentale qui est de tous les pays et de tous les temps »*[587]. La rationalité s'impose d'elle-même : toute action semble *a priori*

[587] John Elster interviewé par Marc Kirsch, *in* « Entretien avec Jon Elster » (2007), *La Lettre*, n° 21, p. 44 [En ligne :http://www.college-de-fr ance.fr/media/lettre-du-college-de-france/UPL55997_J21ENTRETIEN.pdf].

destinée à remplir l'objectif qu'on lui fixe. J'ai faim, mon objectif est de faire taire cette sensation, donc je produis l'action de manger et j'ai finalement atteint mon but quand je suis rassasié. Mais cette logique ne tient compte que de très peu d'éléments. D'abord, il faut *savoir* et être *certain* que manger permet de calmer l'appétit. Les bébés de toutes les espèces animales doivent être guidés pour cela. Le schéma rationnel exclut donc d'emblée l'ignorance, l'incertitude et la croyance. L'enfant, se laissant approcher par la main nourricière, ne le fait initialement que parce qu'il se sent en confiance, rien ne lui garantissant le bien-fondé de ce rapprochement. Ensuite, en faisant le rapprochement entre la finalité (objectif de satiété rempli) et la façon dont cela s'est produit (grâce à la nourrice), il *croit* en la capacité de l'autre à lui porter secours dans des situations similaires. De nombreuses croyances superstitieuses fonctionnent sur ce modèle : par exemple, le maillot d'un sportif devenu fétiche suite à quelques victoires successives alors qu'il le portait. La charge émotionnelle investie ne peut donc pas être occultée non plus, à plus forte raison quand sa fonction motrice a été démontrée par Pareto à travers la dimension résiduelle des actions. Par conséquent, on perçoit quelles peuvent être les lacunes des analyses ne tenant pas compte de cette part sensible de l'activité humaine.

D.3.1. L'obstacle de la croyance et des émotions ou l'indétermination humaine

Jon Elster explique ce manque des théories du choix rationnel par le fait que, dans tous les cas où les paramètres influençant le déroulement à venir d'un phénomène sont inconnus ou incertains, on ne peut que former des croyances. L'incertitude, produisant des actions complexes, fournit la possibilité d'une multitude d'alternatives. Mais comment en choisir une plutôt qu'une autre ? Les statistiques permettent de dresser des moyennes en fonction de l'importance évaluée des paramètres. Se dessinent alors des évaluations entre *scenarii* du pire et du meilleur. Mais lequel *croire*, d'autant plus qu'il n'est pas garantit que l'on puisse assigner des probabilités à chaque modèle ? Impossible de formuler une moyenne pondérée : *« Personne n'a de réponse. C'est un problème épistémologique très profond, et c'est souvent un obstacle au choix rationnel : comment agir rationnellement en l'absence de croyances bien fondées ? Il y a là une source d'indétermination dans toutes les situations de choix complexes, comme les choix politiques. »*[588]

Les croyances formées dans ce cadre sont considérées comme tout à fait rationnelles puisqu'elles reposent sur des calculs probabilistes et raisonnent selon un intérêt à long terme

[588] *Ibid.*

(la durabilité de la planète). Dans ce sens, ce qui devient irrationnel, c'est moins la croyance que sa formulation. L'indétermination du contexte et des théories ou calculs l'évaluant n'est pas un obstacle à un choix rationnel, le comportement des individus en est un. C'est même le seul, expliquant que, *« même lorsqu'ils sont en mesure de former des croyances rationnelles, les gens ne le font pas »*[589]. Les comportements de désintéressement et les croyances dites irrationnelles relèvent de cette dynamique, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas fondés sur les critères utilitaristes et intéressés. On retrouve encore ici la logique de la théorie des jeux remplaçant les croyances par les chiffres et les formules mathématiques et rationalisant les individus par une unique (mais insuffisante) logique coût/avantage. Or, les croyances rejoignent le domaine des émotions, préférences, désirs ou instincts, insufflant foncièrement l'action. Selon l'expression consacrée, « prendre ses désirs pour des réalités » n'est pas rationnel, toutefois *« sous le coup de l'émotion, nous le faisons souvent »*[590], quelle que soit la nature positive ou négative de l'émotion et peu importe d'où elle émane. L'irrationnel désigne toute la part sensible, intuitive et émotive des individus que Pareto qualifie de résidu et qui est aisément « renversable » en irrationalité pour un déterminisme pragmatique, puisqu'elle anime des actions non logiques. Le constat motivant la théorie de la rationalité, d'une manière générale, est celui de l'irrationalité permanente dont résultent nos choix. Or, au lieu d'étudier directement l'irrationnel, on l'analyse généralement par le prisme de son opposé et, comme pour le diptyque ordre/désordre, l'un et l'autre peuvent se voir tour à tour glorifiés ou dépréciés selon les périodes. Pourtant, dans ses fondements, la praxéologie invite à se focaliser sur la satisfaction, donc sur une dimension sensible et surtout immédiate des agissements humains, amenant à considérer deux faces complémentaires de l'utilité, à la fois empirico-rationnelle et « consumatoire-affective ».

D.3.2. La praxéologie vers une logique sensible de l'utilité

Science de l'action par excellence, puisque formée à partir du mot *praxis* – du grec *πραξις* (« action »), dérivé de *πράσσω* (« agir »)[591] – la praxéologie s'avère fondamentale pour les sciences sociales mais place au cœur de son raisonnement une utilité interprétable de deux façon. Généralement, par pragmatisme, l'analyse privilégie un sens instrumental, *sapiens* et *economicus*, alors qu'une perspective moins positiviste met en perspective un type d'utilité plus *demens* et *consumans*. La notion de satisfaction aura probablement pâti de l'analyse

[589] *Ibid.*, p. 45.
[590] *Ibid.*, p. 46.
[591] CNTRL, Définition de « Praxis » [En ligne : http://www.cnrtl.fr/lexicographie/praxis].

durkheimienne de l'anomie qui en fait une situation purement déterministe[592]. Mais essayons de regarder la question sous un autre angle. Descendante du concept aristotélicien, la praxis s'émancipe du moralisme philosophique quand Jeremy Bentham substitue la déontologie à la morale. À partir de là, le critère de jugement d'une action n'est plus le bon et le mauvais mais le juste et le convenable, selon le principe de l'utilité animant la déontologie. Une action est donc plus ou moins bénéfique en proportion de sa tendance à accroître ou à diminuer le bonheur public. Le concept de *praxéologie*[593] développé par Ludwig von Mises dans son *National Ökonomie, Theorie des Handelns und Wirtschaftens* (écrit entre 1934 et 1940), pose l'action comme un comportement intentionnel, efficace et procédant de la conscience[594]. Ce faisant, l'auteur exclut les actes réflexes ou les simples formulations de souhaits jamais concrétisés.

Par exemple, souhaiter gagner le jackpot du *Loto* n'est pas une action tandis que jouer en est une. Dans ce cas, la volonté poussant à agir n'est pas – pour la praxéologie – celle de vouloir remporter la cagnotte, mais la faculté à choisir parmi les deux options de jouer ou non et d'adopter la conduite jugée la plus favorable pour gagner. L'homme agit consciemment, et de façon adaptative, aux conditions de son environnement, motivé par les trois présupposés de la conscience d'une moindre satisfaction, la possibilité d'une satisfaction plus grande et celle d'une efficacité au moins possible de l'acte envisagé. En d'autres termes, « qui ne tente rien n'a rien » ou, comme le dirait la FDJ, *« 100 % des gagnants ont tenté leur chance »*.

Reprenons l'exemple d'un joueur de loterie. S'il joue, c'est – selon cette lecture praxéologique – parce qu'il estime que son action est susceptible d'améliorer sa situation. Quel que soit le degré de changement désiré, l'individu est motivé par un renouveau, du déprimé désireux d'échapper radicalement à sa vie actuelle au satisfait appréciant son quotidien mais pensant pouvoir encore l'améliorer. Les probabilités de gain n'ont aucune importance car, même infimes, elles sont toujours plus élevées pour celui qui joue que pour celui qui ne joue pas. L'action de jouer est, de toute façon, rationnelle, dès lors que le joueur veut modifier sa situation. Ce qui pourrait paraître irrationnel est le choix d'opter pour le jeu plutôt que pour une option moins incertaine d'aboutir à ses fins. Mais le possible ayant toute

[592] *Cf.* Raymond Boudon (2008), « Anomie », *op. cit.*
[593] Le premier à utiliser le terme de « praxéologie » est Louis Bourdeau, en 1882. *Cf.* Louis Bourdeau (1882), *Théorie des sciences*, Paris, Garnier-Baillière. Voir à ce sujet Jan Oxtrowxki (1967), « Réponse à un appel », *Mathématiques et sciences humaines*, tome 19, pp. 21-26 [En ligne : http://archive.numdam.org/ARCHIVE/MSH/MSH_1967__19_/MSH_1967__19__21_0/MSH_1967__19__21_0.pdf].
[594] Ludwig von Mises (1985), *L'Action humaine : traité d'économie*, trad. fr., Paris, PUF (1re éd. autrichienne : 1949).

sa place dans le cadre du schéma praxéologique, l'incertitude ne se perçoit péjorativement que sous l'angle du jugement de valeur (moral), ce qu'elle exclut. Le joueur ne peut en aucun cas être taxé d'irrationalité ou, comme le disait Ludwig von Mises, l'*« agir humain est nécessairement toujours rationnel »*[595].

Quid alors du critère d'utilité si toute raison est valable ? C'est là que, selon nous, la praxéologie permet de sortir de la vision économique de l'utile pour en considérer la dimension sensible et, toujours selon la logique bachelardienne, instantanée.

En se focalisant sur le moment du jeu, on en vient à tenir compte d'abord son aspect consommatoire. Or, en considérant avec Jean Baudrillard, que notre société de consommation de masse crée un besoin constant et croissant de consommer, alors le « malaise de manque » est irrémédiablement inassouvi. Pour exister, il faut consommer ; donc le jeu est le moyen de répondre à un double objectif : celui d'exister dans l'instant (l'acte d'achat est consommatoire donc existentiel) et celui de pérenniser son existence (jusqu'au moment du tirage puis par la répétition du jeu). D'une certaine manière, l'action du joueur est motivée par une mort symbolique, en l'occurrence « consommatoire ». Ensuite, en déplaçant le regard du gain à l'acte ludique de s'adonner à un divertissement, jouer devient utile, même pour l'individu ne désirant ni changer de vie ni même l'améliorer.

C'est exactement la problématique des gagnants du *Loto* ne s'arrêtant pas de jouer après avoir remporté le jackpot. Ce n'est pas par appât d'un gain supplémentaire qu'ils continuent, c'est pour l'émulation même du jeu, dans l'instant. Comme pour n'importe quel joueur, quel que soit le montant des gains, peu importe, on ne joue pas pour gagner, l'utilité n'est pas globale mais *locale*[596]. L'une engageant les caractères *sapiens, faber, empiricus, economicus* et *prosaicus* de l'homme, et l'autre sa part *demens, ludens, imaginarius, consumans* et *poeticus*, les deux faces de l'utilité sont inséparables mais plus ou moins dominantes selon les situations. Dans tous les cas, l'irrationalité n'est qu'une histoire de réunion des échelles, entre long et court terme.

---

[595] *« L'agir humain est nécessairement toujours rationnel. Le terme "action rationnelle" est ainsi pléonastique et doit être évité comme tel. Lorsqu'on les applique aux objectifs ultimes d'une action, les termes rationnel et irrationnel sont inappropriés et dénués de sens. La fin ultime de l'action est toujours la satisfaction de quelque désir de l'homme qui agit. Comme personne n'est en mesure de substituer ses propres jugements de valeur à ceux de l'individu agissant, il est vain de porter un jugement sur les buts et volitions de quelqu'un d'autre. Aucun homme n'est compétent pour déclarer que quelque chose rendrait un homme plus heureux ou moins insatisfait. » Ibid.*, Chapitre I : « L'homme en action ».

[596] Tous ces points seront précisés concernant la dépendance aux jeux de hasard.

D.3.3. L'obstacle causal à travers l'acrasie

En poursuivant la réflexion sur le critère temporel, on peut expliquer les comportements acratiques souvent situés au cœur de la théorie de la rationalité et interrogeant spécialement des pratiques non logiques au sens parétien du terme. Aujourd'hui utilisée pour désigner la « faiblesse de volonté », la notion d'*acrasie* (*akrasia*, du grec *ἀκρασία*) est notamment mobilisée dans les études de l'« addiction comportementale » pour traduire le sentiment qu'ont les individus dépendants d'agir contre leur intérêt. Regroupant des phénomènes de dépendance *« sans drogue »* [597], cette conceptualisation contemporaine concerne des dépendances à la nourriture, au sexe, à l'informatique (*« cyberdépendance »*), aux achats, au sport, au travail ou encore aux jeux (jeux de hasard, jeux vidéo) et pose la problématique de la *« permissivité »*, d'autant plus dans une *« société d'abondance »*[598].

Toutefois, il faudrait aussi interroger le caractère sécuritaire et préventif de notre société contemporaine. Un excès de prévention poussé par une logique de risque zéro et une éthique de sécurisation des individus ne provoque-t-il pas une sorte d'étouffement ? Nous l'avons déjà évoqué par ailleurs au sujet de « l'abysse institutionnel » dans lequel des normes strictement rationnelles peuvent plonger des États. Et ici, on pourrait dire qu'à trop privilégier, tout au long de la socialisation, une vision à long terme de l'anticipation, en tournant toutes ses actions vers un objectif de préservation « raisonnée », laborieuse, matérialiste, économique et prosaïque, la société met sous pression le bouillonnement qu'elle tente de contenir. En réaction, ces comportements reflètent un besoin d'instantanéité, un besoin d'exprimer ses envies, ses désirs, ses passions, son hédonisme émotionnel *hic* et *nunc*. À force de les taire sous prétextes rationnels de « mieux à faire », d'être plus « constructif » ou plus « productif », on construit finalement une peur du futur que l'angoisse de la mort entérine. Maladroitement, les caractères délirant, ludique, imaginaire, consumant et poétique de l'individu s'expriment malgré tout parce qu'ils gardent l'homme en vie.

Les « addictions comportementales » désignent des *excès* qui sont, pour nous, inhérents à tout individu. L'homme a besoin de se consumer autant qu'il a besoin, à l'inverse, d'économiser

[597] Pour le *Centre de Référence sur le Jeu Excessif*, *« à côté des addictions les plus classiquement connues comme les toxicomanies, l'alcoolisme ou le tabagisme, liées à la consommation de substances psychoactives, il existe un autre champ de conduites addictives plus "silencieuses" : les addictions comportementales, appelées également addictions sans drogue »*. *Cf.* CRJS [En ligne : http://www.crje.fr/page_presentation_autres_addictions_comportementales.html].

[598] Aline Mohen-Vincent (2010), « Les addictions comportementales. Aspects cliniques et psychopathologiques », *Sciences humaines*, n° 213, mars, p. 67.

ses forces vitales, mais dès lors que l'une des facettes comprime l'autre, en lui imposant de se taire systématiquement, alors tout se mélange dans l'instant. La perception à long terme disparaît pour la fougue du présent libérateur. L'expression de *« capital vital »* en témoigne ; en capitalisant l'énergie des individus, c'est-à-dire en la rationalisant, *a fortiori* de façon économique, on la canalise dans une vision de durabilité et on comprime le besoin de vivre ici et maintenant.

Le même mécanisme apparaît à partir du concept d'acrasie, mais celui-ci offre un éclairage plus particulièrement intéressant en se situant dans la cadre de la l'action. Il s'agit là d'étudier les paradoxes de l'action pour une personne qui, ayant le choix entre *x* et *y*, juge « meilleures » les raisons de faire *x* et fait pourtant *y*. L'agent est donc dit acratique dans la mesure où il n'agit pas au mieux pour lui, d'après son propre jugement. Au point de départ, une logique rationaliste définit la situation de l'individu et rejoint bien le processus décrit ci-dessus. Ce faisant, la notion d'utilité apparaît plus clairement et amène les clés de lecture pour expliquer une contradiction dans l'action.

Par exemple, pour reprendre la logique causale évoquée précédemment (faim ⇨ manger ⇨ satiété), la faim apparaît *rationnellement* comme moteur de l'action (l'individu mange *pour* se rassasier et *parce qu*'il a faim). Le déroulement de l'action est alors cohérent et résolument utile puisqu'il est nécessaire de s'alimenter pour vivre. Mais que dire si, en observant le moment de l'action, l'individu traduit une contradiction entre la nature de ce qu'il est en train de manger (une viennoiserie par exemple), son besoin réel (n'a pas faim), sa volonté « globale » (ne pas grossir) ? Deux critères (volonté globale et besoin) s'opposent *a priori* à l'action de manger la viennoiserie et pourtant l'acteur le fait, contre toute *utilité*. Typiquement, le fumeur agit de la même façon, en évaluant les risques à long terme mais en privilégiant la satisfaction immédiate et il en va ainsi de nombre de comportements où deux volontés se trouvent en contradiction (l'addiction n'en est qu'une forme parmi d'autres).

C'est donc en considérant la logique *locale* qu'il devient possible d'agrandir le cadre de la compréhension au critère de l'envie au schéma, sans plus se limiter à une utilité globale de la nécessité. En outre, on peut s'affranchir du traditionnel découpage platonicien entre « appétit » et « raison » en raisonnant d'après des logiques de « mélioration » et « maximisation », soit la tendance à privilégier l'utilité « locale » (temporalité présente et appréciation des effets immédiats) et « globale » (temporalité future et considération des

conséquences à long terme). L'acrasie ne traduit plus une *« défaillance de la rationalité »*[599] mais une préférence pour l'instantanéité du réel.

Le paradoxe pour la théorie du choix rationnel provient de sa perspective sur le long terme, en considérant et privilégiant systématiquement l'efficacité dans la durée. Or, dans l'instant, l'envie est plus forte que la raison, surtout dans l'incertitude existentielle de la mort que nous avons précédemment soulignée. C'est tout le sens de l'excuse couramment employée pour se dédouaner d'un acte de « faiblesse » : si je meurs demain, autant me faire plaisir aujourd'hui. Cependant, parler d'excuse suppose un jugement critique, celui de la rationalité instrumentale tournée vers le futur, orientée qu'elle est par la dynamique temporelle de la durabilité. Ce faisant, concernant la rationalisation des activités humaines, des paradoxes semblent parfois impossibles à résoudre autrement que par le critère d'irrationalité quand on ne tient pas compte du fonctionnement circulaire des phénomènes sociaux et de leur absence de causalité. Mais la pierre angulaire de l'irrationalité est la disjonction entre les deux images de la durée – inquiète, calculatrice, prévisionnelle, sage – et de l'instant – insouciant, spontané, aléatoire, audacieux. De ce fait, un changement sémantique semble nécessaire pour réhabiliter la nature désordonnée et accidentelle du temps. Moment où tout se passe, l'*acte* permet de prendre en compte l'instantanéité créatrice et de s'affranchir de la rationalisation de l'*action*.

D.3.4. L'acte dans l'action

Discontinu, le temps est éminemment accidenté, chaotique, changeant et l'expérience le confirme à chacun des moments qui la traversent et la constituent. À l'opposé, la durée *« n'est qu'une construction, sans aucune réalité absolue. Elle est faite de l'extérieur, par la mémoire, puissance d'imagination par excellence, qui veut rêver et revivre, mais non pas comprendre »*[600]. En outil méthodologique, l'instant ouvre la compréhension à une dimension éminemment sensible de l'action en train de se faire et, quelque part, déjà faite à la fois. Nous l'avons déjà évoqué, l'instant roupnélien, tel que nous le considérons avec Gaston Bachelard, se représente assez bien par un *« point noir, symbole d'une opaque réalité »*[601] ou, disons-nous, une sorte de bulle minuscule et immense dans laquelle tous les éléments de l'action s'entrechoquent de façon brouillonne et bouillonnante. Comme de l'eau en ébullition, il est chaud et insaisissable, débordant et vaporeux. Clairement, pour nous, l'instant, incarne la part

[599] Renée Bilodeau (1993), « Donald Davidson, Paradoxes de l'irrationalité », *Philosophiques*, vol. XX, n° 2, automne, p. 503.
[600] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 25.
[601] *Ibid.*

habituellement qualifiée d'irrationnelle de l'être social, ses caractères *demens, ludens, imaginarius, consumans* et *poeticus* et complète en cela sa part rationnelle, *sapiens, faber, empiricus, economicus* et *prosaicus*, incarnée par la durée. L'instant affirme la discontinuité du temps et complète la durée garante de continuité. L'instant s'exprime dans l'acte, fugitif, bref, saturé et parachève la compréhension de l'action à laquelle le caractère durable donne une valeur plus stable et prolongée.

La dimension sensible de l'agir humain nous semble culminer dans la compréhension de l'*acte* et permet de comprendre la part « irrationnelle » de l'action, c'est-à-dire l'aspect généralement obscur pour des analyses classiques. Pour le dire avec Bachelard, *« un acte est avant tout une décision instantanée, et c'est cette décision qui a toute la charge de l'originalité »*[602]. L'action est donc le conglomérat d'actes associés et organisés entre eux, susceptibles de donner forme à une activité sociale. D'une certaine manière, l'acte serait le temps brut de l'agir humain, agité par les caractères les plus primaires de l'homme. L'action, en revanche, serait le temps de l'organisation et de la mise en ordre, mobilisant les caractères rationnels, et prudents de l'individu. L'activité, enfin, serait le temps « abouti », *forme* sociale simmélienne, regroupant tous les éléments de l'acte et de l'action, tous les caractères antagonistes de l'agent. Dans cette approche, notre idée suit celle de Bachelard : *« L'action qui se déroule derrière l'acte rentre déjà dans le règne des conséquences logiquement ou physiquement passives. »*[603] En s'en tenant à l'acception de la rationalité utilitaire (logique coût/bénéfice), l'acte serait typiquement *irrationnel*, l'action précisément *rationnelle* et l'activité parfaitement *a-rationnelle*, c'est-à-dire rationnelle et irrationnelle à la fois, tout autant que ni rationnelle ni irrationnelle.

Par exemple, en passant devant une boutique de presse, une publicité pour le jackpot du *Loto* de ce soir attire l'attention d'un individu et déclenche une sorte d'étincelle. En continuant son chemin, une excitation monte en lui, un désir ludique frénétique donne envie de « tenter sa chance », si bien qu'au prochain bureau de tabac, déjà euphorique, il entre et remplit une grille. En sortant, il se prend à rêver de ce qu'il ferait de ses gains, l'émulation croît, il sourit, se calme, pense à l'éventualité de la perte, envisage plusieurs possibles, s'embrase de nouveau, etc. Jusqu'au tirage du soir, à chaque pensée tournée vers le jeu, rejaillit l'étincelle émotionnelle et, finalement, devant l'annonce des résultats, la fébrilité n'est pas à son

[602] *Ibid.*, p. 22.
[603] *Ibid.*, p. 21.

comble[604]. L'ensemble de cette description, son cadre social, les attitudes et agissements de l'individu forment l'activité, a-rationnelle, contenant à la fois les émotions et les actions de l'individu évoluant au sein de la société à laquelle il appartient. Tout le registre du pulsionnel, depuis l'étincelle et la frénétique excitation ludique, jusqu'à la fébrilité du soir, en passant par l'émulation et le rêve, est du ressort de l'acte, sensible, violent et *irrationnel*. Jouer, remplir la grille, choisir les numéros et payer son enregistrement constituent l'action, cadrée, organisée et ordonnée (règles du jeu, coût d'achat), quel que soit le désordre des gestes qui l'accomplissent le moment est raisonné (réflexion sur les numéros, choix du montant) et, de ce fait, *rationnel*. On perçoit bien ici la dynamique circulaire de l'activité à travers l'enthousiasme du joueur ; l'effervescence, allant *crescendo* à un moment donné, suit un mouvement discontinu entre « pics » d'excitation et calmes émotionnels. Enfin, la puissance créatrice de l'acte apparaît dans le fait que l'émoi ludique y est à son comble et provoque l'action, tandis que l'écoute ou le visionnage passif du tirage se révèle relativement adouci.

Finalement, on perçoit combien tous ces paramètres sont aussi non quantifiables qu'indispensables à la compréhension des agissements humains. Le but de l'observateur est de comprendre l'action dans son déroulement, sur la *durée*, mais tout en saisissant dans l'*instant* à la fois la rationalité et l'irrationalité de l'activité, faisant tomber du coup la disjonction entre les deux. Mais d'une manière générale, devant la difficulté de la tâche, il est plus simple de s'en remettre à des préoccupations d'objectivation scientifique. L'irrationnel constitue bien une catégorie « pratique » pour contourner les obstacles de l'instantanéité et des croyances et, comme on l'a aperçu avec la théorie des jeux, l'objectivité attribuée aux chiffres permet de fonder une méthodologie idéale pour s'affranchir de la complexité du réel. Aussi, dès les premiers modèles statistiques, on identifie aisément une volonté de cadrer les effets du hasard débordant les cadres d'une rationalité objectiviste et aujourd'hui, l'appellation générique de *« modèles aléatoires »* [605] pour regrouper statistiques et probabilités, nous semble suffisamment évocatrice.

[604] Cette description est le fruit d'une observation réelle d'une joueuse avec laquelle nous avions passé la journée. Son profil apparaît dans la partie empirique. *Cf.* l'entretien n° 43 du 20 décembre 2012.
[605] Étienne Pardoux (2010), « Probabilités et Statistiques : vers une nouvelle place dans le monde de demain », compte rendu de la table ronde du *LPMA* (Laboratoire de Probabilités et Modèles Aléatoires), Universités Paris VI et VII, CNRS, 6 décembre [En ligne : http://www.proba.jussieu.fr/~50ans/table_ronde.html].

D.4. *Rationaliser par les sciences de l'aléatoire : le hasard exclu du monde social*

Fondé en 1998, le *Laboratoire de Probabilités et Modèles Aléatoires* du CNRS étudie les probabilités et les statistiques dans leurs interconnexions et leurs évolutions, les regroupant sous le nom de *« sciences de l'aléatoire »* et témoigne, de deux choses essentielles[606]. D'abord, la volonté de détruire le hasard se manifeste dans sa rationalisation puisque le rendre scientifique consiste à le cadrer par des lois et le soumet à des normes et des codes contraires à sa nature débordante et « excessive » pour reprendre l'idée développée précédemment. Toutefois, dans l'intérêt que lui portent de plus en plus les observateurs, peut se déceler une certaine reconnaissance de la communauté scientifique, signalant une intention de *« s'ouvrir au monde »*[607] et attestant, surtout, de son omniprésence empirique.

Rejoignant encore la problématique des comportements irrationnels, cette préoccupation grandissante révèlerait comme un « âge d'or du hasard ». Les précédentes tentatives effrénées d'annihiler l'aléa ayant progressivement montré leurs limites, on en constate actuellement les défauts (comportements excessifs, violence) un peu partout dans la société, au point que ce dernier s'impose dans le quotidien comme dans le domaine scientifique. Ce faisant, restons prudent quant à la forme que vont prendre ces études car, cantonnées à des domaines empirico-formels, elles peuvent de nouveau produire un effet d'enfermement du hasard, à l'instar des analyses plus anciennes. Le fait que les modélisations investissent de plus en plus de champs de la vie quotidienne n'est pas forcément positif, une approche plus qualitative – pour ne pas dire sociologique – ne devant pas être oubliée.

Finalement, les *« travailleurs de l'aléatoire »* nous donnent l'image de « chasseurs de hasard » comme si la traque était plus que jamais lancée, *« probabilités et statistiques investissant, au-delà des sciences fondamentales, des domaines toujours plus nombreux de la modélisation et des applications : physique statistique, finance, sciences de la vie, traitement de l'information, traitement d'images »*[608]. Si le *« corpus aléatoire »* peut ressembler *a priori* à une description empirique et être, dans une certaine mesure, intuitive du hasard, le fait qu'il soit *« devenu le cadre naturel, souvent indispensable, d'une formalisation ou d'une*

[606] Depuis 2008, le *Laboratoire de Probabilités et Modèles Aléatoires* est dirigé par Gilles Pagès. *Cf. le site* Internet du *LPMA*, *on* http://www.proba.jussieu.fr/histoire.php.
[607] Étienne Pardoux (2010), « Probabilités et Statistiques… », *op. cit.*
[608] *Ibid.*

modélisation efficace dans la science d'aujourd'hui » [609] n'est pas fait pour rassurer l'observateur soucieux de laisser l'aléa s'exprimer librement, considérant que c'est la meilleure façon de le comprendre.

Depuis leur récente apparition dans le champ mathématique, les statistiques se sont avérées constituer un outil de destruction du hasard en se plaçant dans un cadre de la durabilité et de l'anticipation. Aujourd'hui désignée comme science de quantification et de mesure des propriétés d'une population d'objets possédant de nombreux facteurs inconnus, la statistique a pour but de modéliser le réel par des grandeurs calculées des observations empiriques[610]. À ce titre, elle consiste clairement à cadrer la réalité pour, si ce n'est la contenir, au moins la réduire pour toujours plus la contrôler. De cette manière, elle participe largement à l'annihilation du hasard mais encore, plus certainement en se mettant au service des probabilités, elle est clairement définie comme une modélisation mathématique des *« phénomènes où le hasard intervient »*[611].

La première volonté affichée par la démarche mathématique est donc de se soustraire au hasard ou, plutôt, de le maîtriser pour l'utiliser (à son propre avantage ou au détriment des autres). Dans cette logique, les premiers problèmes de probabilités furent posés, en Italie, par le prince de Toscane demandant à Galilée pourquoi *« lorsqu'on lance trois dés, leur somme fait-elle plus souvent un total de 10 que de 9 ? »* et en France, par le Chevalier de Méré interrogeant Blaise Pascal sur la probabilité *« d'obtenir un 6 (au moins une fois) lors de 4 lancers d'un seul dé* […] *? »*[612]. En tout état de cause, il s'agit là de substituer la stratégie à l'aléa et d'autre part, d'acquérir le privilège d'être le seul à la connaître. Par la suite, le jeu de pile ou face remplaçant les dés, les modélisations seront déshumanisées, ne répondant plus tant à une demande sociale qu'à des préoccupations purement scientifiques. Ainsi Jacques Bernouilli va-t-il mettre au point la loi (faible) des grands nombres[613], avant qu'Abraham de Moivre ne s'intéresse à *« la vitesse à laquelle des fréquences empiriques s'approchent de la*

---

[609] *Ibid.*
[610] Concernant la différence entre les définitions au singulier (la statistique) ou au pluriel (les statistiques), voir le cours de biostatistique de la faculté de médecine Pierre & Marie Curie, par F. Carrat, A. Mallet, V. Morice, *in* http://www.chups.jussieu.fr/polys/biostats/poly/POLY.Chp.1.html.
[611] *Ibid.*
[612] *Ibid.*
[613] Nicolas Bernouilli publie l'ouvrage de son oncle à titre posthume, en 1713. *Cf.* Jacques Bernoulli, *Ars conjectandi, opus posthumum. Accedit Tractatus de seriebus infinitis, et epistola Gallicè scripta de ludo pilae reticularis*, Bâle, Thurneysen. Pour cette théorie, le jeu de pile ou face (équilibré) se substitue aux dés. Il s'agit alors d'appliquer des méthodes de dénombrement pour faire apparaître que la probabilité d'obtenir pile ou face sur un nombre infini de lancers, s'approche finalement de ½.

probabilité a priori *de l'événement aléatoire reproduit indépendamment »*[614] pour finalement aboutir à la loi dite gaussienne ou normale. C'est de là que naîtra l'analyse des incertitudes dans les mesures quantiques, sous la plume de Carl Friedrich Gauss. Puis la théorie moderne des probabilités est posée au début du XX^e^ siècle par Émile Borel, celui-ci inspiré par les travaux de Denis Siméon Poisson, de Pierre-Simon Laplace et Henri Poincaré[615]. Nous ne citerons ni l'intégralité des grands travaux probabilistes ni leurs détails, mais soulignons la « dénaturalisation » progressive des probabilités du monde « profane », au moins des pratiques quotidiennes et donc de l'utilisation concrète et banale du hasard.

Désormais coupées des préoccupations du *vulgum pecus*, les probabilités sanctifient le hasard en l'élevant au rang d'objet scientifique, en l'étudiant et en l'examinant dans des « laboratoires », avant de le rendre sous forme de pourcentages aux domaines de la vie habituelle. En modifiant sa nature vivante et empirique, elles offrent les clés de son contrôle mais en bouleversent l'expression, au risque de pousser les individus à vouloir se rapprocher de son caractère « brutal ». De surcroît, ces modèles ne montrent que leurs limites puisque, de toute façon, le hasard reste incontrôlable. Bien entendu, les probabilités et les statistiques sont utiles mais leur valeur doctrinaire peut se révéler problématique, spécialement pour les activités sociales courantes. Non seulement le quotidien perd en légèreté mais s'alourdit même sous le poids des chiffres prévoyant « les chances de », éventualités théoriques que se produisent des phénomènes empiriques.

D'une certaine manière, ces « paris sur l'à-venir » apparaissent comme une démarche ludique de chercheurs s'amusant à jouer avec le hasard. Mais les conséquences de leurs utilisations sociales ne sont pas aussi réjouissantes. À force d'anticiper la forme à venir des événements, l'instant est de plus en plus étouffé par la durée d'un temps inquiétant, évaluant sous le terme initialement « onirique » de *chance* la sombre hypothèse des *risques*. S'agissant de combler l'incertitude afin de prévoir le futur, en supposer les dangers pour les prévenir et s'en prémunir, des individus déjà angoissés par la mort de façon anthropologique plongent à présent dans une logique de l'hyper-anticipation sécuritaire. À l'inverse, les croyances ne trouvent plus leur place dans ce modèle et chacun prévoit pour durer au lieu de vivre son instantanéité.

[614] Gilles Pagès (2007), « Hasard et duplicité », *op. cit.*, pp. 81-82.
[615] *Cf.* « Histoire du LPMA. Quelques repères » [En ligne : http://www.proba.jussieu.fr/histoire.php].

Rationalisant les choix en fonction d'une évaluation de l'option la plus « rentable », les probabilités statistiques orientent les actions vers l'*utilité* dans la *durée*. Dans cette vision à long terme, les choix de vie sont réalisés non par instinct de ce qui est bon ou mauvais pour soi mais par stratégie de durabilité, la logique de la raison primant systématiquement sur la passion de l'*instant*. Loin d'être sublimé par sa libre expression, le hasard-statistique est emprisonné par des probabilités tentant de le détruire et qui, finalement, le renforcent. Mais la rationalisation produit un effet de fermeture contraire au mouvement créateur assurant justement la pérennité d'un système. En un mot, la société œuvre contre elle-même en développant une hyper-scientificité toujours croissante. Comme on l'a déjà vu, le hasard ne peut et ne *doit* pas être détruit parce qu'il est aussi l'entropique indispensable au processus néguentropique assurant renouvellement, régénération, ordre organisationnel et réorganisation[616]. Cette lecture interroge l'expansion des « sciences de l'aléatoire » aux champs les plus étendus de la vie sociale.

En s'infiltrant « partout », les statistiques et probabilités ne mèneraient-elles pas à des systèmes clos sur eux-mêmes ? Edgar Morin nous le rappelle, les processus créateurs néguentropiques ne peuvent constituer que des probabilités locales et temporaires[617], compte tenu de la dimension instantanée de la vie sociale. Or, se focaliser sur le hasard et œuvrer toujours dans le même sens de sa destruction par les lois produisant finalement des processus uniquement entropiques et donc des organisations non actives dont la probabilité physique est par ailleurs l'outil de prédilection[618].

Finalement, la volonté de détruire le hasard, flagrante dans le milieu scientifique, répond à un besoin social dont nous avons vu à travers l'exemple du chevalier de Méré et de Pascal qu'il peut être purement intéressé. Fidèle à la rationalisation utilitariste et à sa logique coût/avantage, le joueur veut contrôler l'aléa pour s'enrichir et il est typiquement rationnel de vouloir contrôler le hasard. Cependant, la multiplication des modélisations scientifiques et leur infiltration dans des domaines de plus en plus étendus de la vie sociale, nous semblent témoigner d'un besoin plus profond de se prémunir du hasard. Tout entière, la rationalisation serait plutôt un moyen de se rassurer d'angoisses de nature anthropologique.

[616] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 295.
[617] *Ibid.*
[618] *Ibid.*

D.5. *Rationaliser pour se rassurer face à l'angoisse primaire du hasard*

Ici, pour comprendre le fonctionnement social de la rationalisation comme réponse à l'angoisse fondamentale du hasard, nous reprenons l'exemple du joueur de loterie. Dans la pratique du jeu, le comportement de l'homme révèle son inconstance, à travers le rapport qu'il entretient avec l'aléa, celui-ci appartenant typiquement au registre des résidus en tant que moteur d'actions non logiques.

Nous posons alors l'idée selon laquelle le hasard présente ceci d'irrationnel qu'il n'existe pas. Tout comme la mort, il est une angoisse primaire[619] que l'homme sublime en l'entourant de représentations et d'images lui permettant de donner du sens. Par l'imagination, celui-ci parvient à se représenter le hasard et finit par se créer une possible emprise sur lui. Mais il ne s'agit là que d'une tentative de rationaliser l'irrationnel et, par la pratique du jeu, l'homme laisse s'exprimer une partie irrationnelle de lui-même, regroupée ici sous le terme de *nature ludique*. L'angoisse matérialisée, l'individu devient acteur de quelque chose le dépassant et, rassuré, il avance.

Les jeux de hasard présentent cette dynamique de contrôle-action de façon paroxysmique en mettant à jour la façon dont l'homme s'en remet totalement à l'aléa par son activité, tandis que ses actions visent à le rationaliser. L'action concerne bien les pratiques, représentations et comportements pouvant se manifester socialement et se rendre visibles à l'observateur. Celle-ci accapare toute l'attention de l'extérieur comme de l'intérieur, pour le spectateur et pour le joueur car, rationnelle, elle seule peut justifier une activité surinvestie d'irrationnel. Par conformité avec les règles et normes sociales environnantes, la pratique balise aléa et pulsions de sorte qu'ainsi cadrée, l'énergie soit suffisamment canalisée pour être socialement acceptable. Le processus consiste, en un mot, à faire paraître l'*activité* comme rationnelle, sous le *focus* de l'*action*. Un travail de re-symbolisation du monde sous-tend alors cette dynamique où l'*acte* s'appauvrit à force de rationalisation.

En se focalisant sur l'action, tous les accessoires servant à sa concrétisation prennent une valeur exacerbée, à commencer par le principal, le matériel de jeu. Un ticket à gratter est un objet commercial superficiel, dégradable et relativement insipide, un bout de papier sans valeur, mais renferme en même temps toute la part onirique de l'activité. D'où la multiplicité de choix, le jeu de la FDJ « Astro » permettant, par exemple, de choisir son propre signe

[619] *Cf.* Patrick Legros *et al.* (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 113-116.

astrologique et de solliciter sa bonne étoile. Nous reviendrons plus tard sur la mécanique commerciale et publicitaire des jeux. Ici, notre propos vise à relever la charge symbolique de l'objet incarnant, en lui-même, l'activité tout entière, constituant à la fois sa dimension actionnelle comme « outil » pragmatique et sa part résiduelle en tant qu'intercesseur des rêves. *« Notre civilisation technique »*, disait Jean Baudrillard, *« tente de compenser l'effacement de la relation symbolique liée au gestuel traditionnel de travail, de surseoir à l'obscénité et au vide symbolique de notre puissance par l'investissement dans les objets, agents intermédiaires d'une mythologie quotidienne qui absorbe l'angoisse du temps et de la mort. S'il advient que les objets se dérobent éventuellement à notre contrôle pratique, "ils n'échappent jamais à l'imaginaire. Les modes de l'imaginaire suivent les modes de l'évolution technologique". »*[620] La dimension symbolique investissant les objets n'est pas une structure ou une instance, encore moins un concept ou une catégorie, mais un rapport social qui *« met fin au réel »*[621] et, du même coup, à l'opposition entre le réel et l'imaginaire.

C'est pour cette raison que la sociologie de l'imaginaire ne peut pas être *« un champ spécifique de la sociologie, défini par un* objet*, comme le sont la sociologie urbaine, du travail, de la religion, de l'éducation, etc. Elle est un* point de vue *sur le social : elle s'intéresse à la dimension imaginaire de toutes les activités humaines »*[622]. Dans ce cadre, toute action humaine est investie d'imaginaire en même temps qu'elle répond aux codes sociaux de la rationalité. Les deux termes ne sont pas antinomiques et la question de l'imaginaire dépasse l'opposition entre rationalité et irrationalité. Cornelius Castoriadis parlait dans cette optique d'« *institution imaginaire de la société »*, précisant que *« tout ce qui se présente à nous, dans le monde social-historique, est indissociablement tissé au symbolique »*[623]. La société fabrique son symbolisme et ce dernier, étant relié à la nature et à l'histoire, participe enfin au rationnel. Ces images et visions utilisent les segments et les modèles rationnels du donné ; cependant, elles les ordonnent à des significations qui, en tant que telles, ne relèvent pas du rationnel (ou même d'un irrationnel), mais de l'imaginaire.

D'une manière générale, toutes les théories rationalisant l'action humaine réduisent la réalité en s'inscrivant uniquement dans une conception *nomologique* du monde, s'en tenant à des régularités macroscopiques et structurelles constituant *« un récit nécessairement linéaire »*[624].

---

[620] Jean Baudrillard (1968), *Le Système des objets*, Paris, Denoël-Gonthier, p. 142.
[621] Jean Baudrillard (1976), *L'Échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, p. 204.
[622] Patrick Legros *et al.* (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 1.
[623] Cornelius Castoriadis (1999), *L'Institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil, p. 174(1re éd. : 1975).
[624] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 235.

La capacité imaginaire des individus à créer du symbolisme est occultée par ces doctrines simplificatrices et l'instabilité humaine est canalisée par des instances soucieuses de conformer les mouvements sociaux à la logique classique. Le général excluant le singulier, le hasard est « pacifié » par une éthique rationnelle érigée en norme et imposée comme fait social, coercitif et extérieur aux individus définis en *homo œconomicus*. Qu'il s'agisse de jouer ou de se livrer à n'importe quelle autre activité un peu trop éloignée de la norme de rationalité, une sorte de gêne et de culpabilité s'installe : *« Nous ne sommes ni fiers ni contents de nos déviations occasionnelles de cette norme, donc la persistance de la norme personnelle de la rationalité agit comme une sorte de contre-force permanente aux dérives irrationnelles. »*[625]

Il nous semble que le schéma wébérien de la rationalité des agents sociaux peut également inciter à voir de l'irrationalité dans certaines situations, en ne s'arrêtant pas suffisamment sur la question du symbolisme. Sensible et riche outil méthodologique, ce modèle se laisse toutefois déborder par la part aléatoire de l'action, celle-ci n'entrant dans aucune des quatre types d'action en valeur, en finalité, affectuelle et traditionnelle. Se trouvant fondamentalement un peu dans chacune d'entre elles, l'aléa échappe néanmoins aux cadres et finit toujours par apparaître *irrationnel*.

Quel que soit le type d'analyse retenu pour appréhender les phénomènes sociaux, sortir du diptyque dualiste rationnel/irrationnel s'impose et confirme la nécessité de prendre en compte la dimension *a-rationnelle* des choses car *« l'être et l'existence ne sont ni absurdes ni rationnels ; ils sont »*[626]. Dans cette dynamique, le hasard est d'abord une nécessité vivante, ne serait-ce que parce que *« l'être vivant est un "générateur de hasard" : son* computo *traite de l'aléatoire (événement) et génère de l'aléatoire (décision) »*[627]. Et si la complexité de ses effets contrarie les modes de pensée simplificateurs, elle nourrit surtout une angoisse de l'impuissance à l'origine d'une volonté de contrôle.

Rationaliser est une manière de lutter et de se rassurer (individuellement et collectivement) quand *« le hasard nous impose son irréductibilité et son irrationalisabilité fondamentales »* [628]. La part transcendante du hasard se manifeste dans son caractère

[625] John Elster (2008), « Le tirage au sort plus juste que le choix rationnel », entretien par Hélène Landemore et Florent Guénard *in La Vie des idées.fr*, p. 3 [En ligne : http://www.laviedesidees.fr/Le-tirage-au-sort-plus-juste-que.html].
[626] Edgar Morin (1990), *Science avec conscience, op. cit.*, p. 155.
[627] Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2, *op. cit.*, p. 366.
[628] *Ibid.*, p. 367.

indomptable mais, comme nous allons le voir à présent, sa dimension sacrée le révèle encore davantage. Participant de l'angoisse primaire, la puissance *mana* du hasard l'érige en autorité supérieure de nature à provoquer cet effroi numineux perceptible dans la frénésie de sa destruction.

E. Le *sacré*

Comme on l'a vu, le hasard repose sur des pulsions, instincts, sentiments (*intérêts* parétiens) lui conférant une nature résiduelle comparable aux *contenus* (le hasard motive des interactions entre les individus formant société) engendrant des *formes* de la socialisation (Simmel). Dès lors, on perçoit que sa force créatrice structurelle (Boudon) recèle une part plus anthropologique. La dimension émotionnelle et intuitive active son mouvement (Balandier) et impulse son expression pour former l'action. Celui-ci se présente comme une « substance » investie d'une puissance sacrée et que possède l'homme, à la façon du *« mana »* dont la définition maussienne pourrait s'appliquer mot pour mot[629].

E.1. *La puissance* mana *du hasard : de l'obstacle méthodologique à l'ambivalence comportementale (passif/actif)*

D'abord, le hasard tire sa qualité *mana* du fait que, comme lui, il *« n'est pas simplement une force, un être, c'est encore une action, une qualité et un état »*[630]. Par exemple, une *action* de décision peut être qualifiée d'aléatoire, de même que la *qualité* aléatoire d'un tirage est la garantie d'une parfaite justice sociale contre une logique méritocratique ou corruptive. D'où le recours au tirage au sort pour désigner les magistrats dans la Grèce antique, ou à Gênes, au XVI^{e} siècle, lorsque le Doge désignait par ce biais ses cinq conseillers parmi une centaine de sénateurs[631]. D'ailleurs, dans ses fondements, le système égalitaire démocratique repose sur cette préférence pour l'*alea* contre l'*agôn*, *« deux formes opposées de la justice »*[632]. Pour avoir insisté sur la nature désorganisée du vivant, on peut également rapprocher le processus de synthèse (organisation) dont participe le hasard, de la capacité du *mana* à réaliser *« cette confusion de l'agent, du rite et des choses »*[633].

---

[629] Marcel Mauss et Henri Hubert (1903), « Esquisse d'une théorie générale de la magie », *op. cit.*, pp. 1-146.
[630] *Ibid.*, p. 77.
[631] *Cf.* Robert Bradley (2007), « The Genoese Lottery and the Partition Function », *in* Robert Bradley *et al.*, *Euler at 300 : An appreciation*, New York, The Mathematical Association of America, p. 204.
[632] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, pp. 214-215 (1re éd. : 1958).
[633] Marcel Mauss et Henri Hubert (1903), « Esquisse d'une théorie générale de la magie », *op. cit.*, p. 77.

Ensuite, si l'on a déjà montré que la difficulté rencontrée par les sciences pour analyser le hasard tient à sa complexité, on peut y ajouter sa dimension pulsionnelle (intérêts/résidus). Perçue par certains auteurs (Pareto, Simmel, Morin), elle représente vraisemblablement un frein à l'étude, les observateurs devant se résigner à seulement décrire ce hasard-*mana* : *« L'idée de* mana *est une de ces idées troubles* [que] *nous avons peine à concevoir* […]. *Elle est abstraite et générale et pourtant pleine de concret. Sa nature primitive, c'est-à-dire complexe et confuse, nous interdit d'en faire une analyse logique, nous devons nous contenter de la décrire. »*[634] Démarche jugée insuffisante à l'analyse pour les sociologues classiques, la description ne peut pas non plus constituer la première étape d'une méthode déterministe. Au mieux, elle permet d'étayer la théorie *a posteriori* mais l'inverse relève d'une approche inductive réfutée par la méthodologie traditionnelle.

Pourtant, en décrivant seulement le vocabulaire synonymique inspiré par le hasard, on saisit l'étendue de son champ d'action. Dans des domaines variés, le hasard confère ainsi des attributs de « chance » ou « malchance » aux événements comme aux individualités. Par exemple, en marchant dans la rue, trouver une pièce de monnaie par terre *par hasard* est « une chance », tandis que piétiner un chewing-gum est un malheureux aléa. Dans ce sens, les termes et leurs applications courantes s'assimilent aux *« déterminations »* des *«* mana *génériques »* témoins de leurs capacités à *« se spécialiser »*[635].

Comme destin, fatalité, chance ou malchance, aléas destructeurs ou bonne étoile bienveillante, le hasard s'incarne dans des activités aussi anodines que fondamentales. Sensible à son *mana*, on lui attribue indirectement catastrophes météorologiques, accidents de la route, maladies ou rémissions, heureuses rencontres, découvertes sérendipiennes, etc. *« Nous pouvons même arriver à élargir encore le sens de ce mot, et dire que le* mana *est la force par excellence, l'efficacité véritable des choses, qui corrobore leur action mécanique sans l'annihiler. C'est lui qui fait que le filet prend, que la maison est solide, que le canot tient bien à la mer. Dans le champ, il est la fertilité ; dans les médecines, il est la vertu salutaire ou mortelle. Dans la flèche, il est ce qui tue* […]. *»*[636] L'aléa-*mana* se pose *« comme une qualité ajoutée aux choses, sans préjudice de leurs autres qualités, ou, en d'autres termes, comme une chose surajoutée aux choses. Ce surcroît, c'est l'invisible, le merveilleux, le spirituel et, en somme,*

[634] *Ibid.*
[635] *Ibid.*, p. 78.
[636] *Ibid.*, p. 79.

l'esprit, en qui toute efficacité réside et toute vie »[637]. Pour cette dimension sacrée, le hasard se verrait alors exclu de la vie profane, inspirant tour à tour *« révérence »* ou dédain, pouvant, dans un cas comme dans l'autre, aller jusqu'au *« tabou »*[638]. D'où l'emploi d'un panel de vocables-substituts ; la synonymie permet de ne pas parler directement de l'objet investi de sacré.

Par exemple, le joueur du *Loto* peut vénérer sa chance et la protéger en gardant secrète sa combinaison « fétiche » et le religieux ne discourt que de volonté divine, taisant délibérément la notion prohibée par sa doctrine, à l'instar du scientifique déterministe refusant de l'étudier. Choisissant par facilité d'évacuer cette idée *« trop générale et trop vague, trop concrète, embrassant trop de choses et de qualités obscures pour que nous puissions sans peine nous familiariser avec elle »* [639], les sciences se trouvent malgré tout confrontées à ces manifestations. De façon très concrète, si la *« position sociale des individus est en raison directe de l'importance de leur* mana *»*[640], le hasard s'avère également déterminant dans l'arbitrage de la condition sociale des individus. De la naissance (être « bien ou mal né ») au jackpot du *Loto*, une grande part aléatoire arbitre le statut social, dans ses rigueurs (statut hérité et figé tout au long d'une vie) et ses changements. Or, comme nous allons le voir, la puissance *mana* du hasard n'est pas forcément subie, reçue de l'extérieur. Elle se présente aussi comme énergie interne à l'acteur pour le motiver à agir.

Si le hasard et ses dérivés (chance, aléas, etc.) attestent de la puissance *mana* qu'il introduit dans les activités sociales, on remarque la binarité de ces expressions. Entre chance et malchance, fortune et adversité, aubaine et déveine, on retrouve l'antagonisme des caractères humains (Morin). Tout comme la qualité *mana* est attribuée aux pratiques ou aux personnes, la binarité se retrouve aussi bien dans les situations (aubaine/déveine) que dans les qualités (chanceux/malchanceux). Et comme l'individu évolue toujours en interaction avec son milieu, ses attitudes sont, de la même façon, dualistes, alternant ici entre passivité et activité. Quelqu'un de chanceux est une personne recevant *passivement* les faveurs du hasard en tant que sorte de puissance transcendantale. Mais c'est aussi quelqu'un qui se « hasarde », osant agir et provoquant lui-même ses « aubaines », *activement*, par des comportements positifs d'ouverture au changement, à la rencontre, à la surprise, à l'imprévu. Plutôt que de s'enfermer dans la peur des aléas en dirigeant toutes ses actions vers leur limitation, les analystes

[637] *Ibid.*
[638] *Ibid.*
[639] *Ibid.*, p. 80.
[640] *Ibid.*, p. 77.

préconisent des conduites interactives pour *« avoir de la veine »* : *« On estime qu'en général nous connaissons 300 personnes. En cultivant ce réseau, nous accroissons nos chances de trouver le bon emploi, l'appartement idoine ou encore l'âme sœur. »*[641] En outre, des attitudes plus *intuitives* sont conseillées, au même titre qu'une attitude psychologique optimiste, les études révélant que *« les "chanceux" font confiance à leur intuition, ils s'attendent à avoir de la veine et ils voient du positif même dans le négatif »*[642]. Un gagnant du *Loto* peut voir son statut s'élever dans la hiérarchie de façon passive, tandis qu'un entrepreneur pourra créer lui-même les opportunités permettant son ascension.

On voit alors que derrière ces attitudes, deux définitions du hasard se complètent. L'une concerne la *force surnaturelle*, abstraite, décidant, par exemple, d'une victoire au *Loto*. L'autre dépeint des *comportements* concrets d'utilisation de l'aléa[643]. Celle-ci incline l'agent à une attente inerte et celle-là encourage sa posture active. D'un côté, une puissance extérieure, de l'autre des ressources intérieures (disposition psychique). Or, le hasard – comprenant ces deux dimensions – relie les deux, opérant la synthèse extérieur/intérieur, dehors/dedans. Sa dialectique se donne à voir dans l'ambivalence permanente entre sa nature purement sacrée (puissance transcendante) et ses actualisations profanes. Il en va ainsi des pratiques magico-superstitieuses motivées par ce hasard-*mana* et, plus généralement, de toutes les kratophanies exprimant l'ineffable dans la vie profane. Pour le comprendre, nous prenons l'exemple des superstitions sous-jacentes à la pratique des jeux de hasard.

E.2. *Manifestation hiérophanique et expression kratophanique du hasard* mysterium

Expression de la *« force »* du sacré, les *« kratophanies »* surgissent dans le quotidien profane sous les traits d'un *« tout autre »*, de ces choses inexpliquées suscitant l'étonnement, l'interrogation et amenant à relativiser ses propres certitudes[644]. L'effet de surprise attribué au hasard, le manque d'explication qu'il incarne et l'état d'incertitude dans lequel il plonge parfois l'agent témoignent bien de cette sensation d'étrangeté. Le mystère provoqué suscite

[641] *Cf.* Richard Wiseman interrogé par Jean-Sébastien Stehli pour le journal *L'Express*, *in* Jean-Sébastien Stehli (2003), « Quand les gens pensent avoir de la veine, les occasions se présentent », *L'Express.fr*, le 24 avril [En ligne : http://www.lexpress.fr/culture/livre/quand-les-gens-pensent-avoir-de-la-veine-les-occasions-se-presentent_818759.html].
[642] *Ibid.*
[643] Le psychologue Richard Wiseman opère la distinction suivante : *« Il y a deux sortes de chance : celle qui fait gagner au* Loto *et sur laquelle nous n'avons aucun contrôle, et celle qui ressemble à de la chance mais que l'on peut expliquer par différents facteurs psychologiques. Celle-là, il est possible de la favoriser. » Ibid.*
[644] Mircea Éliade (1957), *Mythes, rêves et mystères*, trad. fr., Paris, Gallimard, p. 157 (1re éd. roumaine : 1956).

alors une réaction ambivalente d'attraction/répulsion, car si le *« mysterium […] a en effet des aspects que les hommes recherchent »*[645], il contrarie le besoin d'explication dont témoigne le développement croissant de la recherche scientifique. C'est ainsi que les croyances et les pratiques les plus irrationnelles peuvent se développer face au hasard kratophanique, à la fois pour s'y confronter (attraction) et tenter de le détruire (répulsion).

Certains objets superstitieux inanimés relèvent de cette dynamique en incarnant, à l'instar des kratophanies lithiques, *« quelque chose qui transcende la précarité de sa condition humaine : un mode d'être absolu. Sa résistance, son inertie, ses proportions, de même que ses étranges contours ne sont pas humains : ils attestent une présence qui éblouit, terrifie, attire et menace. Dans sa grandeur et sa dureté, dans sa forme ou dans sa couleur, l'homme rencontre une réalité et une force qui appartiennent à un monde autre que le monde profane dont il fait partie »*[646]. Le chat noir et tous les animaux porteurs de chance ou de malchance ne sont donc pas concernés, tandis que les minéraux comme les végétaux, présents dans la nature, en particulier issus de la terre, relèvent de cette sacralité. On peut citer le jade, pierre sacrée en Asie, porte-bonheur garant de longévité[647], ou le trèfle à quatre feuilles en Occident, symbole de chance reposant notamment sur l'anormalité qui en fait sa rareté[648]. En effet, du latin *trifolium* (trois feuilles), le trèfle ne possède que rarement quatre folioles, et sa découverte par hasard est la condition *sine qua non* à sa vertu bénéfique[649].

Ce faisant, dans le ciel aussi se trouvent des manifestations kratophaniques du hasard. L'étoile filante aperçue *par chance* inspire instinctivement la conscience d'une force sacrée, sans qu'il soit besoin d'en connaître l'origine physique à partir de la vitesse de propagation d'une météorite dans l'espace : *« Il y a quelque chose de magique dans une étoile filante, qui fait très vite vagabonder notre imagination vers le merveilleux. »*[650] Encore une fois la rareté est à l'origine de la préciosité mais c'est surtout ce sentiment du merveilleux qui impose le respect de la kratophanie et donc du hasard comme de ses superstitions.

---

[645] Roland Ernould (2005), *Claude Seignolle. Du sacré à l'étrange*, Paris, L'Harmattan, p. 96.
[646] Mircea Éliade (1991), *Traité d'histoire des religions*, trad. fr., Paris, Payot, p. 188 (1re éd. roumaine : 1949).
[647] *Cf.* Martina Krčmár (2009), « Les porte-bonheur », *Le Petit Guide*, n° 296, Vichy, AEDIS, pp. 1-9.
[648] La lexicographie du « trèfle », fournie par le CNTRL du CNRS, indique effectivement que le « trèfle à quatre feuille » est un *« trèfle dont une feuille est anormalement constituée de quatre folioles et considérée comme porte-bonheur »* [En ligne : http://www.cnrtl.fr/definition/tr%C3%A8fle].
[649] *Cf.* Martina Krčmár (2009), « Les porte-bonheur », *op. cit.*
[650] *Ibid.*

Précisément, nous dirions que les superstitions et porte-bonheur sont des *« hiérophanies »*, *« acte de la manifestation du sacré »*[651], inspirées par la puissance incarnée sous les traits du hasard. Celui-ci se place donc bien du côté de la force kratophanique (ou *mana*) en étant le *pressenti* d'une puissance sacrée, substance mystérieuse provoquant un frisson d'étrangeté (dimension intérieure à l'homme).

Pure sensation du sacré, il prendrait la forme de *hiérophanie* dans le monde profane, incarné par des objets quelconques ou des entités religieuses répondant au besoin d'explication et à l'envie de fixer cette sensation intime d'un *tout autre* inexpliqué. *« À partir de la plus élémentaire hiérophanie – par exemple la manifestation du sacré dans un objet quelconque, une pierre ou un arbre – et jusqu'à la hiérophanie suprême, l'incarnation de Dieu dans Jésus-Christ, il n'existe pas de solution de continuité. Sur le plan de la structure, nous nous trouvons devant le même acte mystérieux : la manifestation de quelque chose de "tout autre" – d'une réalité qui n'appartient pas à notre monde – dans des objets qui font partie intégrante de notre monde "naturel", "profane".* […] *Les formes et les moyens de la manifestation du sacré varient d'un peuple à l'autre, d'une civilisation à l'autre. Mais il reste toujours le fait paradoxal – c'est-à-dire inintelligible – que le* sacré *se manifeste et, par conséquent, se* limite *et cesse ainsi d'être* absolu*. »*[652]

Puis, il apparaît *kratophanie*, qu'il s'agisse d'*« un objet du monde immédiat ou un objet de l'immensité cosmique, une figure divine, un symbole, une loi morale ou même une idée.* […] *L'acte dialectique reste le même : la manifestation du sacré à travers quelque chose d'autre que lui-même »*[653]. De cette façon, la manifestation, quelle qu'elle soit, de ce « quelque chose » mystérieux occasionne une *« impression d'inaccoutumée »*[654] dont l'efficacité repose en partie sur la furtivité et, encore une fois, la rareté.

L'irruption du sacré dans le monde profane ne *peut* être que limitée, sinon elle s'éteint. Une pierre de jade portée en permanence autour de son cou n'est pas, en soi, investie de sacré ; elle l'est seulement au *moment* où son porteur y pose son attention. Son port quotidien la rend profane et la puissance ne s'y exprime qu'épisodiquement. La superstition incarnant

[651] Mircea Éliade (1957), *Mythes, rêves et mystères*, *op. cit.*, pp. 155-157.
[652] *Ibid.*, pp. 155-156.
[653] Mircea Éliade (1949), *Traité d'histoire des religions*, *op. cit.*, p. 35.
[654] Patrick Legros (2012), *L'Imaginaire et la mort*, vol. I : *Sociologie des représentations de la finitude dans la société contemporaine*, Mémoire d'HDR, sous la direction du Professeur Gilles Ferréol, Besançon, Université de Franche-Comté, p. 220. L'auteur modifie l'appellation *« impression inaccoutumée »* en *« impression d'inaccoutumée »* par la suite de ses travaux.

typiquement ce phénomène d'impression d'inaccoutumée se porte sur des objets et des situations limitées dans la vie courante. Justement, son efficacité repose sur son extra-quotidienneté : *« Qu'il s'agisse d'une rencontre aléatoire ou d'une manipulation superstitieuse, il est important, sous peine d'une intégration destructrice,* [que l'impression d'inaccoutumée] *soit limitée. La superstition est une forme d'extra-quotidienneté de la vie quotidienne. C'est un dérèglement social, ou ce n'est pas.* [Elle] *est entretenue comme un besoin d'anormalité et d'imprévu, respectant toutefois des règles précises au moyen d'une "impression inaccoutumée" et d'un "pouvoir immanent". »*[655] La limitation et la tenue hors du quotidien tiennent alors à ce que la superstition appartient à la catégorie *irrationnelle* du sacré, celle de *numineux* dans son ensemble.

L'idée est que le quotidien est rationalisé, au point que la notion de sacré se voit elle-même couramment employée dans un sens restreint la privant de sa nature essentielle. D'ordinaire, on entend par sacré *« un prédicat d'ordre éthique, synonyme d'absolument moral et de parfaitement bon »*[656]. Mais cette signification abstraite oublie la dimension vécue de la catégorie du sacré, le *« numineux »*, *« élément, d'une qualité absolument spéciale, qui se soustrait à tout ce que nous avons appelé rationnel, est complètement inaccessible à la compréhension conceptuelle et, en tant que tel, constitue un* arrêton*, quelque chose d'ineffable »*[657]. Le numineux est la part sensible du sacré, le ressenti de sa force et de sa puissance transcendante, et c'est sur cet aspect sensoriel du sacré que reposent les kratophanies et la multitude de hiérophanies, « *manifestations des réalités sacrées »*[658]. Les unes comme les autres sont des expériences concrètes du *pressenti* numineux. Cependant, la logique de la vie quotidienne et son rythme mécanique s'opposent globalement à la dimension sensible des actes. C'est pourquoi les superstitions et toutes les manifestations de la kratophanie-hasard se limitent au monde de l'extra-quotidien et continuent de provoquer l'impression d'inaccoutumée, témoignage concret du numineux dans la vie profane.

---

[655] Patrick Legros (1993), *La Création sociale de l'image imaginaire*, *op. cit.*, p. 116.
[656] Rudolf Otto (2001), *Le Sacré*, trad. fr., Paris, Payot, p. 25 (1re éd. allemande : 1917).
[657] *Ibid.*
[658] *« Le sacré, par conséquent, se manifeste également comme une force, comme une puissance. Pour indiquer l'acte de la manifestation du sacré, nous avons proposé le terme de* hiérophanie*. Ce terme est commode, parce qu'il n'implique aucune précision supplémentaire : il n'exprime rien d'autre que ce qui est impliqué dans son contenu étymologique, à savoir, que quelque chose de sacré se montre à nous, se manifeste. On pourrait dire que l'histoire des religions – des plus élémentaires aux plus évoluées – est constituée par un nombre considérable d'hiérophanies, par les manifestations des réalités sacrées. »* Voir Mircea Éliade (1957), *Mythes, rêves et mystères*, *op. cit.*, pp. 155-156.

Toutefois, il ne suffit pas d'expliquer la position sociétale du hasard par l'opposition sacré/profane courante. Il faut encore préciser un aspect du hasard qui, selon nous, incarne un élément particulier du numineux. En tant que kratophanie, il serait la part terrifiante de l'expérience du sacré, le ressenti de l'*effroi* qu'elle provoque, le *tremendum majestas* numineux[659]. Dès lors, la seule disjonction entre la rigidité linéaire du contexte social et l'inconstance de l'être humain n'explique plus seulement le jeu d'attrait/répulsion suscité par les effets aléatoires. Il faut ajouter la perception intime et éminemment profonde de la terreur pour comprendre l'angoisse anthropologique du hasard.

E.3. *La dialectique du hasard : terreur et récupération du* tremendum majestas

Le numineux est *« cet objet extérieur au moi, que nous pressentons »*[660], sorte de « surplus » émotionnel, de l'ordre de la sensation et non intellectualisé. Il est incompréhensible et, de ce fait, irrationnel ; on ne peut ni comprendre, ni rendre compréhensible le numineux. Selon cette approche, pour nous, le hasard relève de l'expérience numineuse sensible, irrationnelle et représente la volonté contradictoire de comprendre raisonnablement même ce qui ne peut pas l'être. Dans la première dimension, c'est spécialement la face terrifiante du numineux et une prise de conscience morbide. Dans la seconde, c'est le moteur de vie poussant l'homme social à agir, lui inspirant superstitions et autres techniques d'explications. Face au hasard, l'individu se trouve pris dans un jeu entre attirance et rejet, tour à tour ou même simultanément. L'aléa se veut attirant de par la fascination du *tremendum majestas* qui, transposée dans le monde quotidien, provoque une sensation d'extra-quotidienneté, l'impression d'inaccoutumée. Mais d'un autre côté, il s'avère répulsif de par l'effroi de la puissance transcendante qu'il provoque de façon viscérale et qui se heurte, « dans le monde profane », à la logique rationnelle du contrôle absolu de l'environnement humain, donc aux fondements sociaux de notre société occidentale contemporaine.

Plus exactement, le hasard provoquerait un *état numineux*[661] violent et brutal de saisissement dû au ressenti d'horreur provoqué par son caractère arbitraire. Mircea Éliade l'explique par la « colère de Jahveh », image biblique tirant en partie sa force d'effroi d'une nature incalculable : *« La "colère de Jahveh" présente un caractère étrange qui a toujours frappé.*

[659] Rudolf Otto (2001), *Le Sacré*, *op. cit.*, p.46.
[660] *Ibid.*, p. 35.
[661] *« Je parle d'une catégorie numineuse comme d'une catégorie spéciale d'interprétation et d'évaluation et, de même, d'un état d'âme numineux qui se manifeste lorsque cette catégorie s'applique, c'est-à-dire chaque fois qu'un objet a été conçu comme numineux. » Ibid.*, p. 27.

Tout d'abord il ressort clairement de plusieurs passages de l'Ancien Testament que cette "colère" n'a originairement aucun rapport avec les attributs moraux. Elle "s'enflamme" et se révèle mystérieusement "comme, dit-on, une force cachée de la nature", comme l'électricité accumulée se décharge sur celui qui s'en approche. Elle est "incalculable" et "arbitraire". Celui qui ne conçoit d'habitude la divinité que sous la forme de ses prédicats rationnels verra dans la "colère" un caprice et une passion. Mais [cette] ira *n'est autre chose, en effet, que le* tremendum *lui-même, qui, n'étant en aucune façon rationnel, se fait saisir et s'exprime ici naïvement par analogie avec un terme emprunté au domaine naturel, à la vie spirituelle de l'homme. »*[662]

Le hasard tiendrait à ce *tremendum* en illustrant la terreur de l'imprévisible rendu comme *« l'inaccessibilité absolue »*, ce que l'on ne comprend pas et surtout que l'on ne pourra jamais maîtriser. Sous ces traits, il se positionne en contraste de toutes les qualités de la bonté divine pouvant donner lieu à des valeurs sociales d'apaisement : *« Cet élément étrange, de type répulsif, inspirant la "terreur", déconcerte ceux qui ne veulent admettre dans la divinité que bonté, douceur, amour, familiarité et, en général, les attributs qui se rapportent uniquement à sa face tournée vers le monde. »*[663] Violent, *demens*, le hasard appartient généralement à la catégorie du mal, d'autant plus que le bien désigne, à l'inverse, la douceur de la maîtrise. Par souci de pacifier les interactions pour former société[664], le hasard inaccessible est logiquement rejeté mais ce rejet provient essentiellement du malaise viscéral ressenti par sa nature numineuse. Incarnation de la « colère » terrifiante, le hasard se révèle comme une puissance prépondérante et dominante, la *majestas* reléguant l'homme à sa condition funeste. *Tremendum,* le hasard est donc l'effroi mystique, objet inaccessible terrifiant. *Majestas*, il est investi d'une puissance absolument dominante.

Or, c'est pour ce dernier critère que le hasard place l'homme face à son infériorité et sa dépendance à l'égard d'une irrationalité transcendante, lui faisant prendre conscience de sa petitesse, ce *« "sentiment de l'état de créature"* [qui] *se précise en tant que sentiment de notre propre effacement, de notre anéantissement, conscience de n'être que poudre et que cendre,*

[662] *Ibid.*, pp.44-45.
[663] *Ibid.*, p.45.
[664] Norbert Elias explique le travail d'intériorisation des instincts et de leur mise en ordre contre une libre expression aléatoire et parfois violente. Travail historique, cette pacification des mœurs est une forme de vivre-ensemble non pas naturelle mais au contraire très particulière, construite comme une structure spécifique correspondant à des phases du processus de civilisation. *Cf.* Norbert Elias (1987), *La Société des individus*, trad. fr., Paris, Fayard (1re éd. allemande : 1983).

de n'être que néant »[665]. Véritable appel à une humilité que la volonté de connaissance absolue fait perdre à l'homme social, le hasard est effectivement le porteur de mort rappelant à l'individu-sujet la fragilité de son existence égocentrique : *« Le vouloir-vivre, c'est vouloir vivre sa vie singulière, exclusive, égocentrique. Mais ce vouloir-vivre se heurte aux difficultés, obstacles, hasards, menaces et chaque instant peut comporter le risque majeur de mort. »*[666] De plus, le constat de sa dépendance face à une pure entité abstraite incline l'individu à la rébellion plus qu'à l'acceptation modeste, en provoquant une vexation purement égotique. Le *numineux* nourrit des expériences de l'ordre du *tout autre* dont les formes diverses sont généralement *« la confession d'un "sentiment de dépendance" qui est quelque chose de plus et en même temps quelque chose d'autre que tous les sentiments de dépendance* […]. *Le sentiment de ma dépendance absolue a pour présupposition celui de la supériorité et de l'inaccessibilité absolues de l'objet »*[667].

Autonome, le hasard terrifie et provoque forcément des réactions ambivalentes, comme on l'a vu entre activité et passivité. D'un côté, ses manifestations (kratophanies, hiérophanies) à caractère numineux entraînent une réaction de destruction par la rationalisation et le plus souvent sous couvert de considérations éthiques[668]. Mais, à l'inverse, l'énergie terrifiante suscitée par son *tremendum majestas* est aussi « récupérée » pour motiver une action ludique dans le sens d'un jeu d'utilisation et de dialogue entre la notion théorique et ses effets empiriques.

Tremendum majestas, le hasard donne lieu à différentes « récupérations », incarnant le meilleur comme le pire, l'opulence et le rêve d'une vie meilleure comme la crainte irrationnelle de la mort. Systématiquement, son autonomie provoque la réaction. On vient de le voir sous l'aspect de la transcendance sacrée comme on l'avait perçu précédemment à travers le désordre entropique, son indépendance l'impose comme force supérieure provoquant des réactions contrastées. Soit, angoissé, l'individu s'engage dans une lutte contre les aléas et tente de discipliner son environnement en l'ordonnant *idéellement*. Individuellement, de nombreuses habitudes possèdent une rigueur révélatrice de la volonté d'assurer un contrôle maximum de sa vie au quotidien. Collectivement, les politiques sécuritaires s'appliquant à prévenir et maîtriser chaque risque (climatique, automobile,

[665] Rudolf Otto (2001), *Le Sacré*, *op. cit.*, p.46.
[666] Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2, *op. cit.*, pp. 192-193.
[667] Rudolf Otto (2001), *Le Sacré*, *op. cit.*, pp. 31-33.
[668] *« Cette* ira *que l'on appelle trop souvent "naturelle" et qui en réalité n'est rien moins que naturelle puisqu'elle est numineuse, se rationalise en se saturant d'éléments éthiques, d'ordre rationnel, ceux de la justice divine, justice distributive qui punit les transgressions morales. » Ibid.*, p.45.

médical) répondent à ce même objectif de domination. Soit l'agent accepte sa dépendance, prenant simplement acte de l'autonomie du hasard, sans se blâmer de « faiblesse » et « soumission ». Alors il peut l'utiliser et s'en faire un allié pour profiter de son énergie *mana* : *« le* mana *est une chose, une substance, une essence, mais aussi indépendante. Il est susceptible de se spécialiser : il y a du* mana *à rendre riche et du* mana *à tuer.* […] *Ainsi, le* mana *existe et fonctionne d'une façon indépendante ; il reste impersonnel à côté de l'esprit personnel. »*[669]

Dans ce dernier cas, l'action se veut néguentropique, en transformant le désordre (processus entropique) pour créer un *« méta-déséquilibre, méta instabilité »* générateur d'*« organisations productrices-de-soi »*[670]. Dans le premier cas, en revanche, en luttant contre un ennemi prétendu, seule la nature transcendante du hasard est exprimée et entretient une posture immobiliste. Cette dernière ne peut alors donner lieu qu'à des situations closes, voire d'enfermement et, dans tous les cas, à une *« organisation non active »* facilement vouée à la destruction par le processus seulement entropique l'animant[671]. Les superstitions dont nous avons parlé précédemment se situeraient à la frontière entre les deux types d'activité.

E.4. *La fécondité de l'anthropologie sociale et de l'imaginaire contre le constructivisme : l'exemple des superstitions*

E.4.1. La pertinence de l'étude socio-anthropologique à travers l'exemple des superstitions

Il n'était pas anodin d'évoquer les superstitions jusqu'ici. Leur lien avec le hasard est immédiatement perceptible et leur étude sociologique témoigne de la difficulté à saisir ce type d'activité sociale. Ici, nous posons les termes du débat, entre anthropologie sociale et constructivisme, tandis qu'une analyse plus profonde sera réalisée au sujet des représentations sociales du hasard.

Jusqu'ici, nous avons mis en lumière les deux types de comportements actif/passif, complémentaires mais isolément typiques. Créatrices d'action, les superstitions nourrissent des interactions et entretiennent une certaine curiosité pour le monde environnant qui pousse à agir dessus. Par exemple, marcher sur la route pour éviter de passer sous l'échelle occupant le trottoir peut entraîner une interaction avec le cycliste qui manque de renverser le piéton et le

[669] Marcel Mauss et Henri Hubert (1903), « Esquisse d'une théorie générale de la magie », *op. cit.*, p. 78.
[670] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 295.
[671] *Ibid.*

réprimande de la dangerosité de son acte. Prêter des vertus à telle ou telle plante, roche ou animal est une marque d'attention à l'égard de son environnement naturel et une forme d'intégration de ses éléments à l'univers social quotidien. Même si le choix de ces éléments est arbitraire et limité, on peut citer le « respect » pour les trèfles du superstitieux porté à les admirer plutôt qu'à les piétiner négligemment. En revanche, les superstitions peuvent aussi être considérées comme destructrices d'actions lorsqu'elles poussent à la passivité comme on le voit dans le cas du joueur attendant, immobile et isolé, les faveurs de la chance. Même si l'on peut souligner que les échanges, au moins marchands et au mieux conviviaux, entre vendeurs et consommateurs de jeux forment des interactions, une constante témoigne bien de la passivité.

Quoi qu'il en soit, la superstition est sollicitée pour sa fonction d'*apparition*, attente (opposée à l'élan d'action) du surgissement de l'*« image imaginaire visible ou invisible qui s'interpose ente l'environnement social ou naturel et l'individu* [et] *s'érige la plupart du temps d'une manière imprévue et insolite »*[672]. Typiquement, c'est le cas de l'étoile filante évoquée précédemment, mais aussi du trèfle à quatre feuilles comme de tous les signes rencontrés par hasard et dont les vertus sont préalablement connues. Cette condition est nécessaire pour faire fonctionner l'imaginaire car sans connaissance de la rareté de ses manifestations et de ses qualités, l'objet n'est qu'une image naturelle ou sociale. L'image imaginaire suppose donc une connaissance intérieure mais la superstition-apparition n'en demeure pas moins porteuse d'inactivité : *« À première vue, l'apparition marque la faveur de l'aléa. L'individu est passif et ne déploie aucune qualité spécifique pour activer cette fonction. Il n'est que la victime de l'image imaginaire. »*[673] Si nous avons principalement évoqué deux cas positifs d'apparition, Patrick Legros souligne qu'en fait 80 % d'entre elles sont *« maléfiques »* car si la *« fonction de la superstition qu'est l'apparition se compose parfaitement avec la rencontre hasardeuse »*, l'individu s'en trouve généralement effrayé et cherche plutôt à se *« réfugier »*[674].

Ce faisant, la question du sens reste évidemment posée par la superstition, le hasard interrogeant la causalité et la signification d'un événement. Finalement, « passives » ou « actives », les superstitions mènent toutes à une sorte de récupération ontologique : *« La tendance à l'incertitude qu'elles supposent lors de la rencontre aléatoire ne reste pas*

[672] Patrick Legros (1993), *La Création sociale de l'image imaginaire*, *op. cit.*, p. 108.
[673] *Ibid.*
[674] *Ibid.*, p. 116.

longtemps sans se conjuguer avec une tendance à la certitude par la manipulation. Elle aboutit à préciser les bonheurs ou les malheurs de la vie quotidienne, à mettre en lumière ce qui ne peut rester dans l'ombre : la recherche, le mouvement, l'impression d'une vie mouvante et sans écho. »[675] Encore une fois, le *mouvement* sous-tend la dynamique créatrice du hasard, qu'il soit extérieur ou intérieur, pressenti du *tremendum majestas* ou ressenti de l'antagonisme humain.

C'est grâce à ce mouvement dynamique qu'est émise l'image imaginaire, par la découverte de ce qui ne peut l'être habituellement[676]. En recevant passivement une image « naturelle » de l'extérieur, l'individu, qui l'investit d'une puissance, la transforme en image imaginaire susceptible d'être utilisée ensuite activement. Par exemple, l'apparition de la découverte d'un trèfle à quatre feuilles peut être « récupérée » pour une interprétation active en termes d'oracles servant à attester d'un destin chanceux. Dans ce cas, c'est la fonction de *« divination »* qui est sollicité, celle-ci supposant une volonté de savoir entraînant mécaniquement une chute de l'aléa[677]. Si l'on considère que les superstitions possèdent quatre fonctions sociales : divination, apparition, transformation et protection, la première désigne la volonté de contrecarrer l'aléa, tandis que la deuxième concerne sa manifestation, la troisième sa capacité onirique et la dernière sa prévention (envisager le hasard dans sa « pure » qualité d'accident). Le tableau suivant résume les tenants de l'étude menée par Patrick Legros, à laquelle on pourra se référer pour les détails des différents types de superstitions[678] :

Tableau 5 : *Rôle du hasard dans les superstitions*

Fonction de la superstition	Objectif face au hasard	Qualité utilisée	Effet superstitieux	Exemple
Divination	Annihiler le hasard	Pouvoir de l'homme	Apaiser la perspective de l'avenir dans sa dimension chaotique	La destinée
Apparition	Afficher l'aléa	Pouvoir de l'imaginaire	Manifester le sacré (kratophanie) pour l'inclure au profane	L'étoile filante
Transformation	Rêver des effets aléatoires	Pouvoir des rêves	Sublimer le quotidien en investissant des objets usuels d'un caractère extraordinaire	Rêveries de changement de vie (joueur de loteries)
Protection	Envisager l'accident	Pouvoir cognitif de supposition et de calcul	Prévenir l'éventualité d'une action néfaste pour s'en prémunir activement	Talismans, probabilités statistiques

[675] *Ibid.*, pp. 116-117.
[676] *« Découvrir ce qui ne peut l'être habituellement, c'est émettre une image imaginaire. » Ibid.*, p. 106.
[677] *Ibid.*, p. 108.
[678] *Ibid.*, pp. 106-111.

On voit la synthèse, encore une fois opérée par le hasard, entre les signes extérieurs et leur réception imaginaire intérieure. Les deux s'autoalimentant, la passivité peut créer de l'activité, comme l'*apparition* insuffle l'interprétation en *divination*, celle-ci permettant de nouvelles apparitions, leur récupération en divination, etc. Les deux fonctions les plus opposées sont aussi indispensables l'une à l'autre que le sont ordre et désordre.

On pourrait voir, dans ces récupérations superstitieuses, la marque d'un manque d'information et la capacité des sujets *« à mobiliser la plus grande ingéniosité pour trouver un ordre à ce qui n'en a aucun »*[679]. Paul Watzlawick voit le hasard comme le fruit d'un contexte de *désinformation*, sous diverses formes de non-information, fausse information ou encore dissimulation d'information entraînant toutes des *« blocages de la communication »*[680]. Pour qui interprète les relations sociales en termes de communication, effectivement, la recherche de sens provient exclusivement d'une ignorance, lacune à combler pour construire la réalité environnante. Le hasard représente alors une source inépuisable de création d'informations conduisant l'individu, à élaborer toutes sortes de stratégies afin d'organiser son environnement.

E.4.2. L'écueil constructiviste pour une sociologie du hasard : l'extrême clôture des superstitions

À ce niveau-là, Watzlawick distingue *deux réalités*, comme deux mondes, certes en interaction, mais tout de même distincts : l'un, objectif, scientifique et collectif ; l'autre, subjectif et individuel : *« Le premier a trait aux propriétés purement physiques,* objectivement *sensibles des choses, et est intimement lié à une perception sensorielle correcte, au sens "commun" ou à une vérification objective, répétable et scientifique. Le second concerne l'attribution d'une* signification *et d'une valeur à ces choses, et il se fonde sur la communication. »*[681] Dans ce cadre, le hasard appartient au second univers ; il est subjectif et les superstitions ne sont que de vaines explications objectives. Tout comme Freud voit dans ces phénomènes des volontés de donner une signification consciente à des choses inconscientes[682], Watzlawick décrit le comportement superstitieux comme une tentative d'expliquer objectivement ce qui ne l'est pas.

---

[679] Paul Watzlawick (1978), *La Réalité de la réalité*, trad. fr., Paris, Seuil, p. 54 (1re éd. américaine : 1976).
[680] *Ibid.*
[681] *Ibid.*, p. 137.
682 *« Il y a* […] *deux différences entre l'homme superstitieux et moi : en premier lieu, il projette à l'extérieur une motivation que je cherche à l'intérieur ; en deuxième lieu, il interprète par un événement le hasard que je ramène à une idée. Ce qu'il considère comme caché correspond chez moi à ce qui est inconscient, et nous avons*

Dans les deux approches, psychanalytique et constructiviste, la superstition est le fruit d'une confusion entre deux domaines séparés. L'approche de Watzlawick est très psychiatrique et se révèle parfois plus incisive que celle de l'analyste, par exemple lorsqu'il qualifie les *conjectures superstitieuses* de strictement *psychotiques*[683]. Mais, de cette manière, le hasard, n'ayant aucune réalité objective et collective, ne peut constituer un objet d'étude pour la sociologie. Plus encore que le déterminisme niant, non pas son existence, mais la pertinence de son étude, Watzlawick *démontre* rigoureusement l'absence de réalité concrète d'un hasard macroscopique. De cette façon, il lui ferme, encore plus que le courant positiviste, toutes les portes d'une possible étude sociologique.

Relégué à un univers uniquement personnel, partial, relevant uniquement de valeurs, le hasard se trouve comprimé dans un relativisme culturel absolu *« qui, selon les options philosophiques du lecteur, s'appellera réalité, nature, fatalité ou Dieu »*[684]. Chercher des similitudes pour construire des modèles typiques d'analyse s'avère inutile et voué à l'échec pour le constructivisme de la réalité qui rejoint, en fait, la perception tout aussi restrictive de la logique quantique. Quand les physiciens interrogeant la place du hasard, des incertitudes, du chaos dans leur discipline, finissent par conclure à la séparation de deux mondes (quantique et social), ils se placent dans la même séparation du réel, selon une différence de plan, micro ou macroscopique. Cependant, ils cloisonnent peut-être moins encore le hasard que les constructivistes en présentant le pont reliant ces deux univers justement. Même si la formulation est d'emblée réductrice et les termes peu élogieux – *« le hasard intervient ici pour introduire un flou commode »* – l'aléa se voit néanmoins reconnu comme *« un jeu qui permet à ces deux structures, malgré leur incompatibilité, de fonctionner ensemble »*[685].

Une expérience menée sur un animal de laboratoire selon un protocole issu des sciences empirico-formelles atteste du cloisonnement constructiviste. En offrant à un rat des *récompenses arbitraires* (distribution de nourriture au hasard), Watzlawick affirme que l'animal développe une sorte de stratégie, certes farfelue et inutile, mais sciemment destinée à ordonner les séries d'événements qu'il voit se dérouler. En produisant et répétant des comportements atypiques, il serait en fait convaincu de leur nécessité pour faire apparaître la

---

en commun la tendance à ne pas laisser subsister le hasard comme tel, mais à l'interpréter. » Voir Sigmund Freud (1975), *Psychopathologie de la vie quotidienne. Application de la psychanalyse à l'interprétation des actes de la vie quotidienne*, trad. fr., Paris, Payot, p. 199 (1re éd. allemande : 1901).

683 *« Les conjectures de la sorte que nous considérons ici donc pseudo-scentifiques, superstitieuses, et en fin de compte psychotique au sens strict. »* Paul Watzlawick (1978), *La Réalité de la réalité*, *op. cit.*, p. 58.

684 *Ibid.*, p. 53.

685 Jean-Marc Lévy-Leblond (1991), « Hasard et mécanique quantique », *op. cit.*, p. 193.

nourriture, comme si celle-ci était une récompense de son action. C'est ainsi que le scientifique explique-t-il comment *un* rat devient superstitieux pour en déduire l'analogie avec *les* superstitions humaines[686].

En fait, il s'agirait de la discordance des deux *réalités*, *de premier et second ordre*[687], la première concernant le protocole de récompenses arbitraires, en désaccord avec l'activité superstitieuse uniquement valable dans la seconde. Ce faisant, on peut déjà critiquer la méthodologie du chercheur établissant une généralisation à partir d'un cas unique et assimilant sans justification des comportements humains et animaux. Mais admettons qu'il ne s'agisse que d'un travers de présentation et considérons que l'expérience globalise des attitudes collectives, observées chez plusieurs rongeurs. Comment Paul Watzlawick explique-t-il alors que plusieurs rats adoptent la *même* attitude pour s'assurer la survenue de nourriture ? Est-ce qu'un rat aurait expliqué aux autres que c'est la démarche permettant de « gagner » un repas ? Et alors les autres l'auraient-ils imité pour se voir récompensés à leur tour ? Mais l'imitation supposerait un premier rat « leader », ce qui induit un schéma de transmission linéaire de type cause-effet contraire à la circularité causale prônée par l'auteur. À moins que Watzlawick ne suppose toujours un point de départ causal en déclarant qu'il *« fait pourtant peu de doute qu'un modèle circulaire gouverne l'interaction entre organismes : la cause produit l'effet et l'effet retentit sur la cause devenant lui-même une cause »*[688].

L'idée semble pourtant proche, encore une fois, de la perspective quantique et, dans le mode circulaire, le constructiviste pourrait aussi rejoindre la dialogique morinienne de la pensée tétralogique, si ce n'était qu'il adopte une logique résolument séparatrice (deux réalités distinctes) alors qu'Edgar Morin projette de relier toute les parties entre elles.

En fait, pour nous qui observons la société sous l'angle de ses interactions et relations *formelles*, il semble que ce schéma d'analyse ne tienne pas suffisamment compte de la part socio-anthropologique des phénomènes aléatoires. Comment saisir la dimension collective des faits sociaux si la multitude des *réalités* individuelles ne se réunit pas sur un minimum de fondements anthropologiques ? À trop relativiser, ce constructivisme nous semble réduire la compréhension sociologique à des considérations à la fois trop larges et trop restrictives.

[686] Pour tous les détails, l'expérience et ses conclusions sont intégralement décrites *in* Paul Watzlawick (1978), *La Réalité de la réalité*, *op. cit*, pp. 54-58.
[687] *Ibid.*, p. 138.
[688] *Ibid.*, p. 69.

Certainement, il faut voir dans les superstitions le fait qu'*« une fois parvenu à une solution – par un chemin largement payé d'angoisse et d'attente – -, notre investissement devient si grand que nous préférerions déformer la réalité pour la plier à notre solution que de sacrifier la solution »*[689]. Mais tout aussi certainement, il ne suffit pas de dire cela pour se débarrasser du sujet et, avec la sociologie de l'imaginaire, nous préférons prolonger la compréhension en tentant de saisir les régularités de ces éléments disparates dont est formée la conscience humaine, *« colorée de touches déconcertantes à l'intérieur desquels les sentiments, les inquiétudes et les attentes occupent une place considérable »*[690].

Suivant cette approche, on devrait percevoir la dynamique profonde des motivations dans tout ce qu'elles recèlent d'obscur bien souvent. Par conséquent, là où Watzlawick distingue deux réalités, nous parlerions plutôt avec Gaston Bachelard de trois mondes : le monde *environnant* (réalité de premier ordre chez Watzlawick), *personnel* (réalité de second ordre) et *inter-humain*[691], absolument reliés entre eux et sans aucune hiérarchisation quelle qu'elle soit.

Il ne fait aucun doute que les analyses sont séduisantes et s'avèrent stimulantes intellectuellement, mais si la réalité est construite en intégralité selon des *« conceptions subjectives et souvent contradictoires de la réalité »*[692], alors sociologie et psychologie ont le même objet. Le projet constructiviste est éminemment respectable dans sa volonté d'ouverture d'esprit, pour contrer les idéologies et le prosélytisme résultant de la croyance en *une* réalité supérieure. Notre désaccord tient essentiellement à une question de sensibilité scientifique et de méthode sociologique. Mais, pour le reste, nous nous unissons foncièrement au souhait de Watzlawick de *« prévenir ces formes de violence et* [de] *rendre la tâche plus ardue aux violeurs de conscience, laveurs de cerveau et autres miliciens évangélistes des temps modernes »*[693].

Pour nous, le constructivisme est un outil d'analyse parmi d'autres mais ne peut en constituer le cadre à lui-seul. La divergence de compréhension est résumée par Brown lorsque celui-ci affirme que *« le concept de hasard ne fait sens qu'en rapport à l'observateur : si deux*

---

[689] *Ibid.*, p. 61.
[690] Patrick Legros *et al.* (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 9.
[691] *Ibid.*, p. 10.
[692] Selon Watzlawick *« il n'existe pas de réalité absolue, mais seulement des conceptions subjectives et souvent contradictoires de la réalité »*. *Cf.* Paul Watzlawick (1978), *La Réalité de la réalité*, *op. cit.*, p. 137.
[693] *Ibid.*, p. 9.

observateurs ont l'habitude de rechercher chacun différentes sortes de modèle, ils ne manqueront pas d'être en désaccord sur les suites qu'ils attribuent au hasard »[694].

Le hasard n'est pas seulement conceptuel et encore moins subjectif. Il possède une existence sociale déterminante, au même titre que des éléments physiques. On l'a vu avec Raymond Boudon, le hasard est structurel, incarnant un type spécifique de configuration des événements sociaux. D'ailleurs, à ce titre, saluons encore l'utilité, en partie, de l'analyse déterministe qui fournit des éléments complémentaires à l'analyse individualiste.

F. « La place du hasard » : conclusion sur la valeur euphémique du hasard et le cadre d'analyse sociologique retenu

Au terme de cette étude, la dynamique créatrice du hasard est apparue comme *indépendante, synchronique, innovante, instantanée* (ou *spontanée*) et *kratophanique*. Dans cette optique, hasard se place au centre de la relation unissant les composantes émotionnelles à la formalisation concrète des actions sociales, en tant que moteur d'action de nature résiduelle et structurelle. Résidu parétien, il motive le passage à l'acte qui s'organise en une structure particulière (Boudon).

A fortiori, l'étude a mis en évidence la valeur euphémique du hasard et sa fonction fantastique à travers la peur morbide qui l'entoure : *« Le sens suprême de la fonction fantastique, dressée contre la destinée mortelle, est donc* l'euphémisme. *C'est-à-dire qu'il y a en l'homme un pouvoir d'amélioration du monde. »*[695] Les exemples des jeux de hasard et des superstitions attestent de cette fonctionnalité fantastique du hasard. Les créations spirituelles et concrètes sont toujours incarnées par des images[696], de celle, positive, du trèfle à celle, négative, du chaos. Ces dernières donnant lieu à des représentations sociales, la binarité de la dynamique imaginaire explique la perception manichéenne du hasard : entre destinée et antinature, charriant une image démonique[697].

De surcroît, quand Morin traite du hasard comme d'un funeste croupier anonyme, il rejoint l'idée de ce travail d'euphémisation, permis par l'imaginaire, et mobilisé dans l'appréhension du hasard. Durand le résume : *« Lutte contre la pourriture, exorcisme de la mort et de la*

[694] George Spencer-Brown (1957), *Probability and Scientific Inference*, New York, Longmans, Green, p. 105.
[695] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 469-470.
[696] *Ibid.*, p. 461.
[697] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *op. cit.*, p. 12.

décomposition temporelle telle nous apparaît bien, dans son ensemble, la fonction euphémique de l'imagination. »[698]

C'est dans ce sens que le hasard s'avère aussi fertile en matière de théorisations scientifiques : *« Non seulement la fonction fantastique participe à l'élaboration de la conscience théorique, mais encore* […]*, elle ne joue pas dans la pratique le simple rôle d'un refuge affectif, elle est bien un auxiliaire de l'action. Non pas peut-être, comme le croit Groos, en ce que le jeu est initiation à l'action, mais plus profondément parce que toute culture avec sa charge d'archétypes esthétiques, religieux et sociaux, est un cadre dans lequel l'action vient se couler. Or toute culture inculquée par l'éducation est un ensemble de structures fantastiques. »*[699]

Dans une dimension pratique, le hasard donne lieu à des images, des représentations sociales et des actions concrètes – toutes issues de l'imaginaire et relevant de la fonction euphémique de ce dernier. Puis, de façon théorique, la présentation positiviste du hasard comme manque d'explication (au moins momentané) reflète le besoin d'expurger les angoisses, par un travail d'euphémisation de l'imagination, encore une fois dans toute sa binarité.

Dans une polarité positive, la méconnaissance pousse les théoriciens quantiques à offrir une place de choix au chaos[700] et aux incertitudes[701]. Dans une polarité négative, cette même méconnaissance incarne une intolérable absence de contrôle qu'il vaut mieux passer sous silence. Sujet d'angoisse à l'instar des tabous, le principe est de ne pas en parler en espérant qu'il ne se présentera pas (ce dont on ne parle pas n'arrive pas).

Pour résumer, le tableau suivant présente notre grille de lecture du hasard, en synthétisant les différentes façons de l'aborder, telles que nous les avons vues au cours de ce chapitre et en situant sa place dans la connaissance sociologique :

---

[698] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 471-472.
[699] *Ibid.*, p. 460.
[700] On peut citer à ce titre l'ensemble des travaux de David Ruelle. Voir, notamment, David Ruelle (1991), *Hasard et Chaos*, *op. cit.*
[701] *Cf.* le principe d'incertitude énoncé par Heisenberg en 1927 et selon lequel *« il y aurait sur la position et sur la vitesse des "incertitudes" fondamentales liées l'une à l'autre »*. Voir Jean-Marc Lévy-Leblond (1991), « Hasard et mécanique quantique », *op. cit.*, p. 184.

Tableau 6 : *Grille de lecture du hasard en sociologie*

	Nature / instincts	Moteur d'acte	Action
	Émotions animant l'homme socio-anthropologique	Traduction des émotions en raisons d'agir, motifs, buts, motivations	Actions individuelles et collectives, activités sociales, institutions
Morin	*Ludens, Demens, Imaginarius*[702]	HASARD Indépendant Instantané Structurel Innovant Kratophanique	● Phénomènes sociaux « irrationnels » ● Rites ● Habitudes (contrôle du quotidien ≠ ouverture à la nouveauté)
~~	~~~~~~~~	~~~~~~~~	~~~~~~~~
Boudon			● Effets pervers[703] ● Innovations[704] ● Effets Cournot[705]
~~	~~~~~~~~	~~~~~~~~	~~~~~~~~
Merton			● Découverte (*cf. serendipity*) ● Prototypage (*cf.* sérendipité)
Durand		*Euphémisation*	
Pareto	*« Intérêts »*	*« Résidus »*	*« Actions non logiques »*
Simmel	*« Contenu »*		*« Forme »*

Le hasard se situe au niveau de la motivation et se place comme moteur d'acte dans la dynamique de l'activité. Ses cinq caractères – identifiés ici comme fondamentaux pour l'agir social – expliquent le type d'actions qu'il suscite. Enfin, sa nature socio-anthropologique se définit par les termes de *résidus*, de *contenus* et d'*euphémisation*.

Finalement, si la sociologie ferme ses portes au hasard d'une manière générale, elle en ouvre d'autres par le biais des notions de *désordre*, de *sérendipité*, d'*irrationalité* et de *sacré*. Ces dernières, établissant des ponts entre des logiques classiques positives-déterministes et sensibles, permettent d'appréhender le hasard sous l'angle de cinq caractères le constituant comme objet sociologique : l'*indépendance*, l'*instantanéité*, la *synchronisation* (caractère

[702] Caractères de l'homme joueur (*« homme du jeu »*), délirant *(« homme de l'affectivité du mythe et du délire »*) et imaginaire (« *envahi par l'imaginaire* »). *Cf.* Edgar Morin (2000), *Les Sept savoirs…*, *op. cit.*, p. 30.
[703] Raymond Boudon (1979*a*), *Effets pervers et ordre social*, *op ; cit.*, p. 10.
[704] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op ; cit.*, p. 192.
[705] *Ibid.*

structurel), l'*innovation* et l'angoisse *kratophanique*. De cette manière, le hasard apparaît résiduel, contenu de socialisation, moteur d'actes et créateur d'actions individuelles et collectives qui prennent la forme d'activités sociales, en particulier novatrices. Facteur de renouvellement, il interroge la société dans ses fondements, ses institutions et remet en cause notre perception du temps, au profit d'une éthique de l'instant et de sa liberté créatrice. L'angoisse ressentie face au hasard participe, par ailleurs, de cette puissance de créativité et explique sa présentation manichéenne témoignant de la dynamique imaginaire, binaire, dans laquelle il s'inscrit.

Ce cadre dressé doit enfin permettre son étude à part entière pour les sciences sociales dont il s'est trouvé exclu jusqu'ici, alors qu'il s'avère indispensable dans le projet de compréhension et de connaissance du monde. À cet effet, nous abordons maintenant des pratiques fondées sur l'aléa à travers le terrain des jeux d'argent et de hasard. Historiquement décriés, ces derniers véhiculent une imagerie lugubre de dépravation, témoin de la dynamique binaire animant le hasard, entre attraction et répulsion. Révélatrices de l'angoisse morbide du temps qui passe, ces activités n'en révèlent que mieux l'utilité du hasard pour pallier une rationalisation de la vie quotidienne. Indépendant et instantané, il brise la vision d'une durée continue et assure une fonction d'exutoire aux peurs de l'avenir.

DEUXIÈME PARTIE

—

ENQUÊTES ET ÉTUDES DE CAS

Le Jeu lugubre

Salvador Dali (1929)

Afin de comprendre le hasard sur la scène sociale, la présente partie présente l'enquête empirique menée sur le terrain des jeux de hasard et d'argent en France. Historiquement réparti entre les trois secteurs de la loterie, des casinos et des paris hippiques, ce marché est aujourd'hui représenté par les sociétés de la Française des Jeux, du Pari Mutuel Urbain et des établissements casinotiers. Ces trois domaines sont observés pour leurs utilisations respectives de l'aléa et l'étude des joueurs permet de saisir des pratiques quotidiennes du hasard.

CHAPITRE III
MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre consiste d'abord à présenter la méthodologie employée, de son cadre théorique aux outils permettant de réaliser l'enquête de terrain. Ensuite, il s'agit de comprendre l'intérêt du terrain des jeux de hasard et leur spécificité. Ainsi s'explique le choix des trois terrains retenus pour l'enquête, à savoir les produits de la Française des Jeux (FDJ), du Pari Mutuel Urbain (PMU) et des Casinos.

A. Comment enquêter sur le hasard ?

A.1. *Le modèle d'analyse dans un va-et-vient empirique et théorique*

À ce point de notre étude, il convient de rappeler le modèle d'analyse dont nous ferons usage pour ces études empiriques sur les jeux de hasard. D'une manière générale, notre *compréhension* des phénomènes sociaux se veut *sensible*, à l'image de l'individualisme méthodologique wébérien et de la sociologie *formelle* de Georg Simmel, en nous attachant à la dimension « émotionnelle » des activités sociales. Par « sensible », nous entendons « interactive », c'est-à-dire une démarche unissant *« de grands cadres d'analyses et la description empathique des situations concrètes données »*, car *« en sachant intégrer, d'un point de vue épistémologique, l'expérience sensible spontanée qui est la marque de la vie quotidienne, la démarche intellectuelle pourra, ainsi, retrouver l'interaction de la sensibilité et de la spiritualité,* […] *et par là, atteindre, au travers de l'apparence, la profondeur des manières d'être et des modes de vie* […] *qui, de multiples manières, mettent en jeu des états émotionnels et des "appétits" passionnels »*[706].

Ce faisant, l'anthropologie sociale dessine un autre contour indispensable pour nous, permettant de prendre en compte le travail de l'imaginaire trop souvent occulté comme constitutif des sociétés. Pour un travail sur le hasard, les faits souvent jugés irrationnels que le dernier chapitre a éclairé nous paraissent incontournables. C'est le cas des angoisses motrices d'actes, facteur essentiel de l'étude du hasard nécessitant une lecture par l'imaginaire puisque, précisément, *« la production imaginaire* […] *permet d'affronter l'angoisse provoquée par*

[706] Michel Maffesoli (1996), *Éloge de la raison sensible*, Paris, Grasset, p. 266.

son incapacité à maîtriser l'avenir »[707]. *«* Point de vue *sur le social »*, la sociologie de l'imaginaire nous permet d'approcher des fondements communs aux phénomènes sociaux, non pas dans une perspective d'universalité, mais dans des *profondeurs* permettant *« d'atteindre les motivations profondes, les courants dynamiques qui sous-tendent et anime les sociétés humaines »*[708]. Enfin, pour étudier les phénomènes sociaux, notre attention se porte sur la complexité dialogique d'Edgar Morin.

Les techniques de « substitution » rencontrées précédemment comme façons d'éviter son intégration à la réalité scientifique et sociale seront logiquement écartées. Méthodologie déductive, statistiques (physiques et mathématiques) et théories du choix rationnel restent pour nous autant de méthodes dont la sociologie a largement usé pour « se passer du hasard » et même tenter de l'annihiler. Par conséquent, notre démarche se veut résolument qualitative, tendant à éviter une *«* "sociologie de surface" *faite de sondages et d'instantanés »*[709]. De la même façon, l'usage de questionnaires semble ici trop limitatif. D'abord, concernant le hasard, le manque de familiarité des individus avec ce sujet rend difficile l'anticipation de réponses à leur proposer. Il n'est pas coutumier de s'interroger sur le hasard ou d'en débattre au quotidien. Ensuite, pour ce qui est de la pratique des jeux de hasard, le discours est beaucoup trop propice au jugement social (moral) pour que les joueurs acceptent de se livrer honnêtement par questionnaire comme par entretien. En effet, comme nous allons le voir, ces derniers pratiquent une certaine autocensure afin de rendre leur activité convenable au regard des normes sociales (pour eux comme pour l'enquêteur extérieur).

Toujours à *« la recherche du vivant »*[710], le terrain est donc appréhendé comme le moyen privilégié de recueillir les informations du point de vue des acteurs eux-mêmes. De ce point de vue, nous adoptons une éthique phénoménologique centrée sur la description et l'explication de l'expérience vécue, en s'affranchissant au maximum – comme nous l'avons déjà vu précédemment – de la valeur coercitive des théories sur lesquelles peuvent reposer nos normes sociales[711]. Suivant cette logique, même lors des phases de réflexion théorique, nous ne nous écartons jamais totalement des lieux d'observation et du *« marché du*

[707] Patrick Legros *et al.* (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 113.
[708] *Ibid.*, p. 1.
[709] *Ibid.*
[710] Michel Maffesoli (1985), *La Connaissance ordinaire*. *Précis de sociologie compréhensive*, Paris, Klincksieck.
[711] En effet, *« la phénoménologie (et non le "phénoménisme") prend au sérieux la chose en elle-même ; et quelle qu'elle soit : triviale, sublime, abjecte, la respecte en elle-même ». Cf.* Michel Maffesoli (1993), *La Contemplation du monde. Figures du style communautaire*, Paris, Grasset, p. 185.

discours » [712] qu'ils constituent, mêlant les terrains aux concepts dans un va-et-vient permanent.

Dans cette optique, nous suivons le fil conducteur des cinq dimensions principales mises en avant dans le précédent chapitre – indépendance, instantanéité, synchronisation, innovation, kratophanie – ressorts socio-anthropologiques du hasard. Le hasard est donc toujours pensé dans sa qualité structurelle, en tant que critère conjectural des phénomènes sociaux (effet Cournot de synchronisation). En outre, on observe systématiquement son ambivalence socio-anthropologique comme étant liée à la nature antagoniste de l'homme et la binarité de l'imaginaire. Aussi, les dimensions émotionnelle et sacrée du hasard sont encore recherchées dans les actions et activités qu'il insuffle.

De cette façon, nous tentons d'en déterminer les *formes* sociales et les *fonctions*, suivant notre problématique d'identification de la dynamique créatrice du hasard. Pour ce faire, nous portons attention aux *représentations sociales* en considérant la pratique ludique des jeux de hasard de la FDJ comme révélatrice de celles qui entourent le hasard dans notre société. Il s'agit de recueillir, déterminer et analyser ces dernières, en recourant successivement aux quatre sources de données définies par Jean-Marie Seca : *entretiens*, *interactions verbales naturelles*, *corpus textuels archivés* (plus ou moins destiné à un public défini) et *associations de mots*[713]. La technique de l'observation est privilégiée, en particulier pour les biais auxquels elle permet de se soustraire concernant un objet propice aux superstitions et croyances de toutes sortes. La notion de hasard comme l'activité ludique le mettant en scène pâtissent d'un jugement moral et de normes sociales majoritairement péjoratives. Il est alors difficile pour les individus de s'exprimer sereinement et, si bien que l'observation s'avère souvent plus révélatrice que des discours. Une présentation des outils utilisés va, à présent, préciser ces propos.

A.2. *Présentation des outils méthodologiques*

Suivant une démarche qualitative, les outils privilégiés sont ceux de l'observation participante et de l'entretien semi-directif *« très structuré ou non »*[714] par un guide d'entretien.

[712] Serge Moscovici (1976), *La Psychanalyse, son image et son public*, Paris, PUF, p. 49.
[713] Jean-Marie Seca (2001), *Les Représentations sociales*, *op. cit.*, p. 85.
[714] *Ibid.*

A.2.1. L'observation

Afin de bien circonscrire la méthode employée, il convient de préciser les différentes techniques existant, qu'elles soient utilisées conjointement ou non au cours d'une enquête. D'abord, d'une manière générale, *« l'observation comprend l'ensemble des opérations par lesquelles le modèle d'analyse (constitué d'hypothèses et de concepts) est soumis à l'épreuve des faits, confrontés à des données observables »*[715]. À partir de là, le chercheur peut procéder de manière directe et indirecte, soit en collectant lui-même les informations, sans s'adresser aux sujets concernés, soit en s'adressant au sujet pour obtenir l'information recherchée. Dans ce dernier cas, un biais d'objectivité apparaît toutefois puisqu'en répondant aux questions, le sujet intervient, si bien qu'en fait, *« il y a deux intermédiaires entre l'information recherchée et l'information obtenue : le sujet à qui le chercheur demande de répondre et l'instrument constitué des questions à poser »*[716]. Pour autant, le premier type, direct, n'est pas non plus exempt d'inconvénient et appelle à la vigilance, dans ses deux déclinaisons, participante ou non. Dans le premier cas, le chercheur s'impliquant, personnellement et durablement à la vie du groupe étudié, doit veiller à rester lui-même objectif par rapport aux personnes et aux situations qu'il traverse avec le groupe. Comme le disent Gilles Ferréol *et al.*, *« il n'est pas facile de rester objectif quand on est directement concerné »* ; *a fortiori*, dans cette démarche au caractère ethnologique, la présence de l'observateur n'est pas neutre pour la communauté et *« risque de modifier les "règles du jeu" »*[717]. Puis, dans le second cas de l'observation directe non participante, le chercheur, restant exclu du groupe *« qu'il observe donc de l'extérieur* […] *à l'insu ou avec l'accord des personnes concernées »*[718], doit veiller à en saisir toute la complexité. Or, l'extériorité peut aussi être une limitation à une compréhension complète des individus et des phénomènes sociaux, la part émotionnelle des activités étant parfois plus facile à saisir dans le partage des expériences.

Pour nous, dans le travail de collecte des données, l'observation est un préalable permettant une approche neutre et distanciée, offrant une première compréhension de la pratique des jeux de hasard, avant d'approfondir par des entretiens. Puis, plus ou moins rapidement, au fil de l'immersion dans le groupe, les deux techniques se fondent, des entretiens pouvant

[715] Raymond Quivy et Luc Van Campenhoudht (1995), *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris, Dunod, p. 155.
[716] *Ibid*., p. 164.
[717] Gilles Ferréol (sous la dir. de) (2000), *Lexique des sciences sociales*, Paris, Armand Colin, p. 37.
[718] Raymond Quivy et Luc Van Campenhoudht (1995), *Manuel de recherche en sciences sociales*, *op. cit.*, p. 200.

s'improviser au cours d'observations. Ce faisant, les deux méthodes directes, participante ou non, nous servent généralement, selon le lieu d'observation.

Par exemple, dans les boutiques de la FDJ, le contexte matériel ne permet pas de se fondre aux autres clients sans participer puisqu'aucun autre produit de consommation n'est proposé à la vente. Ne pas jouer est donc immédiatement suspect dans ces espaces clos et restreints (quelques mètres carrés) et, au vu de la nervosité que cela provoque chez les joueurs, nous assimilons même la non-participation à une certaine violation de l'intimité des joueurs. Une exception néanmoins les jours de vendredi 13 où la succession de journalistes venus pour des reportages sur les superstitions crée au contraire un climat favorable. Les clients, se sentant valorisés par l'objectif de la caméra ou le micro-radiophonique, se livrent plus aisément. Toutefois, non seulement l'effet médiatique est positif parce qu'il est exceptionnel mais, surtout, l'amicalité de l'accueil provient en grande majorité des profils *consommateurs*. Comme nous le verrons à travers notre typologie des façons de jouer, ces derniers sont moins investis dans la pratique ludique que consommatoire et se sentent moins soumis à la critique. Or, les *joueurs* plus assidus et plus impliqués dans le jeu en lui-même, ainsi que dans la sociabilité du lieu, n'apprécient pas plus les intrusions de non-joueurs les vendredis 13 que les autres jours.

Cet exemple révèle les principaux avantages et inconvénients de la technique participante pour nous. D'une manière générale, l'intérêt majeur réside dans le contact direct avec la population enquêtée, et le plus grand inconvénient rencontré est le mouvement de recul, presque réflexe, de la part d'individus assumant mal de se livrer à une activité socialement dépréciée. Qui plus est, depuis le lancement, en 2007, de sa campagne de prévention contre les conduites excessives en matière de jeux de hasard, la FDJ a créé un climat de suspicion supplémentaire. Nous verrons, par la suite, que si la société tente de « récupérer » ce phénomène de péjoration de ses activités par la promotion d'une éthique responsable, cette injonction à la « prudence de jeu » lui a été imposée par les services étatiques de santé publique. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, les joueurs pâtissent de cette médiatisation des conduites pathologiques et refusent souvent de répondre aux questions concernant leur pratique. Prétextant ne pas relever du *« cas d'école »*, ils se disent *« trop communs »* dans leur pratique et s'auto-évaluent comme n'étant pas de *« vrais »* joueurs car trop raisonnables[719].

[719] *Cf.* une observation menée en 2010, dans une boutique FDJ, en centre ville de Tours.

Pour créer le climat de confiance nécessaire à la libre parole des enquêtés, les bars constituent des lieux avantageux. Ceux-ci présentent effectivement l'intérêt majeur d'offrir de nombreuses consommations destinées, qui plus est, à passer un moment dans le lieu, indépendamment de toute occupation. Nous avons souvent privilégié ces lieux parce qu'ils permettent, de ce fait, une immersion progressive et offrent la possibilité de commencer par une observation directe non participante afin de cerner un échantillon précis. Même étranger au jeu, l'enquêteur passe facilement inaperçu et peut librement observer les joueurs en action, chacun étant susceptible d'y être client. Toutefois, dans les endroits où la clientèle est essentiellement constituée d'habitués, la présence d'une personne inconnue suscite rapidement les soupçons[720]. Dans ce cas, il faut rapidement instaurer une relation de confiance en se présentant puis en s'intégrant au groupe en toute transparence. Tandis que des lieux plus anonymes permettent une phase plus longue d'investigation extérieure.

D'une manière générale, nous avons donc toujours procédé de la même manière. D'abord, une phase d'observation directe non participante, plus ou moins longue selon le degré de familiarité du lieu et de sa clientèle. Ensuite, une présentation au groupe étudié et, selon le contexte, au personnel du lieu, puis une intégration progressive à la communauté en participant à ses activités. Enfin, en proposant des entretiens aux enquêtés ciblés, la dernière étape s'amorce (et dure tout le reste de l'étude), mêlant entretiens et observations régulières. Selon le contexte, les interviews peuvent devenir relativement informelles au fil du temps, mais après seulement qu'un socle a été constitué par un panel rigoureusement cadré selon les règles que nous allons exposer à présent.

A.2.2. L'entretien

Avant tout, l'objet de l'entretien est l'expression d'une représentation, si bien que plusieurs biais sont à prendre en compte, comme la marge existant entre la réalité, l'expression du discours et la situation artificielle de l'interview. La question de la subjectivité se pose expressément et nous avons vu précédemment combien la communauté scientifique préconise de la fuir. Autant dire que la *« "neutralité" de l'enquêteur est un mythe qui a la vie dure* [car] *en situation d'entretien, le sociologue est souvent invité à donner son avis, parfois à conforter le point de vue de son interlocuteur* [et le] *plus souvent il ne peut pas se dérober aux diverses*

[720] *Cf.* une observation menée le 16 juillet 2009, dans un bar du centre-ville de Tours.

formes discrètes d'injonction de l'enquêté »[721]. Pour nous, il convient de ne pas considérer l'inévitable subjectivité comme un défaut dans la passation de l'enquête, mais plutôt comme une donnée objective pour la recherche. En tant qu'inhérente à l'individu, elle ne doit surtout pas être effacée, le risque étant trop grand de perdre des informations, du côté des enquêtés et de l'enquêteur. Comme cela a été souligné, ne pas laisser s'exprimer la part émotionnelle de ses actes et (donc de ses observations et entretiens) peut léser la compréhension en écartant des éléments indispensables pour celui qui veut saisir les phénomènes sociaux. L'entretien cherchant à capter la verbalisation de la pensée de l'individu, la liberté de parole et la spontanéité dans l'échange sont primordiales.

Ce faisant, des techniques précises sont à respecter dans le cadre de la méthode qualitative. Les deux types d'entretien, directifs et semi-directifs, étant certainement les plus utilisés *« en recherche sociale »*, nous écartons clairement le premier pour cette étude, optant plutôt pour le second, *« ni entièrement ouvert, ni canalisé par un grand nombre de questions précises »*[722]. Occasionnellement, pour des jours de vendredi 13 ou concernant les questions de dépendance au jeu par exemple, nous usons également de la technique de l'entretien dit « centré ». L'objectif est alors d'analyser l'impact d'un événement ou d'une expérience précise sur les individus y ayant assisté ou participé. Dans les cas cités, il peut s'agir d'évaluer l'influence de la croyance superstitieuse au vendredi 13 sur les comportements de jeu ou d'apprécier les conséquences d'une moralisation des joueurs. Dans les bars, certains consommateurs se lancent parfois, publiquement, dans de véritables diatribes culpabilisantes à l'égard de joueurs, ce qui constitue pour ces derniers une expérience suffisamment marquante pour que l'enquêteur aborde de façon centrée les questions relatives à la responsabilisation du jeu. Concrètement, le cadre est relativement souple, le chercheur ne disposant pas de questions préétablies, mais d'une liste de points précis relatifs au thème étudié et à partir des quelles il questionne son interlocuteur.

Néanmoins, notre enquête s'est appuyée sur la méthode de l'entretien semi-directif, soutenue par un guide d'entretien réalisé à titre de fil conducteur pour permettre de « laisser venir » l'interviewé le plus possible, le laissant parler ouvertement, avec son propre vocabulaire et suivant l'ordre qui lui convient. Enfin, concernant l'échantillon, plusieurs populations peuvent

[721] Stéphane Beaud (1996), « L'usage de l'entretien en sciences sociales. Plaidoyer pour l'"entretien ethnographique" », *Politix*, vol. 9, n° 35, juillet-septembre, p. 244.
[722] Raymond Quivy et Luc Van Campenhoudht (1995), *Manuel de recherche en sciences sociales*, *op. cit.*, p. 195.

être distinguées selon les données que nous voulons obtenir, s'agissant de la pratique du jeu et des représentations communes du hasard dans la population générale[723].

A.2.3. La population enquêtée

S'agissant de recueillir les représentations entourant le hasard dans notre société, aucune restriction de population n'est opérée. Chacun est susceptible d'être interrogé en tant qu'individu confronté au hasard et s'en constituant une idée plus ou moins précise. La seule règle de sélection concerne alors la représentativité et consiste à diversifier au maximum les profils socioprofessionnels afin d'obtenir une image globale de la figuration du hasard en société.

Aussi un premier guide d'entretien général a-t-il été utilisé auprès de personnes rencontrées en dehors des cercles de jeux. Ces dernières pouvaient s'avérer pratiquer une activité ludique mais elles n'étaient pas sélectionnées sur ce critère. D'autres ont été choisies pour leur désaffection affichée des jeux dans leur ensemble, afin de vérifier l'influence de ce désintérêt sur l'ensemble de leur comportement vis-à-vis du hasard. Notre hypothèse concernait à ce sujet la façon dont les individus opèrent leur choix en général dans la vie quotidienne et la part de « ludicité » qu'ils attribuent aux relations sociales. Les non-joueurs sont-ils plus stratèges dans la globalité des domaines de leur vie, évitant absolument les choix aléatoires (voiture, logement, profession, etc.) ? Sont-ils également plus « austères » dans leurs façons de se comporter (relations sociales, goûts) ? L'étude demande encore à être approfondie mais, pour les vingt entretiens réalisés avec des personnes se revendiquant non joueuses, nous constatons que cela ne s'avère pas incompatible avec un caractère ludique (séduction, coquetterie, humour)[724]. De surcroît, celles-ci ne réalisent pas plus leurs choix de façon stratégique que les autres ; au contraire il semblerait que leur « ludicité » s'exprime plus facilement dans la vie courante tandis que les joueurs auraient tendance à compenser leur pratique aléatoire de jeu en se raisonnant davantage sur le reste de leur quotidien. On trouvera en annexe le guide spécifique à ce type de public général. Les première rubriques consacrées aux représentations sociales du hasard visent ensuite à appréhender ses fonctions et ouvrent le propos à la pratique ludique dans son ensemble. Considérant l'accessibilité et la profusion des jeux d'argent et d'aléa (dimension consommatoire), nous supposons que chacun a au moins

[723] *Cf.* Annexe 3.
[724] *Cf.* l'entretien n° 51 du 29 décembre 2012.

joué une fois dans sa vie à ces types de divertissements. C'est pourquoi quelques questions sont également amenées afin de vérifier le rapport que l'enquêté entretient avec ces produits.

Ensuite, un échantillon de la population est constitué uniquement de joueurs de jeux de hasard et d'argent, mais quel que soit leur comportement de jeu, sans critères particuliers de fréquence, de montant, etc. Si les observations se focalisaient d'abord sur les consommateurs de la FDJ, incarnation plus proche, selon nous, de l'esprit du hasard (le point suivant en justifie), il s'est rapidement avéré nécessaire d'élargir le champ aux deux secteurs des casinos et du PMU. Nos premières investigations, en 2005, ont donné à voir des joueurs de *Loto* et de grattage alterner les types de jeux selon l'offre du lieu dans lequel ils se trouvaient. Certains férus de tickets à gratter peuvent également parier sur une course hippique si le bar propose également les services PMU, et les entretiens révèlent souvent aussi leur affection pour les casinos. Par conséquent, un second guide aborde le hasard sous l'angle du jeu puis, en *crescendo*, les questions tendent à l'approcher, notamment en abordant les thèmes de la chance (en référence à la classification de Roger Caillois qui traduit « jeux d'*alea* » par « jeux de chance »[725]) et du destin (figure opposée au hasard). Pour ce qui est du jeu, il y a deux temps dans le guide d'entretien. D'un côté, nous interrogeons l'enquêté sur sa pratique du jeu (différents parfois selon la période de vie de l'individu[726]) ; de l'autre, nous tentons d'approcher l'activité ludique dans son ensemble, afin d'obtenir les représentations liées au jeu de façon plus globale et à la place du hasard particulièrement.

Enfin, les deux guides d'entretien (général et particulier aux joueurs) utilisent, entre autres, le modèle des schèmes cognitifs de base (SCB) décrit par Jean-Marie Seca[727], d'après le principe structuraliste selon lequel une représentation peut être caractérisée en termes d'éléments et de relations. Dans un premier temps, suivant le protocole SCB, on demande aux enquêtés de citer trois termes induits par présentation d'un mot-stimulus évoquant la représentation étudiée (« hasard » et « jeu » principalement). Ces associations de mots, comme d'autres méthodes de *« communication projective »*[728], sont souvent utilisées en sciences sociales même sans être nommées comme telles, pour des raisons de clivages scientifiques[729]. Ce domaine de la cognition projective et des représentations étant initialement l'objet de la psychologie, la sociologie « uni-disciplinaire », pourrait-on dire par

[725] *Cf.* Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 92.
[726] C'est le cas, par exemple, de Nathalie. *Cf.* l'entretien n° 28 du 25 avril 2011.
[727] Jean-Marie Seca (2001), *Les Représentations sociales*, *op. cit.*, p. 123.
[728] Alex Mucchielli (1993), *L'Analyse formelle des rêves et des récits d'imagination*, Paris, PUF, p. 65.
[729] Patrick Legros (2012), *L'Imaginaire et la mort*, *op. cit.*, p. 54.

opposition à la pluridisciplinarité, refuse d'en admettre toute la fécondité. Peut-être les sociologues redoutent-ils la connotation psychanalytique de ces techniques d'investigation, au même titre que les personnes refusant de s'y soumettre. Sous différents prétextes, certains de nos enquêtés refusaient de répondre à des questions qu'ils jugeaient « trop psy ». Néanmoins, notre démarche s'inscrivant dans la connaissance pluridisciplinaire, notre dernier outil en fait essentiellement usage, complétant ou remplaçant le guide d'entretien. Pour éviter un éventuel biais de réception à l'appellation « test projectif », nous avons présenté les questions sous forme de questionnaire, diffusé en points de vente FDJ et PMU. Pour les enquêtés les plus accessibles et impliqués dans notre travail, les deux se sont parfois complétés, réalisés à des périodes différentes pour éviter la redondance. Puis, pour les plus réservées refusant l'entretien direct, les tests ont été acceptés pour leurs vertus d'anonymat et de disponibilité, les joueurs pouvant les remplir selon leurs convenances.

A.2.4. Les tests projectifs

Malgré leur assimilation au domaine psychologique, les techniques projectives sont un outil méthodologique précieux pour les sciences sociales, concernant des sujets peu courants, tabous ou possédant une forte charge émotionnelle importante. Comme nous le disions précédemment, le hasard ne fait pas partie des débats de société et sa rareté dans les réflexions quotidienne ne permet pas aux individus d'en parler aisément. Devant le manque de mots pour décrire, expliquer et s'exprimer face à des sujets méconnus, les méthodes sociologiques classiques trouvent leur limite dans le recueil de données. C'est ainsi que le recours à l'imaginaire s'impose naturellement. Plutôt que de solliciter des opinions et idées préconçues, le chercheur peut susciter l'imaginaire afin de recueillir des *« schèmes dynamiques de l'univers affectif »*[730] des individus. Ces derniers traduiront les représentations, appréciations, idées, émotions, valeurs et tout ce qui constitue (et justifie) l'existence sociale du hasard. Quand une idée ne possède pas de définition précise et donc de signification nette, seule la diversité d'interprétations personnelles peut traduire sa dimension collective. Ensuite, l'analyse consiste à apprécier ces opinions *« inconscientes »* comme *« une conscience détournée par la technique projective. Elle ne sert donc pas à vérifier la présence de cet inconscient, mais à déjouer les freins qu'une thématique ou qu'un rapport d'illégitimité de la question occasionnent. C'est pour cette raison que les techniques projectives sont*

[730] Alex Mucchielli (1993), *L'Analyse formelle des rêves et des récits d'imagination*, *op. cit.*, p. 67.

intéressantes pour la sociologie ou pour d'autres disciplines »[731]. Afin d'expliquer et comprendre notre objet d'étude, ces techniques projectives présentent *« l'avantage de mettre directement les enquêtés dans une relation imaginative ou imaginaire, et le sociologue n'a plus qu'à décoder les informations recueillies au moyen d'interprétations spécifiques. »*[732]

Pour les jeux, terrain empreint de superstitions, l'entretien s'avère souvent moins fiable que l'observation, parce que ce domaine réclame un degré de confiance encore plus élevé qu'habituellement dans la relation enquêteur-enquêté. *« Le degré de confiance instauré par l'enquêteur face à des enquêtés est donc souvent primordial et déterminera les résultats obtenus »*[733], que ce soit à propos d'une superstition précise telle que le vendredi 13 ou de toute manière de pratiquer les jeux d'aléa. Le plus souvent, les propos des joueurs reflètent le discours socialement convenable, à savoir une pratique modérée, non obligatoirement quotidienne, en tout cas récréative et « raisonnable », équilibrant pertes et gains. C'est ce dernier point qui amène la suspicion. Est-il possible que chaque joueur calcule exactement le ratio coût/bénéfice de son activité ? Se livrer à de tels calculs rationnels nous semble contraire à la logique ludique mettant, justement, en acte les caractères dilapidateur et consumatoire de l'homme. Pour cette raison, quand l'entretien individuel se veut trop conforme à la (bonne) conscience morale, les observations permettent de saisir des réalités collectives plus taboues. Le matériau projectif s'inscrit dans cette logique en faisant le pont entre le conscient convenu et l'activité empirique souvent empreinte d'inconscient. Comme le souligne Patrick Legros, la sociologie *« peut s'intéresser à ces schémas perceptifs à partir de l'instant où ils révèlent des caractères collectifs. Et compléter cette analyse avec l'approche pragmatique qui traite de la réception de l'image par l'observateur influe sur sa manière de voir. Certaines procédures formelles sont utilisées par le concepteur de l'image afin de la rendre appréciable »*[734].

Nos observations étant orientées vers la dimension émotionnelle du jeu dans toute sa difficulté d'expression verbale, nous avons utilisé les questionnaires/tests projectifs dans le même objectif de recueil de sensation. Ce dernier support d'entretien se trouve en annexe, aux côtés des deux guides plus classiques. Enfin, le détail des investigations menées sur le terrain est présenté en fin de chapitre par deux tableaux récapitulatifs, une fois le terrain bien délimité. Le point suivant consiste à préciser les différents enjeux du hasard dans l'étude empirique des jeux d'aléa.

[731] Patrick Legros (2012), *L'Imaginaire et la mort*, *op. cit.*, p. 50.
[732] *Ibid.*, p. 48.
[733] *Ibid.*, p. 220.
[734] *Ibid.*, p. 49.

A.3. *Les jeux pour approcher le hasard*

A.3.1. La classification de Roger Caillois comme point de départ

Pour approcher le hasard, nous avons considéré que les jeux constituaient un terrain propice et notre point de départ à ce sujet fut la classification établie par Roger Caillois en 1958. Aujourd'hui encore, celle-ci demeure primordiale à une étude des jeux et l'on notera que même si les loisirs informatiques n'existaient pas à cette époque, ils peuvent tout à fait s'inscrire dans l'une des quatre grandes catégories distinguées par le sociologue. Le tableau suivant reproduit celui présenté par Caillois dans son étude[735] :

Tableau 7 : *Classification des jeux de Roger Caillois*

	AGÔN (*compétition*)	*ALEA* (*chance*)	*MIMICRY* (*simulacre*)	*ILINX* (*vertige*)
PAIDIA ↓	Courses, Luttes, etc. (non réglées)	Comptines Pile ou face	Imitations enfantines Jeux d'illusion Poupées, panoplies Masques Travesti	« Tournis » enfantin Manège Balançoire Valse
Vacarme Agitation Fou rire				
cerf-volant solitaire réussite Mots croisés	Boxe, Escrime, Football (Billard, Dames, Échecs)	Pari Roulette		Volador Attractions foraines Ski Alpinisme Voltige
↑ *LUDUS*	Athlétisme Compétitions sportives en général	Loteries simples, composées ou à report	Théâtre Arts du spectacle en général	

N.B. Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

On comprend, par ces exemples, le principe général sur lequel repose chaque jeu, et la gradation entre *paidia* et *ludus* correspond au degré d'excitation toute pulsionnelle. La *paidia*, décrite par Caillois comme *« un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée* […] *exubérance espiègle et primesautière »*[736], se trouve jugulée par son opposé disciplinaire, la composante *ludus* qui pacifie tout jeu jusqu'à le rendre typiquement conventionnel. Plus le *ludus* gagne le jeu, et plus sa qualité *paidia* se voit *« absorbée, en tout*

[735] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 92.
[736] *Ibid.*, p. 48.

cas disciplinée, par [cette] *tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité »*[737].

Le hasard traverse donc la pratique du jeu en constituant son essence incertaine, puis en guidant, de la même façon arbitraire, les règles et conventions menant le jeu vers son institutionnalisation. Toutes proportions gardées, on peut effectivement voir une évolution des jeux depuis leur nature *paidia* vers leur nature *ludus*, celle-ci rendant l'activité primitive plus sociale. Dans le cas des jeux de hasard que Caillois nomme *« jeux de chance »*, trois classes de jeux se distinguent, comme pour les catégories de la compétition et du vertige (seule celle du simulacre ne comprend que deux classes). Les formes les plus primaires seraient celles de la comptine et du pile ou face, correspondant à l'étourdissement du *« tournis enfantin »*. Le caractère *paidia* s'atténuant au fur à mesure que le *ludus* investit l'activité d'aléa, la roulette et le jeu de pari se trouvent à mi-chemin entre liberté déraisonnable (*paidia*) et régulation minutieuse (*ludus*). Enfin, à l'autre extrémité, les jeux de loteries seraient les plus « pacifiés », les passions puériles étant disciplinées par des conventions suscitant moins un enivrement irréfléchi que des calculs rationnels.

Notons que si le tableau reproduit ci-dessus présente cinq jeux d'*alea*, au fil de son étude, Caillois en cite dix au total, ajoutant les dés et le baccara[738], puis le solitaire, les *« appareils à sous »* et les réussites (ou *« patiences »*)[739]. Une réserve toutefois doit être apportée concernant le baccara dont la mise en scène, l'opposition directe entre les joueurs et la banque rappellent plutôt le poker et sa part de stratégie, ne serait-ce que dans l'intimidation et le bluff. Jeu de cartes joué sur table au casino, les deux *opus* de James Bond (*James Bond 007 contre Dr. No* en 1962 et *Golden Eye* en 1995) illustrent cette dimension compétitive du jeu.

Trois groupes de jeux apparaissent chez Caillois, et nos trois terrains se situent clairement au niveau des deux types de jeux les plus *ludus* et, de ce fait, « institutionnalisés ». Le Pari Mutuel Urbain et les Casinos correspondent typiquement aux activités du deuxième groupe

[737] *Ibid.*, p. 48.
[738] *Ibid.*, p. 56.
[739] *Ibid.*, pp. 346-356.

(pari, roulette) et la FDJ se veut historiquement organisatrice de loteries (troisième groupe). Or, si les paris et la roulette sont des activités à la fois bouillonnantes et réglées, les lotos correspondent à l'inverse aux formes les plus abouties de compétition et de théâtralisation propices à la professionnalisation. Pour autant, ces jeux demeurent fondés sur la « chance » chez Caillois qui les définit en parfaite opposition avec les jeux d'*agôn*.

A.3.2. La spécificité des jeux de hasard : négation du mérite, récréation et inventivité

Dans sa définition des catégories de jeux, Caillois définit celle de l'*alea* par son opposé, l'*agôn*. Les deux catégories sont expliquées l'une par rapport à l'autre, si bien que leur absolue opposition en révèle la complémentarité et les intrications : *«* Alea – *C'est le nom en latin du jeu de dés. Je l'emprunte ici pour désigner tous les jeux fondés, à l'exact opposé de l'*agôn*, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il n'a aucune prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin. »*[740]

Toutefois, en considérant la *« vocation sociale des jeux »*[741], les jeux de hasard témoignent bien d'un affrontement à un adversaire, même abstrait ou fictif. De la même façon que le joueur solitaire de jeu d'adresse affronte en réalité des concurrents ou spectateurs *« au moins virtuels »*[742], le joueur individuel de jeux d'*alea* se place dans une logique de rivalité, voulant briller par les lots qu'il remporte et par le simple fait d'être le vainqueur désigné et reconnu comme tel. Ne luttant non pas seulement contre une condition quotidienne dont il voudrait s'extraire (par le gain du jeu), le joueur témoigne aussi d'un esprit compétitif face à des adversaires virtuels, les autres joueurs inconnus et absents pour le plus grand nombre, ces joueurs ayant constitué le jackpot (au *Loto* en France, à l'*Euro Millions* en Europe), ainsi que la société de la FDJ elle-même qui distribue les gains (grattage, etc.). Selon cette logique, la lutte ne concerne pas seulement le destin qui condamne chacun à subir sa condition contre sa propre liberté, mais engage aussi des personnes réelles (communauté des joueurs et société commerciale). La satisfaction de faire débourser à la FDJ le jackpot qui permet de changer de vie relève bien d'un comportement compétitif et celle d'être le gagnant parmi le reste de la communauté des joueurs témoigne bien d'une rivalité.

---

[740] *Ibid.*, p. 56.
[741] *Ibid.*, pp. 93-100.
[742] *« Le jeu n'est pas seulement distraction individuelle. Peut-être même l'est-il beaucoup plus rarement qu'on ne pense. Certes, il existe nombre de jeux notamment de jeux d'adresse, où se manifeste une habileté toute personnelle* [mais] *on se lasserait vite de s'en amuser, qu'il n'y avait ni concurrent ni spectateurs, au moins virtuels. Un élément de rivalité apparaît dans ces divers exercices, et chacun cherche à éblouir des rivaux, peut-être invisibles ou absents »*, *ibid.*, p. 93.

L'entière passivité du joueur définie par Caillois est relativisée par la concurrence opposant les joueurs entre eux. Certes, le joueur ne *« déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence »*, mais *« le tremblement »*[743] perceptible au moment de l'attente indique l'action de la prise de risque. On pourrait parler d'« action-passive » pour souligner que le joueur est bien acteur de et dans sa pratique. En fait, ce que nie le jeu d'*alea* n'est pas tant l'action que les valeurs méritocratiques du travail, des compétences, de l'aptitude et de l'entraînement. Le jeu de hasard est donc avant tout récréatif. D'ailleurs, quand les catégories de l'*agôn*, de la *mimicry* ou de l'*ilinx* donnent lieu à des pratiques professionnelles à force de travail de la pratique initialement ludique, le jeu d'*alea* fait exception. Son *ludus* poussé à l'extrême, donnant naissance aux loteries, on s'en représente effectivement mal la professionnalisation. Seule catégorie absolument opposée au travail et au mérite, le jeu de hasard demeure le plus typiquement *récréatif*, permettant au joueur de s'oublier librement en comptant sur tout *« excepté sur lui »*[744].

Pour autant, le joueur ne demeure pas seulement spectateur inerte, d'abord parce qu'il *« risque un enjeu »*, comme le reconnaît lui-même Caillois[745], ensuite parce qu'il mobilise des qualités d'ingéniosité. L'acteur doit nécessairement faire preuve d'inventivité pour déjouer les pièges tendus par les conventions *ludus*. C'est la raison pour laquelle les enfants abandonnent rapidement les jeux d'*alea* dans leur forme *paidia* pour les transformer en pratiques plus *ludus*, en ajoutant un enjeu, de l'argent, du risque et toutes règles permettant de pallier la passivité de la pratique. Le caractère passif de ces jeux (attente, absence de qualités) peut redevenir attrayant chez des adultes le recherchant pour équilibrer un rythme de vie dicté par l'injonction d'activité. Quand la majorité des activités sociales visent à faire partie de la « population active », à être acteur de son destin, le jeu d'*alea* offre une pleine récréation et permet de laisser libre court à son imagination. D'abord en inventant des combinaisons, puis en s'attribuant des numéros et objets fétiches, le joueur traduit également des signes alentours, calcule le ratio pertes/gains, puis rêve des possibilités offertes par le gain. La prise de risque et l'inventivité ainsi déployée forment alors la dimension active du jeu d'*alea* qui rejoint, en ce sens, les catégories de l'*ilinx* et de la *mimicry*. Le vertige relève effectivement souvent des sensations physiques mais la prise de risque participe aussi largement de l'activité. Enfin, le caractère imaginaire des jeux de simulacre tels que les *« jeux d'illusion »*[746] rejoint celui du

[743] *Ibid.*, p. 56.
[744] *Ibid.*, p. 57.
[745] *Ibid.*, p. 56.
[746] *Ibid.*, p. 92.

jeu de hasard permettant à son joueur de s'imaginer différents rôles selon les vies qu'il s'envisage. La spécificité de l'*alea* donne également à voir la part de hasard que recèle chacune des catégories ludiques, non pas dans des caractères communs mais dans sa capacité motrice d'action.

A.3.3. La part de hasard dans chaque catégorie de jeux

Le hasard incarne la part de *risque* liée à l'*incertitude* commune à toute activité ludique, surtout concernant les jeux d'*agôn* et d'*ilinx*, tandis que, dans les jeux de *mimicry*, il s'illustre plutôt dans la *liberté* nécessaire aux joueurs.

Si les jeux de compétitions donnent lieu à des paris, c'est précisément parce que le hasard les traverse de part en part, quels que soient les efforts déployés par les concurrents et la rigueur du dispositif (équilibre des situations de chaque participant). Injustes au vu des critères du mérite et de l'application, les aléas s'imposent néanmoins aux compétiteurs et peuvent, contre le reste, décider d'une victoire ou d'un échec. S'exprime ici la force de l'instant dont le hasard est roi, par opposition à la logique de la durée permettant une appréciation continue. Dans le milieu scolaire, le débat récurrent entre le dispositif de l'examen et du contrôle continu illustre cette dynamique. Les tenants de la seconde option illustrent la volonté d'annihiler les inconvénients de l'instant liés à sa qualité aléatoire, en favorisant l'estimation à long terme, plus conforme à une logique méritocratique.

Concernant les jeux de vertige, le hasard se donne à voir dans la prise de risque dont nous avons précédemment évoqué la nécessité aux sensations provoquées. Or, le risque est dû à la qualité aléatoire des événements et de toute réalité sociale, indépendamment des causes explicatives *a posteriori*. Si un manège tombe en panne en pleine animation, on pourra certes en expliquer la défaillance mais, avant de monter dans la machine, la menace est présente et participe de l'excitation provoquée par le dispositif, à juste titre qualifié d'*attraction* foraine.

Enfin, pour ce qui est des jeux de simulacre, le hasard s'incarne dans la liberté dont l'acteur a besoin pour jouer, c'est-à-dire se livrer à une activité exclue de celles qui rythment sa vie sociale par obligation. Quand la raison, le calcul et l'automatisme règlent la plupart des activités sociales, le hasard permet une évasion de ces sphères et offre la liberté de la fantaisie et de l'aventure. Pour le « comédien » (à quelque degré que ce soit), le hasard permet l'illusion, contre un quotidien pragmatique, prévisible et réaliste. Aussi le joueur de *Loto* s'inventant différentes vies de milliardaire rejoint-il l'acteur dont le jeu ne consiste pas *« à*

déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire »[747].

B. Comment enquêter sur les jeux de hasard ?

B.1. *Les jeux de hasard en général*

Si l'activité ludique s'est très vite avérée liée à la question du hasard au cours de la première partie, elle n'a pas encore été pleinement traitée, son histoire transparaissant seulement à travers celle du hasard. Les jeux d'*alea* ont été abordés à travers les figures littéraires du sort et de la pathologie[748], puis à partir du déclin de l'Église menant à la moralisation des joueurs[749], mais toujours pour observer le dénigrement du hasard et la place qu'il occupe sur la scène sociale. À présent, l'étude concerne directement les jeux et, pour mieux comprendre comment enquêter sur ce terrain, il convient de bien en saisir les implications pour les acteurs.

À cet effet, dans le va-et-vient constant entre savoir théorique et empirique, nous commençons cette partie par un point historique concernant notre terrain, dans le but de percevoir les représentations et valeurs qu'il véhicule sur la scène sociale. Suite à cela, nous reviendrons à une présentation méthodologique à proprement parler, pour relier les nouvelles connaissances théoriques du jeu à celle du hasard précédemment exposées.

B.1.1. L'engouement historique pour les jeux et l'aléa malgré leur dépréciation

Quel que soit l'âge et le cadre (famille, amis, associations), l'époque et le contexte social (prospérité ou crise, guerre ou paix), les jeux sont partout présents, des stades aux plateaux de télévision. *« L'homme n'est pleinement homme que quand il joue »*[750], disait Friedrich Schiller, marquant l'apogée d'une lente reconnaissance des jeux initialement décriés, dans leur ensemble, pour leur puérile futilité associée au vice plutôt qu'à la vertu. Pourtant, aussi loin que remontent les études archéologiques, des traces de jeux attestent de leur pratique ancestrale et leur nature profondément sociale, au moins par les échanges transfrontaliers dont attestent les vestiges[751].

---

[747] *Ibid.*, p. 61.
[748] *Cf.* I^re^ Partie, Chapitre I, *A.2.2. Le mot hasard dans la littérature (XVII^e^ – XX^e^ siècles).*
[749] *Cf.* I^re^ Partie, Chapitre I, *B.2.1. Déclin de l'Église et dénigrement du hasard par les jeux d'*alea.
[750] Friedrich Schiller (2000), *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, trad. fr., Paris, Aubier (1^re^ éd. allemande : 1795).
[751] *Cf.* « *Jocari*, le site francophone de référence sur les jeux et jouets des époques antiques, médiévale et renaissante, issu de la recherche scientifique », http://www.jocari.be/prodetail.php?prod=21_20cases#historique.

Concernant la catégorie de l'aléa, si nous avons déjà vu en première partie que le mot hasard vient des Croisades, Hérodote fait remonter encore plus loin l'origine de ces pratiques, en les situant au moment du siège de Troie. Notons les détails précisant leur invention par Palamède dans le but de divertir les soldats lors des dix ans que dura la retraite. Comme dans les récits de la Troisième Croisade, l'invention du jeu suit le schéma d'un contexte de guerre et d'une longue période de latence, en terres étrangères, où l'ennui est tempéré par un jeu d'aléa incarné par le lancé de dé.

Plus concrètement, des peintures et objets retrouvés dans les tombes égyptiennes de la Première Dynastie révèlent la présence des jeux de hasard en 3500 avant J.-C.[752]. Le jeu d'astragales (petit os du pied) de chien en ferait partie et aurait inspiré le jeu de dés, imités d'abord par de petits morceaux de pierre taillée puis façonné en cube, jusqu'à se retrouver sous cette forme en Irak (en terre cuite pour le plus ancien retrouvé) et en Inde, puis en Égypte[753]. Peu de doute donc concernant l'engouement pour les jeux d'*alea* au III^e^ millénaire avant J.-C. et surtout l'affection précise pour le hasard en lui-même puisque, apparemment, nul *« n'a songé à cette époque à établir la propriété équiprobable d'obtenir n'importe quelle face »*[754]. D'autres explications peuvent encore expliquer cette absence de probabilité (trucage systématique des dés, utilisation religieuse des jets de dés comme oracles[755]) mais, finalement, seul le regard de l'observateur détermine la préférence pour l'une ou l'autre des hypothèses. Ce faisant, on retiendra deux constantes dans l'histoire des jeux de hasard : leur opposition au travail, puis leur condamnation morale et religieuse.

B.1.2. Une vision pessimiste des jeux en général : l'opposition jeu/travail

Opposition philosophique

D'abord, historiquement, l'opposition jeu/travail a structuré les représentations dans la pensée chrétienne inspirée d'Aristote pour lequel *« on ne s'amuse dignement que pour retrouver ensuite une activité sérieuse »*[756]. Le jeu d'une manière générale (sans distinction de catégorie) est conçu comme un délassement, certes indispensable, mais inapte à apporter le bonheur parce qu'opposé à la vertu. *« Ce n'est donc pas dans le jeu que consiste le bonheur*

[752] Yadolah Dodge (sous la dir. de) (2004), « Probabilité », *op. cit.,* p. 409.
[753] Maurice Kendall (1956), « The beginnings of a probability calculus », *Biometrika*, vol. 43, n° 1-2, juin, pp. 1-14.
[754] Yadolah Dodge (sous la dir. de) (2004), « Probabilité », *op. cit.*
[755] *Cf* Florence David (1955), « Dicing and gaming (a note on the history of probability) », *Biometrika*, vol. 42, n° 1-2, juin, pp. 1-15.
[756] Aristote (2001), *Éthique à Nicomaque*, trad. fr., Paris, Vrin, p. 38.

[car] *se dépenser avec tant d'ardeur et de peine en vue de s'amuser ensuite est, de toute évidence, quelque chose d'insensé et de puéril à l'excès. »*[757] S'il est un délassement nécessaire *« du fait que nous sommes incapables de travailler d'une façon ininterrompue et que nous avons besoin de relâche »*, *« une vie vertueuse ne va pas sans effort sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu »*[758]. Suivant cette idée, Thomas d'Aquin affirma que le jeu devait être limité pour éviter tous les excès, illustrant le point de vue dominant, largement soutenu par les institutions religieuses. Ces dernières ne voient pas d'un bon œil les activités ludiques et s'emploient à les interdire, estimant qu'elles sont la porte ouverte aux passions les plus dangereuses, à la violence, à la ruine et, de toute façon, à la perdition des plaisirs terrestres.

Par la suite, au XVII^e^ siècle, les considérations positives de Montaigne voyant dans le jeu l'activité la plus sérieuse des enfants et les préconisations de John Locke d'utiliser des méthodes ludiques pour apprendre à lire, ne suffiront pas à modifier l'idée générale. Les jeux sont soupçonnés pour leur nature primaire, voire primitive, à l'instar de la vision rousseauiste voyant dans les jeux d'enfants une manifestation de la nature pure, intègre et spontanée de l'enfant nécessitant d'être cadrée et surveillée. La vision pessimiste imprègne encore le XVIII^e^ siècle, dans l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert, qui, tout en admettant que *« les hommes ont inventé une infinité de jeux qui tous marquent beaucoup de sagacité »*, définissent néanmoins le verbe « jouer » par : *« toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse ou on se délasse, mais qui entraînent quelquefois aussi la perte de la fortune et de l'honneur »*[759].

Dépassement de l'opposition

Il faut attendre la fin du XVIII^e^ et le début du XIX^e^ siècle pour voir apparaître progressivement les réévaluations permettant à l'activité ludique de sortir du purgatoire dans lequel elle a été tenue pendant des siècles. Même si la vision scientiste dominant le XIX^e^ siècle, sous l'influence de l'évolutionniste darwinien, considère le jeu, soit comme un témoignage récapitulant les premiers âges de l'humanité, soit, à l'image du jeu des animaux, comme une manifestation d'instincts essentiels à la survie de l'espèce, selon la théorie de Karl

[757] *Ibid.*, p. 507.
[758] *Ibid.*
[759] Denis Diderot, Jean d'Alembert. cités par Martine Fournier (2004), « Le jeu en vaut-il la chandelle ? », *Sciences humaines*, n° 152, août-septembre, pp. 20-21.

Groos[760]. Une valeur éducative est ensuite attribuée à ces jeux, au XX^{e} siècle, par l'action de la psychologie naissante. En même temps, le jeu physique se transforme en activités sportives. Jeux modernes, ces derniers portent l'idée démocratique et incarnent un certain ordre moral, rappelant toutefois la logique de surveillance punitive des sociétés industrielles et bourgeoises, évoquée par Michel Foucault[761]. Suivant cette logique, la glorification des jeux serait surtout une tentative de mise sous contrôle des élans ludiques qu'Aristote qualifiait d'« insensés », une façon de les rationaliser et les rendre utile aux activités industrieuses des hommes dans un ordre social sécularisé[762]. D'ailleurs la définition de Johan Huizinga, certainement la première à sortir des explications psychologiques, biologiques ou morales, fournit un bon éclairage de la volonté de cadrage des activités ludiques. En 1938, l'historien néerlandais soulignant les qualités libre, fictive, séparée, réglée, désintéressé et socialisante du jeu, insiste également sur ses capacités à *« absorber totalement le joueur* […] *s'entourant volontiers de mystère* [et donnant] *une conscience d'être autrement que dans la vie courante »*[763]. Or, l'*« étrangeté »* comme le *« sentiment de tension »*[764] et la liberté de l'extra quotidienneté sont contraires à un ordre laborieux qu'ils mettent en péril, rappelant les attributs du hasard, bien que Huizinga n'en fasse pratiquement pas mention dans son étude. Dans tous les cas, à cette époque, le jeu est partout présent et l'on *« ne peut que remarquer l'extension du paradigme ludique dans tous les discours, quel que soit leur sujet »*[765].

Suivant cette évolution, au XXI^{e} siècle les sciences sociales étudient les comportements économiques selon la « théorie des jeux », les relations internationales se définissent par des jeux stratégiques, la communication entre les humains ne serait que jeux de langage ou jeux de rôles et de mises en scène[766]. Les jeux d'amour illustrés par le théâtre depuis longtemps prennent aujourd'hui la forme de sites de rencontres virtuels questionnant essentiellement les déterminismes sociaux et les logiques d'homogamie. Cependant, comme dans la pièce de Marivaux *Le Jeu de l'amour et du hasard*,[767] l'aléa consiste toujours en l'imprévu, l'accident provoquant des retournements de situations, entraînant des imbroglios propices à la dérision

[760] Karl Groos (1902), *Le Jeu des animaux*, trad. fr., Paris, Alcan (1re éd. allemande : 1895).
[761] Michel Foucault (2003), *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1975).
[762] *Cf.* Gilles Brougère (1995), *Jeux et éducation*, Paris, L'Harmattan.
[763] Johan Huizinga (1951), *Homo ludens*, trad. fr., Paris, Gallimard, pp. 34-35 et 58-59 (1re éd. néerlandaise : 1938).
[764] *Ibid.*, pp. 35 et 59.
[765] Colas Duflo, cité par Martine Fournier (2004), « Le jeu en vaut-il la chandelle ? », *Sciences humaines*, n° 152, août-septembre, pp. 21.
[766] *Cf.* Erving Goffman (1973), *La Mise en scène de la vie quotidienne. I. La Présentation de soi*, trad. fr., Paris, Minuit (1re éd. américaine : 1959).
[767] Pierre de Marivaux (2006), *Le Jeu de l'amour et du hasard*, Paris, Pocket (1re éd. : 1730).

et permettant les rebondissements d'une histoire. Le hasard témoigne d'un esprit ludique et incarne la liberté que nous lui avons par ailleurs définie, en opposition avec les déterminations sociales. Dans tous les domaines de la vie, l'utilisation du mot « jeu » reflète l'omniprésence du ludisme humain, nature *ludens* de l'homme pour Morin et *« invariant anthropologique »*[768] pour lequel nous proposons le néologisme de *« ludicité »*.

Toutefois, le jeu étant débarrassé de ses anciennes connotations péjoratives aujourd'hui, la catégorie de l'aléa demeure entourée de moralisme et incarnée par des représentations dépréciatives dont l'origine est encore bien lointaine.

B.1.3. Condamnation morale et religieuse des jeux de hasard

Condamnations civiles et religieuses

Si le phénomène ludique est déprécié dans son ensemble depuis l'Antiquité, les jeux de hasard font expressément l'objet d'interdictions et s'inscrivent dans la législation dès leurs débuts. Dans les années 550, l'empereur byzantin Justinien *« défendit expressément à tous ses Sujets, de ne jouer à aucun Jeu de hazard, ni dans les lieux publics, ni dans les Maisons particulières. Il chargea les Gouverneurs et les Evêques du lieu de veiller à l'exécution de cette Loi »*[769]. Même si, comme à toutes les époques et sous l'Empire Romain à l'instar des autres royaumes auxquels il a donné jour, ces lois n'ont *« guère été exécutées »*[770], l'interdiction et la moralisation de ces jeux traversent leur parcours historique.

En Italie, Stefano Costa, tente dès 1478 d'établir la licéité des jeux de hasard, entre condamnations civiles et religieuses, les premières s'inspirant largement des secondes pour définir la pratique comme troublant l'ordre public[771]. Pourtant, activité culturelle, collective et économique (puisqu'engageant le plus souvent des sommes d'argent), le jeu n'est néfaste qu'à l'Église, en contrariant la Providence divine par l'appel à mobiliser le sort et la bonne

[768] L'anthropologie a pour objet de rendre intelligible la manière dont les humains sélectionnent telle ou telle propriété pour leur usage et concourent à modifier le monde en tissant avec lui et entre eux les liens constants ou ponctuels d'une diversité remarquable mais pas infinie. Ce sont ces liens que l'on appelle des invariants anthropologiques. Ces invariants ne sont pas des universaux. Ce sont des règles de combinaison fondées sur des caractéristiques élémentaires du monde, qui permettent d'engendrer un nombre fini de réalisations possibles dont une partie seulement est réalisée dans la vie sociale. *Cf.* Pierre Descola (2005), *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard.

[769] Jean Barbeyrac (1709), *Traité du Jeu, où l'on examine les principales Questions de Droit Naturel et de Morale qui ont du rapport à cette Matière*, Tome 1, Amsterdam, Pierre Humbert, p. 529.

[770] *Ibid.*, p. 530.

[771] Stefano Costa (1520), *Tractatus perutilis super ludis licitis & illicitis editus*, trad. latine, Toulouse, Faure (1re éd. italienne : 1478).

fortune. Les institutions religieuses s'étant rapidement emparées des questions de morale, l'emblématique lancé de dés est associé aux oracles, les joueurs étant accusés de se détourner de la foi.

La *Nef des Fous* de Sébastien Brant, paru en Allemagne en 1494, illustre bien la mentalité qui traversera les siècles jusqu'à nos jours[772]. Récit conformiste et pessimiste, c'est une véritable litanie de dénonciations morales, étayée de conseils et de recours aux Écritures, répertoire des péchés, erreurs et travers où se fourvoie l'humanité. Dans le chapitre *« De lusoribus »*, consacré au jeu, l'auteur dénonce singulièrement les joueurs de dés et de cartes, les qualifiant de *« fous follets »* et fustigeant ceux qui en oublient de manger et dormir, mais pas de boire[773]. De cette façon, Brant montre combien ces pratiques sont sources de tous les vices et excès, de l'envie aux blasphèmes, mélange des sexes et de statuts sociaux. La conclusion est sans appel et résume clairement la pensée dominant la morale religieuse européenne : *« Jeu sans péché va rarement. Qui joue n'est pas l'ami de Dieu. Les joueurs sont tous fils de Satan. »*[774]

Condamnations protestantes

La longue tradition des « traités de vie » que nous avons déjà évoquée précédemment[775] débute à la suite de ces considérations, dès le début du XVI^{e}, les positions religieuses chrétiennes s'accordant en Europe sur une accusation radicale. Par exemple, le calvinisme admoneste le plaisir terrestre, éphémère et pernicieux de tous les jeux, parce qu'ils s'opposent au devoir chrétien. La pensée des réformés sera portée par Lambert Daneau dans plusieurs traités dont l'un se livre à *Une brève remonstrance sur les jeux de cartes et de dez*, où l'auteur adjure de s'abstenir totalement de ces jeux *« si contraires à la parole de Dieu, si pernitieux & meschans, & de si dangereuse origine & consequence »*[776].

Cependant, plus tard, Jean La Placette (1714)[777] temporisera en préconisant une pratique modérée de délassement et non passionnelle. Pour lui, les jeux restent de terribles pièges, mais ne sont pas criminels et le « Nicole des protestants » se veut prudent quant à la violence

[772] Sébastien Brant (1499), *La Nef des folz du monde*, trad. fr., Lyon, Drounot (1re éd. allemande : 1494).
[773] *Ibid.*
[774] *Ibid.*
[775] *Cf.* I^{re} Partie, Chapitre I, *A.2.2. Les jeux de hasard : du sort à la pathologie*.
[776] Lambert Daneau (1579), *Deux traitez nouveaux, tres-utiles pour ce temps*, Paris, J. Baumet.
[777] Jean La Placette (1714), *Traité des jeux-de-hazard…*, *op. cit.*

des jugements, considérant que *« les décisions excessivement rigides sont presque aussi dangereuses que les relâchées »*[778].

Diatribes catholiques

La position catholique, relayée au siècle des Lumières par Jean-Baptiste Thiers ou l'abbé Coudrette, est en revanche plus radicale et surtout virulente. La lecture des traités est, à plus d'un titre, fascinante pour le lecteur contemporain. Les termes employés et les comparaisons religieuses sont si anachroniques qu'ils pourraient porter à sourire s'ils n'étaient pas si représentatifs de l'image dégradée du jeu persistant encore actuellement. En effet, peut-être pour *« battre les réformés sur leur propre terrain »*, le catholicisme travaille à l'époque à l'établissement d'un véritable *« programme épurateur »*[779] rappelant certains débats sur la prévention et l'interdiction des jeux d'argent au XXI^{e} siècle. Le premier et le plus violent critique à œuvrer dans ce sens est certainement Jean-Baptiste Thiers (1686)[780], ouvrant un champ à de nombreux théologiens, tels Nicolas de la Mare (1705)[781], Christophe Coudrette (1742)[782] ou encore Pierre de Joncourt (1713)[783], dont les positions modérées de La Placette provoquent une réaction intransigeante alimentant la controverse. En 1697, trois docteurs de la Sorbonne sont même *« saisis pour savoir si une dame de qualité, joueuse passionnée, est en "danger de conscience" : après étude de son cas, elle est convaincue d'être dans une disposition de péché mortel, non parce que le jeu est mauvais en lui-même, mais en raison des réponses alléguées pour justifier sa conduite ; si elle ne se corrige pas, l'absolution doit lui être refusée »*[784].

Il faut dire que les joueurs nourrissent eux-mêmes la diatribe, comme le fera plus tard Dostoïevski en 1865 avec *Le Joueur*. En 1691, c'est un joueur repenti qui publie anonymement ce qu'Henri Basnage de Beauval décrit, dans son *Histoire des ouvrages des sçavans*, comme *« le sermon d'un pénitent, ou si l'on veut, une image du retour de l'enfant prodigue, qui fait des reflexions sur ses imprudences passées »*[785]. L'ouvrage, intitulé *Les*

[778] *Ibid.*, p. 8.
[779] *Cf.* l'exposition virtuelle de l'Université Paris 1 intitulée « La règle du jeu : la tradition dans le patrimoine écrit », on http://www-bsg.univ -paris1.fr/ExposVirtuelles/exposvirtuellesreserves/jeu/hasard.htm, visitée le 23 mars 2011.
[780] Jean-Baptiste Thiers, (1686), *Traité des jeux…*, Préface, *op. cit.*
[781] Nicolas de La Mare (1705), *Traité de la police*, Paris, Jean et Pierre Cot.
[782] Christophe Coudrette (1742), *Dissertation théologique sur les loteries*, *op. cit.*
[783] Pierre de Joncourt (1713), *Quatre lettres sur les jeux de hazard*, *op. cit.*
[784] *Cf.* exposition virtuelle de l'Université Paris 1, *op. cit.*
[785] *Ibid.*

Désordres du jeu. Par Monsieur **[786], est célébré par la presse qui le considère *« profitable et divertissant : "On y voit les malheurs que le jeu cause parmy les princes, les ecclesiastiques, les courtisans, les gens de guerre, les magistrats, les femmes, les jeunes gens & les vieillards, & ces désordres sont prouvez par des exemples des malheurs arrivez pour le jeu à toutes ces sortes de personnes" »*[787].

Démystification pénale

Dès 1709, le juriste Jean Barbeyrac tente de démystifier le jeu d'aléa et de le sortir d'une vision criminelle en revisitant la morale chrétienne. Il sera pour cela critiqué, lui aussi, par de Joncourt auquel l'intéressé répondra indirectement que *« le jeu, considéré en lui-même, n'a rien d'illicite, ni par le Droit Naturel, ni par les Lois de la Religion. J'examine en particulier la nature des jeux de hasard et je prouve qu'elle ne renferme rien qui les rende plus criminels que les autres. Je fais voir qu'aucun jeu n'est contraire par lui-même à l'esprit de l'Evangile : et c'est de là que je prends occasion d'expliquer en peu de mots le génie et les principes généraux de la Morale Chrétienne, par opposition aux idées outrées que quelques-uns en ont donné sur divers sujets »*[788]. Barbeyrac souligne la nature contractuelle de l'activité : les partenaires étant égaux en obligations, ils respectent des règles et une bienséance, si bien que le problème n'est pas tant le jeu et ses caractères aléatoire et pécuniaire. En fait, c'est surtout l'attitude du joueur qui est problématique et c'est à l'individu de se responsabiliser : *« J'ai refusé dès le commencement de cet ouvrage les raisons les plus éblouissantes qui ont prévenu et mis de mauvaise humeur les théologiens contre tous les jeux de hasard sans distinction, qu'ils envisagent non dans leur naturel, mais chargés des traits affreux des désordres qui les accompagnent souvent par la faute des hommes, et nullement par une suite nécessaire de la nature du sort. »*[789]

Opprobre sociale

De nature sociale, les enjeux ont aussi une valeur « actionnelle ». Comment agit l'individu et pourquoi ? Il faut ajouter le caractère socioéconomique de l'activité ludique aux intrications de la morale, de la religion et du droit. Jean Dusaulx[790] commence à le faire, à la fin du XVIII^{e} siècle, en examinant la question *De la passion du jeu* sous l'angle de l'économie publique. Ce

[786] Anonyme (1691), *Les Désordres du jeu. Par Monsieur* **, Paris, E. Michallet.
[787] *Cf.* l'exposition virtuelle de l'Université Paris 1, *op. cit.*
[788] Jean Barbeyrac (1709), *Traité du Jeu*, *op. cit.*, pp. XXII-XXIII.
[789] *Ibid.*, p. 483.
[790] Jean Dusaulx (1779), *De la passion du jeu…, op. cit.*

faisant, il reste toutefois dans une optique de condamnation et, empreint de rousseauisme, proscrit tout abus au jeu de hasard qui détourne les biens et ruine les familles en renforçant égoïsme et superstition : *« On a dit qu'il y avoit, constamment, plus de fortunes détruites par le jeu que de santé par la Médecine : ce n'est pas une exagération. Pour un ou deux joueurs dont on vante le succès, des milliers en sont réduits à la mendicité.* […] *Rejetés par leurs épouses, les plus fameux ont été les derniers de leur race, & sont morts dans l'abjection. »*[791]

Pendant des siècles, les accusations et bannissements se succèdent, plus ou moins virulents mais venant de tous les partis et de tous les champs sociaux. Relayés par des peintures, les discours s'entourent d'images qui viennent renforcer l'ardeur des mots et entérinent la condamnation des jeux de hasard. Ici, les singeries, que l'on trouve déjà au XIII[e] et XV[e] siècles, caricaturent encore aux XVII[e] (pour les peintures ci-dessous) l'attitude de ces joueurs emplis de vices qui s'en remettent au maléfique hasard[792] :

Illustration 1 : *Singeries caricaturales des joueurs d'*alea

James Caldwall
Simia quam similis turpissima bestia nobis

Pierre Fillœul
Ces joueurs en beuvant, de leurs pattes infames, poussent sur le trictrac, et les dez, et les dames.

Le cadre de notre terrain d'étude s'étant précisé par l'histoire, le point suivant se veut plus méthodologique, explicitant les termes de l'étude terrain à partir de l'expression *« jeu de pur hasard »* souvent rencontrée dans les différents traités dont il vient d'être question. Les auteurs utilisant cette locution pour blâmer les joueurs, en soulignant l'abrutissement consistant à n'user d'aucune intelligence, nous utilisons une expression légèrement différente,

[791] *Ibid.*, p. 176.
[792] Pour plus de détail concernant cette période, voir Élisabeth Belmas (2006), *Jouer autrefois*, *op. cit.*

afin de marquer notre désaccord avec ces analyses dépréciatives. Pour nous, il s'agit de marquer méthodiquement la distinction entre les divers jeux que peut regrouper la catégorie de l'*alea* décrite par Caillois. C'est pourquoi nous proposons l'appellation de *« jeux de hasard purs »*.

B.2. *Spécificités du hasard dans les jeux*

B.2.1. Définition des « jeux de hasard purs »

Dans sa classification, Caillois, ne précise pas complètement la catégorie de l'*alea*, si bien que certains exemples sont parfois contradictoires. Nous avons déjà souligné que le baccara n'est pas uniquement un jeu d'*alea*. La confrontation directe des adversaires et de la banque dans un dispositif de face à face nous rappelle effectivement le poker, avec ses qualités stratégiques et psychologiques. Ainsi, nous considérons de tels jeux comme combinés.

Les jeux de hasard combinés

La question de la stratégie et, plus largement, de la réflexion est ici nécessaire. En se focalisant sur l'opposition *agôn-alea*, Caillois en arrive à englober des jeux différents sous une même appellation. Pourtant, tous les jeux de carte à tirage aléatoire ne sont pas équivalents, dans le dispositif comme dans la pratique. La bataille n'est pas comparable au baccara. Dans un cas, le joueur n'a rien d'autre à faire que piocher des cartes pour les comparer à celles de son adversaire. Dans l'autre cas, la personne effectue des choix en fonction de la distribution des cartes qui est donc arbitraire, mais ne détermine pas à elle seule l'issue du jeu. Le poker est aussi un bon exemple puisque le maniement des combinaisons et des mises relève de compétences réelles qui en font un jeu stratégique avec des techniques plus ou moins préétablies. Des qualités aussi « invisibles » que le contrôle psychologique sont également sollicitées et peuvent efficacement influencer le déroulement d'une partie. En outre, le dispositif met en présence concrète plusieurs joueurs, dans une relation avérée de compétition, si bien que, finalement, les aspects concurrentiel et stratégique l'emportent sur le hasard.

Pour des jeux comme le poker et le rami, l'acception « combinée » est évidente. Seul face à ses adversaires (contrairement au tarot à cinq ou à la belotte à quatre qui se pratiquent en

équipe[793]), le joueur mobilise un savoir que nécessite la pratique pour pouvoir gagner. Si les adversaires doivent adapter ces différentes connaissances et aptitudes en fonction du hasard, en aucun cas celui-ci n'est le seul critère de gain ou de perte. Le même principe s'applique à la majorité des jeux de cartes et à ceux dits « de société » (le plus souvent des jeux de plateaux) incluant des jets de dés (Monopoly, Poker menteur, Yam's) ou tirages de lettres (Scrabble) par exemple.

Pour tous ces jeux de cartes incluant une distribution aléatoire (cartes, dés, lettres) et des connaissances/compétences acquises, nous parlons de *jeux de hasard combinés*. La combinaison concerne d'abord hasard et *réflexion* puis, des *connaissances* et jusqu'à une précise *érudition*. C'est le cas, par exemple, des paris sportifs où le joueur pratique le jeu de façon « savante », en tout cas avisée et instruite, c'est-à-dire en connaissant le sport, les cotes et niveaux des compétiteurs, les équipes, leur évolutions, les enjeux financiers, etc.

La *stratégie* rejoint rapidement ces critères pour contrer le hasard, puisque les connaissances et la réflexion en général s'y opposent. Dans cette mesure, les jeux combinés aboutissent généralement à la *compétition*, même individuellement, dans une unique volonté de dépassement de soi. On peut citer la réussite où un joueur, seul avec ses cartes, est motivé par son succès personnel. D'ailleurs, les systèmes informatiques renforcent le sentiment compétitif en scorant les parties. Dépasser son dernier score, améliorer ses performances, évoluer dans un jeu peut devenir un moteur puissant d'action, risquant même d'aller jusqu'à une pratique excessive en cas de personnalité particulièrement compétitive. Quoi qu'il en soit, les modalités virtuelles de ces pratiques ne remettent donc pas en cause notre définition. Même si l'adversaire est fictif ou qu'il s'agit de soi, le ressenti du joueur face à la mise en œuvre de ses capacités détermine essentiellement l'esprit de compétition.

C'est donc bien la réflexion, le fait de mobiliser un savoir (aussi minime soit-il) et d'en développer d'éventuelles stratégies qui détermine l'issue du jeu, même au niveau le plus faible. Par exemple, même le jeu « des petits chevaux » combine le hasard des jets de dés sur lequel repose essentiellement le dispositif du jeu et les déplacements dépendant des choix du joueur. Pour résumer, le tableau illustre, de manière non exhaustive, l'idée de jeux de hasard combinés :

[793] On parlera, dans ces cas, de « jeux coopératifs » pour désigner des pratiques où plusieurs joueurs œuvrent à un objectif commun, face à d'autres équipes adverses.

Tableau 8 : *Les jeux de hasard combinés*

Type de jeu	Exemple	Combinaison
Jeu de cartes à distribution aléatoire	Poker, baccara, rami, réussite (ou solitaire), nain jaune	Hasard et connaissances
Jeu de société	Monopoly, scrabble, solitaire à billes, petits chevaux, trictrac[794]	Hasard et réflexion
Pari	Tout pari sportif de « connaisseurs » (basé sur une culture du sport à quelque degré que ce soit)	Hasard et érudition

Les jeux de hasard purs

La définition repose sur deux critères : le *principe* du jeu (règles du jeu et le dispositif qu'elles impliquent) et sa *pratique* (action du joueur et finalité du jeu).

Par *principe du jeu*, nous entendons que les règles comme le dispositif ne reposent que sur le hasard et ne nécessitent aucune compétence, qualité, aptitude, connaissance ou réflexion de la part du ou des participants. Le nombre de joueurs importe aussi peu que le contexte, l'environnement, la personnalité ou les capacités intellectuelles de chacun, puisque rien d'autre que la participation ne détermine le gain ou la perte d'une partie. Nous nous plaçons donc ici du côté du jeu et, l'arbitraire constituant l'unique ressort du jeu, une situation artificielle d'*égalité* parfaite et de *simplicité* est créée.

La *pratique* du jeu, pour sa part, désigne le fait que l'*action* du joueur et la *finalité* de celle-ci doivent être totalement indépendantes l'une de l'autre, c'est-à-dire que la façon d'agir du joueur est toujours inutile. Quelles que soient les actions et les éventuelles stratégies utilisées (calculs, choix probabilistes, etc.), aucune d'entre elles n'est en mesure d'influencer le résultat final. Quelles qu'elles soient, les opérations de jeu ne sont jamais réellement efficaces ni le joueur efficient pour l'issue du jeu. La part active du joueur réside dans l'ensemble de son activité et, plus exactement, dans les *actes* du joueur, soit (s'il faut le dire en termes chronologiques pour mieux comprendre) « avant » l'annonce du résultat. En nous plaçant du côté du joueur, on observe que l'activité consiste à jouer avec le hasard, le manipuler de façon ludique, en imaginant ce qu'il pourrait lui faire gagner, en appliquant des superstitions ou en inventant des stratégies désuètes (mais amusantes) pour le contrer. L'individu sachant qu'il

[794] Voir, à ce sujet, Élisabeth Belmas (2006), *Jouer autrefois*, *op. cit.*, p. 137.

s'en remet totalement à l'aléa en fait alors un usage complice, le considérant comme un allié, le seul capable de concrétiser la chance invoquée et les rêves.

La *simplicité* du dispositif, l'*inefficience* du joueur et l'*égalité* idéale sont donc les trois caractéristiques de ce type de jeu. La motivation est purement ludique, au sens de *ludens*, la nature joueuse de l'homme. D'autres motifs secondaires peuvent être accolés à la pratique : gagner un lot, de l'argent ou même battre un adversaire. Mais dans l'instant de l'action, les émotions sont procurées par l'impatience face à l'attente du verdict du sort et l'excitation de la découverte de l'élément hasardeux. L'exemple de la bataille est éclairant à ce sujet. Prisé des enfants et rapidement délaissé par les adultes pour son manque d'intérêt, ce jeu de cartes implique deux joueurs en situation de face à face. L'enfant nargueur peut donner un ton compétitif à la pratique en prenant cette mise en scène comme prétexte au défi. Cependant, le motif d'action est bien l'aléa lui garantissant la simplicité et l'égalité nécessaire pour se confronter à n'importe quel joueur, même un adulte. De surcroît, dans l'acte de jeu, c'est au moment de retourner une carte que l'effervescence est palpable. Les fanfaronnades provocatrices juvéniles ne sont que parade ; elles enveloppent l'acte. Mais, même dans le cas où l'un des adversaires commet une faute d'inattention, les railleries ne peuvent concerner les compétences du joueur puisque le jeu n'en réclame aucune, ni dans ses règles ni dans son dispositif. Si l'erreur peut faire perdre la partie à un joueur, on l'assimilera plutôt à un aléa extérieur ne concernant pas les capacités du joueur (de la même façon, une tempête soudaine pourrait divertir les deux joueurs qui regardent simultanément par la fenêtre, l'un d'entre eux faisant tomber une carte à terre dont le chien de l'autre s'empare, ce qui fausse le jeu jusqu'à la fin !).

On comprend également pourquoi les adultes se détournent des jeux de hasard purs auxquels ne se surajoute aucun intéressement matériel ou intellectuel. Apprenant les plaisirs de la réflexion puis étant rapidement dirigés par les « lois du matérialisme », des valeurs méritocratiques et de performance, l'individu social développe le besoin de trouver un sens utile à chacune de ses pratiques. Qui plus est, la socialisation éduque dans le contrôle (de soi, de son environnement), la discipline, le respect de règles, en un mot, dans l'ordre. Le hasard-désordre se trouve donc évacué au fil du développement social de l'homme et devient indésirable, voire à proscrire. Enfin, le hasard-aléa (hasard pur), dans ses seules qualités égalitaire et simpliste, devient ennuyeux et futile. Pourtant l'homme travailleur et économe ne cesse pas d'être joueur dilapidateur. Il a besoin de « perdre » son temps en s'adonnant à des

activités des plus futiles et c'est pour cela qu'il retourne systématiquement vers le jeu. Les multiples interdictions et permissions en témoignent, les unes prouvant la volonté de l'ordre d'anéantir le hasard quand les autres résultent de pratiques amenant à le réhabiliter. Enfant comme adulte, la seule différence repose sur l'intéressement. Le prétexte change mais la motivation demeure, l'un se satisfaisant simplement de son goût de l'aléa et l'autre lui adjoignant son attrait de l'argent. Ce dernier apparaît comme moteur d'action pour rendre l'activité sociale mais, dans les actes, l'effervescence est la même chez l'enfant trépignant pour retourner sa carte à la bataille que chez le joueur de MAS fébrile devant sa machine, impatient de découvrir les symboles gagnants.

La définition de jeux de hasard purs permet de prendre avec mesure l'acception du sens commun où un jeu de hasard implique systématiquement sa valeur pécuniaire (en amont – achat – et en aval – gain), à l'instar de la définition fournie par le gouvernement dans ses textes de loi : *« Est un jeu de hasard un jeu payant où le hasard prédomine sur l'habileté et les combinaisons de l'intelligence pour l'obtention du gain. »*[795] Même si, aujourd'hui, sur le terrain, hasard et argent sont effectivement liés dans les jeux, notre définition doit permettre de garder en mémoire que le moteur d'action peut être double mais aussi unique. Le hasard peut être suffisant, selon le contexte et la personnalité de l'individu.

Tableau 9 : *Les jeux de hasard purs*

Type de jeu	Exemple
Jeu de dés	Franc du carreau[796], rafle[797], jeu de l'Oie (accessoirisé[798])
Jeu de cartes	Bataille
Loteries (à tirage instantané ou différé)	*Loto* (différé), *Rapido* (instantané), tombola, paris aléatoires (*« Flash »* à la FDJ et *« Pariez spOt »* au PMU), machine à sous, roulette
Autres	Pile ou face, roulette russe, pierre-papier-ciseaux, comptines, courte paille

[795] *Cf. Legifrance. Le service public de la diffusion du droit*, visité le 20 janvier 2012 [http://legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000022204510]

[796] Pratiqué dès le Moyen Âge, le jeu du franc-carreau consiste à jeter un écu sur un carrelage et à parier sur sa position finale : à cheval sur un des bords du carreau ou entièrement à l'intérieur (le « Franc-carreau »). Il a notamment été étudié par Georges Louis Leclerc, comte de Buffon en 1733, pour en établir des probabilités. *Cf.* Bulletin 491 de l'APMEP du 12 janvier 2013, concernant l'enseignement des probabilités au collège et lycée.

[797] Pour le détail des règles de ce jeu et de biens d'autres, voir Claude-Marcel Laurent (1995), *Tous les jeux de dés et leurs règles*, Paris, Bornemann.

[798] Par rapport aux jeux de dés simples ne réclamant aucun dispositif supplémentaire, le jeu de l'Oie incarne le goût de combiner des dés à des accessoires, qui se développe au Moyen Âge. *Cf.* Élisabeth Belmas (2006), *Jouer autrefois*, *op. cit.*, p. 132.

B.2.2. Incertitude, recréation et asocialité

Dans sa définition du jeu, Roger Caillois identifie six caractéristiques de l'activité, celle-ci étant perçue comme *libre*, *séparée*, *incertaine*, *improductive*, *réglée* et *fictive*[799]. Quelles que soient les catégories, chacune d'entre elles répond à ces six critères et la spécificité du hasard s'incarne pour toutes dans leurs caractères communément incertain et fictif.

L'incertitude est la plus évidente ; c'est par l'effet de l'aléa que *« le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur »*[800]. On a déjà vu comment l'indétermination agit dans les différentes catégories de jeu, nous soulignons plutôt ici l'aspect inventif de l'aléa dans les jeux. Si le hasard peut faire partie des règles par la quantité de son usage (jet de dé occasionnel ou tirage au sort total), c'est aussi l'élément perturbateur permettant de déjouer le règlement et de créer une autre réalité. Par exemple, dans le cas d'une compétition, si l'un des concurrents est largement plus qualifié que les autres, la réalité de sa supériorité détermine sa victoire. Or, par l'action du hasard, il peut en être tout autrement. Aussi le hasard ne se voit-il jamais contraint par des règles : soit il y participe, soit il les déjoue mais toujours il les déborde. *Libre*, il est l'incertitude permettant l'inventivité du joueur qui peut envisager toutes les possibilités qu'il souhaite. Mais, de la même façon, ce caractère de liberté s'impose à l'individu, contraint parfois à improviser dans le jeu alors qu'il ne l'avait ni souhaité ni envisagé. C'est le cas du compétitif le plus compétent subissant soudainement un aléa et forcé de modifier sa ligne d'action pour en créer une nouvelle. Pour le meilleur comme pour le pire, le hasard est source d'incertitude appelant nécessairement à une recréation permanente du réel.

D'où l'aspect fictionnel du hasard. Celui-ci participe de la fiction des jeux de tous ordres, en étant soigneusement écarté des sphères de la vie quotidienne et relégué au domaine du jeu, mineur dans les activités courantes. *« L'opinion unanime admet comme une évidence qui ne souffre même pas contestation, que le travail, le mérite, la compétence, et non le caprice du coup de dés, sont les fondements à la fois de la justice nécessaire et de l'heureux développement de la vie collective. »*[801] C'est ainsi que le hasard est asocial, niant les valeurs fondatrices et fondamentales de la cohésion sociale. L'opprobre persistante jetée sur les jeux

[799] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 42-43.
[800] *Cf.* Ève Netchine (2010), « L'univers du jeu », *Dossier de BnF Classes* [En ligne : http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/01.htm].
[801] *Ibid.*, p. 305.

de hasard et d'argent en témoigne, malgré la banalisation des gagnants de jackpot de loteries : *« Tirer entièrement ou principalement sa subsistance de la chance, du hasard, est regardé par presque tous comme suspect et immoral, sinon comme déshonorant, en tout cas asocial. »*[802] L'aléa rend les jeux dénués de vertu et de qualités éducatives, expliquant l'hésitation aristotélicienne dans son *Éthique à Nicomaque*, entre la nécessité du délassement et ses méfaits de détourner l'homme d'une vie vertueuse[803]. Si le philosophe affirme finalement que le jeu n'est pas source de bonheur, il en reconnaît néanmoins la fonction distractive dont l'homme a besoin, comme pendant indispensable à la peine qu'il connaît par ailleurs[804]. Mais c'est bien parce que le sort contredit la Loi divine que les institutions religieuses condamnent et interdisent les jeux, et leur réhabilitation tardive (par étapes, aux XVII^{e} et XVIII^{e}) culminera sous la plume de Schiller au XIX^{e} grâce à leur identification à l'activité intellectuelle. Kant est, à ce titre, l'instigateur de la prise de distance entre la pratique ludique et les accessoires matériels de son dispositif permettant de concevoir les jeux dans une dimension moins pragmatique. En conceptualisant la notion dans sa *Critique du jugement*, l'auteur permet d'envisager le jeu de façon plus noble, métaphorisant l'exercice d'une pensée libre et créatrice et devenant critère de l'activité esthétique[805].

Ce faisant, si la reconnaissance des jeux passe par la dissimulation du hasard au profit de l'intelligence, celui-là n'en demeure pas moins le moteur spécifique d'inventivité mais aussi de l'excitation recherchée dans l'activité ludique. Agitateur, perturbateur, avilissant selon le jugement, l'aléa est résolument le piment du jeu.

B.2.3. Le hasard, piment du jeu

La façon dont le hasard « pimente » les divertissements est singulièrement visible dans les jeux de stratégie. Par exemple, aux échecs, l'avancée des pions par lancés de dés a longtemps été pratiquée avant que les condamnations ecclésiastiques aient raison de cette pratique aléatoire[806]. Pourtant, l'instabilité créée par ce biais *« donne au jeu une saveur spéciale propice à "intéresser" la partie. Un mauvais tirage aux dés et le roi doit bouger. Si les cases autour de lui sont contrôlées par les pièces de l'adversaire, il suffit d'un bon tirage au coup suivant pour que le roi tombe immédiatement. On peut imaginer l'angoisse des joueurs*

[802] *Ibid.*
[803] *Cf.* Aristote (2001), *Éthique à Nicomaque*, trad. fr., Paris, Vrin.
[804] *Cf.* Ève Netchine (2010), « L'univers du jeu », *op. cit.*
[805] *Ibid.*
[806] *Cf* « Un jeu de hasard et d'argent », *Histoire du jeu d'échec*, Dossier de BnF Classes [En ligne : http://classes.bnf.fr/echecs/ histoire/hasard.htm].

regardant les dés tournoyer. De bons joueurs voient leur belle position s'effondrer sur un coup de dé malheureux. Inversement, de piètres joueurs gagnent partie et argent au seul bénéfice d'un hasard favorable »[807].

À partir de là, le hasard agit à trois niveaux. D'abord, l'intéressement peut être de nature pécuniaire et ajoute à l'enjeu, en plus de la démonstration de compétences stratégiques. Ensuite, il ouvre l'activité à un plus grand nombre de participants, les qualités intellectuelles n'étant plus seules en cause. Pour ces deux raisons, la pratique change ; par exemple, *« les combinaisons efficaces, notamment dans les ouvertures sont privilégiées pour gagner rapidement la partie, plutôt que la beauté du coup »*[808]. La temporalité se voit raccourcie par la logique du hasard qui, rappelons-le, est instantané. Avec le diktat du *« sort indicible »*, mieux vaut aller vite et ne pas attendre son assaut. Enfin, cette même idée du hasard comme épée de Damoclès au-dessus de la tête du joueur crée l'angoisse excitante, « piment » du jeu évoqué par Poincaré dans son exemple de la roulette que nous avons cité ; c'est bien parce que l'issue du jeu est incertaine que *« mon cœur bat et que j'attends tout du hasard »*[809].

Dans tous les cas, le hasard rend la stratégie typiquement divertissante en allégeant la charge de l'excellence ; faire valoir ses compétences perd de l'importance puisque la finalité ne dépend plus du mérite. Ensuite, il crée un climat anxiogène propice à un rapport d'attraction/répulsion relativement grisant. Ces constats dressés conjointement grâce à la compréhension historique des jeux, à la technique de l'observation empirique et à l'outil méthodologique de la classification, ont permis de saisir la façon d'appréhender le terrain. Entre types de jeux de hasard (combinés et purs) d'une part, et caractéristiques de l'aléa dans les jeux de l'autre, le cadre d'analyse se précise sur le terrain et, voici maintenant un récapitulatif des investigations menées auprès d'un public de joueurs de jeux de hasard.

B.3. *Présentation synthétique des terrains d'enquête*

B.3.1. Les lieux et les produits commerciaux

En observant les jeux de hasard purs, on est vite confronté au « mélange des genres », dans les produits et les pratiques, la FDJ proposant à la fois des jeux totalement aléatoires (*Loto*, *Rapido*, *Euro Millions*, tickets de grattage) et d'autres combinés dans leur principe initial

[807] *Ibid.*
[808] *Ibid.*
[809] Henri Poincaré (1908), *Science et méthode*, *op. cit.*, p. 78.

(paris sportifs). De plus, la pratique est aussi déterminante pour ce dernier type de jeu puisqu'un joueur peut jouer en connaisseur (hasard combiné) ou choisir ses numéros de façon entièrement hasardeuse. Dans ce cas, deux options s'offrent à lui : soit il coche n'importe quels numéros sans rien connaître du sport concerné, en fonction de son humeur ou de fétiches, soit il sollicite le générateur informatique de grilles aléatoires de la société commerciale (FDJ et/ou PMU). Enfin, la plupart des lieux sont débitants à la fois pour la FDJ et le PMU.

B.3.2. Les joueurs et leurs pratiques

Or, dès les premières observations, les joueurs alternent le plus souvent ces différentes techniques, plus ou moins fidèles à ces variations. Certains disent s'en tenir à une seul type de jeu (*« Mon* Euro Millions *du vendredi et c'est tout ! »*) mais, dans les faits, se laissent aller au plaisir consommatoire de tester des nouveautés, séduits par la publicité et le *marketing*. Certains parieurs prétendent agir uniquement en fonction des cotes, se justifiant par leurs connaissances d'un sport et oublient les quelques *« Pariez spOts »* pris *« juste comme ça »* comme une gourmandise parmi les autres paris réalisés plus « sérieusement ». Ainsi avons-nous peu à peu distingué deux grands types de population.

B.3.3. Deux types de population

D'un côté, les *joueurs de hasard combinés* sont avant tout intéressés par les paris sur des sports dans lesquels ils sont impliqués en connaisseurs érudits, mais jouent aussi volontiers une grille aléatoire parmi leurs paris savamment établis. En outre, ils occupent aisément des temps de latence avec des loteries instantanées (*Rapido*, grattages). Dans ce cas, le lieu est important. Si le goût d'un tel joueur se porte vers des bars PMU, le hasard d'un arrêt dans un bar uniquement FDJ lui donnera l'occasion de participer à quelques loteries. Certains fréquentent également les hippodromes mais sont souvent aussi les plus fidèles à l'unique pratique du PMU. Ceux qui alternent le plus les produits consommatoires sont souvent plus « casaniers ».

À l'inverse, *a priori*, les *joueurs de hasard pur* sont essentiellement amateurs de loteries (tirage, grattage, système *« Flash »* / *« Pariez spOt »*) mais également susceptibles de parier en fonction de connaissances d'un sport. Or, après quelques entretiens exploratoires, ces derniers se sont souvent avérés friands de casinos. Leur localisation ne leur permettant pas de fréquenter ces établissements de façon régulière, ils s'offrent néanmoins volontiers le voyage.

Certains avouaient même s'être déjà fait interdire d'entrée. Dns ce contexte, le constat de la complémentarité des trois sociétés historiques de jeux d'argent s'impose rapidement : FDJ, PMU et casinos sont inséparables dans les pratiques et ne peuvent pas être dissociés pour l'étude.

B.3.4. Les trois terrains explorés

Les trois terrains représentent ces trois sociétés marchandes historiques et toujours actrices majeures du secteur des jeux de hasard. Les activités de la FDJ se concentrent sur des points de vente urbains et ruraux, accessibles et conviviaux. Le détail sera développé dans le chapitre suivant mais nous pouvons déjà préciser les deux types de lieux que sont les bars et, plus récemment, les boutiques spécialisées FDJ.

Le PMU marque également sa présence dans de nombreux bars et s'étend historiquement dans les hippodromes pour les villes en disposant (généralement en périphérie). D'autres sociétés de paris hippiques s'y implantent petit à petit mais en restant uniquement visibles sur Internet en dehors de ce cadre. Le rapport entre le milieu professionnel et amateur est notamment enrichissant dans ces lieux mêlant convivialité et compétition.

Enfin, les casinos sont un terrain privilégié d'observation des jeux dans leur ensemble mais demandent des précisions concernant les différents types proposés. Tous les jeux de tables ne sont pas combinés (roulette) et les jeux de hasard purs (MAS) occupent plus ou moins de place dans les établissements. Les joueurs ne sont pas non plus abordables comme dans un bar.

Quoi qu'il en soit, ces trois types de lieux que sont les bars (FDJ ou PMU et FDJ), les hippodromes et les casinos ont été investigués, et des entretiens ont été menés avec tous les types de population fréquentant ces divers lieux.

B.3.5. Le contexte d'investigation

Toujours en alerte, les différents lieux traversés pouvaient être prétextes à observer et, éventuellement, à s'entretenir avec des joueurs. Toutefois, c'est sur l'agglomération de Tours que s'est majoritairement effectué le travail de terrain. L'hippodrome situé en périphérie a été observé plusieurs fois, à raison de quatre ou cinq ouvertures annuelles. Les courses y sont cependant variées mais un complément d'informations a été apporté par l'observation de l'établissement de Toulouse, plus grand et plus proche du centre-ville. Le seul casino à

proximité de Tours est celui de La Roche Posay, situé à plus de 80 kilomètres mais facilement accessible pour les joueurs les plus motivés. Généralement, il reste une occasion de sortie festive en groupe. Pour nos observations, nous avons privilégié la région normande où une immersion prolongée a permis de répéter des observations, en variant jours et horaires. La profusion de casinos de toute taille dans les différents villages côtiers a également permis des comparatifs importants pour l'analyse des ressorts communs aux jeux. Les deux tableaux suivants récapitulent les diverses investigations réalisées.

Tableau 10 : *Terrains d'enquête et observations menées*

Observations

	Lieux	Nombre d'observations
Points de vente FDJ (bar-tabac)	Bourges (18)	2
	Tours (37)	6
Boutiques FDJ	Tours	3
	Le Cap d'Agde (34)	1
Points de vente FDJ et PMU (bar-tabac)	Tours (gare, halles, quartiers résidentiels)	53
Hippodromes	Chambray-les-Tours (37)	3
	Toulouse (31)	1
Casinos	Luxeuil-les-Bains (70)	3
	Basse-Normandie (14) (Deauville, Trouville-sur-Mer, Houlgate, Villers-sur-Mer, Cabourg)	6
	Le Cap d'Agde	2
Total des observations	***80***	

Tableau 11 : *Profils de joueurs et entretiens réalisés*

Entretiens

	Joueurs	Non-joueurs
FDJ uniquement	18	
FDJ principalement, PMU (si offert par le lieu), Casino occasionnellement	23	
Casinos uniquement	3	
PMU uniquement	6	
Total	50	20
Total des entretiens	***70***	

À présent, le détail des investigations et leurs résultats sont présentés par secteur de jeu, en trois chapitres distincts mais complémentaires.

CHAPITRE IV
LA FRANÇAISE DES JEUX

Parmi les trois secteurs historiques de jeux hasard (FDJ, PMU et casinos), la Française des Jeux s'impose par son antériorité et sa spécialisation dans les jeux d'aléa puisque l'offre de paris sportifs ne date que de 1985. Avant cela, les loteries sont les seuls produits commerciaux de la société qui n'en diversifient que les formes (à report, instantanés, par tirage et grattage) mais jamais le principe purement aléatoire. Les casinos, qui émergent en France à la fin du XVI^{e} siècle[810], ne sont pas uniquement spécialisés dans les jeux de hasard car, même s'ils sont les seuls établissements autorisés pour les machines à sous (MAS), de nombreux jeux de table combinent réflexion et aléa. Enfin, le PMU émergeant en 1891 concerne avant tout une catégorie particulière et restreinte d'adeptes de courses hippiques, les paris en système aléatoire *« Pariez spOt »* n'étant proposés qu'à partir de 2001[811]. Aujourd'hui encore, le groupe FDJ reste l'acteur le plus important du marché des jeux de hasard et d'argent, en termes de distribution et de chiffre d'affaires.

Originellement, l'enquête exploratoire se focalisait sur ces produits de la FDJ et cherchait essentiellement à observer ses joueurs. L'objectif étant d'étudier une pratique, à la fois la plus typique des jeux de hasard purs, la plus courante et accessible possible, nous jugions que ce terrain répondait davantage à ces critères que les casinos et hippodromes. Toutefois, comme nous venons de le voir, il nous a finalement fallu élargir le champ des investigations, face aux pratiques des enquêtés mêlant les trois secteurs.

A. Présentation de la Française des Jeux

A.1. *Histoire de la société commerciale*

A.1.1. Première tentative d'instauration de la loterie

Héritière de la Loterie Royale, la FDJ débute officiellement son histoire en mai 1539, quand François I^{er} autorise le tirage d'une loterie pour la première fois, au travers de l'Édit de

[810] *Cf.* François Trucy (2001-2002), *Les Jeux de hasard et d'argent en France*, Rapport d'information 223 de la Commission des Finances du Sénat français [En ligne : http://www.senat.fr/rap/r01-223/r01-22321.html].
[811] *Cf.* « Les grandes dates du PMU », http://www.pmu.fr/entreprise/les-grandes-dates-du-PMU.html#date1930.

Chateauregnard[812]. D'emblée sous monopole de l'État, la *Blancque* est d'origine italienne, inspirée des tickets gagnants, les *carta bianca*. En amont de l'histoire française, l'origine des premières formes de jeux s'apparentant aux loteries remonte à l'Empire romain où, lors de banquets et autres festivités, les riches hôtes vendaient à leurs invités des billets qui leur rapportaient des prix de diverses valeurs. L'utilité publique de ces jeux existait déjà à cette époque, si bien qu'ils quittèrent peu à peu le domaine privé. L'Empereur Auguste établit par exemple une loterie publique afin de financer les travaux d'embellissement et de rénovation de la ville de Rome[813]. L'Italie conservera la primeur de la diffusion à grande échelle de ces jeux, nés à Venise[814], avant de commencer à s'organiser en France au XV^e^ siècle.

À cette époque, les méthodes de tirage divergent, mais suivent toujours le même mécanisme préliminaire d'une récolte collective de sommes d'argent ou de biens individuels. Ensuite, si l'un des plus anciens modes de tirage *« consiste à glisser une épingle entre les pages d'un livre où les lots sont recensés »*, celui pratiqué sous François I^er^ est constitué de billets, piochés dans un sac ou un tambour brassant les numéros[815]. Enfin, le dispositif de la roue tel que nous le connaissons aujourd'hui n'apparaît qu'à la fin du XVIII^e^ siècle.

Pour ce qui est du fonctionnement, plus ou moins actif pour le joueur, deux types peuvent être distingués avec le support de la grille. Dans le cas d'achats de tickets, l'individu est passif puisqu'il ne choisit même pas les numéros qu'il met en jeu, les billets étant pré-imprimés. Aujourd'hui, ce principe reste celui des lotos de quartiers, des jeux à gratter et du système *« Flash »* proposé par la FDJ (la machine du débitant qui choisit des numéros de façon aléatoire). En revanche, lorsque le joueur décide lui-même des numéros qu'il coche sur sa grille, il est un peu plus actif en ce sens qu'il engage sa responsabilité par ses qualités décisionnelles. Le cas d'un jeu à plusieurs illustre bien ce phénomène. Par exemple, quand deux joueurs remplissent ensemble une grille de *Rapido* en choisissant chacun à tour de rôle un numéro, il est remarquable qu'en regardant le tirage, les deux s'attribuent respectivement les « erreurs ». Ainsi peut-on entendre : *« Tu vois, je t'avais dit que je ne le sentais pas celui-là »* ou : *« Ah, mon numéro ! Je savais bien qu'il fallait le prendre celui-là ! »*[816]. Même si le choix a été fait au *feeling* et a plutôt mobilisé des qualités imaginatives que rationnelles, la dynamique « responsabilisante » fonctionne.

[812] *Cf.* André Neurisse (2003), « La Blancque : première tentative de loterie d'État », *La Revue du Trésor*, n° 10, octobre, pp. 681-683.
[813] *Cf.* « Historique du jeu » du *Centre du Jeu Excessif* (CJE), *on* http://www.jeu-excessif.ch/pages/B-01.htm.
[814] *Cf.* Élisabeth Belmas (2006), *Jouer autrefois*, *op. cit.*, p. 135.
[815] *Ibid.*
[816] *Cf.* une observation menée dans un tabac à Bourges, le 22 juillet 2009.

Dans ce cas typique du loto (loterie par grille), le jeu s'apparente plus spécifiquement au principe du pari (pari sur grille) de quelque nature qu'il soit (tous sports confondus) et l'origine peut être attribuée au système italien de la *loterie génoise*, apparue au XVI[e] siècle à Gênes, lorsque le Doge instaura un tirage au sort pour désigner ses cinq conseillers parmi une centaine de sénateurs[817]. Les habitants s'étaient effectivement mis à parier sur les noms qui sortiraient, en leur attribuant des numéros, sachant que, comme dans le *Loto* actuel, plusieurs types de tirages existaient, correspondant à des rangs de gains différents. Plus exactement, le parieur pouvait acheter un ou plusieurs numéros, allant de « l'extrait » (un seul numéro) à la « quine » (cinq numéros)[818], tandis qu'aujourd'hui, si le joueur de *Loto* doit obligatoirement cocher six numéros parmi les quarante-neuf proposés par la grille, il peut néanmoins se voir attribuer un gain à partir de trois ou cinq numéros gagnants. En outre, le nombre de grilles jouées reste libre, entre une à cinq.

Ce mode de fonctionnement par grille est donc celui que retient majoritairement la France et, à partir de là, l'histoire de la loterie comme institution d'État suit un parcours houleux, contrarié par de nombreuses interdictions, spécialement de la part des moralistes. Les premières critiques émanent de la morale religieuse qui trouve un caractère satanique à ces activités faisant appelle au sort. Le Coran, par exemple, condamnait irrémédiablement et sévèrement les loteries du monde arabe préislamique des V[e] et VI[e] siècles, attestant au passage l'authenticité de leur usage à cette époque[819]. Dans la tradition chrétienne, en revanche, la question est plus ambiguë. D'un côté, les jeux d'argent et de hasard sont condamnés, mais de l'autre, l'Éternel utilise lui-même le tirage au sort, dans le *Livre des Nombres* de l'Ancien Testament ; par exemple, lorsqu'il commande à Moïse une répartition minutieuse des Israélites, tandis que *« le partage du pays aura lieu par le sort »*[820]. La perversion tiendrait alors à l'argent plus qu'au hasard, mais l'Église ne résiste pas longtemps aux bénéfices que peuvent lui procurer les loteries.

---

[817] Le nombre varie entre 100 et 120, selon les sources. Toutefois, il semblerait qu'il se stabilise finalement à 90 sénateurs au bout de quelques années. Ainsi donc, le principe retenu de la *loterie génoise* est un tirage de 5 numéros parmi 90. Voir, à ce propos, Robert Bradley (2001), « Euler and the Genoese lottery », WP, Adelphi University.

[818] Notons que le terme de quine donnera ensuite lieu au kino (écrit « kéno »), loterie familiale du XVIII[e] siècle et repris par la FDJ en 1993. Voir le rapport du Sénat de 2001-2002, p. 96 [En ligne : http://www.senat.fr/rap/r01-223/r01-2231.pdf].

[819] Coran, Sourates 2, Verset 86, et Sourate 5 [En ligne : http://wikili vres.info/wiki/Le_Coran/Sourate_5_:_La_table_servie_%28Al-Maidah%29].

[820] Ancien Testament, *Livre des Nombres*, Nombres XXVI, versets 55-56 [En ligne : http://fr.wikisource.org/wiki/Nombres_26]

Le cas de conscience est majeur, pour le clergé comme pour l'État qui voit tout de suite son intérêt dans ces divertissements. En les mettant au service du bien commun, rois et politiciens utilisent les loteries publiques pour financer l'aménagement du territoire ainsi que divers projets d'utilité publique et sociale. Ainsi ont-elles servi des projets tels que l'Hôpital de la Salpêtrière et le Champs de Mars à Paris ou la fortification de murs d'enceinte pour les villes dont les archives bourguignonnes de l'Écluse témoignent en gardant la trace d'une loterie datant de 1420[821].

Les détracteurs sont donc finalement impuissants, confrontés à la fois à la ferveur populaire et à l'utilité financière, toutes deux investies dans des œuvres d'assistance et d'intérêt public. Ni l'Église ni les moralistes dont nous avons vu les accusations en première partie, ni le Parlement de Paris qui refusait autant les loteries particulières que publiques n'eurent gain de cause. Malgré les multiples mouvements de pénalisation et de légalisation et la méfiance de Louis XIII, c'est finalement *« Louis XIV, en digne fils de Mazarin, qui s'en fait le promoteur convaincu sous leurs deux apparences »*[822]. Même si les loteries ne remportent pas le succès à cette époque, elles réapparaissent en 1700 sous les traits de la « Grande Loterie Royale » de Louis XIV. Le triomphe est acté et nuit singulièrement à la pratique, vivement critiquée (par Talleyrand notamment) et finalement interdite en 1793. Mais c'est pour mieux revenir en 1799 à l'initiative de Napoléon Bonaparte. Finalement, cette ambiguïté historique des divers législateurs face aux jeux de hasard perdure encore aujourd'hui. En France, seules les loteries étrangères et illégales ont pu être interdites, en tout cas déclarées illégales, jusqu'à l'ouverture du marché aux jeux en ligne, le mardi 8 juin 2010.

A.1.2. Histoire de la Française des Jeux

Après la première tentative d'instauration de François I[er] en 1539, il faut donc attendre 1700 pour que soit définitivement instituée La Grande Loterie Royale, par Louis XIV. Paroxysme de l'ambivalence ecclésiastique, à cette époque, des loteries religieuses servent à financer la construction ou la restauration de monuments tels que les églises Saint-Sulpice, Sainte-

[821] Marcel Neveux (1967), « Jeux de hasard », *in* Roger Caillois (sous la dir. de), *Jeux et sports. Encyclopédie de la Pléiade*, n° XXIII, Paris, Gallimard, p. 474.
[822] En effet, en 1658, le cardinal Mazarin organisait une fastueuse loterie privée en l'honneur de la famille royale d'Angleterre qu'il recevait en France. À ce titre, la mise en scène du cérémoniel nous évoque des scènes de potlach dans la description qu'en rapporte Élisabeth Belmas sous les traits d'une profusion de lots somptueux qui fit alors *« grand bruit par tout le royaume et même à l'étranger. Ce déploiement de largesses célébrait le retour au calme après la Fronde tout en consacrant le triomphe politique du cardinal ». Cf.* Élisabeth Belmas (2006), *Jouer autrefois*, *op. cit.*, p. 136.

Geneviève (devenue le Panthéon) ou encore la Madeleine [823]. Ensuite, « La Loterie Nationale » voit le jour en 1933, pour soutenir les victimes de guerre et de calamités agricoles. L'initiative date de 1930 où, après la Première Guerre mondiale, *« une souscription nationale est organisée en faveur des Gueules Cassées, l'Union des blessés de la face et de la tête, pour soutenir l'indemnisation des invalides de guerre. Intitulée "La Dette", celle-ci connaît un immense succès »*[824]. Aussi « La Dette » marque-t-elle les prémisses de la Loterie Nationale. Aujourd'hui encore, l'Union des blessés de la face et de la tête est actionnaire à 9,2 % de la Française des Jeux (elle œuvre en faveur de la chirurgie maxillo-faciale et subventionne des cliniques et des hôpitaux). Toutes les images suivantes sont issues du site de la FDJ et d'archives Internet :

Illustration 2 : *Tickets de la Loterie Nationale en faveur des gueules cassées (1930)*

Rapidement, l'altruisme de « la Dette » laisse place à une logique mercantile et la société emploie les symboles nationaux pour promouvoir sa loterie suivant une démarche commerciale.

Illustration 3 : *L'exploitation des symboles nationaux (1933)*

[823] *Cf.* le site de la FDJ *on* http://www.groupefdj.com/fr/groupe/operateur-engage/ouverture/.
[824] *Ibid.*

Cependant, la charité conserve une place importante parmi les ressorts de promotion du jeu national, la future FDJ s'attribuant une mission de service public, entre autres techniques *marketing* humoristiques ou événementielles. Désormais, les occasions particulières telles Noël ou la Saint-Valentin deviennent des occasions de jouer tout en participant au bien commun (orphelinats, maisons de retraite, garderies, collectes d'entraide).

Illustration 4 : *Ressorts de la Loterie Nationale : charité, utilité publique, événementiel, humour (1933-1975)*

En 1976, les billets de loterie laissent place aux grilles. La Loterie Nationale crée le *Loto* promu par un sigle carré aux couleurs du drapeau national et le slogan *« Facile, Pas cher, Ça peut rapporter gros »*[825]. Ce n'est que deux ans plus tard, en 1978 que l'État prend le contrôle du *Loto* par le biais d'une société anonyme d'économie mixte associant « La Société de la Loterie Nationale et du Loto National ». Le nom de « France Loto » sera donné en 1989 et les crédos de la société restent sensiblement les mêmes : l'humour et la promotion d'événements ponctuels ou occasionnels français comme, ci-dessous, les fêtes de fin d'année ou le 14 juillet. On note toutefois l'arrivée des animaux dans le *marketing* des jeux. En premier lieu, le chien sera mis en scène dans de nombreuses publicités. Ensuite, la cible semble s'ouvrir à une population plus jeune qu'auparavant. Jusqu'ici, les affiches mettaient plutôt en scène des

[825] *Ibid.*

femmes, voire des ménagères, tandis qu'en 1976 une jeune fille fait la promotion du *Loto*. Cependant, le public visé reste surtout féminin, les jeux de paris sportifs se présentant presque, par la suite, comme le « terrain de jeu » des hommes dans le paysage ludique de la FDJ.

Illustration 5 : *Changement de cible par France Loto (1976)*

Illustration 6 : *L'événementiel par France Loto (1976-1991)*

Dans les années 1980, la société va largement diversifier son offre, en lançant, d'abord, en 1984, la première loterie par tirage *et* grattage, sous la forme d'un petit ticket de jeu appelé *Tac-O-Tac*.

Illustration 7 : *Lancement du premier jeu de grattage (1984)*

Un an plus tard, les jeux de paris mutuels font leur apparition sous le nom de *Loto Sportif*. Les techniques de *marketing* s'appliquent à ouvrir davantage leur clientèle au plus grand nombre, en se voulant résolument démocratique et populaire, à l'image des qualités de leurs jeux : simples et égalitaires. Notons enfin que le système de pari à cote n'apparaîtra qu'en 2003 avec *Cote & Match* et que la gamme s'étend encore en 2009 avec *Parions Sport.*

Illustration 8 : *Lancement du premier jeu de pari mutuel (1985)*

En 1991, la « Française des Jeux » naît officiellement, suppléant la « Loterie Nationale ». À cette occasion, elle lance un nouveau jeu associant cette fois grattage, tirage et émission télévisée. Le Millionnaire connaîtra un succès que la FDJ qualifie elle-même de *« premier grand succès de jeu à gratter »*[826].

Depuis, les évolutions sont plus d'ordre technologique mais l'offre reste la même sur le fond : jeux de hasard purs (loteries par tirage et/ou grattage, instantanées ou différées) et paris sportifs. Les jeux proposent en permanence de la nouveauté, faisant se succéder nouveau *design*, nouvelles options, nouveau jeu à gratter, etc. Par exemple, en 1996, le *« Super Loto »* est créé pour célébrer les 20 ans de la société puis, en 1999, *Joker+* permet de compléter les bulletins des autres jeux de tirage (bulletin dit « additionnel »), jusqu'à prendre une place à part entière au rang des jeux de tirage, le 12 septembre 2011, avec ses propres tirages et grille de jeu. Ce faisant, deux temps forts se détachent dans l'histoire contemporaine de la FDJ.

Le 11 janvier 1999 d'abord, le *Rapido* fait son apparition dans les points de vente. Nouvelle technique de *« jeu express à tirages fréquents »*, le joueur y participe, comme pour les autres loteries, *« soit en utilisant un bulletin de prises de jeu, soit en ayant recours au système de génération aléatoire de combinaisons dit système* "Flash" *»*[827]. Ensuite, un écran vidéo permet

[826] *Ibid.*
[827] *Cf.* le « Règlement du jeu de la Française des Jeux dénommé Rapido » [En ligne : https://media.fdj.fr/generated/ media/JEUX/reglement_rapido.pdf].

de suivre les deux tirages ayant lieu toutes les cinq minutes. L'engouement de la clientèle et l'effet presque hypnotique du dispositif donnent rapidement à voir des comportements de jeu excessif, si bien que les 250 tirages quotidiens sont dénoncés comme particulièrement addictogènes. Pour pallier les accusations, la FDJ soumet son produit à une régulation des possibilités de mises en 2005 (les sommes maximales à engager sont passées de 4000 à 1000 €) mais le phénomène comportemental reste le même. Sur le terrain, des enquêtés de tous âges disent *« se laisser prendre au jeu »* et multiplier les grilles sans y penser, jugeant eux-mêmes leur attitude excessive lorsqu'ils s'y arrêtent *a posteriori*. C'est le cas par exemple de quatre jeunes hommes rencontrés dans un point de vente FDJ ; célébrant l'enterrement de vie de garçon de l'un d'eux, ils venaient *« tenter leur chance »* au *Loto* ce jour-là, ayant décidé de ne plus jouer au *Rapido* depuis quelques années[828]. Aujourd'hui, le jeu pâtit surtout de l'interdiction de fumer dans les lieux publics mais la FDJ n'abandonne pas le principe à succès, puisqu'elle expérimente depuis 2010 un nouveau jeu du même type, appelé *Amigo*[829]. Toutefois, en 2013, il reste encore peu disponible dans les points de vente. La question de la dépendance aux jeux sera abordée à propos des représentations sociales du hasard, mais soulignons déjà ici que le *Rapido* a marqué un tournant dans l'histoire de la FDJ en participant à l'émergence d'un débat public autour des problèmes d'addictions ludiques. En 2006, le rapport Trucy réclamera *« de l'État qu'il ait, dans ce domaine, un comportement exemplaire, qu'il manie son râteau de croupier avec mesure et que la FDJ, sa fille préférée, traduise en tous points cette politique du jeu raisonnable et responsable souhaitée et annoncée depuis peu »* [830] . Commandé par le Sénat, ce rapport d'information sera effectivement pris en compte puisqu'un protocole de « jeu responsable » est mis en place par le gouvernement français en 2006[831] et signé par les trois opérateurs nationaux de jeu (PMU, Casinos, FDJ).

Ensuite, le deuxième temps fort réside dans le lancement du site Internet « fdjeux.com » en 2001. Évolution technologique et changement d'échelle puisqu'Internet permet de toucher un public toujours plus large et de faciliter encore l'accès aux jeux. Toutefois, en 2013, tous les jeux ne sont pas accessibles *via* l'informatique. Par exemple, les jeux de tirage instantanés

[828] Observation du vendredi 13 août 2010, dans une boutique FDJ, en centre ville de Tours.
[829] Depuis octobre 2010, le jeu est expérimenté dans quatre régions de France. *Cf.* http://www.francaisedesjeux.com/fr/groupe/activite/marques/.
[830] François Trucy (2006), *Rapport d'information n°58*, fait au nom de la commission des Finances, du contrôle budgétaire et des comptes économiques de la Nation sur l'évolution des jeux de hasard et d'argent, p. 47.
[831] Dominique de Villepin (2006), Décret n° 2006-174 du 17 février 2006 relatif à l'organisation et à l'exploitation des jeux de loterie autorisés [En ligne : http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000814924&dateTexte=&categorieLien=id].

Rapido et *Amigo* ne sont disponibles qu'en point de vente et leur succès garantit la fidélité d'une clientèle aux débitants. À l'inverse, des loteries par grattage ne sont disponibles que sur Internet (dix-sept *« Exclu Web »* en février 2013[832]). Dans le même ordre d'idées, l'ouverture, dès 2004, d'*Euro Millions* rassemble dix loteries européennes et permet d'élargir encore la population de joueurs de la FDJ, mobilisant une moyenne de 20 millions de joueurs depuis 2008. Poursuivant sa progression sur le web, la société ouvre en 2010 son offre de loteries virtuelles aux paris sportifs et au poker en ligne, suite à l'adoption par le Conseil des ministres du projet de loi sur l'ouverture à la concurrence de ces jeux. Depuis, la Française des Jeux est associée au groupe Lucien Barrière qui gère les jeux, le site de la FDJ redirigeant systématiquement les joueurs vers BarrierePoker.fr.

Pour terminer ce tour d'horizon de la FDJ, soulignons l'évolution de ses logos (les slogans et autres publicités – télévision, radio, affiches – seraient l'objet d'une étude à part entière). En respectant toujours son attachement aux symboles nationaux et pour rappeler son ancrage historique dans la vie des Français, les trois couleurs bleu, blanc et rouge traversent les époques. Sobre, rectiligne et très représentatif de la République de 1991 à 1999, le logo semble moins rigide ensuite et change surtout complètement d'optique en s'érigeant clairement symbole de chance et non plus de la nation française. Le trèfle à quatre feuilles s'impose comme emblème de la marque et perdure encore aujourd'hui.

En 2009, la création de la marque « FDJ » illustre la technique *marketing* principale de la société (regroupant l'événementiel, l'utilité publique et l'humour), à savoir la proximité et la familiarité avec sa clientèle. Reprenant le visuel du trèfle encadré d'une flèche, le logo et ses seules initiales veulent *« gagner en simplicité pour plus d'accessibilité et donc d'efficacité »*[833]. Face à l'ouverture de la concurrence : *«* FDJ *devient la marque de tous : le joueur et ses proches, le non joueur, le réseau et les parties prenantes. »*[834] La logique de l'acronyme suppose en effet une connaissance préalable et générale de tout un public. Tout comme on peut parler de l'ONU ou de l'OMC en étant compris de la majorité des citoyens, les joueurs peuvent désigner la FDJ en étant assurés d'être compris. De plus, dans le domaine de la consommation, la facilité de mémorisation, la rapidité de prononciation et, surtout, l'image de trois lettres majuscules accolées (acronyme) permettent une meilleure fixation

[832] *Cf.* le site de la FDJ, visité le 7 février 2013 [En ligne : https://www.fdj.fr/jeux/illiko-jeux-de-grattage].
[833] *Cf.* l'article de la FDJ du 11 décembre 2011 : « FDJ devient la marque unique et fédératrice de l'entreprise » [En ligne : http://www.groupefdj.com/fr/groupe/actualite/139/fdj-devient-la-marque-unique-et-federatrice-de-l-entreprise.html].
[834] Julie Salzmann, Responsable Relation clients au sein de la Direction Clients de la FDJ. *Ibid.*

cognitive que trois mots distincts. Par ce biais, la société marque aussi son changement d'identité (évolution interne du groupe), apportant un renouveau de sa marque et affirmant plus clairement sa concurrence au PMU. Enfin, depuis 2010, le sigle s'est encore « assoupli » avec des lettres de forme plus arrondie que précédemment et une typographie rappelant celle du PMU :

Illustration 9 : *Évolution des sigles de la FDJ (1991-2010*

De 1991 à 1999

De 1999 à 2010

Depuis 2009

Logo de la marque depuis 2010

Pour mieux cerner ce terrain de la FDJ, une rapide présentation des produits de la société et de leur répartition par vente donne un aperçu du public concerné par notre enquête, *via* sa consommation. Ensuite, le profil de la clientèle est complété par des données d'ordre socioprofessionnel afin de vérifier l'accessibilité et la popularité de ces jeux dans l'ensemble de la population, tous sexes, âges (à partir de 18 ans légalement) et catégories sociales confondus.

A.2. *Profil de la clientèle*

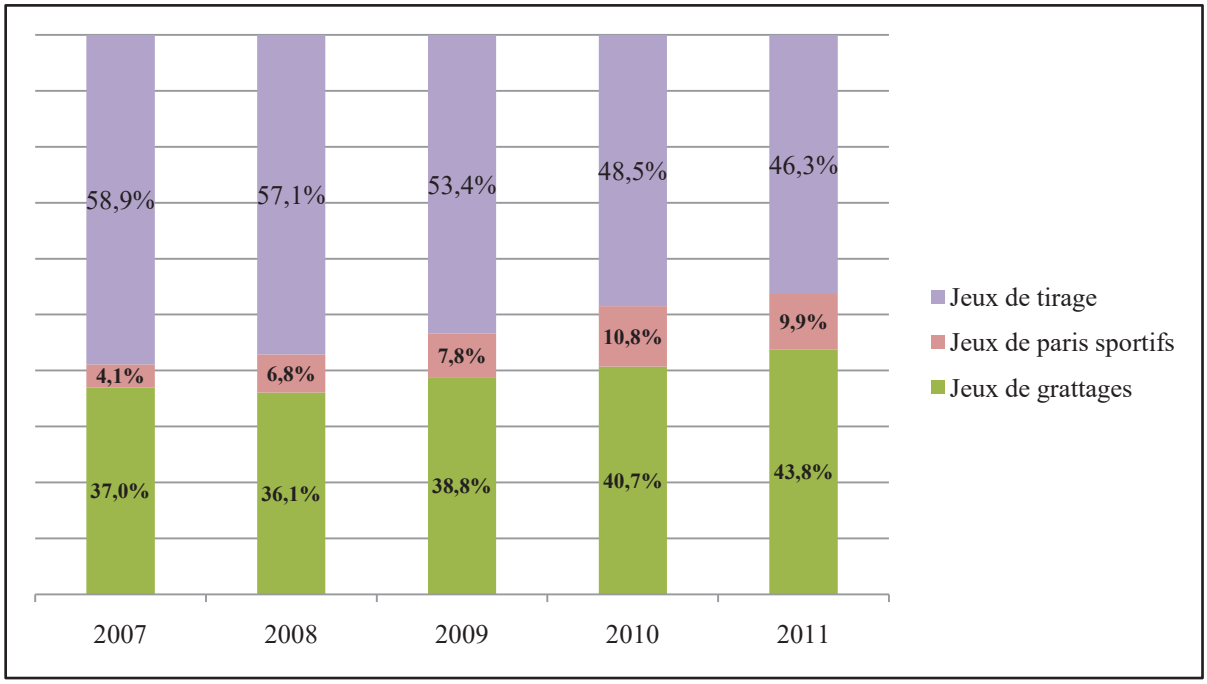
A.2.1. Les jeux préférés des clients

Sur les 67 % de Français jouant à des jeux d'argent, en 2011, 31,1 millions sont des joueurs de la FDJ, tous canaux de diffusion confondus (réels et multimédia)[835]. L'augmentation constante des mises traduit bien l'engouement permanent des joueurs, surtout pour les loteries, par tirage d'abord et par grattage ensuite. Les paris sportifs arrivent effectivement

[835] *Cf.* La Française des Jeux (2011), « Un modèle de jeu utile à la société », *Rapport d'activité 2011*, Paris, p. 24.

loin derrière ces deux types de jeux historiques dans le chiffre d'affaires de la FDJ. Au début de l'année 2013, le rapport le plus récent étant celui de 2011, les chiffres renseignés ont peut-être encore augmenté. Toutefois, l'histogramme suivant est déjà pour le moins éloquent[836] :

Graphique 1 : *Évolution des mises des joueurs de la FDJ par type de jeu*



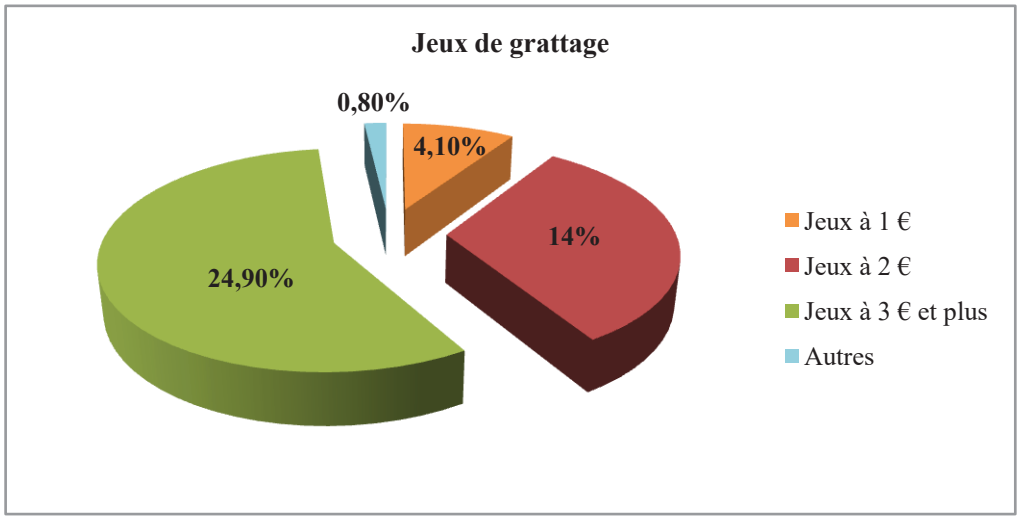
On remarque la croissance durable des mises concernant les jeux de grattage, parce que les joueurs se tournent d'avantage vers les plus chers d'entre eux ou parce qu'ils les apprécient de plus en plus. En revanche, si les loteries par tirage demeurent le produit préféré des Français, on observe une tendance à la baisse depuis cinq ans.

Enfin, une légère baisse globale des sommes misées est à souligner en 2008, passant de 9,3 à 9,2 milliards d'euros. La progression reprenant toutefois par la suite, la FDJ se place aujourd'hui au deuxième rang des loteries à l'échelle européenne, avec 11,4 milliards d'euros de mises en 2011, soit une augmentation de 8,5 % depuis 2010.

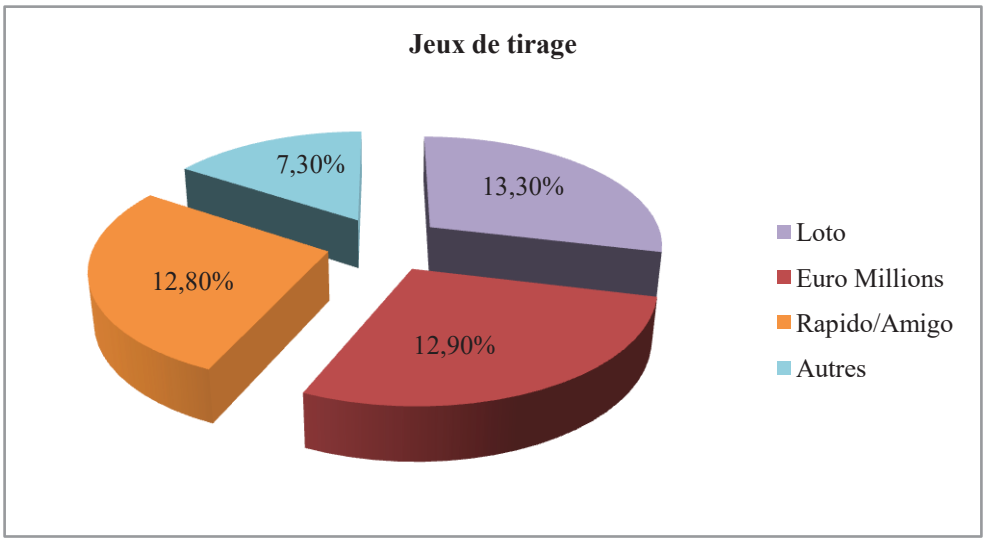
Concernant le détail du montant des mises, les deux diagrammes suivant précisent encore les préférences des Français[837] :

[836] *Ibid.*, p. 13.
[837] *Ibid.*

Graphique 2 : *Mises des joueurs par catégorie de jeux de grattage*



Graphique 3 : *Mises des joueurs par catégorie de jeux de tirage*



Ainsi voit-on que le *Loto* reste le jeu de tirage favori des joueurs de la FDJ, devant l'*Euro Millions* et le *Rapido* (et *Amigo* selon les régions de diffusion) de succès à peu près équivalent. Pourtant, au quotidien, Francis, tenancier de l'*« Amical bar »*, l'un de nos lieux d'enquête privilégié, soutient que *Rapido* (*Amigo* n'est pas diffusé dans les régions où les observations ont été menées) représente *« un très gros chiffre, le plus gros même, indépendamment de ce que dit la FDJ ! »*[838]. Pour son établissement, cette loterie constitue 5 % de son chiffre d'affaires, contre 1,5 % pour le PMU par exemple. Enfin, les autres

[838] En outre, ce buraliste se plaignait du manque de matériel fourni par la société PMU, contrairement aux prestations de la FDJ. Extrait d'entretien réalisé en mai 2012, avec Francis, gérant du bar-tabac-presse, FDJ et paris hippiques, « *Amical bar* », 36 rue du Docteur Fournier, à Tours.

loteries de tirage différé se placent plus loin derrière, regroupant, en 2013, le *Keno* et *Joker+*[839]. En effet, début 2013, la FDJ compte 5 loteries par tirage, soit différés (*Loto*, *Euro Millions*, *Keno* et *Joker+*), soit instantanés (*Rapido*/*Amigo*), 16 par grattages dont les plus célèbres demeurent *Cash*, *Astro*, *Vegas*, *Millionnaire*, *Black Jack*, *Goal* et *Solitaire*, enfin, 4 types de paris sportifs (Bulletin « 1N2 simple », « 1N2 », « Le Match du jour » et « Loto Foot ») autour de plusieurs sports tels que football, handball, rugby ou basketball. Enfin, l'offre de poker ne passe que par Internet et le groupe Barrière.

Les jeux de grattage préférés des joueurs ne sont pas les moins chers. Selon les propos de la majorité des enquêtés, *« les petits jeux à un ou deux euros »* ne rapportent pas suffisamment. Néanmoins, les plus chers sont considérés comme trop onéreux pour les joueurs qui se tournent donc majoritairement vers la classe intermédiaire de tickets à trois, quatre ou cinq euros. D'après Francis, toujours, le jeu le plus joué est le Cash (cinq euros), *« parce qu'il rembourse à 75 % des mises tandis que les autres tickets de la FDJ ont des taux de redistribution bien inférieurs, autour de 60-65 %. Et ça, les joueurs le savent ! »*. Fi des techniques de séduction de la FDJ, la préférence ne serait donc pas due au nouveau *design* du jeu qui arbore, depuis 2011, une nouvelle couleur dorée et un style plus épuré qu'auparavant. Le constat est le même chez Pascal, patron du « *Saint-Claude* », dont la population est aussi nombreuse que diversifiée, en raison de sa proximité avec la gare et de son ouverture sept jours sur sept. Après le Cash, les jeux favoris seraient le Black-Jack et le solitaire[840].

Nous verrons, au cours de l'enquête, que les joueurs effectuent leurs choix en fonction de préférences souvent issues de calculs, de quelque ordre qu'ils soient, mais souvent associés, en tout cas, à un souci de rentabilité. Mais avant d'approfondir les pratiques des joueurs, voyons à présent leur profil, en termes de sexe, âge et profession.

A.2.2. Identification des joueurs

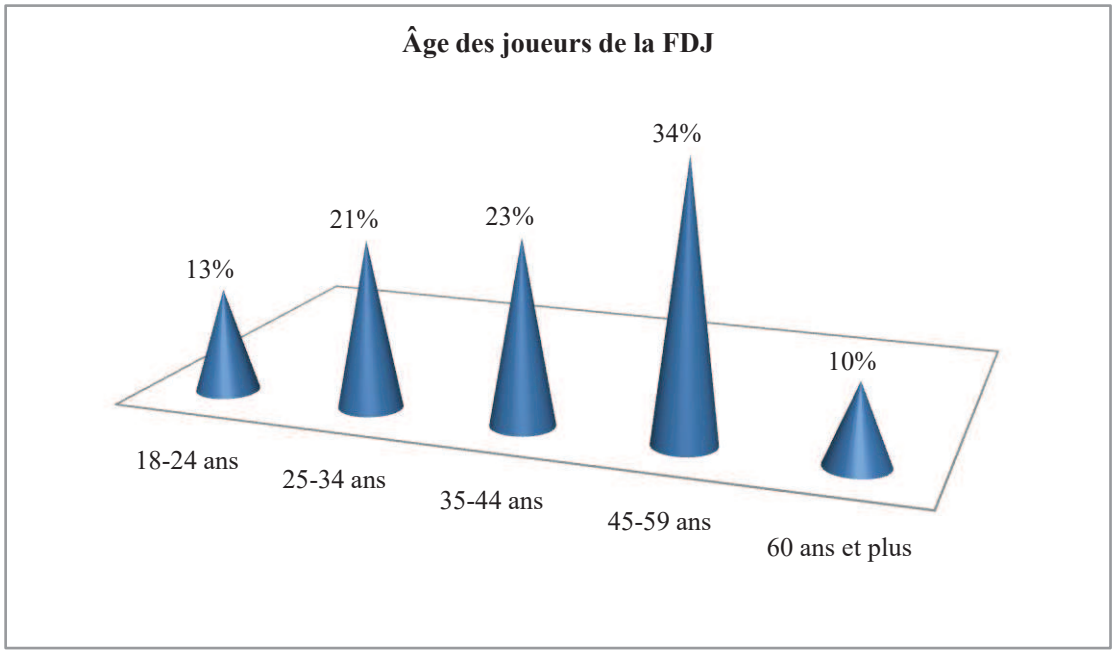
D'après le baromètre IPSOS, utilisé par la FDJ pour évaluer sa clientèle, le nombre de joueurs en 2011 a atteint 31 millions[841]. La représentativité de la population n'étant pas précisée, on sait seulement que l'enquête concernait des personnes âgées de 18 à 65 ans. Toutefois, le mode de diffusion par Internet laisse supposer une différence de participation entre les plus et moins jeunes. En outre, le profil socioprofessionnel n'est pas fourni par la société qui précise

[839] *Cf.* le site de la FDJ visité le 7 février 2013 [En ligne : http://www.groupefdj.com/fr/groupe/activite/marques].
[840] *Cf.* une observation menée le mercredi 22 février 2011 au bar « *Saint-Claude* », à Tours.
[841] Estimation réalisée sur un panel de 5 000 individus âgés de 18 à 65 ans, par le biais d'une interrogation par Internet. *Cf.* La Française des Jeux (2011), « Un modèle de jeu utile à la société », *op. cit.*, p. 15.

juste qu'*« avec une mise moyenne hebdomadaire de 8 €, les joueurs FDJ sont considérés comme des joueurs modérés »*[842]. La moyenne européenne des montants annuels joués par habitant serait effectivement de 185,20 euros, contre 175,30 en France. Mondialement, la France se classe au 25e rang selon ce critère.

Pour le reste, les femmes restent très légèrement majoritaires, à 51 % contre 49 % d'hommes. Concernant l'âge des joueurs, la répartition est effectuée à partir de 18 ans, limite légale autorisée. Cependant, dans les faits, les observations nous ont déjà données à voir des joueurs de moins de 18 ans jouant volontiers avec leurs parents, se voyant offrir des jeux à gratter ou choisissant les numéros d'une grille de loterie, parfois même ceux d'un pari. Le graphique ci-dessous, ainsi que le suivant, présentent les données officielles, fournies par la FDJ[843] :

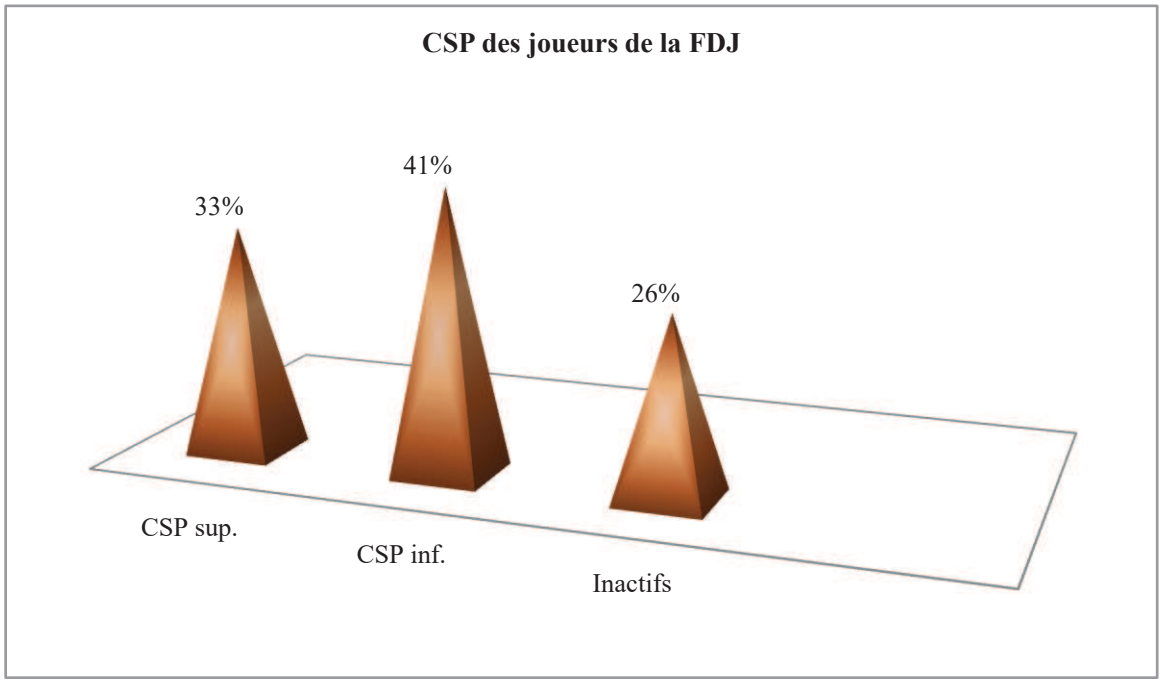
Graphique 4 : *Profil des joueurs de la FDJ par âge*



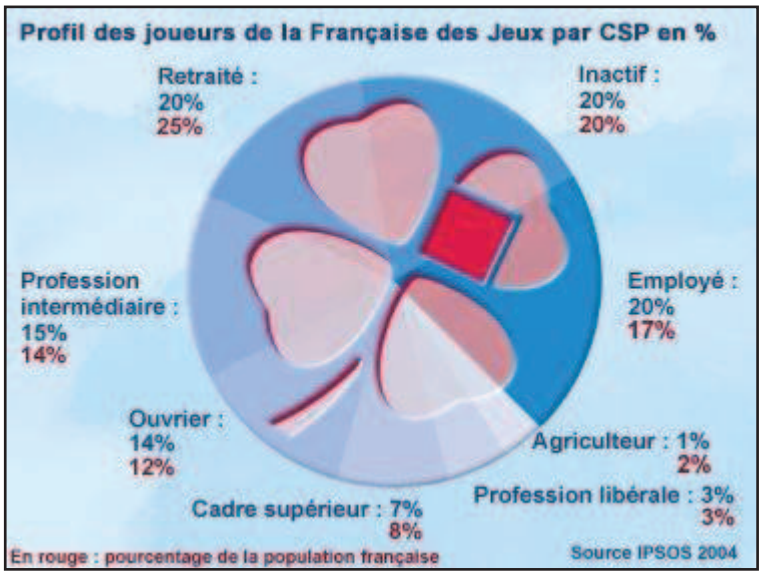
La répartition par catégories socioprofessionnelles (CSP) n'est pas détaillée au-delà d'un classement en trois items : supérieure, inférieure et inactif. Cependant, un ancien sondage IPSOS réalisé en 2004 pourra donner un aperçu plus précis à titre de complément et de comparaison.

[842] *Ibid.*
[843] *Cf.* le sondage IPSOS 2004 et *Rapport d'activité 2011* de la FDJ, *op. cit.*, p. 24.

Graphique 5 : *Profil des joueurs de la FDJ par CSP*



Graphique 6 : *Proportion de joueurs de la FDJ dans les CSP française*



Dans l'ensemble, l'intérêt des joueurs pour les produits de la FDJ croît à mesure qu'ils avancent en âge, précisément de 18 à 60 ans, puisqu'après le nombre de participants passe de 34 % à 10 %. Les plus grands consommateurs seraient issus des CSP inférieures, tandis que les inactifs semblent délaisser ces produits plus encore que les catégories supérieures.

Les mêmes constats se dressent sur le terrain, encore que la situation professionnelle ne soit pas toujours un sujet facile à aborder. Nous avons toutefois des enquêtés issus de différentes

catégories : personnel de la fonction publique (bibliothèque universitaire par exemple), employé d'administration publique, cadre du secteur privé, indépendant (*web designer* et informaticien par exemple), enseignant, chauffeur routier, chômeurs, retraités, étudiants…

En conclusion, il semble bien que *« tout le monde joue »*, sans écart notable en fonction de la CSP des individus, le nombre de professeurs d'écoles (un directeur d'école primaire, des professeurs du secondaire, plusieurs instituteurs) nous ayant particulièrement surpris au début des investigations. Pour autant, ce critère ne constitue pas une variable dépendante de l'analyse, pas plus que la démarcation entre capitale et province. En effet, étant donné la taille de la région parisienne, la part de joueurs qu'elle recèle s'avère considérable (20 %), quand le reste du territoire français se partage les 80 % de joueurs provinciaux [844]. Mais la concentration de population explique cet écart.

Pour nous, la différence est à observer dans les pratiques des joueurs, leurs attitudes, comportements et, autant que nous pouvons le saisir par les observations, leur ressenti. Les émotions sont parfois visibles mais souvent cachées et l'objet de notre enquête est justement de parvenir à comprendre les joueurs dans toute leur sensibilité, au moment de leur acte de jeu.

B. Enquête

B.1. *Omniprésence de la FDJ sur le territoire français*[845]

L'enquête s'est déroulée essentiellement dans la ville de Tours (37000), dans une dizaine de bars détaillants de la FDJ, et le plus souvent aussi du PMU. En effet, encore en 2011, le réseau physique de distribution de la FDJ concentre la majorité de son activité dans ces lieux débitants de tabac et/ou de presse. Au 31 décembre 2011, le réseau physique de distribution de la FDJ comptait 35 000 détaillants au total, dont 23 234 débitants de tabac et 17 798 diffuseurs de presse[846]. Depuis l'ouverture du site Internet, de plus en plus d'efforts sont faits pour animer les points de vente réels et simplifier la tâche aux buralistes qui reçoivent régulièrement du matériel de plus en sophistiqué.

De surcroît, la visibilité de la société est complétée, depuis quelques années, par des boutiques spécifiques FDJ, endroits ne proposant que les produits de la marque, équipés d'un écran de

[844] *Cf. Rapport d'activité 2011* de la FDJ, *op. cit.*, p. 24.
[845] Toutes les photographies de cette sous-partie sont des clichés personnels pris lors d'observations.
[846] *Ibid.*, p. 13.

Rapido et de petits comptoirs hauts pour remplir une grille ou jouer un ticket à l'aide du grattoir accroché à côté du stylo. Aucune donnée ne figurant à ce sujet dans les rapports officiels de la FDJ, il est difficile d'évaluer le nombre de ces points de vente en France. Toutefois, nous en avons déjà observé deux, de types très différents.

Le premier a été découvert à Tours, en 2010, situé « rue des Halles », artère commerçante reliant deux pôles d'activités consommatoires. Les illustrations suivantes et toutes celles de ce chapitre, sont exclusivement des photographies personnelles, sinon une mention indique la source.

Illustration 10 : *Devanture d'une boutique FDJ*

De petite surface, la boutique est composée d'un grand comptoir prenant toute la longueur de la pièce, directement en face de l'entrée. Les grattages sont placés en vitrine sur le plan du comptoir et deux écrans de télévision le surplombent :

Illustration 11 : *Intérieur d'une boutique FDJ*

L'un d'entre eux est celui du jeu *Rapido* et diffuse, classiquement, les tirages successifs, tandis que l'autre émet successivement des publicités pour les jeux, le montant des cagnottes du jour (*Loto* et *Euro millions*) et des messages de prévention contre le « jeu excessif ». L'absolue contradiction de ces enchaînements traduit la démagogie presque grotesque de la campagne en exhibant une promotion du jeu, en même temps que sa toxicité. La jeune vendeuse semble avoir été recrutée pour servir cette politique. Visiblement sincèrement altruiste, elle témoigne une attention et presque de l'affection aux joueurs les plus habitués, entièrement au service de la clientèle, elle n'hésite pas à fermer la boutique une demi-heure plus tard que l'horaire indiqué. C'est en cela que nous pensons que la FDJ aura su évaluer ce caractère généreux et philanthrope dans le choix du poste. Sans jamais sortir de derrière son comptoir, elle sert de bonne grâce les clients et, lors d'événements particuliers, compatissante, elle ne parvient pas à refuser l'entrée aux retardataires. Restant souriante et aimable, elle répond que *« c'est normal, c'est souvent comme ça le vendredi soir et puis, surtout aujourd'hui, c'est exceptionnel »* (super cagnotte de 13 millions d'euros au *Loto* ce jour-là).

L'autre point de vente spécifique FDJ a été observé un an plus tard, en 2011, dans une station balnéaire héraultaise (le Cap d'Agde). Il s'agit d'un kiosque, situé au centre d'une allée de centre commercial :

Illustration 12 : *Kiosque FDJ dans un centre commercial*

Notons à propos de cet endroit que notre prise de photographie a irrité le vigile du centre, nous forçant à arrêter. On peut alors supposer que la FDJ lui a fourni des instructions particulières à ce sujet au moment de l'implantation du kiosque dans la galerie marchande. À Tours, en effet, la vendeuse de la boutique nous a laissé prendre des clichés seulement après s'être assurée que le cadre universitaire que nous lui avions présenté initialement, n'avait aucune finalité commerciale et que notre enquête n'était pas commanditée par une société privée.

Opérant un contrôle drastique de sa communication, la FDJ tient à véhiculer une image positive et doit également protéger ses stratégies *marketing* de la concurrence. Sa place de *leader* sur le marché français des jeux d'argent et de hasard tenant à la spécificité de ses produits, elle doit se prémunir d'éventuelles copies. Si la société s'inspire des autres jeux (paris, casino), elle ne souhaite pas que ses adversaires dans le secteur en fassent autant. À ce propos, nous étudions les techniques commerciales que la FDJ met en place autour du hasard, à travers l'analyse de deux publicités pour des tickets de grattages emblématiques de la marque.

B.2. *Les jeux : stratégie* marketing *et analyse d'images. Les deux exemples antipodaux de* Morpion *et* Vegas

En 1964, dans le numéro quatre de la revue *Communication*[847], Roland Barthes se livrait à l'analyse approfondie d'une annonce publicitaire le conduisant à jeter les bases d'une *« rhétorique de l'image »* dont il pensait qu'elle *« ne pourrait être constituée qu'à partir d'un inventaire assez large »* mais qu'on pouvait *« prévoir dès maintenant qu'on y retrouverait quelques-unes des figures repérées autrefois par les Anciens et les Classiques »* [848]. Sommairement, la rhétorique peut être définie comme *« l'art de la parole feinte »*, permettant de donner du sens à des messages dans le cadre d'une relation de type communicationnel. Ainsi étudions-nous les publicités et le stylisme des jeux de la FDJ, comme une communication entre un locuteur et un allocutaire, le premier diffusant une information destinée à la réception du second. Analyser une réclame revient à identifier et analyser les différents messages circulant au cours de l'échange.

Or, parce que *« le développement de la publicité, de la grande presse, de la radio, de l'illustration, sans parler de la survivance d'une infinité de rites communicatifs (rites du paraître social) »* ne fait que s'amplifier avec le réseau de diffusion multimédia et l'accès à l'information en ligne, nous suivons le modèle déjà préconisé par Barthes de *« l'analyse sémiologique »*[849]. Science des systèmes de signes (langues, codes, signalisations, etc.)[850], la sémiologie permet de distinguer le signifiant du signifié, puis les éléments signifiants (sémantiques) des règles de combinaison (syntaxiques). Une représentation fait circuler une signification et, si la plupart des images représentées sont fidèles à l'objet, l'image publicitaire représente plus encore que l'objet en mobilisant toute une symbolique sociale (la rhétorique se retrouve à ce niveau-là). Comme le dit Barthes, *« en publicité, la signification de l'image est assurément intentionnelle : ce sont certains attributs du produit qui* forment a priori *les signifiés du message publicitaire et ces signifiés doivent être transmis aussi clairement que possible ; si l'image contient des signes, on est donc certain qu'en publicité ces signes sont pleins, formés en vue de la meilleure lecture : l'image publicitaire est* franche*, ou du moins empathique »*[851].

---

[847] Roland Barthes (1964*a*), « Rhétorique de l'image », *Communications*, n° 4, janvier-juin, pp. 40-51.
[848] *Ibid*., p. 50.
[849] Roland Barthes (1957), *Mythologies*, Paris, Seuil, p. 185.
[850] *Ibid*., p. 193.
[851] Roland Barthes (1964*a*), « Rhétorique de l'image », *op. cit.,* p. 40.

L'image comportant à la fois de l'iconique et du symbolique (ce dernier donnant son sens à l'objet), l'évocation nécessite un contrôle du publicitaire qui doit, lui-même, connaître cet iconique. La réception du message et son interprétation, ne sont que le deuxième niveau de séduction mis en œuvre par le publicitaire au cours de la relation de communication avec sa cible. Un tout premier niveau réside directement dans l'observation, sorte de tension oblique que les procédés de réception cherchent à dépasser. Ici, le support est visuel et ne possède généralement qu'un court texte dont la fonction est de renforcer les effets de l'image.

Le message linguistique est secondaire tandis que l'image focalise l'attention du public en premier lieu et provoque son interprétation. Pour cette raison, elle doit promouvoir de façon directe le produit sans que le texte soit nécessaire *a priori*. Le message principal est donc transmis par l'image qui prend sens en tant que signe.

Dès lors, il faut identifier le signifié, *« représentation psychique de la "chose" »*[852] et le signifiant, *« médiateur* [dont] *la matière est toujours matérielle (sons, objets, image) »*[853]. Qui plus est, le signifiant – engageant un processus de dénotation – donne lieu à un signifié premier : c'est le bassin culturel dans lequel baignent les individus. Culturel, ce signifié premier est ensuite soumis à la connotation se traduisant par un signifié second et reposant sur l'évocation de l'objet. Dans les deux exemples de publicité proposés ci-dessous, le signifiant est un produit marchand de consommation de masse, à savoir les jeux de grattage de la FDJ.

B.2.1. Analyse d'une publicité Morpion pour les jeux de grattage de la FDJ

La publicité suivante regroupe plusieurs types de jeux de la gamme des tickets de grattage de la FDJ suivant des critères bien précis. L'objectif est de les étudier pour mettre en évidence le paradoxe entre des pratiques fondées sur l'aléa et des techniques commerciales rigoureusement calculées. L'illustration est issue d'un courriel reçu suite à notre inscription sur le site Internet de la FDJ.

[852] *Ibid*., p. 107.
[853] *Ibid*., p. 109.

Illustration 13 : *Affiche de la FDJ pour les jeux de grattage Morpion, Goal et Banco*

Le produit

Dans *La Philosophie de l'argent*[854], Simmel souligne l'impact de la monnaie et de la rationalité marchande sur les relations sociales, celles-ci n'étant plus vécues immédiatement en tant que telles, mais médiatisées par des objets. À la différence du Moyen Âge où les biens ont une valeur propre, la monnaie symbolise, un caractère se situant en dehors de ces biens. D'une part, l'objet est *« pure forme d'échangeabilité »*[855] ; de l'autre, la monnaie est cette chance d'égaliser deux choses qui ne sauraient l'être dans leur absolu, mais le deviennent par leurs proportions. Désormais, il convient de penser en proportions selon une logique de

[854] Georg Simmel (2009), *Philosophie de l'argent*, *op. cit.*
[855] *Ibid.*, p. 100.

l'échange opposée à celle que décrivait Marcel Mauss à travers le modèle de dons et contre-dons où l'âme et l'objet se mélangeaient[856]. La pensée valeur, s'étant muée en pensée par proportions, s'oriente selon un paramètre arbitraire et implique une nécessaire faculté de distanciation par rapport à l'objet entraînant un refoulement de l'attachement affectif ou émotionnel à ce dernier. L'échange économique dominé par l'argent voit l'individu se désengager de l'objet auquel il était lié dans l'échange-don, sorte de dépersonnalisation de l'objet dans le commerce marchand.

Pourtant, la publicité de la FDJ met l'accent sur la personnalisation de ses objets. L'affiche publicitaire ci-dessus en témoigne. Si le gain est assurément l'objectif du joueur, le champ lexical de l'argent est pourtant absent, comme dissimulé par le personnage de « Morpion » sur lequel repose la promotion du produit. L'image collective singulièrement péjorative dont ces jeux pâtissent étant largement lié à leur nature pécuniaire, on ne s'étonne pas de la volonté de substituer ce caractère sérieux à une sorte de fagotin comique. L'humour viendrait pallier la mauvaise réputation historique de ces produits, encore véhiculée aujourd'hui par les enquêtés eux-mêmes (entre autres, à propos de cette unique valeur financière qui exclut loteries et grattages de la catégorie même des jeux). Pour le publicitaire, il s'agit de contrôler les effets négatifs suscités par son produit, dans le cadre du schéma communicationnel engagé par la réclame. Cette dernière, précisant son objectif immédiatement, constitue une annonce commerciale dont le but est de vendre un produit. Or, ce message, aussi fondamental soit-il, n'est que le premier niveau de lecture et se voit rapidement dépassé. L'intérêt se porte alors sur le second message, relatif, lui, à la production d'effets positifs ou négatifs et que le professionnel doit utiliser pour contrôler l'information.

À ce propos, avec Émile Benveniste, on peut opérer une distinction entre deux systèmes d'énonciation dans la production linguistique : l'*Histoire* et le *Discours*[857]. L'*Histoire* correspondant à un mode d'énonciation narratif dissocié de la situation d'énonciation (c'est-à-dire le Je-Tu-Ici-Maintenant), tandis que le *Discours* se définit comme la mise en fonctionnement de la langue par un acte individuel d'utilisation, se référant à l'acte de produire un énoncé. Dans le régime d'énonciation historique, le sujet s'efface en parlant : *« Les événements sont posés comme ils se sont produits à mesure qu'ils apparaissent à l'horizon de l'histoire. Personne ne parle ici ; les événements semblent se raconter eux-*

[856] Marcel Mauss (2001), « Essai sur le don », *in Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, pp. 145-279 (1re éd. : 1950).
[857] Émile Benveniste (1966), *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard.

mêmes. Le temps fondamental est l'aoriste, qui est le temps de l'événement hors de la personne du narrateur. »[858] Dans ce cas, comme il ne s'agit pas de produire un énoncé, le publicitaire ne peut pas prétendre contrôler les effets produits par son message ; ceux-ci dépendront surtout des représentations collectives. C'est là que se trouve le plus d'effets négatifs dus à la péjoration des jeux de hasard et d'argent puisque c'est à ce niveau que leur image négative est mobilisée par les récepteurs.

Toutefois, le locuteur, créateur de la publicité, peut lui-même amener des représentations à travers son message, en agissant sur un autre plan d'énonciation qu'est le *discours*, ensemble d'énoncés dans lesquels l'auteur ou le locuteur intervient, cette fois, en disant « je », exprimant ses idées, opinions, sentiments. Le *discours* relève de toute énonciation écrite ou orale rapportée à sa situation d'énonciation (le « je-ici-maintenant ») et en portant donc un certain nombre de traces, comme les modalisateurs. Il faut donc entendre le *discours* dans sa plus large acception : *« toute énonciation supposant un locuteur et un auditeur, et chez le premier l'intention d'influencer l'autre de quelque manière. C'est d'abord la diversité des discours oraux de toute nature et de tout niveau, de la conversation triviale à la harangue la plus ornée. Mais c'est aussi la masse des écrits qui reproduisent des discours oraux ou qui en empruntent le tour et les fins : correspondance, mémoires, théâtre, ouvrages didactiques, bref tous les genres où quelqu'un s'adresse à quelqu'un, s'énonce comme locuteur et organise ce qu'il dit dans la catégorie de la personne. »*[859]

C'est sur ce point que le publicitaire va contrôler l'information. Et pour ce qui est du jeu de grattage, il s'agit clairement de dégager l'objet de ses représentations négatives afin de les remplacer par des positives. D'où l'absence d'un champ lexical rappelant la nature pécuniaire si mal perçue mais une focalisation sur le personnage de Morpion, chargé d'incarner le jeu dans son caractère mélioratif afin d'en assurer la promotion. L'objectif étant de vendre l'objet, il faut le rendre attractif au récepteur. Clairement, il s'agit de séduire une cible.

La cible

Dans le cas de la présente publicité, le public visé est celui que la FDJ considère susceptible d'acheter ses jeux, c'est-à-dire environ plus d'un Français sur deux puisque, d'après une étude rapportée par la FDJ, en 2005 28,8 millions de Français disaient avoir déjà gratté un jeu de

[858] Marcel Mauss (2001), « Essai sur le don », *op. cit.*, p. 241.
[859] *Ibid*., pp. 241-242.

cette société dans leur vie[860]. En outre, le profil sociologique des joueurs de la FDJ observé précédemment révèle la similitude générale des clients de la FDJ avec l'ensemble de la population française. Avec une proportion hommes-femmes relativement égalitaire et des CSP diverses, la seule restriction à laquelle la firme soit soumise est celle de l'âge. Mais l'impératif de la majorité n'est qu'un artéfact dont la seule certitude est l'interdiction de vente aux mineurs, bien spécifiée sur chaque jeu depuis 2007. Toutefois, la firme s'engage à ne promouvoir aucun jeu s'adressant directement à ce public, exclu donc de la cible des clients. Pour le reste, la publicité doit être capable de toucher toutes les catégories sociales, hommes et femmes à la fois. Toutefois, si plus de la moitié des Français aujourd'hui a déjà joué une fois dans sa vie et s'il est fort à penser que la totalité de la population connaît les produits de la FDJ, le professionnel doit envisager que certaines personnes les ignorent. En effet, dans un objectif de vente, la publicité ne doit pas se contenter de conserver les clients, mais en conquérir de nouveaux. C'est pourquoi la réclame doit séduire le plus grand nombre et pour ainsi dire « tout le monde ». Pour ce faire, le publicitaire utilise ce que nous appelons des *« procédés de séduction »* ayant pour fonction d'interpeller le public et d'obtenir la meilleure réception possible du message à faire passer. Selon cette approche, le contexte socioculturel est indispensable pour comprendre et utiliser les goûts, habitudes, envies consommatoires des Français.

Le publicitaire ne doit pas oublier la multiformité du concept de culture dont la réalité est à la fois unique et plurielle. Si, d'un côté, une culture définit *« par rapport à la nature, les qualités proprement "humaines" de l'être biologique appelé l'homme »*, il existe « *d'autre part, des "cultures" particulières selon les époques et les sociétés »*[861]. Le passage d'une société préindustrielle, où trois cultures (nationale, religieuse et humaniste) étaient en concurrence, à une société industrielle, a vu émerger un nouveau type de vivre-ensemble appelé *« culture de masse »*. Née de la rencontre des techniques de communication, du marché de la consommation et de la démocratie de masse, celle-ci pose la question des valeurs qui l'animent. Ces dernières produisant des technicités les renforçant à leur tour ces valeurs, la société moderne correspondrait à la valeur de l'individualisme générant une première technique : la masse[862]. Cette technique reposant sur un principe de normalisation (dû à l'envie d'être comme tout le monde), une volonté de différenciation apparaîtrait dans le

[860] *Cf*. http://www.fdjeux.com/.
[861] Edgar Morin (1962), *L'Esprit du temps*. *1. Névrose*, Paris, Grasset, p. 13.
[862] *Cf.* Gilles Lipovetsky (1987), *L'Empire de l'éphémère*, Paris, Gallimard.

même temps, comme *« individualisme différentiateur »* (je suis comme les autres, mais je ne leur ressemble pas).

Enfin, l'individualisme se traduirait par une deuxième technique industrielle : le gadget, dont *« le triomphe intellectuel* […] *n'aura sans doute été que la traduction de ce moment inaugural de la consommation de masse grisée par le tape-à-l'œil technologique »*[863]. Or, celui-ci, impliquant les valeurs de la vitesse, de l'éphémère, de la nouveauté et de l'option, repose largement sur un caractère ludique et incarne, de ce fait, une *société narcissique*[864] dans laquelle évolue un homme psychologique caractérisé principalement par la peur de vieillir et l'immaturité.

Voici le contexte dans lequel se situe la population des consommateurs que cible la FDJ dont les jeux « grattables » rassemblent toutes les caractéristiques de l'objet « de masse » : *« forme mode qui se manifeste dans toute sa radicalité dans la cadence accélérée des changements de produits, dans l'instabilité et le précarité des choses industrielles »*[865]. Inscrit dans une logique de renouvellement et d'obsolescence permanents, l'objet contraint les firmes à lancer sans cesse des articles inédits, si bien que l'offre et la demande fonctionnent au *« Nouveau »*[866]. Suivant ce principe, la FDJ renouvelle constamment son offre de produits devant interpeler les Français dans l'actualité les entourant, les produits suivant les saisons ou encore les événements sportifs. En 2000, au minimum un nouveau jeu par mois était proposé aux consommateurs.

Avec l'ouverture du canal multimédia, on ne compte même plus les actualisations et autres « exclus web ». Reste que, d'après Jean-Luc, buraliste du Franc Picard, *« les jeux de grattage représentent 40 % de mon chiffre d'affaires et, grâce aux nouveautés lancées en 2011, ce chiffre a augmenté d'environ 20 % l'année dernière »*[867]. Par exemple, en février 2000, la FDJ éditait un nombre limité de jeux « Saint Valentin », resté depuis un « occasionnel », sortant chaque année à la même période. En juin 2000, une série limitée de « Goal » colorait le championnat d'Europe de football « Euro 2000 », le jeu « Vacances à Vie » accompagne désormais l'été des Français et, bien entendu, un vendredi 13 (ici en août 2010) ne manque jamais d'être célébré, au niveau des grattages comme des tirages :

---

[863] *Ibid.*, p. 190.
[864] Christopher Lasch (2000), *La Culture du Narcissisme*, trad. fr., Paris, Climats (1re éd. américaine : 1979).
[865] Gilles Lipovetsky (1987), *L'Empire de l'éphémère*, *op. cit.,* p. 188.
[866] *Ibid*.
[867] Extrait d'entretien réalisé en mai 2011, avec Jean-Luc Baron, gérant du bar-tabac, paris hippiques, « le Franc Picard », à la Tranche-sur-Mer, en Vendée.

Illustration 14 : *Affiches de la FDJ pour les vendredis 13*

Cependant, cette cadence de nouveautés n'a pas toujours été aussi soutenue depuis la sortie, en 1984, du premier jeu de grattage, le *tac-o-tac*. À partir de cette date, il faut attendre cinq ans pour voir apparaître un autre produit, le *« 100 000 F Cash »* auquel succèdent *« Surf 100 000 »* et *« 421 »*, uniquement lancés sur une courte période. En 1990, le rythme de sortie s'accélère un peu puisqu'au *Banco* en janvier, succède le *« Jackpot »* au mois de mai. Toutefois, c'est bien depuis 2000 que le jeu de grattage incarne le mieux cette dimension de gadget, dans une *« spirale où l'innovation est reine, où la désuétude s'accélère »*[868].

Les opérations promotionnelles restreintes relèvent directement de ce procédé. Par exemple, *« Millionnaire Série Limitée »* met en jeu vingt-cinq millions de tickets offrant aux joueurs l'opportunité de gagner des croisières en Méditerranée, tout en conservant leur chance de devenir millionnaire. Ce jeu est d'ailleurs l'une des plus grandes réussites, encore saluée en 2011 par Jean-Luc : *« Quand Millionnaire à dix euros est sorti, je me suis dit que ça n'allait jamais marcher parce que c'était trop cher. Je me suis trompé : le jeu fonctionne très bien et il a trouvé son public. De tous les nouveaux jeux de grattage, c'est l'un des plus gros succès. »*[869] Suivant le principe « on ne change pas une équipe qui gagne », la série limitée offre au public un jeu qu'il connaît, apprécie et achète déjà, puis elle le dote d'une caractéristique inattendue. Par l'effet de surprise, la publicité suscitera l'intérêt du client et le

[868] Gilles Lipovetsky (1987), *L'Empire de l'éphémère*, *op. cit.*
[869] Extrait d'entretien du mois de mai 2011, avec Jean-Luc Baron, *op. cit.*

caractère éphémère de l'offre est un appel à ne pas laisser passer le moment, à consommer vite pour ne pas manquer l'occasion.

En ajoutant des options, la FDJ fabrique du nouveau sur de l'ancien et perpétue une politique de gamme telle que la définit Lipovetsky : *« Le procès de mode déstandardise les produits, il multiplie les choix et options, il se manifeste dans les politiques de gammes consistant à proposer un éventail de modèles et versions construits à partir d'éléments standards et ne se distinguant en fin de chaîne que par de petits écarts combinatoires. »*[870] Pour la société commerciale, il s'agit de solliciter en permanence le consommateur en suscitant son intérêt et en évitant qu'il ne se lasse : *« Tout sauf endormir et devenir invisible par habitude. »*[871] Le succès de cette stratégie est confirmé sur le terrain, par les buralistes : *« L'intérêt des joueurs a toujours besoin d'être renouvelé* […]. *D'une manière générale, non seulement les lancements de jeux animent le magasin et augmentent les ventes, mais en plus, ils attirent de nouveaux joueurs et ils les fidélisent. »*[872]

C'est aussi le cas des événements tels que les vendredi 13, comme le constate une vendeuse de boutique FDJ : *« Aujourd'hui, pour l'instant j'ai eu une majorité d'habitués qui sont venus essentiellement pour le* Super Loto *du jour. Mais comme à chaque événement de ce type, il y a aussi beaucoup d'autres clients que je n'ai jamais vu et, ceux-là, achètent plutôt d'autres jeux, surtout des grattages et ils participent plutôt au tirage de l'*Euro millions *du jour. »*[873]

Le *« spectacle »* est au cœur de la mécanique rendant la marchandise toujours indispensable : *« Le spectacle est une guerre de l'opium permanente pour faire accepter l'identification des biens aux marchandises ; et de la satisfaction à la survie augmentant selon ses propres lois. Mais si la survie consommable est quelque chose qui doit augmenter toujours, c'est parce qu'elle ne cesse de* contenir la privation. *»*[874] Contrairement au « bien », objet concret reposant sur une valeur d'usage, la « marchandise » qui a pris sa place relève prioritairement du paraître et du spectaculaire. La privation naît du pouvoir de la marchandise de se rendre essentielle et systématiquement à renouveler puisque répondant aux valeurs de vitesse et d'« éphémérité », elle est tout de suite obsolète.

[870] Gilles Lipovetsky (1987), *L'Empire de l'éphémère*, *op. cit*., p. 190.
[871] *Ibid.*, p. 219.
[872] Extrait d'entretien du mois de mai 2011, avec Jean-Luc Baron, *op. cit.*
[873] Extrait d'entretien du mois d'août 2010, avec une vendeuse de la boutique FDJ, 4 rue des Halles, à Tours.
[874] Guy Debord (1992), *La Société du spectacle*, Paris, Gallimard, p. 39 (1re éd. : 1967).

La publicité pour les grattages, animée par Morpion, illustre bien la logique de l'option dans la politique de gamme, en mettant en avant un échantillon de trois des jeux typiques de genre différents, destinés trois cibles distinctes. Stéréotypes à l'appui, *Goal* s'adresse aux hommes pour leur affection du football, *Banco* aux femmes pour sa couleur rose et son étoile dorée, et le *Morpion* en casquette et tutoyant le joueur (*« Aligne O ou X pour gagner ! »*) se destine aux jeunes. La multiplicité des tickets et des cibles concernées s'incarne dans ce panel représentatif de la gamme. Avec ces trois exemples poncifs, le communiquant se fait comprendre facilement et signale que les jeux de la FDJ sont susceptibles de toucher tout public.

Les divers procédés de séduction utilisés par la société sont maintenant détaillés afin de mettre en exergue le paradoxe entre des jeux totalement aléatoires et une stratégie *marketing* purement déterminée. Rigoureusement et minutieusement travaillée dans les moindres détails, la communication de la FDJ ne révèle que davantage le rapport ambivalent qu'entretiennent les individus avec le hasard. Les divers procès régulièrement intentés par des joueurs relèvent également de cette dynamique ambivalente[875]. Attirés par le hasard, les joueurs s'adonnent à des pratiques d'*alea* mais, rattrapés par un besoin de maîtrise de leur activité, certains clients se retournent contre la société et leur reprochent le contrôle qu'elle-même peut opérer sur ces produits.

Les procédés de séduction

Comme cela a déjà été noté, plus de la moitié de la population française connaît la FDJ pour en avoir été cliente au moins une fois dans sa vie. Or, pour en arriver à cette position, la société s'est surtout appliquée à rendre ses produits familiers au public par l'effet d'un procédé de répétition.

La publicité mettant Morpion en scène illustre ce phénomène. Conscient de l'ampleur de sa cible, le publicitaire semble se dispenser de la minorité méconnaissant encore ses produits, au profit des habitués auxquels il adresse un clin d'œil en mettant en valeur un personnage dont le nom n'est même pas mentionné. Dans ce cas, l'effet d'adhésion repose sur l'action antérieure du procédé de répétition, permettant la reconnaissance d'un public averti, connaisseur des qualités comiques et antipathiques attribuées à Morpion.

[875] L'axonais Robert Riblet (retraité de 64 ans en 2010) fait figure de porte-parole à ce titre. En procès depuis 2005 avec la FDJ, il tente de prouver l'illégalité de la démarche du fabricant de tickets à gratter, en arguant l'utilisation d'un *« hasard prépondérant »* synonyme de manipulation de l'aléa.

La répétition

À force de campagnes publicitaires et forte de sa position monopolistique, la FDJ est parvenue à s'immiscer dans la vie quotidienne de la population française, en s'appuyant sur son inscription dans le paysage historique national. Son atout majeur est sa pérennité puisqu'héritière de la première loterie Royale en 1539, elle fait partie de l'histoire française. Dans ce sens, elle valorise surtout sa vocation charitable, acquise après la Première Guerre mondiale lorsqu'elle servait à indemniser les populaires « gueules cassées ». Depuis, la Loterie Nationale devenue FDJ a toujours su utiliser l'outil de la médiatisation pour se promouvoir et ce dès son premier tirage, le 7 novembre 1933. Sachant déjà solliciter les médias, la société avait mobilisé les journaux se faisant l'écho de l'événement, tenu à Paris, dans la salle du Trocadéro, agrémenté par la musique de la Garde Républicaine. Ce jour-là, on pouvait lire en titre du journal *Le Quotidien* : *« Tout le monde y pense, à ce coup de veine qui tombera soudain sur la tête d'un pauvre diable et cependant personne n'ose y croire »*[876], ou encore le commentaire du *Petit Journal* : *« Ne dites pas : ma chance est infime ! Il est absurde d'y songer. Elle est infime mais elle existe. Sur deux millions de billets, pourquoi pas le vôtre ? Une chance sur deux millions, c'est peu, mais ce n'est pas rien. »*[877]

Depuis plus de 70 ans, en accompagnant les événements historiques nationaux, l'institution de la Loterie n'aura pu échapper à aucun Français. D'abord connue sous le nom de Loterie Nationale, puis Société de la Loterie et du Loto National (SLNLN) en 1978, France-Loto en 1989 et Française Des Jeux en 1991, le distributeur marque toutes les générations. Aujourd'hui, la répétition du nom actuel de la société dure depuis seize années et justifie que la marque ne figure pas de façon ostentatoire sur les publicités. Si sa présence est systématique, elle est discrète, son logo se réduisant depuis l'appellation complète « Française Des Jeux » jusqu'à « fdjeux », puis « FDJ », preuve de sa familiarité.

Seules les couleurs du logo, bleu, blanc et rouge demeurent pour le patriotisme qu'elles rappellent en évoquant le drapeau national. Les couleurs ne sont pas seulement importantes pour la marque du produit, elles constituent un procédé de séduction publicitaire à part entière que l'affiche publicitaire proposée plus haut met bien en lumière.

[876] *Cf*. http://www.fdjeux.com/institutionnel/entreprise/histoire/histoire_loterie.php.
[877] *Ibid*.

Les couleurs

Destinée à promouvoir l'ensemble de ses jeux de grattage, cette publicité ne met en avant que trois jeux différents. Cependant, le choix traduit l'objectif d'atteindre des cibles différentes. Clairement, le jeu *Banco* renvoie aux normes sociales de l'esthétisme féminin, par sa couleur dominante rose, ses étoiles dorées et la rondeur du graphisme des lettres et desdites étoiles. Pour sa part, « Goal » s'adresse au public précis des amateurs de football, majoritairement masculin dans les représentations collectives. Enfin, « Morpion » possède des couleurs vives (jaune, bleu et rouge) et met en scène un personnage portant une casquette rappelant le *look* de jeunes populations. Grâce aux normes et valeurs sociales partagées par les individus, chacun peut immédiatement s'identifier à l'un de ces trois jeux par une réception visuelle immédiate. L'effet est obtenu par l'action d'un *« pacte de réception iconique »*[878] tel que le définit Jean-Claude Passeron à propos de la réception des œuvres d'art[879]. Inaugurée par les travaux de l'École de Constance[880] qui ont précisé et réorienté les recherches sur la lecture et l'influence littéraires, la « sociologie de la réception » propose une nouvelle méthode d'analyse des œuvres de culture, en interposant un tiers entre l'auteur (son intention de signifier) et son message (le texte lui-même). Le lecteur intervient dans la relation comme intermédiaire et, surtout, acteur indispensable de la construction sociale du sens de ce texte par le sort que lui assignent les modalités de sa réception. Qu'il s'agisse d'un texte ou d'une image, le sens *« reste virtuel tant qu'il ne s'achève pas, ne s'objective pas, dans le sens que lui confère l'"horizon d'attentes" de ses lecteurs réels. C'est la convergence entre les trois activités sémantiques construisant le sens de chaque lecture particulière qui institue, un "pacte de lecture" ("sauvage" ou "cultivé", réducteur ou amplificateur, "faible" ou contraignant), permettant au lecteur d'identifier les "marques textuelles" qui déclenchent au fil de sa lecture la satisfaction ou la déception des attentes, l'une comme l'autre constitutives des plaisirs de la lecture littéraire »*[881].

D'un côté, la reconnaissance du particularisme de la signification en image place au premier plan l'acte d'interprétation du regardant. De l'autre, l'exploration du comportement des spectateurs est réalisée à partir d'une approche des propriétés sémiotiques de l'image. L'outil

[878] Jean-Claude Passeron (1991), *Le Raisonnement sociologique. L'Espace non-poppérien du raisonnement naturel*, Paris, Nathan.
[879] Jean-Claude Passeron et Emmanuel Pedler (1991), *Le Temps donné aux tableaux*, Marseille, Documents CERCOM/IMEREC.
[880] *Cf.* Robert Jauss (1973), *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard.
[881] *Op. cit*., pour deux applications d'une analyse de « réception » : « L'Illusion romanesque », Chap. IX et « L'Usage faible des images », Chap. XII.

conceptuel de *« pacte de réception iconique »* détermine ainsi l'usage culturel des images[882]. Si les agents ne signent pas ce pacte *a priori*, il n'y a pas d'interprétation *a posteriori* et, sur ce plan, le publicitaire (locuteur) est tout aussi influencé que son public par une certaine détermination culturelle. Cependant, le professionnel en maîtrise de ce procédé tente de l'utiliser afin que la réception soit la plus positive possible. Pour ce faire, il mise sur le pouvoir d'interpellation de son support car, en tant que signifiant, il est inséparable de son signifié. Une analyse du sens de la publicité (c'est-à-dire du signifié) ne saurait séparer le plan des signifiants constituant *« le plan d'expression »* de celui des signifiés représentant *« le plan des contenus »*[883]. Ici, le signifiant, c'est-à-dire le support de la publicité, est visuel, il s'agit d'une image.

Le procédé de la manipulation du message pour déterminer le comportement du consommateur est classique mais, dans le cas de la FDJ, elle s'avère éminemment paradoxale. Le joueur se livrant à une activité de pur *alea* n'échappe pas à a condition de client, dont l'envie est déterminée par des techniques précises et rigoureuses exemptes de hasard. Entre la répétition, les couleurs ou encore, comme nous allons le voir à présent, l'image et la figuration symbolique, le joueur est typiquement dans un jeu d'illusion où les pistes se brouillent entre réalité du hasard et déterminisme des pratiques.

L'image

« L'image – aussi dégradée soit-elle – est en elle-même porteuse d'un sens qui n'a pas à être recherché en dehors de la signification imaginaire », explique Gilbert Durand pour qui *« toute pensée repose sur des images générales, les archétypes, "schémas ou potentialités fonctionnelles" qui "façonnent inconsciemment la pensée" »* et dont l'imagination est le *« dynamisme organisateur,* […] *facteur d'homogénéité dans la représentation »*[884]. L'objet rendu statique par son support pictural est rendu dynamique par le travail de l'imaginaire qui lui fournit une charge symbolique et lui donne vie *de facto*. La séparation de types de perceptions objective et subjective tombe alors par l'action de l'imagination, pont reliant les deux en un ensemble cohérent : *« Finalement, l'imagination n'est rien d'autre que ce trajet dans lequel la représentation de l'objet se laisse assimiler et modeler par les impératifs pulsionnels du sujet, et dans lequel réciproquement, comme l'a magistralement montré*

[882] Voir à ce sujet Jean-Claude Passeron et Emmanuel Pedler (1999), « Le Temps donné au regard. Enquête sur la réception de la peinture », *Protée*, vol. 27, n° 2, septembre-décembre, pp. 93-116.
[883] Roland Barthes (1964*b*), « Éléments de sémiologie », *Communications*, n° 4, janvier-juin, p. 105.
[884] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 19-31.

Piaget, les représentations subjectives s'expliquent "par les accommodations antérieures du sujet" au milieu objectif. »[885]

Lorsqu'un objet est figuré, sa charge symbolique lui donne pour partie sa signification et permet de rattacher de façon cohérente le signifiant – par définition présent et accessible – à son signifié, absent et inaccessible. Dans la publicité étudiée, le produit vanté est un ticket de jeu, un objet inanimé. Le personnage de Morpion a pour mission de donner vie au produit. Mais comme sur une image l'objet est statique, le publicitaire se donne pour mission de le rendre dynamique. Ici, la publicité met en scène une petite histoire autour d'un personnage qui cherche à atteindre des sommets. Le personnage dont le nom n'est pas « placardé » doit être reconnu par le destinataire de la publicité et permettre ensuite de créer les effets visés par la publicité. Il convient donc de le rendre vivant par un procédé que nous qualifions de *figuration*, précisément symbolique, au sens qu'en donne Gilbert Durand.

La figuration symbolique

On l'a dit, le nom de Morpion n'apparaît pas de façon ostentatoire sur la publicité, seulement cité au même titre que les deux autres jeux présentés sur l'affiche. L'effet du procédé de répétition aura effectivement rendu le personnage familier au public, si bien que, connu et reconnu par la cible, il est immédiatement associé à toute une catégorie de jeux dont il devient le représentant. Comme le dit Jacques Séguéla, *« c'est l'âge de la publicité créative, de la fête spectaculaire : les produits doivent devenir des stars, il faut transformer les produits en "être vivants", créer des "marques personnes" avec un style et un caractère »*[886]. Selon cette logique, Morpion occupe le premier plan de l'image, en vedette, en icône du produit, placée au centre de l'histoire mise en scène. Pourtant, le support contient juste un paysage, sorte de photographie *« dénotée »* et qui, *« dans la mesure où elle n'implique aucun code* […]*, naturalise le message symbolique, innocente l'artifice sémantique, très dense (surtout en publicité) de la connotation »*[887]. L'affiche reste dans une sorte *«* d'être-là *naturel des objets, dans la mesure où le message littéral est suffisant : la nature semble produire spontanément la scène représentée »*[888].

Morpion est là pour rendre la publicité dynamique et lui donner ses connotations. Pour ce faire, le procédé de figuration permet, par le jeu du regard interactif, de créer une interaction

[885] *Ibid*., p. 31.
[886] Jacques Séguéla (1982), *Hollywood lave plus blanc,* Paris, Flammarion.
[887] Roland Barthes (1964*a*), « Rhétorique de l'image », *op. cit.*, p. 47.
[888] *Ibid.*

entre le personnage et le public. Morpion regarde le récepteur de la publicité, son œil est dirigé vers le spectateur. De la même façon, sa bouche ouverte pour dégager les dents nous signale qu'il parle, qu'il nous parle. Ensuite, la figuration consiste à doter Morpion d'une personnalité le rendant identifiable par le spectateur et permettant une meilleure réception immédiate, sans besoin d'ajouter un texte explicatif de l'attitude du personnage. L'identité visible sur la seule image reflète un caractère grognon, grincheux, souligné par le « mouvement » de la bouche et la forme mi-close de l'œil. Morpion est clairement en train de râler. Son aspect physique n'est pas attirant, notamment parce que ses traits et ses proportions relèvent de la caricature : une grosse tête agrémentée d'un gros nez et de gros yeux, juchée sur un tout petit corps. Personnage imaginaire, il est, de plus, paré d'une couleur bleue et de multiples bras (on en voit déjà deux du même côté du corps). Malgré tout, il doit répondre aux caractéristiques attribuées d'emblée à sa dénomination dans le sens courant, car le nom propre du personnage est un nom commun socialement connu. En signant le pacte interprétatif, le publicitaire doit répondre aux attentes de son public concernant l'image reçue et, pour être cohérent et efficace, il lui faut accorder la personnalité au nom, d'où le recours au procédé de l'humour permettant de rendre sympathique un personnage dont la nomination évoque des images péjoratives.

L'humour

L'apparence grotesque du personnage joue sur l'humour de la caricature et peut déjà provoquer un effet positif. Néanmoins, le message iconique est surtout efficace renforcé par un message textuel. L'humour consiste à tourner Morpion en dérision. Au sommet d'une montagne on peut lire : *« ICI on gratte ! »* ; le récepteur ne prend pas cette injonction au premier degré, il sait qu'il n'a pas besoin de gravir des montagnes pour gratter un jeu. Mais Morpion, lui, a entrepris d'atteindre ledit sommet, muni d'une carte géographique et vêtu en grimpeur. Le message linguistique, associé au message iconique, joue sur le second degré et provoque l'effet positif du rire. À moins que le récepteur ne connaisse pas le personnage de Morpion et se focalise sur le message linguistique pour ne retenir que l'impératif de la formule *« Ici on gratte ! »*. Dans ce cas, l'effet produit peut être négatif si l'individu se vexe du ton autoritaire employé par la FDJ. En revanche, connaissant le personnage et son caractère désagréable, un public averti ne s'étonne pas de recevoir un ordre de la part de la petite bête qui s'exprime de façon impérative.

Conscient de la notoriété de son personnage, le publicitaire le met en scène personnellement, même si l'objectif de vente concerne tous les jeux de grattage. Devenu familier par effet de répétition, Morpion incarne à lui seul la catégorie des jeux de grattage et s'érige en icône, à plus forte raison par la pertinence de son nom. Quel meilleur jeu de mots en effet pour désigner des produits dont la particularité est, comme celle de l'insecte, le grattage ?

Le message textuel : *« Les grattages atteignent des sommets »* entérine l'objectif publicitaire de vente de la gamme entière, et son effet risque peu d'être négatif car le consommateur est aujourd'hui demandeur d'une certaine tonalité cynique : *« On a trop cru que l'essence de la publicité résidait dans son pouvoir de distiller de la chaleur communicative, qu'elle parvenait à conquérir en devenant instance maternelle tout aux petits soins pour vous. »*[889] Ici, il ne s'agit pas de cajoler le consommateur mais de lever le sérieux de la vie en exploitant les *« voies fantaisistes du saut créatif »*[890]. Si le message bouscule le public, il le sollicite en cela-même, le fait participer et donc le séduit.

Suivant le même principe, le jeu de mots et le détournement de sens de cette publicité reposent sur l'association de l'image au texte, celle-ci mettant en scène le personnage de Morpion, pendant que celui-ci précise *« Ici on gratte ! »*. On peut s'amuser en se demandant qui gratte qui ? Effet obtenu, encore une fois grâce à la connaissance préalable du produit puisque la publicité n'indique pas que le fonctionnement du jeu ; il faut donc déjà savoir que les tickets que nous voyons sur l'affiche se jouent par grattage.

Le procédé de l'humour répond à une stratégie de cible et repose ici sur deux aspects combinés : le grotesque (de l'apparence physique) et le second degré (relevant de l'incohérence pragmatique). Grâce à ces deux techniques, le public adhère à l'effet d'humour dépendant principalement du processus de projection qu'il engage. Enfin, en ciblant l'aspect ludique par le biais du burlesque, la FDJ minimise le rapport à la dépense existant entre ses produits et leurs consommateurs.

La redistribution

Le principe de la redistribution consiste à distiller régulièrement de petits gains afin de ne pas lasser un joueur systématiquement perdant. Les joueurs savent bien que chaque paquet de tickets à gratter contient un certain nombre de billets gagnants de sommes plus ou moins

[889] Daniel Boorstin (1971), *L'Image*, Paris, UGE, pp. 309 et 327-328.
[890] Gilles Lipovetsky (1987), *L'Empire de l'éphémère*, *op. cit.*, p. 223.

importantes. En 2011, la Française des Jeux redistribuait à ses joueurs 95 % des mises collectées, soit plus de sept milliards d'euros[891]. D'une façon un peu similaire, les abonnés du site se voient parfois offrir des *« crédits de jeu »* sur leur compte[892]. Le joueur reçoit alors un courriel lui indiquant, par exemple *« 3 grilles* LOTO *offertes pour tenter de décrocher des millions ! »*. Concrètement, cela correspond à un crédit de jeux permettant de valider trois grilles de *Loto*. En revanche, il n'est pas possible de se faire verser la somme, et les conditions de l'offre indiquent la nécessaire ouverture d'un compte de jeu, puis le délai d'un mois avant que les six euros soient crédités, si bien qu'il faut commencer par avancer la somme gagnée.

Néanmoins, le sérieux et la rigueur de la société ne laissent pas de doute sur la régularité de ses versements. La pérennité de l'entreprise en atteste et la plupart des joueurs rencontrés semblent satisfaits des services du site, bien que restant encore minoritaires. Jusqu'ici, en 2013, la majorité de nos enquêtés s'est avérée, si ce n'est réticente, en tout cas moins intéressée par le mode de jeu virtuel que réel. Il nous semble donc que le canal multimédia soit surtout efficace en termes de promotion. On le voit à travers la stratégie médiatique de la FDJ.

Les courriels

La FDJ se révèle assez discrète sur Internet, avec assez peu de bandeaux publicitaires diffusés de façon intempestive. La publicité passe par les vecteurs habituels de la télévision, de la radio, des affiches publicitaires ou encore des messages Internet. Aussi, envoyés sur les boites mail des abonnés au site de la FDJ, ces courriels sont surtout des techniques de rappel à jouer consistant à maintenir l'attention du joueur et sa fréquence de participation. Pour ce faire, les messages sont personnalisés et s'adressent directement à la personne par le pseudo qu'elle s'est choisie ; par exemple : *« Audrey, avez-vous tenté votre chance aujourd'hui ? »*, *« 20 000 euros dans cet email Audrey ! »*, *« Audrey, faites vibrer les cœurs avec notre nouveau jeu 100 000 Cœur »* (reçu, bien entendu, le jour de la Saint Valentin, le 14 février 2013). On le voit, la logique joue sur les ressorts habituels de la FDJ, à savoir l'événementiel, la nouveauté et la familiarité. L'humour est effectivement abandonné ici au profit du rêve et de l'évasion (de nombreux voyages à gagner pour des destinations exotiques). Enfin, les en-têtes martèlent les maîtres mots du jeu : le jackpot (*« Toujours plus de jackpots ! »*), l'accessibilité (*« Vos jeux préférés 24h/24 »*), la simplicité (*« Pas besoin de faire des kilomètres pour toucher le*

[891] *Cf. Rapport d'activité 2011* de la FDJ, *op. cit.*, pp. 13-15.
[892] *Cf.* courriel reçu le mardi 29 mars 2011.

bonus de 10 euros fdj.fr »), la curiosité (*« Audrey, découvrez immédiatement si vous avez gagné ! »* régulièrement envoyé) ou encore la chance (*« Les voix de la chance ouvrent les portes du succès… »*)[893].

Pour le reste, la médiatisation de la FDJ passe surtout par son omniprésence télévisuelle et radiophonique.

La sur-médiatisation

On peut parler d'un véritable procédé de sur-médiatisation avec la promotion des grosses cagnottes et de leurs gagnants, aussi bien dans les médias que dans les lieux de distribution. À cet effet, les devantures de boutiques FDJ ou de bars détaillants sont souvent estampillées de grands panneaux publicitaires, certains reproduisant des chèques géants pour indiquer les sommes délivrées dans le lieu de jeux.

Illustration 15 : *Promotion des gagnants totalisés par le débitant*

Face à ces affiches géantes, le joueur peut s'identifier aux gagnants et évaluer la hauteur des gains réalisés dans un lieu précis. De la même façon, les publicités radiophoniques et les *spots* télévisés ont pour fonction de maintenir dans les esprits l'idée que le jackpot est accessible à tous. Depuis le passage de l'*Euro Millions* et du *Loto* respectivement à deux et trois tirages hebdomadaires (en 2010), la FDJ crée une véritable obsession du jackpot, avec des tirages importants presque tous les jours.

[893] Courriels reçus parmi les 98 comptabilisés au total sur une période deux ans, entre le 22 février 2011 (date de l'inscription) et le 22 février 2013.

Enfin, la sur-médiatisation est assurée par une large participation de la FDJ à de nombreux événements sportifs tels que le Tour de France. D'ailleurs, la société s'illustre aussi dans de nombreux sports par le biais de son opération de mécénat, le « Challenge de la FDJ », créé en 1991. En vingt ans, elle a soutenu trois cents athlètes, dans trente-quatre disciplines sportives répertoriées (athlétisme, aviron, escrime, équitation, judo, handisport…)[894].

Le processus de projection

D'une manière générale, le procédé de figuration symbolique soulève la question de la culture comme permettant de lire le rapport au monde entretenu par l'homme dans une volonté de s'approprier son environnement. La culture constitue *« un corps complexe de normes, symboles, mythes et images qui pénètrent l'individu dans son intimité, structurent les instincts, orientent les émotions. Cette pénétration s'effectue selon des commerces mentaux de projection et d'identification polarisés sur les symboles, mythes et images de la culture comme sur les personnalités mythiques ou réelles qui en incarnent les valeurs. Une culture fournit les points d'appui imaginaires à la vie pratique, des points d'appui pratiques à la vie imaginaire, que chacun secrète à l'intérieur de soi (son âme), l'être mi-réel, mi-imaginaire que chacun secrète à l'extérieur de soi et dont il s'enveloppe »*[895]. Dans ce cadre, le rapport entretenu entre le consommateur et son produit de « culture de masse » se réalise sous la forme de deux processus psychiques complémentaires, la projection et l'identification.

Par l'opération mentale de la projection, le sujet expulse de soi et localise dans l'autre personne ou objet des qualités, des sentiments, des désirs, des peurs qu'il ignore, méconnaît ou refuse en lui. La projection renvoie à la notion de *catharsis*, comme purge, moyen de faire sortir hors de soi ce qui est mauvais[896]. L'anthropomorphisme dont Morpion est l'objet à travers la figuration consiste à le doter d'une personnalité relevant de la pure projection cathartique puisque tout individu partage ces traits de caractère acariâtres que les normes sociales préconisent de réfréner. De la même façon, l'humour consistant à tourner Morpion en dérision relève du mécanisme d'abréaction, permettant de se moquer en toute légitimité puisque le tiers visé n'existe pas.

[894] *Cf.* http://www.francaisedesjeux.com/fr/fondation/sponsor-sport/challenge/.
[895] Edgar Morin (1962), *L'Esprit du temps*. *1. Névrose*, *op. cit.*, p. 16.
[896] Cette notion est issue de *La Poétique* d'Aristote et désignait la purge des passions humaines effectuée à travers la musique. Ce vocabulaire est entré dans le domaine psychanalytique où il désigne la réaction de libération provoquée chez un individu par le rappel d'une émotion refoulée ou d'un conflit non résolu qui perturbait sa vie psychique.

Difficile pour le reste d'envisager un quelconque rapport d'identification au personnage imaginaire et caricatural de Morpion. Même si le sujet assimile l'un des attributs de Morpion (l'acidité par exemple), il n'en partage ni un aspect, ni une propriété et ne se transformera jamais sur le modèle de ce dernier (pas même partiellement). Pas d'effet de mimésis créé ici, et il convient à présent de détacher le regard du seul personnage de Morpion pour en revenir à l'image et aborder un dernier aspect, son esthétisme.

L'esthétisme

Dans cette publicité, l'esthétique mobilisée correspond au produit promu. On ne relève pas d'incohérence pragmatique à ce niveau. Le ton donné à la publicité est celui de l'humour, de la fantaisie et de la caricature auxquels l'esthétisme fait écho tout en répondant à l'impératif marchand d'attirer l'attention du consommateur par un support visuel directement attractif. Les couleurs sont vives, de façon exagérée, à l'instar des proportions du personnage. Les trois jeux présentés par la publicité n'échappent pas à la règle, s'adressant chacun à une cible caricaturée (rose pour les filles, foot pour les garçons, casquette pour les cadets) et présentent des couleurs tout aussi éclatantes que le reste de l'affiche. Ici, il ne s'agit pas de poétiser le produit par un univers doux venant idéaliser le réel, mais de proposer un univers imaginaire permettant d'échapper à la réalité : *« La publicité ne séduit pas* Homo psychanalyticus *mais* Homo ludens*, son efficacité tient à la superficialité ludique, au cocktail d'images, de sons et de sens qu'elle offre sans souci des contraintes du principe de réalité et du sérieux de la vérité. »*[897] Contre la solennité et la lourdeur des discours, le publicitaire offre alors la frivolité car *« dans un âge de plaisir et d'expression de soi, il faut* […] *davantage de fantaisie et d'originalité »*[898]. L'univers de cette publicité mobilise ainsi la *« spirale de l'imaginaire* [qui] *répond au profil de l'individualité "post-moderne" »*[899].

Ludens, l'individu cherche à se distraire dans des activités futiles destinées à échapper aux contraintes du réel. Il s'agit aussi de rêver, ce que propose justement la FDJ, vendeuse de chance et d'espoir, sollicitant l'aspiration des gens à changer leur vie. Dans l'affiche publicitaire qui nous préoccupe, un signe de ce fantasme est incarné par les raies de lumière jaillissant derrière les tickets de grattage. Au niveau de l'image dénotée, cet effet visuel permet de mettre en valeur les jeux promus par la publicité ; illuminés, les produits sont plus visibles. En termes de connotation du message, on pense à une lumière divine révélant

[897] Gilles Lipovetsky (1987), *L'Empire de l'éphémère*, *op. cit.*, p. 223.
[898] *Ibid.*, p. 224.
[899] *Ibid*.

l'aspect onirique de la publicité, d'autant plus que la scène se passe en hauteur et met en valeur le ciel et les nuages. Le message textuel *« Les grattages atteignent des sommets »* vient renforcer cette interprétation (les sommets de l'Olympe ?). Si le texte suggère que ce sont les grattages qui atteignent des sommets, l'image montre que Morpion y est parvenu, si bien que le consommateur espère y arriver lui aussi, grâce aux jeux proposés. Ensuite, le second message textuel *« Ici on gratte ! »* appuie, également, la dimension iconique, en étant placé dans la lumière blanche d'un nuage et au-dessus des tickets, comme s'il émanait de la lumière divine, supposant que cet endroit où l'on gratte est le paradis. Cette symbolique répond encore une fois à une stratégie de vente dont le but est de toucher une cible la plus large possible. C'est la raison pour laquelle le publicitaire mobilise un imaginaire ancré dans les représentations collectives.

Ici, les éléments que nous avons évoqués rappellent la *« nostalgie du paradis »* de Mircea Éliade : *« Le paradis terrestre, auquel croyait encore Christophe Colomb* […] *était devenu au XIX^e siècle, une île océanienne, mais sa fonction dans l'économie de la psyché humaine restait la même : là-bas, dans "l'île", dans le "Paradis", l'existence se déroulait hors du Temps et de l'Histoire, l'homme était heureux, libre et non conditionné, il n'avait pas à travailler pour vivre. »*[900] Dans la publicité de la FDJ, cette mobilisation d'images traduit la *« survivance des grands mythes* [qui] *humbles, amoindris, condamnés à changer sans cesse d'enseigne,* […] *ont résisté à cette hibernation »*[901] et participe aujourd'hui à re-sacraliser une société rationnelle désacralisée. On touche ici à la fonction de médiateur de l'image entre les mondes profane et sacré au sein desquels l'homme cherche toujours à se situer. D'un côté, le monde profane est celui où l'homme évolue et maîtrise la nature, c'est la société lui offrant les produits marchands de consommation dont le ticket de grattage fait partie. De l'autre, le monde sacré est celui des rituels et des mythes dans lequel l'homme tente de maîtriser ses peurs de la surnature.

Pour conclure, on comprend que les procédés utilisés par le publicitaire visent à occulter la nature même de ces jeux à la réputation sulfureuse. Le champ lexical de l'argent est totalement absent des messages textuels, et le message graphique dénoté ne présente aucun élément distinctement pécuniaire. Tout se passe dans la suggestion, au niveau du message connoté, afin de toucher le consommateur dans sa qualité d'individu, même si c'est pour mieux l'inciter à consommer. Finalement, il s'agit de faire appel au plaisir de l'individu, à ses

[900] Mircea Éliade (1979), *Images et symboles*, trad. fr., Paris, Gallimard, p. 12 (1re éd. roumaine : 1951).
[901] *Ibid*.

désirs (irrationnels) d'*homo ludens* pour faire oublier l'aspect commercial du produit de consommation de masse dont il convient socialement de ne pas dire que l'on est amateur. De surcroît, l'individu récepteur de l'offre commerciale se crée des marges de liberté face au contexte de culture de masse telle que nous la verrons dans le point suivant.

Dans l'immédiat, une seconde analyse de jeu permet de souligner le caractère actif du joueur parmi les symboles véhiculés par la FDJ. Aux antipodes de l'univers populaire de Morpion, mais dans la même catégorie de jeux à gratter et suivant des techniques de séduction similaires, le jeu *Vegas* se fait écho du luxe dans le paysage de la FDJ. Or, entre ces deux univers tellement différents, le point de rencontre des populations les plus diverses est le hasard. Avec des jeux combinés, les joueurs se réunissent autour de compétences et forment une communauté reposant sur des intérêts et des qualités communs. Mais au casino et à la FDJ, les individus sont avant tout reliés par l'aléa constitutif de l'activité. Certes, ils sont aussi tous des consommateurs, mais d'un produit particulier : le jeu de *hasard*. Seul le goût de l'aléa rassemble ces personnes entre elles et, comme nous le verrons, cette particularité du jeu engage un type d'interaction éphémère et superficiel très éloigné de la communauté, de l'ordre du *« rassemblement convergent »*[902].

B.2.2. Analyse du jeu de grattage Vegas *: le luxe de l'inutile, du rêve et de la croyance*

Illustration 16 : *Ticket de grattage* Vegas

Source : site de la FDJ

D'abord, jeu luxueux, *Vegas* est plus onéreux que ceux promus par la précédente affiche de Morpion (tous coûtaient un euro, contre trois pour *Vegas*). Puis, surtout, le ticket fait

[902] Erving Goffman (1972), *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, London, Penguin University Books. *Cf.* II[e] Partie, Chapitre V, *B.2. La sociabilité des joueurs*.

référence à un autre secteur de jeu dont nous avons constaté l'affection des joueurs sur le terrain. Nombreux sont les enquêtés ayant souligné leur plaisir à aller au casino pour jouer, seuls ou accompagnés. Par exemple, une enquêtée de 27 ans, mère de deux enfants, nous avait parlé de sa pratique du poker et de la FDJ, jusqu'à ce qu'elle explique, au fil d'un entretien, avoir *« la folie des casinos ! »* et ne pas pouvoir s'arrêter quand elle joue aux MAS : *« Faut pas que j'y aille toute seule faut me tirer à la sortie ! »*[903] Or, comme ce secteur est un concurrent de la FDJ, celle-ci doit trouver un moyen de s'approprier à son tour l'univers particulier des salles de jeux privées.

Consciente du décalage entre les deux atmosphères respectivement populaire et luxueuse de la FDJ et des casinos, la FDJ utilise encore le mode de l'humour. La dérision permet à la société d'assumer et d'affirmer son identité démocratique, et elle tourne en ridicule le monde prétentieux et artificiel des riches casinotiers et de leurs joueurs. En outre, utiliser le symbole de Las Vegas permet aisément la caricature, étant donné la superficialité de cette ville entièrement dédiée au luxe, au faste et la consommation ostentatoire. Si la cité est célèbre comme *« Mecque du jeu »*[904], elle est aussi réputée *« temple du shopping »* et sert souvent à organiser de grands congrès. Successivement surnommée *« Sin City »* (la « ville du péché ») et *« The Entertainment Capital of the World »* (la capitale mondiale du divertissement), elle incarne la superficialité de ses activités et s'impose comme le paroxysme de l'ostentation grossière. Capitale de tous les excès au cadre vulgaire et factice, Las Vegas se prête mieux à la caricature que Monte-Carlo, la ville emblématique du casino en France.

Le fait de choisir l'américain répond à la volonté de ne pas dénigrer le patrimoine français auquel la FDJ s'attache. Enfin, à l'inverse de l'obscénité de Vegas, l'élégance, le raffinement et le charme de la France incarnés par Monte-Carlo conviennent mal à la parodie. Finalement, le second degré palliant la critique directe, la FDJ retourne l'inconvénient concurrentiel à son avantage en se donnant l'occasion d'élargir encore sa gamme. Avec *Vegas*, la FDJ se revendique fièrement comme le *« casino des pauvres »* décrit par les enquêtés[905].

Dans les propos recueillis sur le terrain, une distinction claire apparaît entre l'univers de la FDJ, simple, quotidien, familier, et le microcosme des casinos, occasionnel et jugé luxueux. De plus, d'après les expériences des enquêtés, jouer dans un casino nécessite des moyens

[903] *Cf.* l'entretien n° 28, *op. cit.*
[904] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, Paris, l'Harmattan, p. 129.
[905] *Cf.* notamment, l'entretien n° 46 du 13 mai 2011.

financiers élevés, tandis que les jeux de la FDJ *« ça ne rapporte pas gros, mais ça demande moins d'argent »*[906].

Un clivage s'établit dans les représentations des joueurs en termes de *« pour les riches »* (casinos) et *« pour les pauvres »* (FDJ). *A fortiori*, le cinéma renforce ces images avec des mises en scènes luxuriantes telles que celles du *Casino* de Martin Scorsese, des *Ocean's eleven, twelve, thirteen* de Steven Soderbergh. Pour la suite de ce chapitre, toutes les illustrations sont des captures d'écran (télévision ou ordinateur) personnelles.

Illustration 17 : *Images luxueuses de joueurs dans les films*

Casino de Martin Scorsese *(1995)*

Ocean's eleven de Steven Soderbergh *(2001)*

24 heures de la vie d'une femme de Laurent Bouhnik *(2001)*

Souvent moins obséquieuse avec ces jeux, la littérature amène également l'idée de décadence névrotique et de déchéance passionnelle, mais seulement à l'égard du joueur, tandis que le

[906] *Ibid.*

lieu reste synonyme de luxuriance. Le *Joueur* de Dostoïevski qualifie de *« racaille* […] *tous ces gens entourant les tables »*[907], et Stefan Zweig décrit les ravages du jeu dans *24 heures de la vie d'une femme*. L'adaptation cinématographique de Laurent Bouhnik et l'incarnation des personnages par Agnès Jaoui et Nikolaj Coster-Waldau est éloquente, l'image ci-dessous présentant les visages inquiets, anxieux et frénétiques des joueurs dans une ambiance pesante et angoissante. Enfin, citons de la même façon, en France, Jacques Demy filmant la passion dévorante pour le jeu de Jeanne Moreau et Claude Mann dans *La Baie des Anges*.

Les loteries, grattages ou PMU, qui sont pourtant de la même catégorie de jeux de hasard et d'argent que les machines à sous constituant la principale recette des casinotiers, sont, pour leur part, assimilés à un loisir populaire dans son acception la plus dévalorisante. Dans le sens commun, il s'agit d'un divertissement destiné aux « petites gens » manquant cruellement de capital culturel et se laissant dominer par les détenteurs des pouvoirs économiques. D'où des personnages beaucoup moins « *glamour* » :

Illustration 18 : *Images luxueuses de joueurs caricaturées par la FDJ*

Pourtant, à bien étudier *« la polysémie des sons, de situations, de gestes qui constituent la trame sociale »*[908] perceptible dans la banalité des actes de la vie courante, les jeux de grattage permettent de comprendre que les pratiques quotidiennes populaires possèdent aussi leur luxe. Le constat n'est effectivement pas évident, étant donné la mauvaise réputation des joueurs.

Gratter le casino

Sous le coup des discours moralisateurs de l'ère moderne, les joueurs sont généralement décrits, au mieux comme des dépensiers aliénés par une société de consommation de masse,

[907] Fedor Dostoïevski (1977), *Le Joueur*, *op. cit.*, p. 31.
[908] Michel Maffesoli (1985), *La Connaissance ordinaire*, *op. cit.*, p. 32.

au pire comme des compulsifs possédés par le démon du jeu. Les joueurs interrogés relaient eux-mêmes ce discours, l'ayant intégré au point de se défendre de leur propre pratique ou de citer la dépendance parmi leurs représentations du jeu. C'est ce que Maffesoli nomme l'*« efficace de l'irréel »*[909]. À la question *« qu'évoque pour toi le mot jeu ? »*, une jeune enquêtée répond : *« petite montée d'adrénaline* [puis] *ça peut être compétition, plusieurs… peut-être deux adversaires ou alors peut-être l'appât du gain et puis peut-être l'addiction »*[910]. C'est dire l'importance du symbolique dans le travail de l'imaginaire collectif. En entourant ses valeurs de mythes et de symboles, la société moderne a réussi à imposer sa conception utilitariste du monde opposant, une fois pour toutes de façon binaire, le travail et le jeu ; celui-là étant utile, donc valorisé, tandis que celui-ci est réprouvé car jugé superflu. Mais les Français jouent, ne cessant pas plus en période de prospérité que de crise socio-économique et la FDJ doit son succès aux caractéristiques directes de ses produits, à savoir le jeu, le hasard et l'argent qui constituent un triangle d'or bien compris des publicitaires et dont ils savent user.

Suivant cette logique, le 13 mars 2000, la société lançait un nouveau jeu de grattage plongeant ses joueurs dans l'univers des casinos, *Vegas*. Encore proposé à la vente aujourd'hui, le ticket présente quatre rubriques (roulette, poker, craps, jackpot) offrant, selon son slogan, *« quatre chances d'être plein aux as »*.

L'argent va à l'argent

Ici, les « procédés de séduction » concernent l'univers bien spécifique des casinos auquel le jouer est renvoyé. Avec le nom de son jeu, *Vegas*, écrit en lettres dorées sur le jeu, le monde luxueux des films hollywoodiens est mobilisé contre l'imagerie dépréciative des romans russe, autrichien ou des films français. Indépendamment du reste du jeu, *« le message littéral est suffisant : la nature semble produire spontanément la scène représentée »*[911]. Les images venant à l'esprit à l'évocation du nom de la capitale américaine du jeu sont bien celles des acteurs « Rolls Royces » tels Robert De Niro, Sharon Stones, Brad Pitt, Georges Clooney, Matt Damon et autres Julia Roberts. L'argent est bien central, survalorisé par la société marchande, érigé en Dieu absolu et illustré par l'industrie du divertissement américain (cinéma et jeux).

---

[909] *Ibid.*
[910] *Cf.* l'entretien n° 28, *op. cit.*
[911] Roland Barthes (1964*a*), « Rhétorique de l'image », *op ; cit.*, pp. 41.

Dans ce monde dominé par les objets, le luxe réside dans leur possession en abondance : *« À proprement parler, les hommes de l'opulence ne sont plus tellement environnés, comme ils le furent de tout temps, par d'autres hommes que par des objets* […] *nous sommes au point où la " consommation " saisit toute la vie. »*[912] Vivre dans le faste revient à vivre dans l'abondance de biens de consommation. Mais le besoin n'étant jamais satisfait, il en *faut* toujours plus et, comme ces derniers sont monnayables, il *faut* toujours être plus riche, ou *« plein aux as »* selon le slogan de la FDJ. De plus, la richesse doit se donner à voir de façon ostentatoire et excessive. À ce niveau, on l'a dit, Las Vegas atteint le paroxysme du phénomène. Mecque de l'argent et de la surconsommation, tout y est dans l'excès et en surabondance, depuis les lumières nocturnes faisant briller la ville au milieu du désert du Nevada (l'État de Las Vegas) à vous en rendre aveugle, jusqu'à la nourriture étalée en profusion sur les gigantesques buffets des restaurants de casino, disponibles à volonté. Gaspillage démesuré rythmé au son assourdissant des pièces qui coulent à flot des machines à sous et des jetons s'entrechoquant sur les tables de jeux. Avec *Vegas*, les publicitaires utilisent le luxe de l'argent comme procédé de séduction pour une cible de consommateurs avides et insatiables.

« Vous achetez la partie pour le tout »[913], disait Jean Baudrillard, d'autant plus, qu'au-delà de l'univers luxueux de la consommation, Las Vegas est aussi un monde irréel échappant totalement au quotidien. Bien plus que des établissements de jeux, les gigantesques casinos sont constitués en sociétés fermées au sein desquelles on trouve, certes des lieux dédiés à la consommation (bars, restaurants, clubs de musique, hôtels et magasins), mais également des lieux de promenade. Entre deux salles de jeu, on peut profiter des parcs agrémentés de leurs végétations et ciels artificiels en mouvement simulant nuages et soleil, vous plongeant entre intérieur et extérieur. De même, les « sites touristiques » offrent aux visiteurs des reconstitutions de la Statue de la Liberté, de la Tour Eiffel et même des canaux de Venise sur lesquels on peut apprécier une balade en gondole tout en dégustant une glace à l'italienne. Scènes surréalistes imprégnant tout un imaginaire collectif que la seule évocation du nom Vegas suffit à activer de manière inconsciente. Dans cet « autre monde », construit de toute pièce, le hasard n'existe pas. Tout est programmé, même la surprise, comme dans les parcs d'attractions du genre de *Disney World* en Floride. Alors, avec son jeu, le luxe offert par la

[912] Jean Baudrillard (2009), *La Société de consommation*, Paris, Denoël, pp. 17-23 (1re éd. : 1970).
[913] *Ibid.*, p. 19.

FDJ n'est pas seulement celui de l'argent mais c'est aussi celui du rêve. Et nous touchons là à la dimension ludique que l'aspect commercial de ces jeux tend à dissimuler.

Le luxe de l'inutile

En plaçant la valeur-travail au centre de son éthique, la société moderne glorifie le labeur au détriment de toute activité ludique, en opérant une séparation nette entre utile et futile. Raisonnement binaire dont nos institutions ont du mal à se défaire, malgré les limites mises à jour régulièrement par des événements tels que les crises bancaires ou les « vagues e suicides » en entreprises. Des thèses aussi controversées que celle d'Alain Cotta voyaient encore le jour en 1980. En insistant sur l'antinomie entre jeu et travail, l'auteur de *La Société ludique* expliquait que, si les sujets jouent, c'est parce que *« dans notre économie avancée, l'ennui s'est progressivement substitué à la fatigue physique* [et] *nous avons recours à différents types de jeux pour lutter contre cet ennui »*[914]. Tout comme le rêveur, le joueur serait un improductif s'offrant le luxe d'une action totalement inutile, narguant le travailleur, à l'inverse glorieusement au service sa patrie. Le jeu gagne alors un statut social quand il est un acte, utile, de consommation, de même que le rêve tire sa reconnaissance de la fonction physiologique vitale conférée par les scientifiques. Pourtant, *« le fait d'associer le rêve à une production inconsciente individuelle démontre combien la société (la nôtre) qui accueille cette signification tend, d'une part, à marquer l'individualisme de ses membres, de l'autre, à séparer ce qui serait de l'ordre de la vérité (la raison) et de l'erreur (le rêve), du donné (l'observé) et du caché (le rêve) »*[915]. Avec sa morale rationnelle, la Modernité a opéré le choix de privilégier *« la raison froide »*, c'est-à-dire l'homme dans ses qualités de *sapiens* (rationnel), *faber* (travailleur), *empiricus* (empirique), *œconomicus* (économe) et *prosaicus* (prosaïque), au détriment de ses autres caractères *demens* (délirant), *ludens* (joueur), *imaginarius* (imaginaire), *consumans* (dilapidateur) et *poeticus* (poétique)[916].

De ce fait, le luxe de se livrer à une activité uniquement ludique est celui de laisser s'exprimer l'*homo ludens* et, s'il constitue un privilège, c'est parce que la société moderne l'étouffe en permanence : *« La pensée de ce siècle esquive le ludique : elle s'attache à établir une construction cohérente où s'intègrent toutes les formes de l'expérience reconstituées et réduites à travers ses propres catégories. Un immense effort a été entrepris pour escamoter le*

[914] Alain Cotta (1980), *La Société ludique*, Paris, Grasset.
[915] Patrick Legros *et al.* (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 194.
[916] Edgar Morin (2000), *Les Sept savoirs…*, *op. cit.*, p. 30.

hasard, l'inopiné, l'inattendu, le discontinu et le jeu. »[917] Mais le naturel fini toujours par réapparaître. Malgré les principes rationnels, la société ne peut pas supprimer totalement ce trait de la personnalité humaine que nous qualifions du néologisme *ludicité*. L'homme est rationnel et irrationnel à la fois, rejetant l'inconnu de l'aléatoire tout autant qu'il s'y confronte. Si Las Vegas est la capitale des jeux de hasard c'est parce qu'elle s'est construite sur une culture reconnaissant cette notion et lui donnant une place de choix dans sa conception de la société. En connaisseur des espaces de jeux américains, Erving Goffman fait observer que *« pour expliquer la législation du jeu au Nevada, on cite parfois les traditions minières de cet État et le fait que la prospection est bien l'une des entreprises les plus hasardeuses qui soient. Puisque l'économie du Nevada s'est fondée sur les paris avec le sous-sol, on comprend que les jeux de casino n'y aient jamais rencontré une bien grande désapprobation »*[918]. Voilà de quoi réconcilier l'*homo ludens*, l'homme joueur pariant sur la vie, et l'*homo faber* ; la vie n'est pas seulement travail, elle est aussi hasard.

Le luxe n'est pas un hasard

« Le monde a notre dimension […] *lorsque le ciel est sur terre »*[919], disait Gaston Bachelard, en 1970, faisant l'éloge de la rêverie. Royaume du sacré, le ciel est le lieu de l'inexplicable que les hommes de la terre profane tentent de s'approprier en créant symboles, images et récits qui leur permettent de communiquer et de partager la quête de sens les animant. Or, ce travail de recréation du monde est permis par l'imagination, transformant l'action figée en activité dynamique, c'est-à-dire en mouvement permanent. En quelque sorte, l'action est la forme et l'activité est le fond.

Dans ce cadre, le jeu de hasard est une activité de création ontologique dont l'action se donne à voir dans la pratique sociale (qu'elle soit acte de consommation ou pratique de sociabilité). En sa qualité d'incompréhensible, le hasard relève du monde céleste, celui du sacré et, en jouant avec, l'individu s'offre le luxe de le ramener sur terre. Selon cette approche, le joueur remet le monde à sa dimension en s'appropriant le sacré par l'usage des rituels, des martingales et de tous ces petits gestes symboliques qui, souvent personnalisés et parfois tenus secrets, n'en demeurent pas moins collectifs et donc sociaux. La FDJ ne s'y trompe pas, en utilisant largement ces différents symboles. En premier lieu, son emblème, bleu, blanc,

[917] Jean Duvignaud (1980), *Le Jeu du jeu*, Paris, Balland, p. 15.
[918] Erving Goffman (1993), *Les Rites d'interaction*, trad. fr., Paris, Minuit, tard. Fr., p. 233 (1re éd. américaine : 1974).
[919] Gaston Bachelard (1990), *Le Droit de rêver*, Paris, PUF, p. 217 (1re éd. posthume : 1970).

rouge – représentant un trèfle à quatre feuilles – incarne à la fois la nation française et la chance. Ensuite, le dernier stylisme de la flèche FDJ ajoute clairement la dimension du jeu et son ouverture à d'autres pratiques que la loterie (paris et poker), en représentant les quatre signes des cartes à jouer. D'abord le *trèfle*, dont les feuilles sont en forme de cœur, est présenté dans un carré incliné en *carreau* formant le bout de la flèche, visuellement assimilable à un *pique* étiré. En plus, l'acronyme FDJ – rappelant celui du PMU – marque plus certainement la multiplication des activités de pari de la société historique.

Illustration 19 : *Logo de la marque FDJ depuis 2009*

Quittant le domaine du figuratif mais pas du symbolisme, on observe également que les détaillants de la FDJ disposent leurs jeux parmi les friandises, petites consommations superflues offrant le luxe de s'autoriser un péché de gourmandise. Enfreinte à la rigueur des règles religieuses, ce péché capital n'en est que plus savoureux et, face à l'existence rationnelle et raisonnable dans laquelle la société moderne fait évoluer l'homme, la pratique du jeu de hasard constitue une forme de résistance offrant au joueur le luxe de la croyance.

Finalement, si le joueur exprime parfois un désir d'échapper à son existence sociale ou de prendre sa revanche sur la vie, nous ne pensons pas pour autant que cet homme soit celui du *« ressentiment »*[920] décrit par Nietzsche. L'activité du jeu n'est pas le fruit d'individus faibles animés par un *« esprit de vengeance »*. Au contraire, prise dans la dynamique de l'imaginaire, elle est une création de sens qui relèverait plutôt de ce qu'Eugène Fink identifiait en 1960 : *« En jouant, l'homme ne demeure pas en lui-même, dans le secteur fermé de son intériorité : plutôt il sort extatiquement hors de lui-même dans un geste cosmique et donne une interprétation riche de sens du tout du monde. »*[921]

Suivant cette vision d'un joueur dont la pratique est riche de sens pour le monde social, nous allons présenter maintenant le profil des joueurs « réels » et « dynamiques », ceux observés et entretenus sur le terrain. De cette manière, nous verrons que la réalité empirique dépasse les figures figées par les imageries moralistes, littéraires, cinématographiques ou « chiffrés » par les statistiques de la FDJ et des observatoires des jeux.

[920] Friedrich Nietzsche (1981), *La Généalogie de la morale*, trad. fr., Paris, Nathan (1re éd. allemande :1887).
[921] Eugène Fink (1966), *Le Jeu comme symbole du monde*, trad. fr., Paris, Minuit (1re éd. allemande : 1960).

B.3. *Les joueurs : profil, comportement et techniques de jeu*

La mauvaise réputation des jeux de hasard tient à leur contradiction des valeurs de mérite, d'effort, de travail, promulguées par une société historiquement industrielle. Les notions de plaisir, de désir, de passion ou encore d'émotion sont exclues du vocabulaire de l'éthique rationnelle dominante. Selon cette logique, la paresse du joueur essayant de gagner de l'argent facilement et sans effort est, au pire, condamnée âprement et, au mieux, attribuée par condescendance aux plus faibles individus de la population, aux plus fragiles, c'est-à-dire communément les classes populaires.

Classes populaires et culture de masse

Très peu définie mais beaucoup employée, la culture populaire est utilisée pour aborder des sphères élargies de la population, renvoyant étymologiquement à la masse, au plus grand nombre et, par extension, à la société de masse. Ce rapprochement entre deux expressions *« interchangeables outre-Manche »*[922], « culture populaire » et « culture de masse », est cependant inconcevable en France : *« Il est impossible à un chercheur français de confondre, comme le font encore certains chercheurs anglo-saxons, culture de masse et culture populaire. »*[923] La distinction entre ces deux appellations serait sociale. La culture de masse regroupe les différentes pratiques d'un groupe nombreux, socialement hétérogène, *« produite selon les normes massives de la fabrication individuelle, répandue par des techniques de diffusion massive (qu'un étrange néologisme anglo-latin, appelle mass-média), s'adressant à une masse, c'est-à-dire un gigantesque agglomérat d'individus saisi en deçà et au-delà des structures internes de la société (classe, famille...) »*[924]. La culture populaire renverrait plutôt à la culture de la classe dite populaire, définie en matière de capital économique faible et de domination par les détenteurs des pouvoirs économiques. Si, longtemps, celle-ci a pu être délimitée selon des critères précis, comme le revenu, l'évolution de la société a entraîné une reformulation des classes sociales. Richard Hoggart pointe la difficulté de définir *« précisément les "classes populaires" »*, au sens où les pratiques se répandent au-delà des classes ouvrière et bourgeoise, se retrouvant dans un ensemble de couches inférieures et supérieures de la société : *« En particulier, mainte attitude que je qualifie globalement de "populaire" pourrait aussi bien être attribuée aux couches inférieures de la petite*

[922] Armand et Michèle Mattelart (1986), *Penser les médias*, Paris, La Découverte, p. 199.
[923] Geneviève Poujol et Roger Labourier (sous la dir. de) (1979), *Les Cultures populaires*, Toulouse, Privat, p. 36.
[924] Edgar Morin (1962), *L'Esprit du temps*. *I. Névrose*, *op. cit.*, p. 15.

bourgeoisie. Je ne vois pas comment on pourrait éviter ce genre d'approximation »[925]. Même si, dans ce même sens, Dominique Wolton préfère parler de *« culture moyenne »*[926], le terme culture populaire est encore très usité.

La culture populaire est un élément de la culture de masse, et les jeux de grattage demeurent un objet de celle-là dans les représentations collectives, malgré les chiffres de la FDJ révélateurs d'une fréquentation presque uniforme de toutes les catégories sociales. D'abord, la simplicité du fonctionnement de ces jeux participe à leur dévalorisation, comme le disent souvent les joueurs : *« Ces petits jeux, c'est très bien pour moi, je n'ai pas fait de longues études, alors les échecs ou les trucs comme ça… En plus, je ne suis pas sportif non plus ! »*[927] Toutefois, la dimension matérielle de ces jeux suscite davantage encore le débat sur la culture de masse. Le support (ticket à gratter ou grille de loterie) révèle la dimension commerciale du jeu et évincerait, *a priori*, une quelconque valeur ludique. En considérant le *marketing* dont ils sont l'objet, ces bouts de papiers apparaissent comme des biens uniquement destinés à la consommation de masse caractéristique de la société du même nom. Dans cette logique, l'« École critique » postule une culture homogénéisée, homogénéisante et aliénante pour le consommateur, considérant un récepteur passif.

Une culture de masse aliénante

Dès les années 1940, la « masse » devient l'ennemi de la culture, en particulier pour l'École de Frankfort dont Theodor Adorno résume la pensée à travers sa critique de la musique. Pour lui, son évolution est le symbole de l'impact de l'industrialisation sur la culture : *« La musique contient des contradictions sociales dans sa structure propre* […]. *Comme tous les autres phénomènes culturels, elle n'est ni pur reflet, ni réalité totalement autonome. Cependant son autonomie est gravement menacée de nos jours. La musique présente la plupart du temps les caractéristiques d'une marchandise, où ce qui compte est donc bien plus la valeur d'échange que la valeur d'usage. La véritable dichotomie n'est pas celle qui oppose "grande musique" et "musique légère" mais plutôt celle qui sépare la musique produite en fonction d'un marché et celle qui ne l'est pas. »*[928]

---

[925] Richard Hoggart (1970), *La Culture du pauvre*, trad. fr., Paris, Minuit (1re éd. anglaise : 1957), p. 44.
[926] Dominique Wolton (1990), *Éloge du grand public. Une théorie critique de la télévision*, Paris, Flammarion, p. 198.
[927] *Cf.* l'entretien n° 14 du 3 mars 2010.
[928] Martin Jay (1989), *L'Imagination dialectique. L'École de Francfort. 1923-1950*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. américaine : 1973).

L'expression d'« industrie culturelle » est ainsi créée par Max Horkheimer et Theodor Adorno, en 1947, pour décrire le stade ultime de la domination, pour ses répercussions sur la façon de penser, dans les loisirs et dans le temps libre[929]. La notion de liberté est exclue des analyses, l'individu étant systématiquement considéré comme aliéné, car : *« l'esprit ne se contente pas de se soumettre au principe de la vénalité marchande et de reproduire ainsi les catégories socialement prédominantes. Il s'adapte objectivement à l'ordre établi* [et] *la possibilité de la différence, rabaissée au rang de simple variété dans la monotonie des produits offerts, lui est pour ainsi dire interdite* a priori*. En même temps, la liberté apparente a pour effet de rendre incomparablement plus difficile la réflexion sur la non-liberté que ne l'était dans l'opposition à la non-liberté manifeste, et par là accentue la dépendance. »*[930]

Suivant le paradigme marxiste (dialectique infrastructure/superstructure), les moyens de production, en l'occurrence la production de masse, influenceraient les comportements individuels. La production de masse entraînerait uniformisation et aliénation idéologiques, en étant relayée par les médias de masse dont l'importance de la diffusion et la capacité de manipulation ne cesserait de croître. La manipulation des esprits, pour l'École de Francfort, implique que le consommateur de biens culturels n'a guère la possibilité de réagir, réduit au rang de récepteur passif, pris sous le joug d'un appareil dominant. D'après ce raisonnement, Theodor Adorno qualifie le public de *« jouet passif de cette industrie* [qui]*, lorsqu'il se révolte contre l'industrie culturelle, n'est capable que d'une faible rébellion »*[931]. Pour lui, les hommes sont des êtres dépourvus de ressources pour résister à la domination. Or, l'aliénation et la domination seraient idéologiques autant que techniques, le déterminisme technologique étant si pesant qu'il endormirait les individus. La fabrication en série et en masse des biens culturels engendrerait une uniformisation des biens détenus par les individus formant une masse atomisée et amorphe. La standardisation de la société par l'industrie culturelle aurait fait disparaître les différences entre les groupes sociaux, la notion de totalité apparaissant, tandis que celles de communauté et de sujet-individu disparaissent.

Entre des cultures dites « d'élite » et de « masse », une opposition radicale se forme, *« l'ancienne distinction entre formes culturelles supérieures et inférieures* [ayant] *presque*

[929] Theodor Adorno (1964), « L'industrie culturelle », trad. fr., *Communications*, n° 3, juillet-décembre, pp. 12-18.
[930] Theodor Adorno (1986), *Prismes. Critique de la culture et société*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. allemande : 1955).
[931] Theodor Adorno (1944), « La Production industrielle des biens culturels », trad. fr., *in* Karl Van Meter (sous la dir. de) (1992), *La Sociologie, textes essentiels*, Paris, Larousse, p. 551.

disparu dans la "barbarie stylisée" de la culture de masse »[932]. De ce fait, le terme d'« industrie culturelle » consiste à dénoncer l'*« aspect prétendument "populaire" auquel fait référence l'expression "culture de masse" »* dont l'illusion démocratique masque en réalité une idéologie au service d'une *« culture en "en toc", réifiée, sans spontanéité »*[933]. Dressant une anthropologie pessimiste de la culture de masse, Adorno décrit une société aliénante, dominant des individus uniformisés et passifs. Manipulés par des instances idéologiques, les sujets sont démunis de moyens de résistance et se livrent sans plus de plaisir au « loisir » qui n'est qu'une dégradation du temps-libre.

Le narcissisme des consommateurs

Christopher Lasch reprendra cette perspective aux États-Unis dans les années 1980, jugeant les valeurs de la culture de masse comme étant issues du capitalisme bourgeois qui s'est imposé et qui, sous prétexte de liberté et d'égalité, cache en fait un rapport de domination toujours en faveur des classes sociales dominantes[934]. Dans une critique résolument marxiste et non moins sévère, il met en garde contre *« le développement d'un marché de masse qui viole l'intimité, décourage l'esprit critique et rend les individus dépendants de la consommation, qui est supposé satisfaire leurs besoins* [mais en réalité] *anéantit les possibilités d'élaboration que la suppression des anciennes contraintes pesant sur l'imagination et l'intelligence avaient laissé entrevoir »*[935]. En France, Guy Debord insiste sur le passage du « bien », produit concret reposant sur une valeur d'usage, à la « marchandise », relevant prioritairement du paraître et du spectacle. Par ces attributs spectaculaires, celle-ci se rendrait alors indispensable aux consommateurs, dans une spirale sans fin : *« Le spectacle est une guerre de l'opium permanente pour faire accepter l'identification des biens aux marchandises ; et de la satisfaction à la survie augmentant selon ses propres lois. Mais si la survie consommable est quelque chose qui doit augmenter toujours, c'est parce qu'elle ne cesse de contenir la privation. »*[936] Toujours nécessaire, la marchandise fait naître la privation et son caractère d'obsolescence force à son renouvellement, répondant aux valeurs de vitesse et d'éphémérité de la « société de masse ».

Or, ces derniers attributs caractérisent bien les jeux de hasard que nous étudions et contribuent à en faire des produits de consommation de masse tels que les décrivent les auteurs marxistes.

[932] Martin Jay (1977), *L'Imagination dialectique*, *op. cit.*, p. 248.
[933] *Ibid.*
[934] Christopher Lasch (2000), *La Culture du Narcissisme*, *op. cit.*
[935] *Ibid.*, p. 31.
[936] Guy Debord (1992), *La Société du spectacle*, *op. cit.*, p. 39.

La nature pécuniaire de ces divertissements s'avère déterminante dans l'action de jouer et révèle la passivité du joueur, manipulé par le travail de promotion mis à jour par la précédente analyse de la « séduction publicitaire ». Obnubilés par l'argent, les joueurs focaliseraient toute leur attention sur les gains lors de l'activité et s'apparenteraient effectivement à des pantins aliénés, agissant mécaniquement sous la seule autorité financière. Les enquêtés eux-mêmes confirment ce point de vue en parlant principalement d'argent lorsqu'on les interroge sur leur pratique.

À ce niveau-là, l'individu est un consommateur « narcisse »[937], plongé dans la narcose, sous l'effet du narcotique appelé jackpot. Immergé dans un monde d'images, l'individu admire alors passivement son reflet, celui des autres, puis se laisse glisser dans l'engourdissement des images médiatiques, virtuelles, informatiques et, souvent télévisées. Le phénomène peut sembler frappant quand on observe des joueurs de *Rapido*, les yeux rivés à l'écran, guettant les tirages dans des mouvements d'yeux nerveux d'allers-retours entre leur grille et le poste FDJ. Or, l'écran de télévision agit tel le miroir, en brouillant les frontières entre la réalité et la fiction. Narcisse n'a plus conscience de la réalité, enfermé dans sa contemplation, son attitude traduisant un engourdissement le rendant inapte aux relations sociales. Le regard passif ne se pose plus sur les autres, poussant l'individualisme à son terme dans la pratique solitaire du jeu. L'image physique (indicielle ou analogique : photo, télé, cinéma) résume alors les traits de l'identité de la culture médiatique, ignorant *« l'énoncé négatif* [elle] *ne peut montrer que des individus particuliers dans des contextes particuliers, non des catégories ou des types. Elle ignore l'universel. Elle doit donc être appelée non pas réaliste mais nominaliste : n'est réel que l'individu, le reste n'existe pas. Ce qui vaut encore plus pour l'image TV, condamnée au gros plan* […]. *L'image ignore* […] *les subordinations, les rapports de cause à effet comme de contradiction. Les enjeux d'une négociation sociale ou diplomatique sont, pour l'image, des abstractions* […]. *L'image enfin ignore les marqueurs de temps. On ne peut qu'en être le contemporain »*[938]. Plongés dans une *« subjectivité collective »*[939], les hommes narcisses sont incapables de sortir d'eux-mêmes et aucun engagement n'est possible. Narcisse ne prend pas de risque, ne s'engage pas et est indifférent à toute quête qui ne soit pas celle (même vaine) de son identité. Pas de lien communautaire possible puisque Narcisse est

[937] Christopher Lasch (2000), *La Culture du Narcissisme*, *op. cit.*
[938] Régis Debray (1922), *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, p. 126.
[939] *Ibid.*

« coupé de son sens de la continuité historique [et] *enregistre une perte organique des traditions »*[940].

Refusant toute docilité, toute éthique, il veut faire, seul, ses propres expériences et refuse l'identité comme relais entre le passé et le futur. Vivant au présent, il voue un culte à l'éphémère et à ses valeurs telles que la jeunesse, la santé, la beauté, la célébrité. L'homme narcisse manipule les relations interpersonnelles sans jamais former de liens personnels et profonds, ce qui lui garantit *« l'approbation dont il a besoin pour se rassurer lui-même »*[941]. Manipulateur, séducteur, juvénile et ludique, Narcisse incarne une figure de gagneur et de réussite, notamment parce que, dans un monde d'image, il agit *« comme si sa propre personnalité était un produit auquel on pouvait assigner une valeur marchande »*[942]. Le narcissisme ambiant se pose comme la pathologie sociale produite par une prolifération des images dans notre société médiatique.

Ces images nous enfermant dans une apathie fascinée, permettent de mieux fuir ses peurs. Or, dans la course à la performance, la plus grande crainte dépend de soi-même, de notre capacité à réussir. Notre propre individualité devenant, dès lors, la source majeure d'inquiétude et d'échec, la fuite narcissique est un remède confortable et rassurant : *« Dans les stress physiques que sont les sur-stimulations de diverses sortes, le système nerveux central tend à se protéger en amputant ou en isolant l'organe, le sens ou la fonction sur-stimulée* […]. *C'est là la signification du mythe de Narcisse. L'image de l'adolescent est une amputation ou un prolongement du moi provoqué par des pressions inflammatoires. En tant qu'agent anti-inflammatoire ou calmant, l'image produit une torpeur généralisée ou un état de choc qui empêche de la reconnaître. L'auto-amputation empêche la reconnaissance du moi. »*[943] Consommateurs, les joueurs possèdent, *de facto*, ce caractère narcissique, entretenant une fascination pour l'image susceptible de provoquer une narcose passagère.

Néanmoins, la modalité éphémère de ce mode de vie n'est pas forcément négative. Nous avons plusieurs fois souligné le besoin de se rapprocher de l'*instant* au détriment de la *durée*. Cette consommation décriée apparaît également comme une réponse sociale aux appétences socio-anthropologiques d'instantané, de rêve, d'imagination et de ludisme, en contrepoids des valeurs de progrès (nécessitant le long terme de la durée), de raison et de labeur. Or, de cette

[940] Christopher Lasch (2000), *La Culture du Narcissisme*, *op. cit.*, p. 88.
[941] *Ibid.,* p. 253.
[942] *Ibid*., p. 256.
[943] Marshall Mc Luhan (1977), *Pour comprendre les médias*, trad. fr., Paris, Seuil, p 62 (1re éd. américaine : 1964).

façon, la culture de masse et son « industrie » s'envisagent moins sous l'angle de l'asservissement que d'une volonté affichée de « ludiciser » la vie sociale. Finalement, le récepteur est moins passif qu'il n'y paraît.

Relativiser la passivité des joueurs

Paul Lazarsfeld et ses collaborateurs vont amorcer la rupture avec ce mythe de l'asservissement des consommateurs et de la manipulation coercitive des médias « de masse », relayé conjointement par l'« intelligentsia », l'opinion familiale et les pouvoirs publics. En matière d'opinions comme de croyances, le sociologue américain démontre que les effets des « mass media » ne sont ni absolus ni contraignants. Avec Franck Stanton et Hadley Cantril, il démontre que le récepteur reçoit d'autant mieux les informations des médias que celles-ci renforcent ses propres opinions déjà acquises[944].

Comme on l'a vu à travers les analyses publicitaires, le pacte interprétatif peut provoquer des effets contraires à ceux prévus, voire se retourner contre l'émetteur (« effet boomerang »), si le message n'est pas interprété conformément à la réception souhaitée. Les groupes sociaux peuvent ainsi *« opposer une résistance très forte aux messages émis par les mass media dans le cas où ceux-ci heurtent leurs convictions ou leurs mythes fondamentaux »*[945]. L'efficacité des médias dépend du fait même qu'ils font l'objet d'un choix de la part des consommateurs (par exemple, le choix d'une marque ou d'une chaîne de télévision). Dans nos sociétés polyculturelles où les cultures nationales et scolaires sont, par exemple, *imposées* par les systèmes éducatifs et familiaux, la « culture de masse » est au contraire *proposée* sur un marché qui n'est régulé par aucune autorité politique ou policière. Son caractère est avant tout hédoniste, pondérant les obligations quotidiennes essentiellement laborieuses.

En premier lieu, la culture de masse est *« une culture de divertissement. Elle s'introduit dans le loisir et pour le loisir. Elle est consommée sur le mode esthétique. Cela signifie que la relation fondamentale entre le produit culturel et ses consommateurs sera à la fois détachée et participante : à la différence du fidèle qui croit en la réalité ontologique du récit sacré et de la relation mythologique, le spectateur sait qu'il est à un spectacle »*[946]. En participant à cette mise en scène, celui-ci tend à *projeter* une vie rêvée sur l'objet de son désir, qu'il s'agisse d'une star idolâtrée ou d'un jeu de hasard et d'argent. Qui plus est, en choisissant le

[944] *Cf.* Thomas Gay (2006), *L'Indispensable de la sociologie*, Levallois-Perret, Studyrama, pp. 35-36.
[945] Edgar Morin (20012), « Culture », *in Encyclopaedia Universalis.fr.*
[946] *Ibid.*

produit qu'il désire consommer, l'individu *s'identifie* à un certain mode de vie et à une communauté, si ce n'est réelle, au moins virtuelle mais le reliant toujours à la collectivité.

Le phénomène de masse s'explique par la dynamique de projection-identification mise en place par le consommateur et par le travail de son imagination. Spécialement évidente au cinéma, cette logique se donne à voir dans la fascination pour les héros et les différentes imitations auxquelles ils donnent lieu suivant des modalités plus ou moins ludiques : *« Le spectateur tend à projeter sur les héros et les situations du film des pulsions, aspirations, craintes, qui se réaliseront de façon imaginaire ; en même temps, il tend à identifier à lui les personnages qui vivent sur l'écran. »*[947] Or, moins appréciable directement, le même effet est produit par les jeux d'aléa. Si le joueur ne s'identifie pas à Morpion ou Brandon et Brenda, il associe néanmoins l'image du jeu à celle d'une autre vie, souhaitée, rêvée et fortunée. L'identification est plus indirecte, mais le travail de l'imaginaire demeure, opérant la même *« osmose temporaire »* entre le produit et son consommateur, dans *« cet état intermédiaire entre l'état de rêve et celui de veille »*[948]. L'industrie culturelle permet de sortir de la vie réelle, la consommation expulsant dans l'imaginaire *« des virtualités qui ne peuvent s'exprimer, jouant le rôle d'un rêve d'évasion »*[949].

Un processus de *création* devient alors plus évident au niveau de l'individu consommateur et acteur de ses propres envies et rêveries. La société de consommation peut créer le besoin mais, devant l'immensité (la masse) des gammes et de leurs variétés, la personne opère bien ses propres choix, en s'identifiant à un produit ou une marque et en y projetant ses attentes personnelles. Suivant cette approche, la production de masse n'est ni autonome ni autoritariste ; au contraire, sa survie dépend du travail de composition individuelle qu'elle suscite. Spectateurs, les consommateurs se placent effectivement en *« créateurs-producteurs »*[950], bâtissant sur la production existante pour mieux engendrer eux-mêmes leurs nouvelles aspirations. Le phénomène se rend parfois visible de façon concrète. Par exemple, dans le domaine, encore une fois, de la publicité, la « *production tend à faire appel à des personnalités connues pour bénéficier de leur notoriété, et pourra leur laisser dès lors une certaine liberté d'expression. Cela joue au niveau des auteurs et aussi, de façon spécifique, au niveau des acteurs. Ainsi au cinéma, la production a senti très tôt l'utilité de surindividualiser la vedette ou star, dont la présence dans un film attirera le public. Mais, du*

[947] *Ibid.*
[948] *Ibid.*
[949] *Ibid.*
[950] *Ibid.*

coup, elle se trouve amenée à surpayer la vedette qui jouira, dans certaines conditions favorables, du pouvoir d'imposer les œuvres de son choix. On voit de plus en plus, dans le système actuel, des vedettes de cinéma ou du disque fonder leur propre maison de production, c'est-à-dire se transformer en créateurs-producteurs »[951].

Le consommateur narcissique sait manipuler les médias pour obtenir un engourdissement volontairement recherché, une instantanéité et une virtualité imaginaire onirique, toujours représentatifs de ses désirs ludiques. Les effets de la narcose définie précédemment sont comparables aux étourdissements des jeux de vertige identifiés par Caillois dans la catégorie de l'*ilinx* (manèges, derviches tourneurs, jeux du foulard, etc.). En outre, Narcisse sait jongler avec les rôles sociaux dans une logique de séduction et du paraître. Dans ses interactions avec les autres, il surinvestit le *« comportement cérémoniel »*, c'est-à-dire la *tenue* goffmanienne, avec laquelle il joue pour se créer différentes identités, au gré de ses besoins mais aussi (et c'est la nouveauté) de ses envies[952]. Aussi Narcisse maîtrise-t-il son rôle en jouant avec ses multiples modalités, comme autant de masques dans les mises en scène quotidiennes, telles que les définit Goffman et pouvant, aujourd'hui, s'apparenter aux jeux de *mimicry*. De la même façon, les codes de la *déférence* sont loin d'être passivement subis par un Narcisse impuissant ; au contraire, le consommateur est très conscient de ce *« composant symbolique »* de son activité et assume *« l'appréciation portée sur lui, ou sur quelque chose dont il est le symbole, l'extension ou l'agent »*[953].

Les joueurs ont conscience de la mauvaise image de leur pratique et n'hésitent pas à se dire eux-mêmes accros. Comme nous le verrons plus tard à propos de la dépendance aux jeux, une certaine mode de la figure de « l'*addict* » s'étant imposée, l'adoption quasi systématique du champ lexical de l'addiction traduit une sorte de fierté, ressemblant plus souvent à une revendication qu'à un autodénigrement, comme une défiance de l'enfant espiègle, content de narguer l'institution et ses bonnes mœurs. Enfin, paradoxalement, l'acteur cherchant à se montrer sous son jour le plus favorable possible, apporte généralement un soin particulier à présenter l'aspect positif de son identité. Les aspects négatifs et comportements jugés déviants caractérisent l'autre, une connaissance ou un partenaire de jeu, stigmatisé pour mieux se

[951] *Ibid.*
[952] *« J'appelle tenue cet élément du comportement cérémoniel qui se révèle typiquement à travers le maintien, le vêtement et l'allure, et qui sert à montrer à l'entourage que l'on est une personne douée de certaines qualités, favorables ou défavorables. » Cf.* Erving Goffman (1973), *La Mise en scène de la vie quotidienne*, *op. cit.*, p. 51.
[953] *« Par* [déférence]*, je désigne un composant symbolique de l'activité humaine dont la fonction est d'exprimer dans les règles à un bénéficiaire l'appréciation portée sur lui, ou sur quelque chose dont il est le symbole, l'extension ou l'agent »*, *ibid.*

valoriser soi, ou au moins se rassurer. Dénigré comme personnage aux traits caricaturaux, l'*autre* est imaginé pour expurger des craintes construites par une société rationaliste.

Les joueurs de jeux de hasard souffrent indéniablement de ces images fantasmées « du joueur » auquel est attribuée une valeur péjorative à travers les siècles. Souvent, quand ils admettent une identité de joueur, il arrive un moment où leur identification passe par la stigmatisation d'un autre joueur au comportement jugé socialement déviant. Par exemple, Hassan explique être *« entré dans le jeu »* par le biais de Samir qu'il qualifie immédiatement de joueur excessif : *« Moi ça va, je ne joue pas tout le temps mais Samir, il a le vice du jeu »* [954]. On pourrait voir cet *autre* joueur nommé par l'enquêté comme l'*« autrui significatif »* tel que le nomme Georges Mead [955] mais ce serait négliger le caractère stigmatisant qui lui est assigné. C'est pourquoi la catégorie ludique du simulacre semble plus représentative de la réalité sociale telle que nous la voyons se dérouler chez les détaillants de la FDJ. Clairement, dans le jeu des interactions, les acteurs sont maîtres des rôles qu'ils endossent sur la scène sociale : *« Quand un acteur se trouve en présence d'un public, sa représentation tend à s'incorporer et à illustrer les valeurs sociales officiellement reconnues, bien plus, en fait, que n'y tend d'ordinaire l'ensemble de son comportement. Il s'agit là, en quelque sorte,* […] *d'une cérémonie, d'une expression revivifiée et d'une réaffirmation des valeurs morales de la communauté. »* [956] Tour à tour, les images positives du « joueur modéré » sont mobilisées pour rassurer un public réticent et la figure du névrosé permet d'attirer l'attention, tel l'enfant nargueur. J'ai été frappée du comportement de certains enquêtés réguliers, devenus familiers, qui se montraient différents selon les publics et les effets recherchés.

Par exemple, au début des observations dans le bar devenu par la suite mon lieu d'enquête privilégié, Amédée était le plus présent, me mettant tout de suite à l'aise, et me présentant à tout le monde aussi joyeusement qu'amicalement. Son accueil ayant simplifié mon immersion, en évacuant au maximum l'éventualité de stigmatisation de mon étude, je restais donc avec lui. Les profils de ses amis joueurs était varié (femmes et hommes, environ toutes les catégories d'âges et CSP). Durant cette période, il se montrait relativement modéré, parlant aisément de lui comme d'un « fou du jeu », mais n'en montrant pas vraiment le comportement. Or, au fil des observations, j'ai commencé à être moins présente avec Amédée

[954] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011.
[955] Georges Herbert Mead (1963), *L'Esprit, le Soi et la Société*, trad. fr., Paris, PUF (1re éd. américaine : 1934).
[956] Erving Goffman (1973), *La Mise en scène de la vie quotidienne*, *op. cit.*, p. 41.

et j'ai pu observer son changement de discours. De plus en plus souvent, il venait me « prendre à part » pour m'expliquer rapidement qu'il était accro à un nouveau jeu, comme s'il voulait « récupérer » mon attention désormais partagée entre plusieurs personnes alors qu'elle lui était plus exclusive auparavant. Une scène est emblématique de cette attitude. Un jour, alors que je suis venue au bar avec une amie qu'Amédée rencontrait pour la première fois, il lui a immédiatement demandé si, comme moi, elle « travaillait sur les joueurs ». Sa réponse étant négative, j'ai remarqué qu'il partait rapidement jouer au bar, alors qu'il serait habituellement resté en terrasse et aurait amené ses jeux comme il le faisait ces derniers jours. Il semblait donc se cacher de sa pratique mais lorsque, seule, je suis allée au comptoir, il m'a tout de suite tirée par le bras pour me chuchoter qu'il venait de « se mettre » au poker en ligne et qu'il était déjà « totalement accro », avait déjà perdu des sommes folles et partait même plus tard de son lieu de travail pour continuer à jouer. En trente secondes, il m'avait dressé le portrait complet d'un joueur totalement pathologique. S'il avait femme et enfant, il les aurait certainement aussi impliqués. Or, je sais qu'Amédée est un joueur raisonnable, pour l'avoir longuement observé et pour le suivre encore actuellement. D'ailleurs, il me dira quelques jours plus tard avoir déjà réduit la cadence et avoir limité ses participations sur le site. Ensuite, il sait que mon étude ne concerne ni les jeux de hasard combinés tels que le poker, ni les phénomènes d'addictions aux jeux.

C'est pour toutes ces raisons que son comportement m'a fait penser à celui d'un enfant vantant ses bêtises pour attirer l'attention sur lui quand il la juge insuffisante. Essayant d'exciter mon intérêt pour son nouvel engouement, il a vite constaté l'insuccès de sa stratégie et l'a abandonnée. Enfin, la différence de sa présentation à l'égard de mon amie et au mien traduit bien *« le désir de se rapprocher du foyer sacré des valeurs sociales établies »*[957]. Pour l'enquêtrice que je suis, il se montre comme un joueur assidu ; mais pour l'étrangère néophyte, il est uniquement Amédée, sans plus de détails. Ainsi, sur la scène sociale, il maîtrise les codes de la communication, sachant adapter son identité, en conformité avec l'environnement social qui l'accueille.

Cependant, considérant l'être humain dans toute son ambivalence, à la fois *sapiens* et *demens*, *faber* et *ludens*, *empiricus et imaginarius*, *economicus* et *consumans*, *prosaicus* et *poeticus*[958], la part active du joueur doit être considéré tout autant que sa passivité. Si la résistance à la domination passe, comme le propose Jürgen Habermas, par la communication et par l'espace

[957] *Ibid.*
[958] *Cf.* Edgar Morin (2000), *Les Sept savoirs…*, *op. cit.*, p. 30.

public, alors l'investissement des joueurs dans ces espaces est un acte de résistance aux valeurs dominatrices de la modernité[959]. En se rendant visibles dans de nombreux bars, tabac ou points presses, les jeux et leurs adeptes s'implantent dans une part majeure de cet espace public dédié à la sociabilité et au métissage social. En effet, toutes les CSP se croisent au moment d'acheter journaux et tabac. Or, le surinvestissement d'une pratique aussi dénuée de toute valeur moderne que les tickets de la FDJ montre que les acteurs sociaux sont capables d'imposer leurs propres paramètres d'existence, ludique, aléatoire, imaginaire et onirique.

Le joueur : un acteur motivé

Les travaux des *Cultural Studies* et des *Uses and Gratifications* ne doivent pas être omis, rappelant le va-et-vient du regard entre le chercheur et son objet, comme le fait par ailleurs Merton. L'enquêteur gagne ainsi en humilité et, de surcroît, en précision, en se rappelant qu'il *« est toujours inconsciemment incliné (en quelque sorte par l'effet de poids) à surestimer* [son] *influence sur les classes populaires. Il ne faut jamais oublier que ces influences culturelles n'ont qu'une action fort lente sur la transformation des attitudes et qu'elles sont souvent neutralisées par des forces plus anciennes. Les gens du peuple ne mènent pas une vie aussi pauvre qu'une lecture, même approfondie, de leur littérature, le donnerait à penser. Il n'est pas aisé de démontrer rigoureusement une telle affirmation, mais un contact continu avec la vie des classes populaires suffit à en faire prendre conscience »* [960]. Sans condescendance, on peut réhabiliter la part active des joueurs et évaluer leur marge de liberté dans l'action. Le regard porté sur l'offre marchande des jeux en tant que produits de consommation de masse met en valeur une aliénation de l'individu consommateur. En considérant ses motivations, nous l'appréhendons comme un récepteur actif.

En effet, l'histoire du hasard nous a révélé plus haut le goût ancestral des hommes pour ces jeux, avant même qu'ils n'engagent d'argent. L'ajout du caractère pécuniaire de ces pratiques d'aléa et leur marchandisation émane donc d'une demande profonde à laquelle l'offre de produits commerciaux ne fait que répondre. Même si la société de consommation suscite et crée ensuite le désir, l'individu ne peut être jugé passi dans ce schéma qu'il a initialement instigué. Penser que le consommateur est pris au piège d'un système le dépassant voit ses limites dans les exemples de boycott et les modèles d'économies « durables », « responsables » et « solidaires » en développement depuis quelques années. Or, cette

[959] Jürgen Habermas (1999), *Morale et communication. Conscience morale et activité communicationnelle*, trad. fr., Paris, Flammarion (1re éd. allemande : 1983).
[960] Richard Hoggart (1970), *La Culture du pauvre*, *op. cit.*, p. 379.

émergence de valeurs citoyennes ne signifiera pas, à coup sûr, la fin des jeux de hasard. Dans de nombreux domaines quotidiens, les individus témoignent d'une volonté d'être acteurs de la société dans laquelle ils évoluent. Moins passifs, nous ne pensons pas qu'ils seront pour autant moins joueurs. Le marché se modifiera peut-être, cette industrie évoluera certainement, mais si les jeux de hasard étaient déjà prisés dans l'Antiquité, il semble peu probable qu'ils disparaissent.

En fait, nous formons ici l'hypothèse, à vérifier dans les années à venir, que le hasard prendra une place plus importante dans le futur. L'ère moderne et son triptyque Raison / Progrès / Travail s'est employée à détruire le hasard, par peur de ses effets, mais elle n'est parvenue qu'à le dissimuler en le condamnant. Avec la valeur de la liberté, la modernité a également rendu le hasard aliénant, mais à l'époque contemporaine, cette idée *« ne fait pas le poids face au sentiment d'appartenance »*[961]. Or, c'est bien cette présence des autres, présence aux autres que cherchent les joueurs, le fourmillement du vivre-ensemble laissant de côté, effectivement, les considérations de manipulation consommatoire ou de dépendance.

Les valeurs actuelles de retour au local, « éco-participation citoyenne », et de bricolages quotidiens caractérisent l'ère de la postmodernité, *« synergie de phénomènes archaïques et du développement technologique »*[962], qui voient justement les comportements évoluer vers le triptyque inverse au précédent. Rêve / Jeu / Imaginaire guident désormais les actions humaines, paramètres, étouffés jusque-là mais s'affirmant dans une éthique hédoniste où la raison prévaut moins que l'émotionnel[963]. Le jeu et le hasard, domaines de l'émotion, sont déjà des valeurs actuelles, plus ou moins consciemment, mais assurément *« le style du quotidien est traversé par l'aléatoire qui est le propre même de l'esthétique, celui de l'émotion commune »*[964].

Finalement, considérer les joueurs de jeux de hasard et d'argent comme passifs parce que leur activité ne sollicite aucune capacité intellectuelle ou physique, c'est oublier l'activité imaginaire, pourtant initiale. Or, en mobilisant l'imagination de l'individu et en l'inscrivant dans un monde de symboles, le jeu de hasard permet de compléter le diptyque habituel de l'activité physique et intellectuelle. L'homme agit en fait selon les trois dimensions

[961] Michel Maffesoli (2007), *Le Réenchantement du monde*, Paris, La Table Ronde, p. 138.
[962] Michel Maffesoli (2006), « De la "Postmédiévalité" à la Postmodernité », blog de Michel Maffesoli, *on* http://www.michelmaffesoli.org/textes/de-la-postmedievalite-a-la-postmodernite.html.
[963] *Cf.* Michel Maffesoli (2010), « Michel Maffesoli : "on assiste au retour des tribus" », *Marianne*, dimanche 28 février [En ligne : http://www.marianne.net/Michel-Maffesoli-on-assiste-au-retour-des-tribus_a189566.html].
[964] Michel Maffesoli (1993), *La Contemplation du monde*, *op. cit.*, p. 60.

imaginaire-intellectuelle-physique et c'est ce dont prend conscience l'observateur face à ce type de pratique jugé *a priori* comme futile et simpliste. C'est dans ce sens que nous établissons une classification des joueurs, selon les critères qualitatifs de leurs comportements de jeux, plutôt que d'après des données quantitatives de budget, fréquence ou encore durée de jeu.

C. Typologie de jeux de hasard

C.1. *Méthodologie*

C.1.1. Méthode idéaltypique

La typologie est un outil méthodologique dont l'objectif consiste à mieux comprendre le phénomène que l'on étudie. Or, si les acteurs sont dynamiques et la réalité mouvante, l'explication ne peut passer que par la simplification et la systématisation. À cet effet, nous adoptons la perspective de Weber et sa définition de l'idéaltype, comme travail de grossissement consistant à construire un modèle servant de guide à l'analyse. Ce *« tableau de pensée* [Gedankenbild] *idéal homogène »*[965] s'appuie donc nécessairement sur des critères représentatifs et fixés au préalable de façon figée. Si les catégories apparaissent fixes, les comportements ne l'étant pas, un individu appartient généralement à plusieurs catégories à la fois. Pour les jeux de hasard, les comportements oscillent « naturellement » entre la maîtrise de l'action et l'abandon du contrôle au profit de l'aléa. Dans les termes de Caillois, on pourrait parler d'une alternance entre le « Légiste » et « Frénétique » se livrant à des jeux de vertige : *« D'un côté, le Légiste, dieu souverain présidant au respect du contrat, exact, pondéré, méticuleux, conservateur, garant sévère et mécanique de la norme, du droit, de la régularité, dont l'action est liée aux formes nécessairement loyales et conventionnelles* […] *; de l'autre, le Frénétique, lui aussi dieu souverain, mais inspiré et terrible, imprévisible et paralysant, extatique, puissant magicien, maître en prestiges et en métamorphoses. »*[966] En effet, si *« les techniques du vertige ont évolué vers le contrôle et la méthode »*[967], l'aléa

[965] Max Weber (2006), *Essais sur la théorie de la science*, Premier essai : *L'Objectivité de la connaissance dans les sciences et la politique sociales*, *op. cit.*, pp. 140-141. *« L'idéaltype est un tableau de pensée, il n'est pas la réalité historique ni surtout la réalité "authentique", il sert encore moins de schéma dans lequel on pourrait ordonner la réalité à titre* d'exemplaire. *Il n'a d'autre signification que d'un* concept limite [Grenzbegriff] *purement idéal, auquel on* mesure [messen] *la réalité pour clarifier le contenu empirique de certains de ses éléments importants, et avec lequel on la* compare. *Ces concepts sont des images* [Gebilde] *dans lesquelles nous construisons des relations, en utilisant la catégorie de possibilité objective, que notre* imagination *formée et orientée d'après la réalité* juge *comme adéquates. » Ibid.*, pp. 143-144.
[966] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 199-200.
[967] *Ibid.*, p. 199.

suscite les mêmes comportements ambivalents, confondus dans une même pratique. Comme dans la Grèce ancienne, *« le goût de l'ordre, de l'harmonie, de la mesure, l'idée de la logique et de la science, se détachent sur un arrière-fond légendaire hanté de confréries magiques* […] *l'apparition surnaturelle qui provoquait la panique devient le législateur par excellence »*[968]. La typologie est ainsi fondée sur les deux critères du motif d'action et du ludisme.

C.1.2. Critères pour l'établissement de la typologie

Les motifs d'action

D'abord, les *motifs d'action* répondent à la question : « Pourquoi les joueurs jouent-ils ? ». L'objectif est d'identifier ce qui les pousse à agir parmi la multiplicité des moteurs d'action possibles. En premier lieu, l'argent est vanté comme prétexte, puis la sociabilité, la simplicité (absence de stratégie et de réflexion) mais aussi l'égalité des chances et l'on peut encore penser à cette *« garantie d'aléa, qui rend supportable les rigidités de l'appareil social »*[969] et compense les injustices de notre société de la compétition[970]. Typiquement, à cette question, « Pourquoi jouez-vous ? », les enquêtés répondent « parce que j'aime ça », « pour passer le temps », « pour gagner », « pour arrondir la somme de mes cigarettes », « pour passer un bon moment entre amis » ou très simplement « parce que j'en ai envie ! ». À chaque modalité correspond alors une logique actionnelle correspondant à une forme de ludisme spécifique, parmi les trois que nous identifions et distinguons pour la typologie, bien que toutes s'entremêlent dans l'activité.

Un tableau présenté en annexe reprend la classification en l'illustrant d'exemples issus des observations et regroupés de façon anonyme sous un seul personnage typique. C'est ainsi que Monsieur Dupond illustrera « idéalement » les différentes catégories selon leurs divers motifs d'action et la forme principale de ludisme dont elle est issue.

Le ludisme dans ses trois caractéristiques consommatoire, tribale et anthropologique

Le second critère du *ludisme* répond à la question de « comment les joueurs jouent-ils ? ». De cette manière, on peut saisir le plaisir effectivement retiré dans l'action de jouer, ce dernier se

[968] *Ibid.*, pp. 202-203.
[969] Jean-Michel Varnne et Zéno Bianu (1990), *L'Esprit des jeux*, Paris, Albin Michel, p. 121.
[970] *Cf.* Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 223-225.

manifestant par *l'excitation*[971] procurée par l'aléatoire et la curiosité du résultat indéterminé. Or, dans les jeux de hasard et d'argent, le ludisme possède trois dimensions, *consommatoire*, *anthropologique* et *tribale*, toutes confondues dans l'action.

D'une manière générale, la forme sociale de ludisme s'apparente à celle de la coquetterie dans son *« instabilité ludique »* entre l' « avoir » et le « ne pas avoir et la conséquence que *« le bonheur résulte déjà en partie, par anticipation, de la promesse du bonheur »*[972]. Le jeu serait, pour ainsi dire, une coquette gratifiant le joueur de clins d'œil prometteurs, dans un va-et-vient de petites attentions distillées pour être mieux reprises par la suite. Les petits gains rapportés par les jeux et repris par une mise suivante (système de redistribution) en sont l'illustration typique, parmi les différentes techniques de séduction soulignées lors des analyses publicitaires. La force d'attraction provoquée par ce mouvement repose alors sur *« la valeur eudémonique du hasard, de la conscience de notre ignorance quant à l'échec ou la réussite »*[973]. Le jeu d'aléa est ainsi excitant parce que le joueur ne sait pas quand (et si) le prochain signe sera donné et parce que sa force de décision n'a pas de prise sur le résultat atteint.

Dans l'absolu, l'attrait propre du hasard est cette excitation suscitée par l'indétermination et le probable[974]. Les signes distillés par touches successives (argent pour le joueur, attention pour celui qui se laisse séduire par la coquette) sont autant de preuves de la faveur du sort qui entretiennent la probabilité du possible devant laquelle la perspective négative de l'échec finit par s'effacer. Selon cette logique, la passivité du recevoir et l'activité de la conquête constituent les deux aspects d'un même attrait émanant du plaisir de l'aléa et de la mise en rapport d'éventualités opposées que le dispositif du jeu (ou de la coquetterie) rend particulièrement évidente, *a fortiori* dans sa dimension consommatoire.

Ludisme consommatoire

Comme vient de le rappeler le système de redistribution des mises de la FDJ, un « ludisme *consommatoire* » est lié aux caractéristiques de gadget, à la société de loisir, au dispositif technologique, etc. Nous avons déjà aperçu la diversité des techniques commerciales utilisées

[971] Au sens que lui en donne Simmel à propos, notamment à propos de la coquetterie et des va-et-vient de signes que la coquette distille, ceux-ci provoquant chez le destinataire une excitation toute propre au hasard. Voir Georg Simmel (1909), « Psychologie der Koketterie », *op. cit.*, p. 54.
[972] *Ibid.*, pp. 50-53.
[973] *Ibid.*, p. 54.
[974] *Ibid.*

par la FDJ pour, non seulement susciter, mais encore entretenir et même donner toujours davantage l'envie de jouer (techniques de séduction publicitaire). Or, d'une manière générale, la publicité, outre son objectif de faire consommer, témoigne d'un rapport ludique[975] typique de la société de consommation Non seulement, la publicité suscite la curiosité, mais encore, révèle *« notre plaisir à être trompés* [encore qu'en vérité] *la publicité ne nous trompe pas : elle est au-delà du vrai et du faux, comme la mode est au-delà du laid et du beau, comme l'objet moderne, dans sa fonction de signe, est au-delà de l'utile et de l'inutile »*[976]. En effet, les jeux de la FDJ, relèvent typiquement du gadget[977], ce petit objet parfaitement inutile ne procurant que le plaisir de sa consommation.

Les besoins de l'être-consommateur reposent sur le *choix* (parmi les options) permettant de personnaliser le monde à son image, suivant la dynamique narcissique déjà évoquée. L'objet exempt de toute vocation utilitaire, n'est plus que pur ludisme (à l'instar du medium publicitaire le vantant) et illustre le mode d'être en société contemporain : ludique à tous les niveaux, dans les relations aux objets aux personnes, à la culture, au travail, à la politique, etc.[978] De plus en plus, l'*« univers ludique »* s'érige effectivement *comme « une forme particulière de culture, avec ses richesses, ses histoires, ses points culminants et ses lieux communs »*[979]. Or, le narcissisme de l'individu consommateur s'inscrirait dans la logique anthropologique de la dominante *digestive* des *« réflexes dominants »* organisant le fonctionnement de l'être humain en société[980].

Ludisme anthropologique

En effet, en considérant, avec Gilbert Durand, *« les trois dominantes réflexes* […] *posturale, d'avalage ou rythmique »*[981], on peut, d'une manière générale, associer le jeu de hasard et les symboles qu'il mobilise aux *« gestes rythmiques* […] *et leur cortège astral en annexant tous*

[975] Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation*, *op. cit.*, p. 196.
[976] *Ibid.*, p. 197.
[977] La force du gadget repose sur le choix : l'achat d'un produit n'est pas dicté par le besoin, le client *choisit* celui qui *correspond* le mieux à *ses* besoins, celui *qui lui correspond* le mieux. La diversité est, à ce niveau-là, nécessaire et l'option est essentielle : un modèle standard de voiture est personnalisé par les options qu'on lui choisit. De la même façon, la multitude des jeux de grattages permet à chacun de choisir celui qui lui « correspond » le mieux : « 13 » pour les amateurs de la BD, « Astro » pour qui veut jouer avec son signe, etc. Les jeux de tirages, quant à eux, reposent essentiellement sur le choix de *ses* numéros et sur les options (une ou plusieurs grilles par tirage, case optionnelle tel que dans le *Joker* +)
[978] *Cf.* Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation*, *op. cit.*, p. 170.
[979] Colas Duflo (2008), *in* Élisabeth Alimi, Fabienne Bonnin, Catherine Chenu, Jeanne Étiemble, Cécile Gomis, Anne-Laure Pellier et Chantal Rondet-Grellier (sous la dir. de), *Jeux de hasard. Contextes et addictions*, Paris, INSERM, p. 360.
[980] *Cf.* Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 506-507.
[981] *Ibid.*, p. 51.

les substituts techniques du cycle : la roue, [etc.] *»*[982]. Les choix effectués (pour un ticket, pour une combinaison de chiffres) relèvent de cette même dominante *« dialectique* [qui] *opère la dynamique créatrice au même titre que la liaison homophone (ou analogique) »*[983]. En revanche, commune à tout le système de consommation de masse, la logique de personnalisation dans laquelle s'inscrivent l'offre et la demande d'options relève d'un autre mécanisme, complémentaire. En permettant de choisir « son » produit, celui qui nous correspond le mieux, elle témoigne d'un besoin d'appropriation du monde typique de la dominante digestive, sorte *« d'*autisme primaire. *L'homme acquiert la vision de soi au centre de son environnement »*[984]. De là naît le plaisir puéril et narcissique du gadget qui procure un délicieux sentiment régressif aussi superflu que nécessaire.

En complément du ludisme consommatoire que nous venons d'aborder, le « ludisme *anthropologique* » concerne plus expressément l'*homo ludens*, l'homme joueur et désorganisé selon la définition morinienne, renvoyant directement à la notion de désordre. Le rapport ludique au hasard se précise en apparaissant ici dans le plaisir de jouer avec un symbole de désordre et de l'irrationnel, que ce soit pour s'y confronter comme à un adversaire ou pour s'y associer, en le considérant comme un allié.

Enfin, le caractère régressif de la pratique, évoqué précédemment, rejoint le « ludisme *tribal* » annoncé comme troisième dimension de l'activité du jeu de hasard.

Ludisme tribal

Qu'on la nomme *« postmodernité »* avec des auteurs comme Jean-François Lyotard, *« seconde modernité »* avec Ulrich Beck, ou encore *« modernité aiguë »* avec Anthony Giddens, notre société a vécu, depuis le XX^{e}, une période de ruptures avec la modernité[985]. Le propos n'est pas de discuter ici du concept de « modernité » dont Jean Baudrillard a montré qu'il faisait référence au mode de civilisation caractéristique suivant celui de la « tradition » (la tradition ayant cédé la place à la modernité autour du XVII^{e} siècle). Seulement, quelle que soit l'appellation donnée à cette nouvelle forme de société née, dans les années 1960, des ruptures de la modernité, nous en soulignons le caractère réflexif et partageons sur ce point les

[982] *Ibid.*, p. 55.
[983] Patrick Legros (2012), *L'Imaginaire et la mort*, *op. cit*., p. 94.
[984] *Ibid.*
[985] Selon Anthony Giddens, notre société n'est pas postmoderne mais dans une période de « radicalisation de la modernité » (RM), depuis les années 1960. *Cf.* Anthony Giddens (1994), *Les Conséquences de la modernité*, *op. cit.*, p. 156.

analyses de Giddens selon qui *« l'individu n'est plus l'*homo œconomicus *à la recherche de son intérêt, mais un individu affectif à la recherche de son accomplissement »*[986]. Les analyses rejoignent celles de Michel Maffesoli, même si ce dernier s'inscrit dans un cadre postmoderne, et c'est sur ce point en particulier que nous abordons les jeux de hasard.

À ce niveau-là, l'épisode dans lequel serait entrée notre civilisation occidentale, depuis les années 1950 et l'apparition du *design*[987], se caractériserait par deux grands axes typiques : *« D'une part, celui mettant l'accent sur les aspects à la fois "archaïques" et juvéniles du tribalisme. D'autre part, celui soulignant sa dimension communautaire et la saturation du concept d'Individu et de la logique d'identité. »*[988] Dans ce contexte, le ludisme caractérise d'abord un *« retour exacerbé de l'archaïsme »* comme exutoire au développement linéaire du progrès ayant guidé la période antérieure de la modernité[989]. Or, ce *« régrès »* n'est pas seulement régressif et c'est la raison pour laquelle il conviendrait mieux de parler de *« régrédience »* afin de qualifier la symbiose de l'archaïsme et de la technologie le soutenant[990]. Certes, *« puer aeternus »* (enfant éternel), l'homme social veut façonner le monde à son image et ses comportements consommatoires apparaissent autocentrés ; néanmoins, le *« vitalisme »* dont il fait preuve dans ses activités s'inscrit dans une dynamique communautaire[991].

Dionysiaque, le ludisme incarne typiquement l'ère postmoderne par sa vitalité et son hédonisme consistant à *« esthétiser la fonctionnalité »* (propre du *design* et de la créativité publicitaire)[992]. Dans la multitude d'options, chacun est attentif à ses envies juvéniles et veut choisir, changer, en fonction de ses caprices, dans un rapport d'immédiateté que les différentes technologies ne cessent d'accroître. Mais, de cette façon, la personne multiplie surtout les masques dont elle veut se parer en société. Jouant avec les identifications, l'individu ne possède plus une identité singulière mais se définit *« à un temps T* […] *– le masque ou* persona *étant interchangeable en fonction des instants »*[993]. L'option et les choix qu'elle suscite incarnent cette multiplicité de la personne postmoderne et de ses activités, si

---

[986] Jean-Louis Renoux (2004), « Les conséquences de la modernité par Anthony Giddens », DEA Développement des Ressources Humaines, Paris, CNAM, p. 9.
[987] *Ibid.*
[988] Michel Maffesoli (2003), « Tribalisme postmoderne. De l'identité aux identifications », *Dialogues politiques*, n° 2, janvier, pp. 2-4.
[989] *Ibid.*
[990] *Ibid.*
[991] *Ibid.*
[992] Michel Maffesoli (2010), *in* Antoine Mercie, « Michel Maffesoli : "on assiste au retour des tribus" », *op. cit.*
[993] Michel Maffesoli (2003), « Tribalisme postmoderne. De l'identité aux identifications », *op. cit.*

bien que, comme le disent Louis-Jean Calvet et Jean-Marie Lhôte, dans la lignée de la sémiologie de Roland Barthes, le jeu, en fait, n'existe pas, il n'y a que des jeux[994]. L'essence de l'activité ludique repose sur la « ludicité », c'est-à-dire sur la nature anthropologique de l'homme.

Par ailleurs, ce tribalisme s'incarne dans la sociabilité de la pratique ludique. Le jeu induit un plaisir de se lier à des personnes partageant la même envie de jouer et les mêmes émotions d'excitation, de rêves, d'espoir ou de déception. Reliées par des émotions communes, ces individualités ne peuvent plus alors être désignées par le terme de communauté rappelant les valeurs modernes de la Raison, du Progrès et du Travail. Chez les détaillants de la FDJ, l'Émotivité, le Rêve et le Jeu sont les paramètres qui rassemblent la « tribu des joueurs », ne serait-ce que par le principe même de la cagnotte qui est constituée des mises collectives. C'est dire que même le joueur solitaire et isolé participe de ce regroupement et s'y trouve unit, qu'il le veuille ou non et que sa raison juge acceptable ou non cette identification. Par exemple, certains joueurs refusant d'être associés aux images des « joueurs » nous disent parfois ne « rien à voir avec les autres » ou ne pas être « *vraiment* joueur ». Pourtant, ils le sont dès lors qu'ils participent à un jeu, et leur refus de l'admettre témoigne seulement d'une résistance de leur esprit moderne contre leurs élans postmodernes. Être joueur à un instant T n'engage pas de l'être toujours. Les identités se succèdent, se mêlent et traversent les situations, comme autant de masques, constituant la personne dans toute ses dimensions. C'est de cette multiplicité que naît la particularité de chacun et le joueur n'en est qu'un parmi d'autres. Enfin, les identifications sont aussi multiples au sein d'une même « classe d'identité ». Une personne « joueuse » peut successivement appartenir à l'une des trois catégories de la typologie suivante, selon ses humeurs, les situations et les instants de jeu ponctuant sa pratique.

C.2. *Typologie des jeux de hasard et d'argent de la FDJ*

C.2.1. Classification

Trois catégories du jeu se distinguent dans cette classification, selon la pratique des joueurs, leurs motifs d'actions et la forme de ludisme principalement mobilisée. Chaque cas est détaillé à la suite du tableau :

[994] *Cf.* Élisabeth Alimi *et al.* (2008), *Jeux de hasard. Contextes et addictions*, *op. cit.*, p. 6.

Tableau 12 : *Typologie des jeux de hasard*

Types de jeu		Motifs d'action	Ludisme
Catégorie 1 : Jeu			
1	Jeu impulsif	Le jeu	Essentiellement *anthropologique* Goût de l'aléa, dialogue avec le hasard
2	Jeu-sociabilité	Le jeu	Majoritairement *tribal* Inhérent à la dimension sociable dans l'action de jouer
3	Jeu régulier	L'habitude, le rituel	Plutôt *anthropologique* Plaisir dans l'action de jouer
4	Jeu-consommation	Consommer	Essentiellement *consommatoire* Plaisir consommatoire inhérent aux qualités de gadget du jeu
5	Jeu contextuel	Le contexte, l'instant	Indifféremment *anthropologique/consommatoire/tribal* Plaisir mitigé, « moyen »
6	Jeu-coutume	L'attachement à la coutume, tradition, habitude, rituel	Majoritairement *tribal* Uniquement dans la finalité de l'action
Catégorie 2 : Hors-jeu			
7	Jeu-socialité	Les rapports sociaux	Par défaut, minimal
8	Jeu-appartenance	Rester dans le groupe	Aucun
Catégorie 3 : Jeu rationalisé			
9	Jeu stratégique	Travailler le jeu (par un travail du hasard)	Compétition avec le hasard
10	Jeu-dépendance	Jouer	Aucun
11	Non-jeu	« Militantisme » contre le système du jeu	Aucun

C.2.2. Détail des catégories

1. Dans la première catégorie de « *jeu* », pour le « jeu *impulsif* », le motif d'action est clairement l'envie de jouer reposant sur un ludisme majoritairement *anthropologique*, goût pour l'aléa, plaisir de la « communication » avec le hasard dans l'action (d'ailleurs, l'action est menée de façon aléatoire, autant dans son déclenchement que dans sa poursuite). Typiquement, l'individu est animé par une réelle motivation ludique (ne joue pas seulement pour l'argent ou par habitude) et ne répond à aucune logique d'action spécifique. Concrètement, sans nécessairement pratiquer le même jeu (loteries tirées, grattages), la personne aime jouer, de temps en temps ou régulièrement, plus ou moins selon les périodes, mais toujours en suivant ses envies de jeu plus que l'environnement dans lequel elle se trouve. Une de nos enquêtée, Adeline, aime beaucoup acheter des tickets de grattage ; toujours enjouée, elle lance souvent l'idée à ses amis et s'en achète elle-même régulièrement, quand elle en a envie et sans parvenir à identifier de « déclencheur précis ». De la même façon, pour

ce qui est de rejouer, elle suit moins ses gains que son humeur, susceptible de rejouer ou non. Notons que, d'après les observations, cette manière impulsive de joueur semble largement féminine.

2. Suivant le même motif, le « jeu *sociabilité* » relève, en revanche, d'un ludisme plus *tribal*, inhérent à la dimension sociable dans l'action de jouer. La personne aime jouer et apprécie la convivialité offerte par le cadre du jeu, recherchant la sociabilité *dans* le jeu, c'est-à-dire qu'elle est avant tout motivée par le fait de se livrer à un jeu dans lequel la sociabilité est ensuite recherchée. Quand il se retrouve entre amis, ce joueur propose volontiers un jeu et, quand il est seul, il se dirige vers des pratiques offrant un dispositif sociabilisant (jeux de loterie collectifs, grattage sur le lieu d'achat, de préférence dans un bar avec des amis ou connaissances qu'il est assuré de trouver là-bas). Dans un bar détaillant, il s'agit de passer un bon moment avec les autres (amis, collègues, famille) et, en boutique FDJ, la présence des vendeuses et/ou des autres clients est sollicitée. Nous observons de nombreuses personnes âgées dans cette situation : venues seules, elles jouent peu et regardent beaucoup autour d'elles, engageant une conversation à la moindre occasion et se déplaçant, éventuellement, pour se rapprocher d'autres joueurs. De la même façon, elles peuvent interpeller un client en train de jouer, par exemple, au *Rapido* : *« Et vous, vous gagnez ou vous perdez ? Moi j'ai perdu le dernier tirage. Et vous ? »*[995] Le jeu est donc prétexte à tisser des liens sociaux mais il est aussi apprécié pour ce qu'il est, et c'est la raison de son choix comme vecteur de sociabilité.

3. Le « jeu *régulier* » est, quant à lui, motivé par l'habitude, le rituel et illustre un ludisme de nature *anthropologique*, le plaisir dans l'action de jouer. Ici, la pratique manifeste un intérêt partagé pour le jeu qui est un élément parmi les autres composantes d'une pratique régulière, voire coutumière. Il se distingue de la catégorie précédente dans le sens où la sociabilité n'est pas forcément recherchée, toutefois, le jeu n'est encore ici qu'un élément constitutif d'un tout. Concrètement, l'individu est fidèle à certains jeux et installe une routine dans sa pratique, en termes de fréquence et de lieu de jeu (la pause déjeuner journalière, l'apéritif au bar, le soir ou le dimanche midi), ce qui confère une logique dans la pratique du jeu. Néanmoins, la routine n'annihile pas le ludisme dans l'action et ces joueurs se distinguent des précédents car, même pour jouer la même grille toute les semaines, ils n'abandonneraient pas leur moment de jeu à une machine automatique. Irrationnelle au sens que lui confère Durkheim, la conduite

[995] *Cf.* une observation à l'« *Amical Bar* », le 19 juin 2010, à Tours.

routinière[996] participe du plaisir ludique, si bien que les individus de cette catégorie sont plus joueurs que les « coutumiers ». Non seulement leur action les divertit toujours, mais ils prennent aussi le risque de manquer un tirage en cas d'empêchement ou de simple étourderie. D'après les observations, ce profil correspond, par exemple, aux employés de commerce et ouvriers s'offrant une pause ludique à l'occasion du déjeuner ou du café qu'ils viennent prendre dans le bar proche de leur lieu de travail. Un exemple typique est Madame M. rencontrée au *« Chiquito »*, un bar très passant, proche de la gare de Tours. Maintenant en retraite, elle a conservé l'habitude de venir jouer son *Rapido* ici, lieu où elle buvait son café lorsqu'elle travaillait dans le quartier. La pratique ne concerne que le *Rapido*, exclusivement associé au rituel de la pause café des journées de travail. En effet, elle joue régulièrement ses *Loto* et *Euro Millions* hebdomadaires n'importe où, mais ne s'adonne au *Rapido* qu'ici. Dans l'ensemble, pour ces joueurs, la pratique constitue une forme de rituel plus ou moins flexible. Par exemple, Madame M. peut participer à un ou deux tirages de *Rapido*, selon son humeur, mais jamais davantage, dit-elle. Ayant établi « sa » combinaison – à partir de dates de naissance et de ses chiffres porte-bonheur – elle l'utilise pour tous les jeux depuis des années, sans jamais y déroger. Ce profil correspond à des individus se revendiquant « joueurs » mais se limitant souvent par leur rituel (une certaine somme allouée au départ en fait parfois partie). En termes psychologiques, cette façon de jouer s'apparente aux *« joueurs sociaux »* dont la pratique est occasionnelle et qui considèrent le jeu comme un loisir, régulé en temps, espace et argent[997]. Enfin, aucun critère d'identification sociologique ne se détache, ni en âge, ni en sexe ; cette catégorie de jeu semble aussi courante chez tous les joueurs.

4. À l'inverse, le « jeu *consommation* » est motivé par l'envie d'acheter un produit de plaisir, dont les qualités commerciales séduisent l'individu. Le jeu est apprécié pour sa valeur de gadget, et le joueur est plutôt un acheteur profitant de l'occasion d'une autre emplette. Le lieu dans lequel se retrouve ce joueur improvisé n'a pas été choisi pour cette qualité, mais prête volontiers à la dépense ludique. Cette catégorie regroupe de nombreux fumeurs qui, pour « arrondir » une somme, la complètent avec un ticket de grattage ou une grille de loterie. Le plus souvent, les enquêtés nous rapportent la situation dans laquelle ils n'ont pas assez de monnaie pour payer leurs cigarettes et doivent procéder à un paiement en carte bancaire. Ils atteignent le montant requis en prenant un ou plusieurs jeux. Si le motif ludique est secondaire

[996] *Cf.* Charles-Henry Cuin (2001), « Émotions et rationalité dans la sociologie classique : les cas de Weber et Durkheim », *Revue européenne des sciences sociales*, vol. 39, n° 120, p. 93.
[997] Igor Kusyszyn (1972), « The gambling addict versus the gambling professional », *The International Journal of Addiction*, vol. 17, n° 2, mars-avril, pp. 387-393.

dans la pratique, il est finalement premier dans l'action d'achat puisque d'autres consommateurs optent pour d'autres produits également en vente au moment de leur commande (paquet de cigarette supplémentaire, briquet, friandises, chewing-gum…). Ce joueur est également celui se laissant volontiers influencer par la publicité, par exemple les « grosses cagnottes » de la FDJ, entendues à la radio ou vues à la télévision. Or, dans ce cas, le schéma est le même ; si le motif de la pratique émane de la publicité, dans l'action, l'individu est motivé par le ludisme inhérent au jeu. Enfin, les jeux de loterie proposés gratuitement sur Internet relèvent aussi de cette catégorie de « jeu *consommation* ». En effet, les sites Internet qui offrent ces jeux se finançant par le biais de publicités, le joueur y participant se voit systématiquement dirigé vers des bannières publicitaires. Le principe est le suivant : le joueur passe par un site de jeux gratuits en ligne (Bananalotto, CMonJour, Grattage.com, Kingoloto, LoTree) qui propose de cumuler des points à convertir en mises de jeux et/ou en cadeaux, le plus souvent offerts par d'autres sites marchands. Ensuite, la validation du jeu se réalise en cliquant sur une bannière publicitaire à choisir parmi celles des partenaires qui financent le site. Enfin, le site choisi par le joueur lui envoie des annonces publicitaires régulières à l'adresse Internet renseignée lors de son inscription (composante obligatoire pour s'inscrire et accéder aux jeux). Le *moment* de jeu est investi de consommations diverses puisque l'action même de jouer se termine par le choix d'un site de vente par correspondance (vêtements, chaussures, voitures, produits de beauté, voyages, crédits à la consommation). Sur le long terme, l'activité est entretenue par les relances publicitaires du site et de ses partenaires, sur la boite mail de l'internaute.

5. Dans le « jeu *contextuel* », l'individu est motivé par la situation, l'instant qu'il vit pleinement, mais son plaisir est assez mitigé concernant le jeu en lui-même. Indifféremment *anthropologique*, *consommatoire* et *tribal*, le ludisme apparaît relativement secondaire et, dans l'action, plutôt « tiède ». L'occasion provoque l'acte mais les personnes n'expriment pas un réel désir de jeu. L'instant conditionne ainsi la démarche du joueur. L'individu joue quand l'occasion se présente et ne pense pas nécessairement à l'argent. Par exemple, si la situation l'y porte, il peut engager d'importantes sommes. Mais il peut de la même façon ne pas le faire, selon ses revenus, l'échelle de valeur qu'il porte à l'argent d'une manière générale, et selon son envie dans le contexte. Si ce dernier y est favorable, la personne peut se « prendre » au jeu, mais si rien ne l'y incite dans le moment, son désir de jouer ne suffira pas à s'engager activement. Le contexte décide intégralement de la conduite de l'individu qui s'« improvise » plus joueur qu'il ne l'est profondément. Aude raconte avoir déjà fait un Rapido parce qu'elle

avait rendez-vous avec un ami qui tardait à arriver. Pour combler l'ennui, elle a rempli une grille du présentoir posé sur la table à laquelle elle patientait[998]. dans un bar Toutefois, soulignons bien que les goûts apparaissent essentiels dans le sens où une même personne peut s'avérer très « joueuse » dans d'autres pratiques, proposant volontiers des jeux de sociétés ou lançant des défis régulièrement. Mais, moins attirée par cette catégorie de jeux d'argent et de hasard, elle n'opte pas d'emblée pour ces produits. Ici, contrairement au type du « jeu sociabilité » où le jeu reste la motivation première et la sociabilité secondaire, la dynamique est inversée ; le joueur est d'abord motivé par le contexte, dans lequel le jeu s'introduit subsidiairement.

6. Ensuite, la catégorie du « jeu *coutume* » correspondrait typiquement à une action menée par la rationalité traditionnelle, en termes wébériens. L'individu agit effectivement par attachement à une coutume, une tradition – de quelque nature qu'elle soit (familiale, amicale, conjugale) – devenue finalement habituelle, voire rituelle. La forme du ludisme principalement impliquée ici est de nature *tribale*, au regard de l'héritage communautaire dont est issue la pratique. Cependant, pris dans l'habitude, le joueur semble parfois agir de façon mécanique dans l'instant, se préoccupant essentiellement de la finalité de l'activité. Son plaisir peut davantage provenir d'un sentiment d'avoir accompli son devoir, que de la pratique en elle-même.

Par exemple, Corinne et Joël ne jouent qu'au *Loto* mais, traditionnellement, ils jouent la même grille tous les mercredis. Parfois, ils gagnent de petites sommes mais disent être conscients de ne pas équilibrer leurs pertes et gains. En couple depuis 20 ans, ils ne se souviennent plus quand et pourquoi ils ont commencé à jouer. Corinne se souvient que ses parents jouaient parfois, et son père avait alors la charge d'aller valider le bulletin. Or, une histoire est souvent racontée dans sa famille. Peut-être fantasmée ou amplifiée et mythifiée, l'anecdote n'en est pas moins relatée régulièrement par Corinne comme par sa mère. Celle-ci aurait rêvé des numéros gagnants un jour et confié la combinaison à son mari qui ne l'aurait pas prise au sérieux, se moquant des prémonitions. Pourtant les chiffres seraient bien sortis, assurant le jackpot à la famille vierzonnaise, si seulement Serge avait suivi la « consigne », au lieu de jouer une autre grille, au bar avec ses amis. Aujourd'hui, dans son couple, Corinne a le plus souvent la charge de valider les grilles. Or, pour l'avoir suivi sur plusieurs années, j'ai pu constater la pression engendrée par cette « responsabilité » et le désarroi de la joueuse si elle a

[998] *Cf.* l'entretien n° 49 du 15 août 2011.

dépassé l'heure de validation. Immédiatement, elle repense à cette histoire familiale, puis aux éventuelles remontrances de son mari, si bien que, finalement, *« être dans les temps le mercredi pour la grille »* la contente davantage que la découverte du tirage qu'elle regarde pourtant à la télévision en famille le soir. Si l'excitation revient au moment de la vérification, elle est de faible intensité, autant que l'émotion provoquée par la réception occasionnelle.

Relevant d'une habitude dans laquelle le désir de jouer n'est que secondaire (contrairement au « jeu *régulier* »), la pratique est, pourrait-on dire, « a-ludique », parce qu'elle relève plus du réflexe que du plaisir procuré par le jeu en lui-même. L'individu ne change jamais de produit, de jour, de combinaison ou de somme et ne se revendique pas comme joueur. L'action est menée de façon relativement placide et, parfois même, abandonnée au profit du système d'abonnement proposé par la FDJ pour les loteries à tirages différés. Envieux du jackpot, ces joueurs ne voudraient surtout pas manquer un tirage et peuvent faire preuve de curiosité en s'informant des résultats. Toutefois, l'action importe peu, puisqu'ils sont prêts à la céder à la machine, et l'on se situe ici à la limite de la catégorie suivante du « hors-jeu ».

7. Cette catégorie correspond à une manière de jouer motivée par les rapports sociaux, mobilisant un ludisme minimal. C'est le « jeu *sociabilité* » mettant en scène un individu jouant pour la compagnie et non pour le jeu. Les rapports sociaux peuvent ne pas être établis car il s'agit seulement de les sentir autour de soi. L'individu est indifférent au produit, choisi par défaut, par commodité ou par habitude, parce qu'il sait, par exemple, qu'il y trouvera du monde. Quelques personnes âgées avouent aller dans des bars gratter quelques tickets pour ce motif et, dans ce cas, on remarque leur application à laisser les billets en évidence sur la table, comme moyen de susciter une conversation. Dans les boutiques FDJ, les vendeuses soulignent le nombre important de ce type de joueurs motivés avant tout par la sociabilité. Clients réguliers, ils ne jouent pas nécessairement beaucoup mais discutent largement avec elles, osant éventuellement aborder les autres clients. Les observations confirment ces attitudes, ainsi que l'attention portée à l'environnement, ces personnes contemplant largement et souvent attentivement ce qui se passe autour d'elles, comme si elles cherchaient à s'en imprégner. Dans ce sens, l'ambiance semble nourrir la pratique, au détriment complet d'un plaisir de jouer.

8. D'une autre façon, le « jeu *appartenance* » correspond cette fois à une volonté précise de rester dans un groupe déjà constitué. Aucun ludisme n'émane de la pratique et aucun plaisir n'est éprouvé dans le jeu. La participation est souvent uniquement financière pour cette

catégorie d'individus n'appréciant pas le jeu et déléguant volontiers le choix des numéros au système *« Flash »*. L'unique motif est de ne pas se trouver exclu du groupe auquel l'individu appartient. C'est typiquement le principe des lotos joués au travail entre collègues, d'un *Euro Millions* familial joué chaque vendredi ou encore de « la séance de grattage » des pochettes offertes par la grand-mère à Noël. Ici, la logique est comparable à une participation à un jeu de société, parce que tous les autres jouent et/ou qu'« *il y a besoin d'un quatrième à la belotte »*. L'envie de jouer est absente mais la personne se plie à la volonté collective, pour rendre service, ou pour ne pas rester de côté. Un exemple précis de terrain concerne un groupe de jeunes enquêtés, commerçants d'une boutique d'informatique à Tours. Petite équipe de copains (même amis pour certains), cette petite dizaine de collègues se retrouve, chaque vendredi soir, au bar situé juste en face du magasin. Dans cette ambiance conviviale où ils sont choyés par les serveuses et le patron, tout le monde participe à la grille collective de l'*Euro Millions* en prenant un apéritif. Lorsqu'un nouveau collègue arrive dans l'équipe, les autres lui proposent rapidement de se joindre à *« l'Apéro Millions »* et, clairement, ceux qui répondent le moins souvent à l'invitation sont les moins intégrés.

9. Dans ce *crescendo* de perte du sens du jeu, une dernière catégorie regroupe les pratiques ludiques « *rationalisées* ». Trois items se distinguent dont une première concerne les pratiques de « jeu *stratégique* ». Dans ce cas typique, le motif d'action consiste à « travailler le jeu », c'est-à-dire à se concentrer sur l'anéantissement de l'aléa dans l'activité. Le ludisme relève d'une compétition avec le hasard que le joueur essaie de combattre, par le biais de diverses stratégies relevant souvent de la superstition.

Par exemple, les martingales[999], établies selon des chiffres « fétiches » (dont les dates de naissances font souvent partie), représentent une tentative de maîtriser le hasard, même si leur utilisation est ludique. Plus encore, une technique consiste à composer une combinaison à partir des précédents tirages recensés par la FDJ qui fournit des probabilités de sorties des différents chiffres. Un ou plusieurs jeux peuvent être pratiqués de cette manière, plus ou moins régulièrement et/ou par habitude. Si le joueur opte à l'occasion pour d'autres produits

[999] À l'origine, le principe de la martingale désigne une stratégie de « risque zéro » relevant du calcul probabiliste selon lequel, en suivant toujours le même mode opératoire, sur un nombre infini de coups, le joueur finit toujours par rembourser sa mise initiale. La martingale la plus classique est dite de « d'Alembert » (mais d'origine beaucoup plus ancienne) et consiste, dans un jeu de pile ou face, à toujours parier sur pile, en doublant systématiquement la mise précédente en cas d'échec et cela jusqu'au coup gagnant qui marque l'arrêt du jeu. Aujourd'hui, une martingale est une combinaison de chiffres que le joueur s'applique à répéter indéfiniment car c'est la répétition qui doit permettre le gain dans le long terme.

(par exemple, selon des contextes particuliers), il leur applique néanmoins la même « stratégie » et, en tout cas, sa motivation concerne toujours la lutte avec le hasard.

Un enquêté, Tristan, parle sans cesse des *« statistiques »* qu'il établit pour *« ne pas jouer bêtement »*[1000]. Provoquant son amusement, la stratégie l'anime dans l'action. Tout en choisissant un jeu d'aléa (l'*Euro Millions*), il affirme qu'*« il n'y a pas de hasard »*, dans la vie en général, ni même dans le jeu puisque des numéros sortent plus régulièrement que d'autres, et cela sans grandes modifications dans le temps. Stratège, établissant des calculs dont il est convaincu de l'efficacité pour équilibrer ses pertes, il apprécie néanmoins la simplicité du jeu puisqu'il n'aime pas le PMU qui réclame, d'après lui, une trop grande connaissance. On pourrait dire qu'en complexifiant sa pratique du jeu de hasard par ses calculs, il a choisi lui-même le niveau de difficulté de son action. À cet effet, il a réalisé ses calculs une fois pour toutes et ne s'ennuie plus à y revenir. Tristan possède une combinaison fétiche au même titre que celles établies en fonction de critères, *a priori*, moins rationnels (dates de naissance ou numéros porte-bonheur)

Une autre stratégie, plutôt à court terme, consiste à suivre une rationalité de l'équilibre dans laquelle les gains doivent systématiquement compenser les pertes afin de retrouver, au moins, la mise de départ. Il s'agit alors de rentabiliser la pratique. Le gain espéré suscite un plaisir relevant plus de la compétition que du ludisme car, dans l'action, le joueur est entièrement préoccupé par sa stratégie (les mises, les gains, les pertes). Il cesse de jouer quand il a perdu sa mise de départ, parce qu'il n'a pas perdu le sens du hasard et sait qu'il est, de toute façon, impuissant face à lui. L'aléa est, pour ces joueurs, un adversaire face auquel ils se « couchent » par avance.

10. Le passage à un comportement de « jeu *dépendance* » s'effectue précisément par la perte de sens du hasard, au profit d'un excès de contrôle. Le seul motif apparent est le jeu, et aucun ludisme ne transparaît, l'activité s'apparentant à un travail relevant du sacerdoce.

Il s'agit de la forme extrême du jeu rationalisé. Le joueur occulte la dimension aléatoire du jeu devenu laborieux, au sens propre du terme. N'oubliant pas le hasard, il se place en compétiteur, l'annihilant du même coup en écartant sa dimension imprévisible et négative. Artisan d'un hasard, il adopte une démarche besogneuse le portant à croire que, comme dans tout travail, sa peine finira par être récompensée. Roger Caillois parlait de *corruption* du jeu

[1000] *Cf.* l'entretien n° 9 du 23 mars 2011.

quand le joueur cesse de respecter le hasard et qu'il accorde une valeur de signe à toutes sortes de phénomènes, rencontres et prodiges qu'il imagine préfigurer sa bonne ou sa mauvaise fortune[1001]. Comme on le soulignait précédemment, les superstitions relèvent de la pratique rationnelle du jeu d'aléa, mais n'en modifient pas fondamentalement la structure tant qu'elles restent dans un rapport ludique de dialogue avec le hasard. La corruption apparaît lorsque le joueur nie totalement le hasard au profit de ses propres attitudes, qu'il s'agisse de calculs ou d'interprétation de signes.

Certains enquêtés prétextent que *« la chance, ça se travaille, elle s'attire, il faut la provoquer »* et qu'il faut jouer. On note la distinction quasi systématique, opérée par les joueurs, entre *la* chance liée au hasard, incertaine, et *sa* chance, généralement considérée comme acquise et à acquérir : *« Il faut provoquer la chance, la chance s'attire. »* Considérant qu'elle relève d'un travail actif, elle est plus sûre qu'un heureux sort, toujours ponctuel. Sur le terrain, on s'entend parfois dire : *« Oui tu peux trouver une pièce de 2 € par terre, par hasard mais tu ne gagneras pas gros de cette façon : même si tu trouves une grille gagnante de* Loto *par terre, si tu ne joues jamais et que tu ne sais même pas ce que c'est, alors tu passeras à côté. »*[1002] Suivant une logique de labeur, les joueurs ne se découragent pas, rejouent pour « se refaire » disent-ils, confirmant ce que Caillois avait déjà identifié : *« Là où toute nouvelle partie apparaît comme un commencement absolu, rien n'est perdu et le joueur, plutôt que de récriminer ou se décourager, a lieu de redoubler son effort. »*[1003] De plus, *« la chance finit toujours par revenir »* et les joueurs en veulent pour preuves leurs gains personnels, ceux de leur entourage et ceux des inconnus qui *« décrochent des jackpots, tout le temps, partout ! Pour ça, ils ont joué ! »*[1004]. En cela, la FDJ avait bien trouvé son slogan : *« 100 % des gagnants ont tenté leur chance. »*

Le jeu devient alors une tâche à accomplir, en qualité de travail avec toute l'importance de cette valeur moderne définie comme condition de vie et de survie. Tout comme le travailleur ne quitte pas son emploi après avoir reçu son salaire, le joueur ne quitte pas plus le jeu en cas de gain que de perte. Dans l'activité, la victoire ne suffit pas, d'autres devant nécessairement

[1001] *« Pour les jeux de hasard, il y a parallèlement corruption du principe dès que le joueur cesse de respecter le hasard, c'est-à-dire cesse de le tenir pour un ressort impersonnel et neutre, sans cœur ni mémoire, pur effet mécanique des lois présidant à la répartition des chances* […]. *Le joueur accorde une valeur de signe à toutes sortes de phénomènes, rencontres et prodiges qu'il imagine préfigurer sa bonne ou sa mauvaise fortune »*. Voir Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 106-107.
[1002] *Cf.* l'entretien n° 27 du 8 avril 2011.
[1003] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 22.
[1004] *Cf.* l'entretien n° 15 du 23 mars 2010.

entériner la précédente, par appât du gain (comme d'un nouveau salaire) et par souci de persévérance (chaque échec doit être corrigé). Les alternances d'échecs et de victoires entretiennent un désir croissant, le gain ne représentant plus une fin mais un moyen de rejouer. *« On est tous pareil, on en veut toujours plus »*, rappellent souvent les joueurs. De surcroît, chaque *« touche »* galvanise le joueur en lui apportant la preuve que la victoire est toujours possible et que *« la chance finit toujours par revenir »*. Pour cette raison, ils prennent souvent avec philosophie les périodes successives de pertes et c'est aussi pour cela qu'ils ne cessent pas de jouer. Samir explique qu'en cas de gros gain, il faut toujours garder une partie mais surtout en rejouer une autre. Le cas d'une perte importante évoquée provoque une réaction assez violente, l'enquêté s'insurgeant : *« Tu es folle ! Tu n'arrêtes pas ! Surtout pas, il faut rejouer pour te refaire, sinon tu as définitivement perdu de l'argent et ce n'est pas le but ! »* Chaque perte constitue le point de départ d'un nouveau cycle dont l'objectif est clairement pécuniaire et de nature compétitive. Face à l'adversaire, il s'agit de *« récupérer »* ce qui a été perdu, sans se préoccuper de l'incertitude inhérente au hasard.

Ainsi, ces enquêtés comptent sur leur compétence à provoquer *leur* chance, par les choix qu'ils opèrent suivant la doctrine consommatoire d'après laquelle *« celui qui* sait *choisir, est choisi »*[1005]. La chance active envahit toute la sphère ludique, motivant les actions et traversant l'activité de part en part, sans qu'il ne soit plus question de hasard, occulté pour ce qu'il est, désordonné, imprévisible et chaotique, dans son sens positif comme négatif. Aventurier et non plus joueur, l'individu *« se comporte vis-à-vis de ce qui est irrationnel dans la vie, comme nous nous comportons d'ordinaire vis-à-vis de ce qui est calculable à l'avance.* […]. *Bien que les obscurités du sort ne soient pas plus transparentes pour lui que pour les autres, il se conduit comme si elles l'étaient. Dans sa témérité typique, il fait fi des sécurités réelles ou possibles et se construit, comme pour se justifier une sécurité, une confiance dans son succès, qui n'accompagnent d'ordinaire que la prévision d'événements qui se dessinent nettement et que l'on peut mesurer à l'avance »*[1006]. La chance personnalisée est assimilée à un succès, comme dans l'entreprise aventurière qu'est devenu le jeu. D'où le jugement de folie des actes des joueurs-dépendants qui, comme l'aventurier, *« revêtent aux yeux d'un homme normal un caractère de folie »*[1007]. En rationalisant l'aléa, *« le joueur rompt le charme*

[1005] Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation*, *op. cit.*, p. 140.
[1006] Georg Simmel (2002), *La Philosophie de l'aventure*, *op. cit.*, p. 78.
[1007] *Ibid.*, p. 79.

qui isolait ce hasard et le rendait inaccessible », lui attribuant une *« rationalité voilée »*[1008] faisant disparaître tout ludisme, vidé de sa dimension imprévisible et désordonnée.

Or, dans tout jeu, la part d'imprévisibilité permet au joueur de ne pas s'engager dans la pratique, en même temps qu'elle procure l'amusement, le divertissement et le délassement. Retirer cette part d'incertitude revient à vider le jeu de sa substance, sa valeur ludique. Corrompu, le jeu devient l'apanage du tricheur, du professionnel[1009] ou de l'*addict*. C'est ainsi que le joueur excessif occulte ses propres émotions ludiques au profit de considérations financières et d'une logique compétitive et laborieuse qui dissimulent le hasard. D'une certaine manière, le joueur est passé dans la catégorie des professionnels, si bien que, dans l'activité, le jeu demeure mais le plaisir ludique a disparu. Finalement, la dépendance s'installe quand le joueur renie le hasard.

11. Enfin, le « *non*-jeu » est caractérisé par une absence totale de ludisme (puisque l'action de jouer n'est pas menée), si bien que seuls les motifs renseignent l'observateur. Or, quatre items se distinguent, suivant des motifs distincts de refus de jouer.

a. D'abord, un « *non*-jeu par réaction au système » relève d'une sorte de militantisme anti-institution. L'individu critique la société de consommation et la manipulation des masses par la FDJ. Celle-ci peut se voir accusée de tricherie, l'individu rappelant, en tout cas, le fait avéré que la plus grande gagnante est l'entreprise elle-même. L'individu rejette le jeu de façon absolue et rigide, refusant catégoriquement *« d'enrichir la FDJ »*, société commerciale conspuée et fustigée pour la manipulation du hasard à laquelle elle se livre. Les joueurs, quant à eux, sont volontiers dénigrés, dédaignés ou jugés avec condescendance pour se *« laisser avoir »* par une *« machinerie qui vend du rêve à des perdants par avance »*[1010]. D'une manière plus générale, ces critiques peuvent être rapprochées du discours de *« ludictature »* d'après lequel notre société souffrirait d'une *« tyrannie du jeu »*, les citoyens se trouvant comme pris à la gorge par une *« injonction ludique se* [faisant] *entendre de multiples façons, dans les médias, la téléphonie mobile ou la publicité »*[1011]. Pour ces détracteurs du phénomène ludique, la forme industrialisée avilit la pratique de jeu initialement louable, en l'imposant partout à des individus, finalement abêtis par le *« pouvoir narcotique »* des médias qui *« s'insinuent partout, le plus souvent par écran interposé, flattant notre désir de s'abstraire*

[1008] *Ibid.*, p. 74.
[1009] *Cf.* Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 104-105.
[1010] Témoignages recueillis lors d'une observation menée le 4 mars 2010, au bar *« Au poisson rouge »*, à Tours.
[1011] Nicolas Santolaria (2003), « Vivons-nous en ludictature ? », *Technikart*, n° 69, février, p. 3.

des lois contraignantes et anxiogènes qui président au réel »[1012]. On comprend que la dénonciation concerne plus fondamentalement le manque de rationalité guidant ces pratiques. Rejoignant les débats marxistes sur l'avilissement de populations jugées passives, ce discours de ludictature prône en fait un affermissement des valeurs modernes face à l'accroissement des paramètres postmodernes guidant aujourd'hui les conduites sociales.

b. Un autre type de « non-jeu » est qualifié de « *non*-jeu par refus de la mise », étant cette fois, motivé exclusivement par un refus d'engager des sommes d'argent dans les jeux d'une manière générale. Si l'aléa peut être apprécié dans les jeux, les mises d'argent s'avèrent en revanche rédhibitoires, sans revendications particulières d'ordre éthique, moral ou autre. Toutefois, des valeurs peuvent guider ces attitudes, selon des critères préétablis comme normes sociales. Par exemple, contrairement au cas précédent, la personne ne dénigre rien et n'en appelle pas à des théories ou des faits objectifs désillusionnant la pratique. Seulement, nous entendons certains enquêtés expliquer que, pour eux, *« un jeu ne doit pas induire d'argent. C'est comme ça c'est tout, un jeu c'est pour s'amuser et l'argent c'est sérieux »*[1013]. La distinction entre les natures utile/futile, sérieux/frivole est effectivement souvent mobilisée pour justifier un refus, comme autant de valeurs modernes intégrées. Le refus de mêler argent et jeu est alors général pour l'acteur dont l'action apparaît rationnelle en valeur, dans le langage wébérien. Parfois aussi, des limites très pragmatiques de budget freinent une personne raisonnable qui, déjà peu intéressée par ces jeux, ne conçoit pas une dépense qui ne la motive pas spécialement. Sans forcément nourrir d'*a priori* négatifs concernant ces jeux et ne refusant pas nécessairement des dépenses superflues, elle préfère seulement opter pour un autre produit.

c. Le « *non*-jeu de hasard » est motivé par un refus de l'aléa et concerne exclusivement les jeux de cette nature. Plutôt attiré par la réflexion, l'individu préfère la stratégie et désire un minimum de contrôle dans l'activité ludique. Les règles peuvent imposer une part de hasard mais, comme seul intervenant dans l'issue de la pratique, il ne suscite aucun intérêt. Souvent, ces personnes préfèrent les jeux de compétition, de stratégie, et/ou de culture générale.

d. Enfin, il existe un « *non*-jeu de jeux » c'est-à-dire une absence totale de ludisme « environnemental », au sens d'un déplaisir des dispositifs de jeu préfabriqués. Plus exactement, deux attitudes se distinguent. D'un côté, il peut s'agir d'un déni du caractère

[1012] *Ibid.*
[1013] *Cf.* l'entretien n° 66 du 15 mai 2011.

ludens, certes inhérent à la nature anthropologique de l'homme, mais en opposition avec les caractères préférés de l'*homo faber*, *sapiens*, *empiricus* et *economicus*. Qu'il s'en félicite ou pas, qu'il s'agisse d'une ligne de conduite ou d'un réel manque d'intérêt, l'individu dit ne pas aimer les jeux, parce que *« c'est pour les enfants »* ou qu'il *« n'a pas de temps à perdre à jouer »*. Le comportement austère est alors ponctué par des refus catégoriques. Or, d'un autre côté, une attitude plus enjouée peut apparaître chez des personnes dont le désintérêt ne concerne que les formes particulières de ludisme sociétal qu'offrent les jeux institutionnalisés par un cadre particulier (jeux de société, jeux de hasard, jeux d'argent, jeux vidéo, jeux de rôles, compétition, etc.). Dans ce cas, le ludisme se manifeste par d'autres vecteurs que ceux proposés par le système des jeux institués. On pourrait parler d'un « *non-joueur ludique* » puisque des attitudes relevant du ludisme anthropologique sont observées chez ce genre de personnes, dans des situations de la vie courante. Typiquement, il s'agira de jeux de séduction, coquetterie, joutes verbales ou jeux de mots, menés quotidiennement dans la vie courante. Aussi, pour éviter la confusion, mieux vaudrait parler de *« fantaisie »*, car il ne s'agit pas de l'acception utilisée jusqu'ici pour désigner les jeux.

C.2.3. Conclusion sur la typologie

D'une manière générale, le jeu révèle, par sa négation, quatre structures des représentations sociales qui l'entourent. D'abord le *système* sociétal, à plus forte raison commercial, provoque une peur de sa domination amenant des attitudes de repli consistant à combattre la manipulation à laquelle il procède, en refusant d'y être impliqué (l'individu ne s'inscrit pas dans le système institué des jeux). *L'argent*, ensuite, suscite la même crainte d'assujettissement et un rejet de la perversion de ses valeurs. Le *hasard* traduit surtout l'anxiété de l'incertitude. Enfin, le *jeu* est représenté comme inutile et donc condamnable pour des individus imprégnés de la valeur travail. Effrayantes, ces quatre structures provoquent une peur de la civilisation, cristallisée dans l'activité ludique. C'est pourquoi les réactions sont souvent passionnées, chez les joueurs (emballements, excitations, pratiques excessives) et non-joueurs (condamnation morale).

Si les accusations de débauche et d'inutilité à l'égard des jeux d'argent et de hasard sont bien connues, on pense moins souvent au sentiment de culpabilité en résultant. Pourtant, l'individu ayant intégré ce discours porte déjà un regard préconstruit péjoratif sur sa pratique, que l'entourage ne fait souvent que renforcer, portant d'autant plus facilement un jugement s'il ne joue pas lui-même. Le joueur est donc, *a priori*, culpabilisé de se livrer à une activité

socialement péjorée. Culpabilisé de l'extérieur, il se sent coupable de l'intérieur, sentiment pervers accompagné *« presque inévitablement d'inquiétude, de honte, de mal-être, d'insécurité, de peur, d'inhibition, d'indignité ou de désir de sanction* […]. *La culpabilité est donc liée à l'autorité, au jugement de valeur à la notion de "permis-défendu", à l'éducation morale. Plus l'éducation s'avère rigide (utilisant reproches, jugements humiliants, menaces, punitions, châtiments, chantages affectifs), plus le sentiment d'angoisse et de culpabilité s'enracinera dans l'individu »*[1014]. Les valeurs trop strictes d'une société au cadre moral trop rigide occasionnent ce sentiment menant souvent à un repli sur soi, tel l'adolescent s'estimant incompris par ses parents. Selon cette logique, le narcissisme déjà évoqué peut s'avérer négatif, décliné dans cette modalité de l'adolescence dont il constitue un trait psychologique caractéristique, provoquant l'enfermement hermétique au monde environnant. L'isolement de certains joueurs dans leur pratique, au détriment des autres sphères de la vie sociale, illustre ce phénomène, ainsi que l'émotivité dont ils font aussi preuve dans l'instant de la pratique. Au vu de l'aspect « consumatoire » des jeux de hasard et d'argent, on pourrait comparer l'activité ludique au potlach et, avec Huizinga[1015], identifier un émotionnel adolescent chez les joueurs observés. Mauss le fait lui-même remarquer : *« Le* potlatch *est en effet un jeu et une épreuve. »*[1016]

Les réactions excessives sont alors aussi ambivalentes que le caractère humain et particulièrement adolescent, si bien que le non-jeu représente également un enfermement typique de la dépendance, pour les attitudes rigides de refus absolu de s'y adonner. L'autonomie résidant dans le fait de pouvoir jouer est ici bafouée au même titre que chez le joueur-dépendant, dans sa forme inverse. Tandis que celui-ci a perdu l'autonomie qui lui permettrait de cesser de jouer, celui-là a perdu l'autonomie de commencer. Ses « principes » le lui interdisent strictement, sinon il pourrait se laisser convaincre, au moins pour accompagner (jeu-appartenance). Les deux types d'individus sont similaires dans leur dépendance aux caractères du jeu (mercantilisme, manipulation de la société de consommation, crédulité des joueurs, etc.) et dans leur attitude face au jeu de l'autre.

Dans tous les cas, une même dynamique culpabilisante s'observe et engendre les mêmes phénomènes de dépendance éventuels. Que ce soit à la FDJ, au casino ou au PMU, le

[1014] Geneviève Aurouze (2006), « La culpabilité », *Compte rendu de conférence de l'ACC France*, mars, p. 1 [En ligne : http://www.acc-france.fr/documents/textes/Conference-Mars-2006-GA.pdf].
[1015] Johan Huizinga établit une comparaison entre la charge émotionnelle s'exprimant à travers les pratiques de *potlatch* et l'émotivité caractéristique de l'adolescence. *Cf.* Huizinga (1951), *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 92.
[1016] Marcel Mauss (2001), « Essai sur le don », *op. cit.*, p. 102.

dénigrement excessif participe largement à l'émergence de pratique de même nature. Par un mécanisme de *prédiction créatrice*, une situation attendue finit par se produire sous l'effet des croyances de la collectivité car *« les hommes réagissent non seulement aux caractères objectifs d'une situation, mais aussi, et parfois surtout, à la signification qu'ils donnent à cette situation. Et cette signification, une fois donnée, détermine le comportement qui en résulte avec ses conséquences »*[1017]. Ou, comme le disait William Isaac Thomas, *« quand les hommes considèrent certaines situations comme réelles, elles sont réelles dans leurs conséquences »*[1018].

Le monde des casinos répond singulièrement à cette logique de jeu avec le réel, en brouillant les pistes entre pragmatisme mercantile et rêve d'exception. La société de consommation omniprésente dans ces lieux rappelle les joueurs à leur sort concret mais en se focalisant sur le ludisme de la pratique, les acteurs des casinos (personnels et joueurs) confèrent à la situation une dimension réellement onirique. Par conséquent, nous allons maintenant présenter les résultats obtenus sur ce terrain, afin d'en identifier les similitudes et différences, dans le comportement des joueurs comme dans les formes ludiques incarnées par ces établissements de jeux.

[1017] Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*, p. 137.
[1018] William Isaac Thomas, cité par Robert Merton, *ibid.*, p. 136

CHAPITRE V
LES CASINOS

A. Présentation du secteur de jeux des casinos

Deuxième des secteurs historiques de jeux d'argent et de hasard (en « âge » et en poids économique), les casinos occupent 28,5 % de ce marché, derrière la FDJ (44,8 %) et devant le PMU (26,7 %)[1019]. Pour nous, ils constituent surtout un objet d'étude depuis l'apparition des machines à sous. Les jeux de tables (JT) consistant surtout à combiner aléa et réflexion, ne présentent pas le même intérêt pour notre enquête[1020]. Les cartes guidant la plupart de ces activités, on ne peut pas parler de hasard pur, leur histoire même en soulignant la vocation compétitive et stratégique. Originaires du Moyen et de l'Extrême Orient, celles-ci s'introduisent en France au milieu de XIV^{e} siècle, par le biais de l'Italie, puis de l'Espagne, au cours d'échanges marchands et par les cours princières[1021]. Or, leur utilisation suit leur symbolique, en tant que *« transposition sur image des pions de l'échiquier ; on y retrouve en effet la filiation roi, reine, valet et parfois le cavalier, auxquels s'ajoute la suite des points comparables aux pions des échecs ; de la même manière, les cartes se poursuivent entre elles, se combattent ou s'accordent »*[1022].

Les seules tables à entrer dans le cadre de nos observations sont celles de roulette et de boule, dont le dispositif évoque davantage le principe des loteries et tirages au sort, par une (ou des) boule(s). Pour le reste, les investigations se focalisent sur les machines à sous (MAS) dont le principe est non seulement similaire à celui de la loterie, mais rejoint la logique consommatoire de la FDJ, dans la diversité de l'offre et les déclinaisons « personnalisantes » des produits. Proposant divers thèmes (fantastique, romantique, aventure, animaux, humour, sexe, etc.) et systèmes d'actionnement (par levier – bandit manchot – ou par touches), elles offrent aussi des sonorités et principes de jeu différents.

[1019] Données de 2009. *Cf.* le dossier de presse 2011 du plus important syndicat de casinotiers français. Casinos de France (2011), *Dossier de Presse. Les casinos en France*, Paris, p. 6.
[1020] Nous reprenons l'appellation « jeux de tables » (JT) utilisée par les casinos pour désigner les jeux de cartes, tandis que la *Boule* et la *Roulette* sont catégorisées à part, en exergue des JT et MAS (machines à sous).
[1021] *Cf.* Élisabeth Belmas (2006), *Jouer autrefois, op. cit.*, p. 140.
[1022] *Ibid.*

L'objectif poursuivi est toujours le même, il s'agit d'étudier une pratique populaire, d'ampleur internationale (loteries, casinos, paris) et plus ou moins quotidienne, dans laquelle l'acteur utilise le hasard.

A.1. *Histoire des établissements de jeux*

A.1.1. Les problèmes historiques de législation et l'importance des machines à sous (MAS)

Le principe des casinos est né à Venise, en 1626. Avant cela, la législation de l'Empire romain accusait d'*« abjection »* les tenanciers, soumis à des sanctions s'apparentant souvent à de libres châtiments[1023]. En France, le mot est issu du vocable *« casa »* et désigne des *« maisons »* dont un arrêté de 1959 précise la spécificité d'une offre de trois activités complémentaires (spectacle, restauration et jeu), impropres à la location[1024].

Depuis, la France légifère, comme pour les loteries, avec hésitation et confusion, alternant les décrets et arrêtés visant successivement à autoriser, encadrer, marginaliser ou supprimer les établissements. Légalisée à la fin du XVI^{e} siècle, la pratique des jeux d'argent ne concerne que les nobles, bannissant encore le reste du peuple et si, lors de la Révolution française, tout le monde peut jouer, il ne s'agit encore que d'une tolérance, les jeux restant officiellement proscrits[1025].

La première réelle autorisation des casinos est décrétée en France en 1806, le Préfet de police pouvant délivrer des autorisations dérogatoires pour les stations balnéaires et *« pour les lieux où il existe des eaux minérales, pendant la saison des eaux seule et pour la Ville de Paris »*[1026]. En 1907, une étape est encore franchie avec une Loi fondamentale accordant plus de reconnaissance que les décrets établis jusqu'ici, et autorisant *« les cercles de jeux et les casinos dans les sites thermaux en y adjoignant les stations climatiques »*[1027]. Témoin de l'indécision étatique face aux jeux, une loi de 1920 – toujours en vigueur en 2013 – interdit toute implantation dans un rayon de cent kilomètres de Paris, mais déroge toutefois pour la ville d'Enghien-les-Bains.

[1023] *Cf.* le rapport d'information du Sénat français [En ligne : http://www.senat.fr/rap/r01-223/r01-22321.html].
[1024] *« Un casino est un établissement comportant trois activités distinctes : le spectacle, la restauration et le jeu, réunies sous une direction unique sans qu'aucune d'elles puisse être affermée. » Cf.* l'arrêté gouvernemental du 23 décembre 1959, portant réglementation des jeux dans les casinos [En ligne : http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexteArticle.do;jsessionid=13DF4A67F8CA16F4550FFFC7DBCBAE9E.tpdjo14v_2?idArticle=LEGIARTI000006522598&cidTexte=LEGITEXT000006071187&dateTexte=20130305].
[1025] *Ibid.*
[1026] *Ibid.*
[1027] *Ibid.*

La question financière est, comme pour la FDJ, la source de cette promiscuité, l'État prélevant progressivement des recettes aux casinotiers. Deux décisions sont emblématiques de ce rapport. En 1987, les machines à sous, jusqu'ici exclues, sont autorisées, et même de façon restrictive pour les seuls casinos, par Charles Pasqua, ministre de l'Intérieur. En 1988, l'amendement Chaban-Delmas autorise (sous conditions) l'implantation dans des villes de 500 000 habitants[1028]. L'activité des casinos étant en perdition (155 casinos en 1969 pour 135 en 1985), l'action conjuguée de ces deux lois permet de relancer le secteur économique et l'expansion des établissements (160 établissements en 1999 et 170 en 2001)[1029], leur nombre augmentant d'autant les recettes de l'État. Mais surtout, les MAS *« ont sauvé la profession d'une première crise »* et, aujourd'hui encore, attirent largement plus les joueurs que les JT devenus *« un secteur largement déficitaire, dont l'exploitation est très coûteuse, alors même que la règlementation impose très strictement aux casinotiers la présence d'une telle offre »*[1030]. Sans cette injonction, les plus petits établissements se passeraient certainement de ces dispositifs encombrants et finalement peu usités. D'ailleurs, les observations montrent des horaires limités aux soirées pour les JT, tandis que les MAS fonctionnent sans interruption, tout au long de la journée (l'autorisation de découplage des horaires date seulement d'août 2011). L'*« âge d'or »* des casinos se situe entre 1991 et 2006, leur essor s'étant stabilisé par la suite et jusqu'à aujourd'hui ; néanmoins, en Europe, la France occupe encore une large position de leader en 2011, détenant, à elle seule, 37 % des casinos de l'union[1031].

A.1.2. La crise actuelle du secteur et le succès du poker

La seconde crise majeure du secteur est encore actuelle, liée à l'apparition d'Internet et des jeux en ligne, d'abord « sauvages » et illégaux mais dont le succès faisait craindre aux acteurs pour leur avenir dès 2007. Ajouté à cela, les établissements ont pâti de trois facteurs externes : la crise financière, boursière puis économique (même si *« en période de crise les gens ne réduisent pas leurs dépenses de jeu espérant que la chance leur apportera des jours*

[1028] Révisée en 2004, cette loi autorise, depuis le 1er janvier 2005, les casinotiers à s'établir dans *« les communes classées stations balnéaires, thermales ou climatiques,* [celles] *classées touristiques constituant la ville principale d'une agglomération de plus de 500 000 habitants et aux communes* [participant] *pour plus de 40 %, le cas échéant avec d'autres collectivités territoriales, au fonctionnement d'un centre dramatique national ou d'une scène nationale, d'un orchestre national, d'une scène conventionnée ou d'un théâtre d'opéra présentant en saison une activité régulière d'au moins vingt représentations lyriques. » Cf.* Dominique Paillé (2004), *Article 57 de loi n° 88-13 du 5 janvier 1988 d'amélioration de la décentralisation,* Paris, Kiosque de l'Assemblée nationale.
[1029] *Ibid.*
[1030] François Trucy (2011-2012), *Les Jeux de hasard et d'argent en France*, Rapport d'information n° 17 de la Commission des Finances du Sénat français, Paris, p. 258 [En ligne : http://www.lescasinos.org/docs/r11-0171.pdf].
[1031] *Ibid.*, pp. 258-260.

meilleurs »[1032]), l'instauration du contrôle aux entrées en 2006, et l'interdiction de l'usage du tabac en 2008. Depuis, le chiffre d'affaires de ce secteur est en baisse, passant d'un produit brut des jeux (PBJ[1033]) de 2 647 à 2 294,9 millions d'euros, entre 2005 et 2011. Le dernier communiqué du 23 juillet 2012 signale une baisse de 20 % du PBJ depuis cinq ans et l'absence de reprise malgré les investissements opérés[1034]. Pour y remédier, les professionnels réclament davantage de machines à sous, considérant leur succès et leur rentabilité, tandis que la Commission supérieure des Jeux (CJS) limite le nombre de machines en le liant aux effectifs de tables[1035].

L'ouverture légale du secteur virtuel, en 2010, ne semble pas avoir amplifié cette situation critique outre mesure, puisqu'elle ne concerne que les activités de paris sportifs, hippiques et le poker. Conformément à la loi du 12 mai 2010, la seule activité concernée pour le casino est celle de poker, mais les établissements ont perdu de nombreux joueurs de poker « cash game » qui préfèrent désormais jouer sur Internet. Aujourd'hui, en six mois, l'activité virtuelle cumule *« plus de quatre fois le PBJ du* cash game *dans les casinos en dur »*[1036]. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le succès croissant de cette pratique, depuis quelques années, ne bénéficie pas forcément aux casinos. Historiquement pratiquée illégalement, elle constituerait aujourd'hui *« l'acteur nouveau du marché des jeux français »*[1037], le quatrième, aux côtés des casinos, de la FDJ et du PMU. L'organisation de tournois et la fréquentation de *rooms* autonomes privées ainsi que des sites Internet agréés par l'ARJEL (Autorité de Régulation des Jeux en ligne) spécialisés tels « PokerStars », confirme cette tendance.

Pour nous, de toute façon, ce jeu ne peut se classer parmi ceux de hasard purs, de par son système de combinaison des paramètres aléatoires, agonistiques et psychologiques. Néanmoins, la question ayant souvent été abordée au cours de notre enquête, il semble nécessaire de préciser ici notre point de vue. D'abord, si certains des enquêtés pratiquent le poker (en ligne ou en dur), ils le distinguent eux-mêmes de leurs autres activités ludiques d'aléa, disant l'apprécier, justement, pour ses qualités intellectuelles. Corroborant ces données

[1032] *Ibid.*, p. 262.
[1033] Le *« produit brut des jeux »* (PBJ) correspond à l'écart entre les mises et les gains des joueurs.
[1034] *Cf.* le communiqué de presse des trois syndicats français, suite à leur réception par le ministre du Budget, Monsieur Jérôme Cahuzac, en date du 23 juillet 2012 [En ligne : http://www.casinos.fr/index.php/actualite-jeu-casino/com muniques/communique-du-230712].
[1035] *Ibid.*, p. 265.
[1036] *Ibid.*
[1037] *Ibid.*, p. 271.

empiriques, d'autres études soulignent que, selon les joueurs, le poker est, soit un sport dont la pratique exige une forme physique parfaite, soit un jeu d'adresse ou de hasard[1038]. Aussi, l'ARJEL estime-t-elle que la part de hasard n'est que limitée dans ces jeux, et le Tribunal de grande instance de Toulouse statuait, en juillet 2011, sur le jeu de poker, uniquement en tant que jeu d'adresse, et non, même partiellement, de hasard. Au regard de la loi, le poker demeure un jeu intellectuel développant les capacités mathématiques, la patience et la compréhension des autres joueurs, définition admise et retenue par le Parlement français. Ce dernier, étant chargé des questions de la pratique des jeux d'argent en France, crédite les propos du consultant en *management*, Richard Lavogiez, selon qui la chance ne représente en moyenne que 30 % du résultat d'une partie, selon les variantes et les joueurs[1039].

Finalement, face à ce phénomène, le secteur des casinos reste vigilant et tente actuellement de trouver la solution dans ses offres en ligne. Pour le secteur réel, en 2013, le territoire français compte quelques 200 casinos, dont le dernier classement 2012 des plus importants, place en tête celui d'Enghien-les-bains, suivis de ceux d'Aix-en-Provence, La Tour-de-Salvagny, Amnéville et Deauville[1040]. Toutefois, en incluant la principauté indépendante de Monaco, le mythique casino de Monte-Carlo fait encore figure de favori aujourd'hui[1041]. Lucien Barrière SAS devance Partouche, parmi les onze groupes se répartissant le secteur, à l'exception de quarante établissements indépendants[1042]. Omniprésents « en dur », ces deux casinotiers ont également le mieux réussi la transition virtuelle en diversifiant leur gamme pour s'illustrer également dans le réseau virtuel. Reprenons donc, pour résumer, les différents jeux et leurs dates d'apparition.

A.1.3. Évolution des jeux de casinos

Depuis leur implantation, les casinos n'ont pas toujours proposé les mêmes jeux, même si le principe de ces divertissements repose toujours sur la combinaison de l'argent et du hasard. La législation régissant le plus souvent l'apparition d'un nouveau divertissement, les jeux américains de roulette, black jack et craps, par exemple, n'ont été autorisés en France, qu'en 1969. Ce décret de 1969 ouvrant la voie aux MAS, celles-ci n'arrivent que tardivement, en

[1038] *Ibid.*, p. 274.
[1039] *Ibid.*
[1040] *Cf.* http://www.lescasinos.org/ficheCasino.php?or=18.
[1041] D'après le syndicat de casinotiers, *« Casino de France »*, l'un des trois français avec *« Casinos modernes de France »* (SCMF) et l'*« Association des casinos indépendants »* (ACIF). *Cf.* http://casinofrance.org/casinos-terrestres/.
[1042] Pour le détail du nom de ces groupes et le nombre de casinos détenus, voir François Trucy (2011-2012), *Les Jeux de hasard et d'argent en France*, Rapport d'information n° 17, *op. cit.*, pp. 260 et 269.

1987, soit près d'un siècle après l'implantation des premiers établissements. Leur succès semblant suffisamment satisfaire la demande des joueurs, la gamme ne s'est pas renouvelée pendant dix ans, jusqu'à ce qu'une « deuxième révolution » intervienne, avec le poker dont nous avons souligné l'importance.

Pour repère, et pour compléter la présentation de ce secteur commercial, le tableau suivant présente les différents produits disponibles « en dur », ainsi que leur date d'apparition en France[1043] :

Tableau 13 : *Les jeux de casinos dans les établissements français*

Jeu	Date d'apparition
Boule (anciennement petits chevaux)	1907
Roulette française et 30/40[1044]	1933
Black jack, roulette américaine, craps	1969
MAS, roulette anglaise, punto banco[1045]	1987
Stud poker	1998
Texas hold'em poker, roulette anglaise électronique	2007

Pratiqués depuis des années mais légalisés seulement en 2011, les jeux virtuels pourraient entraîner un troisième mouvement marquant du secteur des casinos. Les groupes ayant ouvert leur offre à Internet, le poker, qui y connaît un succès considérable, pourrait se voir retiré des établissements réels, si la fréquentation des tables « en dur » s'affaiblit trop. D'autres activités pourraient les remplacer, pour satisfaire le besoin de diversité de la clientèle ; encore que les MAS restent de loin les plus attractives. Il suffirait de varier leurs seules gammes mais les casinotiers doivent respecter la loi interdisant aux établissements de n'exploiter que ces seules machines. Pourtant, la répartition des PBJ des différentes activités révèlent leurs succès inégaux comme nous allons le voir à travers les préférences des joueurs, critère déterminant de leur profil sociologique.

A.2. *Profil de la clientèle*

Depuis l'ouverture des jeux en ligne, le nombre d'études sur le profil des joueurs du réseau virtuel se multiplient. Mais dans le cas précis des casinos, contrairement à la FDJ, les données ne sont pas rendues très accessibles. Deux études seulement révèlent quelques chiffres, le

[1043] *Cf.* le dossier de presse 2011 du plus important syndicat de casinotiers français. Casinos de France (2011), *Dossier de Presse*, *op. cit.*, Paris, p. 4.
[1044] Le *« Trente et Quarante »* est un jeu de carte reposant sur des mises, en fonction des couleurs.
[1045] Le *« Punto banco »* est un jeu de carte, inspiré du Baccara.

rapport d'État de François Trucy de 2006 et le dernier communiqué de presse, en 2012, du principal syndicat de casinotiers français, « Casinos de France ». Référence dans le domaine du *gambling* en France, le sociologue Jean-Pierre Martignoni-Hutin n'établit pas davantage de bilans chiffrés suite à ses différentes enquêtes en casinos. Sa méthodologie se voulant *« naturaliste et non systématique* […] *empêche de dresser une morphologie précise des caractéristiques de cette population »*[1046]. Si, lors de sa première immersion de deux ans dans le monde des casinos, en 1993, l'apparition des MAS était récente en France et n'offrait logiquement qu'un faible *« fond d'enquête »*, le sociologue n'aborde pas plus son terrain de façon quantitative dans ses rapports d'enquêtes plus récents[1047].

Les observations qualitatives sont, de toute façon, plus fécondes, témoignant avant tout de la diversité des pratiques, un joueur de casino jouant volontiers à la FDJ et, plus ou moins occasionnellement, au PMU. Martignoni-Hutin confirmait déjà ce constat en 2000, en établissant que 70 % des joueurs de MAS s'adonnait régulièrement à la FDJ (à 52 %), au PMU (15 %) ou à d'autres jeux légaux ou illégaux (à 1,8 % pour les cercles de poker, etc.)[1048]. La catégorisation des joueurs devient dès lors plus difficile. Le seul fait remarquable est leur auto-qualification *« joueur de »*. Par exemple, Gérard se présente exclusivement comme joueur de casino et parle essentiellement de sa pratique des MAS lors des entretiens. Pourtant, les observations le révèlent jouant régulièrement à la FDJ (*Rapido*, *Euro Millions* et *Loto*). D'autres, comme Amédée et Patricia, sont d'abord des joueurs de la FDJ, parce qu'ils la privilégient, mais cumulent avec les activités des autres secteurs. Ces deux derniers préfèrent d'ailleurs le casino et ses MAS, mais n'y vont que rarement, pour les deux raisons du budget et de la distance géographique.

Ensuite, le lieu de résidence est l'un des principaux facteurs permettant de dresser un profil des joueurs de casinos. Malgré l'envie et le goût pour ces jeux, la distance favorise ou complique la fréquentation des établissements. Enfin, la distinction entre la fréquentation des tables et/ou des MAS permet d'affiner le portrait de ces joueurs dans leur pratique ludique. Pour le reste, nos observations donnent à voir des profils aussi divers que ceux de la FDJ, si bien que les données nationales, regroupant tous les secteurs de jeux d'argent en dur, sont souvent représentatives des casinos. Nous les présentons dans un premier temps, avant de les

[1046] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux, op. cit.*, p. 155.
[1047] *Ibid.*
[1048] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, Paris, L'Harmattan p. 35.

compléter avec les données recueillies sur le terrain mené lors de cette enquête, dans une dizaine de casinos.

A.2.1. Profil des joueurs français d'argent et de hasard

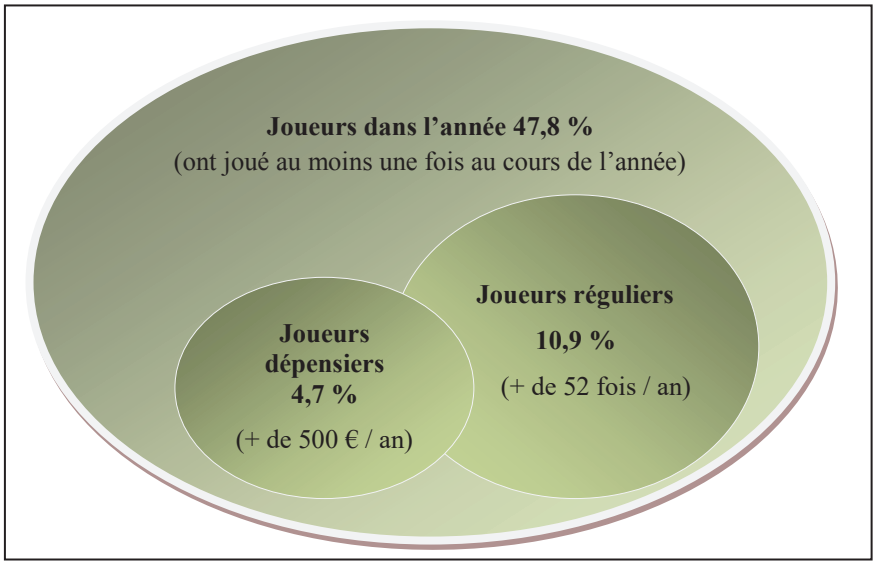
D'après la dernière étude nationale issue du Baromètre santé de l'INPES, menée en 2010, les mises et dépenses nettes (mises moins les gains) des joueurs ont généralement augmenté de façon importante au cours de ces dernières années[1049]. Concernant les seuls casinos, en 2005, le taux de redistribution aux joueurs (pourcentage des mises redistribuées aux participants) s'élevait à 85 % du chiffre d'affaires. En 2006, la dépense moyenne en jeux de hasard et d'argent est estimée à 134 euros par habitant mais il faut distinguer les joueurs *« dépensiers »* des autres. Notons, enfin, le biais principal de cette enquête fondée sur les révélations des individus eux-mêmes. Malgré l'anonymat, les données recueillies dépendent des dispositions des répondants face aux questions, si bien que les informations sont totalement extérieures au chercheur. C'est le problème d'une méthodologie non-participante d'une manière générale, en garantissant l'objectivité de l'enquêteur, elle repose entièrement sur celle des enquêtés. À défaut d'observations participantes, il est donc impossible de connaître la marge séparant le discours et la réalité.

Trois catégories de joueurs

Pour l'étude de 2010, l'INPES/OFDT divise la population des 18-75 ans en trois catégories de joueurs *« dans l'année »*, *« réguliers »* et *« dépensiers »*. Plus d'une personne sur deux ayant répondu avoir joué au cours des douze derniers mois, les *« joueurs dans l'année »* représentent 47,8 % des Français, toutes catégories de jeux confondues (paris, loteries, tables de casinos et MAS). Parmi eux, des individus, désignés comme *« réguliers »*, ont joué au moins cinquante-deux fois dans l'année, et sont relativement peu nombreux, à seulement 10,9 %. Enfin, les *« dépensiers »* sont loin de présenter une menace pour la sécurité sanitaire, puisqu'on ne compte que 4,7 % de personnes dépensant plus de cinq-cents euros par an. En majorité, les joueurs *« actifs »*, englobant les types précédents (dépensiers et/ou réguliers), apparaissent relativement raisonnables, ne jouant que de petites sommes et à une fréquence occasionnelle[1050] :

[1049] *Cf.* Pierre Arwidson, François Beck, Jean-Michel Costes, Vincent Eroukmanoff, Romain Guignard, Olivier Le Nezet, Maud Pousset et Jean-Baptiste Richars (2011), « Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010 », *Tendances*, n° 77, septembre, pp. 1-8.
[1050] *« Les pourcentages correspondent à des prévalences en population générale »*, *ibid.*, p. 3.

Graphique 7 : *Typologie INPES/OFDT des joueurs français parmi les 18-75 ans*



La distinction de genre

Parmi tous ces joueurs, plus ou moins occasionnels et plus ou moins dépensiers, les femmes joueraient un peu moins que les hommes. Ces derniers sont plus nombreux à déclarer une activité de jeu au cours des douze derniers mois, à 53,4 % contre 46,6 % de femmes. Ils sont aussi plus extrêmes dans leurs comportements, s'impliquant davantage que les femmes en jouant plus souvent et des sommes plus importantes. 13,8 % des hommes jouent au moins une fois par semaine (*« joueurs réguliers »*), contre 8 % des femmes et si, 7,1 % des hommes disent dépenser plus de cinq-cents euros dans l'année (*« dépensiers »*), les femmes ne le feraient qu'à 2,5 %. En casino, Martignoni-Hutin confirmait ce constat pour la population les *« slotistes »*, en 2000, dénombrant 57 % d'hommes pour 43 % de femmes[1051]. Celles-ci préfèrent généralement les machines à rouleaux (52 % des utilisateurs de ces machines sont des femmes), tandis que celles de vidéo-poker sont massivement utilisées par les hommes (à 81 %)[1052]. Enfin, de la même façon que le genre, l'âge semble déterminant dans la pratique ludique.

Le critère de l'âge

Dans l'ensemble, les 25-34 ans sont les plus actifs dans les jeux d'argent et de hasard, c'est-à-dire les plus dépensiers et réguliers à la fois. Toutefois, la fréquence de jeu augmentant de façon continue avec l'âge, ce sont surtout les façons de jouer qui changent. À moins de 25

[1051] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 21.
[1052] *Ibid.*

ans, un joueur sur dix seulement est qualifié de *« régulier »*, tandis qu'entre 45 et 54 ans, le rapport est de un sur cinq et de un sur trois à partir de 65 ans. Dans les casinos, en particulier, nos observations vérifient cette tendance ; néanmoins, il convient de distinguer les populations en fonction des horaires, trois moments types de la journée correspondant à trois populations différentes.

La *« journée »* s'étend de l'ouverture du casino (généralement 10 heures) à l'ouverture des premiers jeux de tables (vers 20 heures). Seules les MAS sont accessibles et ce moment est largement occupé par des personnes d'au moins 60 ans. Ce constat pourrait faire penser que les slotistes sont essentiellement des retraités, mais dans l'ensemble, cette classe ne représentait que 14 % à 17 % des joueurs de machines à sous dans les années 2000 (toutes temporalités confondues)[1053]. En outre, la population de sexagénaires diminue au fil des heures. La *« soirée »* (environ 20 heures-minuit) est majoritairement préférée par les 40-60 ans, plus nombreux à cet instant aux MAS. En revanche, la *« nocturne »* concerne davantage les 18-40 ans, les plus jeunes étant surreprésentés durant cette période (49 % de 20-30 ans)[1054]. Dans l'ensemble, on ne repère pas de distinction de genre, selon ces différentes temporalités de jeu. Le critère impactant serait plutôt la catégorie socioprofessionnelle, mais il est surtout dû à la distinction de public entre JT et MAS, si bien qu'une harmonisation des ouvertures des activités effacerait probablement la distinction. D'une manière générale, toutes les catégories sociales s'illustrent au casino, comme à la FDJ et, comme nous le verrons, au PMU.

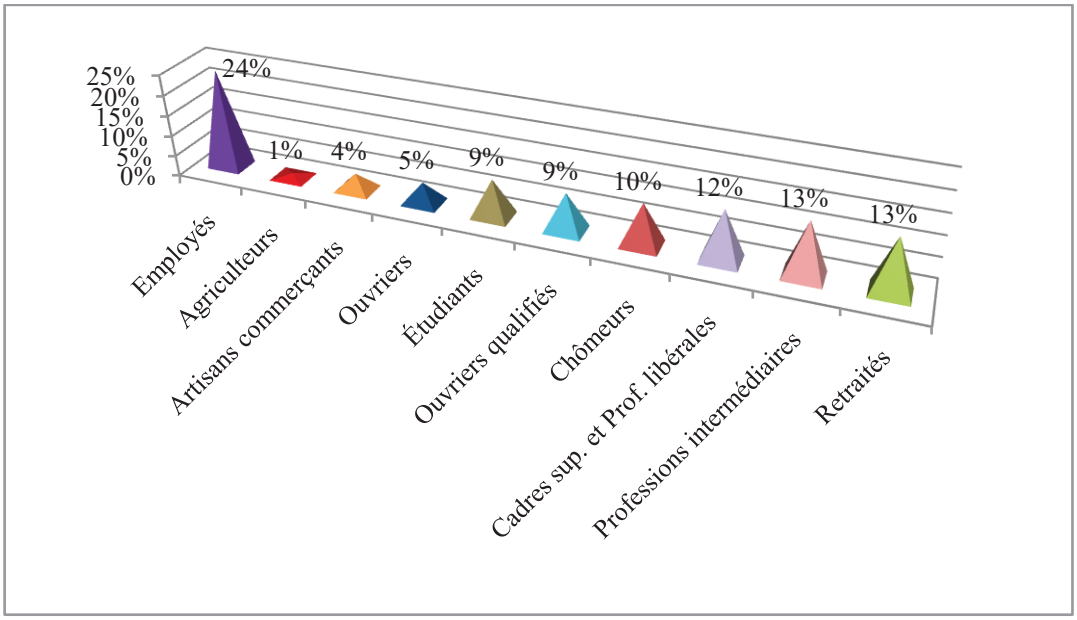
La catégorie sociale

Dans les années 1990, à l'entrée des *« casa »*, Martignoni-Hutin évaluait *« une sur-représentation des deux classes extrêmes si l'on met la population sur une échelle de la fortune : population aisée d'un côté – en apparence plus fortunée – population démunie de l'autre »*[1055]. Vingt ans plus tard, lors de nos observations (en 2011), nous observons dans l'ensemble une représentation globale de toutes les catégories sociales, à l'entrée de l'établissement en tout cas ; alors qu'ensuite une ségrégation apparaît de façon un peu plus évidente entre les activités de tables et les MAS. Spécifiquement, concernant ces dernières, *« monsieur et madame tout le monde jouent aux machines à sous »*[1056]. Un certain élitisme

[1053] *Ibid.*, p. 22.
[1054] *Ibid.*
[1055] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 155.
[1056] *Ibid.*

demeure, en revanche, pour les jeux de table, qui attirent davantage les plus jeunes et, de toute façon, les plus fortunés, puisqu'elles sont « payantes », nécessitant une mise d'accès minimum imposée. Le tableau suivant présente le profil socioprofessionnel des joueurs de casinos, établi en 2011[1057].

Graphique 8 : *Répartition socioprofessionnelle des joueurs de casinos français*



Dans l'ensemble, toutes les catégories socioprofessionnelles fréquentent le casino, les classes moyennes et supérieures ainsi que les chômeurs dominant légèrement le reste de la population. Enfin, pour définir le profil des joueurs de *« casa »*, le critère du type d'activité (totalement aléatoire ou combinée) s'avère au moins aussi déterminant que les critères figés par les classifications sociologiques habituelles.

A.2.2. Profil des joueurs de casinos enquêtés

Classiquement, nous avons d'abord évalué l'âge et le genre de la population enquêtée. Ensuite, afin d'aborder le public des casinos sous l'angle précis de la sociabilité, nous avons recensé le nombre de personnes seules et accompagnées. Quatre catégories principales ont été dressées entre les personnes venant jouer seules (femmes et hommes), en couple ou à plusieurs. Les *couples* désignent des duos mixtes, sans considération pour les liens qui les unissent, même si, dans la quasi-totalité des cas, les enquêtés s'affichaient comme conjoints.

[1057] *Cf.* Casinos de France (2011), *Dossier de Presse*, *op. cit.*, p. 5.

Des *binômes* sont des duos de même sexe, détaillés dans le tableau suivant. Les autres configurations présentent des panachages de genre constituant, le plus souvent, des *trios*.

La restriction de ces effectifs, alors que de nombreux clients viennent en groupe ou en famille, dépassant les trois personnes, vient de la méthode d'observation. Ces données ont été établies dans les salles et non à l'entrée de l'établissement, afin de voir les joueurs en action. Or, que ce soit aux machines ou aux tables, comme le joueur est, de toute façon solitaire dans sa pratique, les personnes l'accompagnant à ce moment sont rarement plus de deux à se tenir debout, autour ou derrière. Dans l'ensemble, chacun vient pour jouer et trouve ennuyeux de contempler les autres. Enfin, les profils sont présentés selon deux temporalités, telles qu'identifiées précédemment, la journée et la soirée-nocturne :

Tableau 14 : *Profil des joueurs de casino français en journée*

Deauville (90 % + de 60 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
25	12	11	1	2	2	0	53	12h
Villers-sur-Mer (100 % + de 60 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
11	4	2	0	0	0	0	17	14h
Houlgate (70 % + de 60 ans / 30 % de 40-60 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
8	5	10	1	2	1	0	27	15h30
Cabourg (70 % + de 60 ans / 20 % de 40-60 ans / 10 % de 25-39 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
7	5	3	0	1	1	0	17	17h
Luxeuil-les-Bains (50 % 20-40 ans / 30 % 39-59 ans / 20 % + de 60 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
13	13	8	0	2	0	0	36	15h
64	39	34	2	7	4	0	150	Total
42,6 %	26 %	22,7 %	1,3 %	4,7 %	2,7 %	0 %		%

Majoritaires en journée (69,7 %), les femmes sont le plus souvent seules (42,6 %). Accompagnées, elles sont surtout en couple (34 %), éventuellement en binômes mais jamais nous n'en avons rencontrées avec plusieurs hommes. À l'inverse, même si c'est une configuration minoritaire, on observe parfois un homme accompagné de deux femmes. Dans l'ensemble, la clientèle des casinos est surtout solitaire ou conjugale en journée, plus rarement en binôme et encore moins souvent en trios mixtes. Toutefois, nos observations donnent

majoritairement à voir des personnes de plus de 60 ans, dont le comportement est différent de celui des plus jeunes, davantage susceptibles de venir en groupe. Mais ces derniers fréquentant plutôt les soirées et nocturnes, ils s'illustrent dans le tableau suivant, regroupant les deux moments précédemment distingués :

Tableau 15 : *Profil des joueurs de casinos français en soirée et nocturne*

Deauville (80 % 30-45 ans / 10 % 18-29 ans / 10 % 46-65 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
12	14	27	6	4	1	3	67	00h00
Trouville (80 % 50-60 ans / 15 % 30-49 ans / 5 % 18-29 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
20	7	10	2	0	1	0	40	00h30
Barbotan-les-Thermes (70 % 50-60 ans / 25 % 30-49 ans / 5 % 18-29 ans)							Total	Heure d'observation
			Autres					
Femmes seules	Hommes seuls	Couples	2f	2h	1h2f	1f2h		
11	6	7	3	0	0	0	27	20h30
30	26	8	5	1	0	0	70	23h15
10	7	5	0	0	2	0		19h30
6	11	7	0	0	0	0		22h30
89	71	64	19		7		250	Total
35,6 %	28,4 %	25,6 %	7,6 %		2,8 %		100 %	%

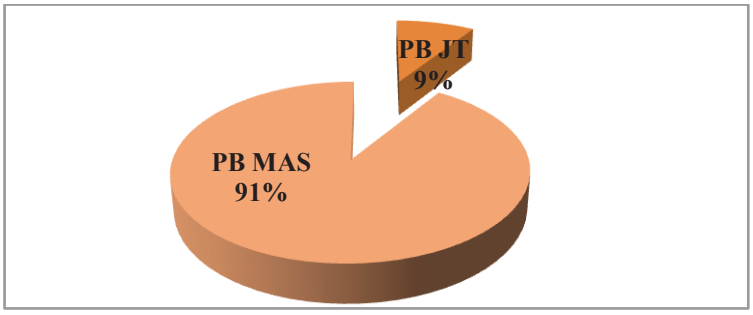
En soirée et en nocturne, la population générale est surtout constituée de femmes seules. Les hommes seuls sont quasiment aussi nombreux que précédemment et on en dénombre presque autant que de couples. Les binômes sont encore davantage représentés que les trios et, dans l'ensemble, les grandes caractéristiques d'accompagnement se donnent à voir pour les différents temps d'ouverture des casinos. Enfin, le profil des joueurs se distingue selon leurs préférences de jeux, l'analyse devant nécessairement prendre en compte la distinction entre les joueurs de table, de MAS et les « multijoueurs ».

A.2.3. Préférences de jeux

Depuis leur légalisation, les MAS dominent l'activité des casinotiers, au détriment croissant des JT, générant à elles seules 2,09 milliards d'euros, soit 91 % des recettes. Un diagramme de la répartition des produits bruts (PB), entre jeux de tables (JT) et machines à sous (MAS), est éloquent, rendant visuellement l'écart considérable entre ces deux types d'activités[1058] :

[1058] *Cf.* Casinos de France (2011), *Dossier de Presse*, *op. cit.*, p. 5.

Graphique 9 : *Répartition du produit brut entre jeux de tables et machines à sous*



L'autorisation, en août 2011, du découplage des horaires témoigne de cette préférence des joueurs pour les activités de pur hasard, confirmée par les observations menées sur notre terrain. Une grande majorité d'enquêtés ne va au casino que pour les MAS, jugeant les JT trop compliqués et onéreux (une mise de départ est obligatoire), décriant leur élitisme par ces deux facteurs de fonctionnement et d'accessibilité payante.

Les machines sont appréciées pour leurs qualités de simplicité et de gratuité, si bien que, depuis plusieurs années, elles assurent l'essentiel du revenu des établissements. Déjà, depuis leur apparition en 1987, leur part dans le PBJ total a connu un essor impressionnant, représentant presque 9 % des recettes totales dès la première année[1059]. Depuis, les JT connaissent un succès fluctuant mais demeurent toujours loin derrière les MAS. Aujourd'hui, la roulette anglaise est le plus pratiqué de ces JT dont le tableau suivant présente la répartition par produits bruts rapportés dans le PBJ total, sur l'ensemble des casinos de France[1060] :

Tableau 16 : *Répartition des jeux de tables par produits bruts*

Jeu de table	Part du jeu dans le PBJ (en %)
Roulette anglaise	39,01
Black Jack	26,35
Texas hold'em poker	20,45
Roulette française	7,59
Boule	3,06
Stud Poker	1,20
Punto Banco	0,99
Roulette et texas électroniques	0,68
Roulette américaine	0,33
Craps	0,23
Hold'em poker	0,09

[1059] *Cf.* François Trucy (2011-2012), *Les Jeux de hasard et d'argent en France*, Rapport d'information n° 17, *op. cit.*, p. 257.
[1060] *Cf.* Casinos de France (2011), *Dossier de Presse*, *op. cit.*, p. 5.

Face au déclin des JT et à la domination des MAS, les casinotiers révisent désormais l'aménagement des salles de jeux dans une logique de mixité. Alors que, classiquement les espaces sont bien séparés entre activités de spectacle, restauration, jeux de tables et machines à sous, ces dernières commencent à être dressées dans les *rooms* de JT, afin de rompre l'isolement pour attirer des joueurs potentiels. Les plans des casinos observés illustrent d'ailleurs les différentes politiques des casinotiers à ce sujet, comme nous le verrons par la suite à propos de la façon dont les joueurs opèrent eux-mêmes une ségrégation ludique et sociale.

B. Enquête

Comme il a déjà été dit, notre enquête est avant tout concernée par les machines à sous, jeux typiques de hasard pur. Les tables ont été observées pour comprendre, dans leur ensemble, le lieu et ses joueurs. Quelques *« multijoueurs »*[1061] allant d'une activité à l'autre permettent de saisir, notamment, les motifs sociables et consommatoires des individus dans leur activité ludique. Cependant, pour s'être aperçus que les joueurs se distinguent, le plus souvent, selon deux grandes catégories, nous sommes rapidement revenus vers les seules MAS. En majorité, les multijoueurs cumulent, soit des jeux combinant *alea* et *agôn*, soit divers jeux de hasard purs. Les premiers alternent jeux de sociétés (gratuits) et jeux d'argent de divers types (poker, paris sportifs en connaisseurs, etc.), mais leur intérêt concerne toujours la stratégie, les connaissances et la compétition. Certains ne jouent jamais au hasard pur, d'autres peuvent occasionnellement le faire mais sans grande affection. Les seconds multijoueurs additionnent en revanche les jeux de hasard pur, précisément par aversion des caractéristiques de l'*agôn*. Joueurs de la FDJ, ils pratiquent les MAS et éventuellement les paris sportifs mais en système aléatoire (*« Flash »* à la FDJ ou *« Pariez spOt »* au PMU). Ce dernier public forme notre population d'enquête.

Pour les observations, l'attention s'est portée sur neuf points principaux à retrouver en annexe dans le guide consacré. Parmi ces grands axes, nous avons cherché à saisir l'ambiance de ces lieux et la sociabilité y régnant, en supposant qu'elles diffèrent de celles de la FDJ et du PMU. Ce sont les aspects présentés ici en premier. Ensuite, nous tentons de comprendre le ressenti des joueurs et leurs techniques de jeu. Pour l'analyse globale, il s'agit toujours de

[1061] Martignoni désigne, par cette expression, les joueurs de casinos alternant JT et MAS de toutes natures. Nous la reprenons pour l'étendre à toutes les catégories de jeux, hors casinos. Voir, Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*

percevoir les motifs d'action des joueurs, *comment* jouent-ils et *pourquoi*, que ressentent-ils, que procure le jeu ?

La méthodologie utilisée est systématique, consistant à se focaliser sur un élément en faisant abstraction du reste pour être absolument concentré sur l'objet examiné. À ce titre, nous restons entre vingt et trente minutes près d'une machine à sous ou d'une table. Si les joueurs s'y succèdent, nous ne suivions pas les personnes mais la machine, restant à ses côtés pour noter mentalement son « parcours ».

Pour éviter de gêner les joueurs (le personnel y veille) et de les mettre mal à l'aise face à une pratique socialement décriée, la discrétion était de mise, si bien que nous avons procédé à couvert, en tant que client *lambda*. Les entretiens ont principalement été menés *a posteriori*, avec des enquêtés rencontrés dans d'autres contextes (points de vente FDJ, PMU). Néanmoins, quelques courtes interviews informelles ont été réalisées, sous forme de conversations anodines. Par cette technique, joueurs et membres du personnel nous ont fourni des informations complémentaires aux discours recueillis lors des observations. Le bar était un lieu privilégié, permettant une attitude de détachement, une observation plus discrète et une prise de note écrite. Les fumoirs ont permis les entretiens informels. Enfin, les photos ont été prises à l'aide d'un téléphone portable, en feignant de rédiger un message. Pour alléger la lecture, nous éviterons la répétition de sous-titres identiques concernant la source, en précisant ici que l'intégralité des photographies est issue de clichés personnels.

B.1. *L'ambiance*

Plus ou moins imposants, les casinos vantent, de toute façon, le luxe et l'argent, respectant les représentations que les joueurs se font généralement du lieu et, plus que les autres jeux peut-être, ils concentrent une ambivalence entre la fascination et la répulsion.

B.1.1. Les représentations du casino

Originellement nobles et luxueux, ces établissements sont aussi l'emblème de la corruption et du *business* mafieux. Las Vegas incarne ce paradoxe et la série de films américains des *Ocean's* l'illustre bien ; des personnages, beaux, riches et jeunes évoluent dans le luxe mais ne sont en fait que des escrocs s'adonnant à des arnaques. Les cercles de jeux sont historiquement des lieux de débauche et les casinos en portent la marque, avec tout le dégoût qu'évoquent les tripots et la pègre mais aussi toute l'admiration que peuvent susciter des

bandits érigés en héros. Par ordre d'importance, le tableau fournit les représentations positives et négatives fournies par les joueurs à l'énonciation du mot « casino ». Les premiers termes, en italiques, sont les plus cités. Les autres sont classés par ordre d'apparition[1062] :

Tableau 17 : *Représentations des casinos dans la population française*

Représentations positives	Représentations négatives
Jeu (salle de jeux, maison de jeux)	*Argent (faillite, perte, dépense)*
Luxe, luxueux, faste	*Endroit malsain, débauche, perversion, mauvaise vie*
Rêve	*Triche, vol, arnaque, magouille, vol autorisé*
Riche, richesse, fortune	Argent sale, blanchiment d'argent
Soirée	Arnaque
Ambiance	Bourgeoisie
Beauté	Déception, nostalgie ("c'était" un endroit élégant)
Espérance	Endroit mystique, enfer
Fête	Etymologie (références aux maisons closes en italien)
Gaieté	Flambeur, flambe
Habillement	Mafia
Hasard	Maladie
Jeu (amour du)	Snob
Lumière	
Magie	
Oublie (on oublie tout)	
Palace	
Plaisirs (maison de)	
Puissance	
Royal	
Sérieux	
Somptueux	
Style, architecture, belle époque	

Notons que, dans l'ensemble, la population française, joueuse ou non, évoque d'abord le casino par l'un de ses jeux (roulette, black-jack, poker, machines). Cependant, s'il est initialement fait référence aux jeux, le luxe, l'argent et le rêve s'imposent comme caractéristiques de ces lieux, que ce soit dans une acception méliorative (luxe, évasion) ou péjorative (corruption). Bien que largement popularisés aujourd'hui, les casinos conservent une image de faste et de privilège participant de leur attrait, ce que les casinotiers savent entretenir, des plus somptueux aux plus modestes.

B.1.2. L'ambiance sur le terrain

De toutes nos observations, le casino de Deauville (Basse-Normandie) est le plus grand et le plus beau, avec un intérieur à l'image de sa prestigieuse façade. Surplombant la promenade de la plage, il s'érige majestueusement dans un style Belle époque romantique :

[1062] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, pp. 42-43.

Illustration 20 : *Façade du casino de Deauville en nocturne*

L'intérieur est souvent conforme à la façade, plus ou moins moderne et bien entretenu. Deauville joue, par exemple, sur le faste, le luxe et le « *lounge* », du hall aux salles de jeux et autres services, tels que le balcon surplombant la plage. Cependant, la surveillance accrue des nombreux membres du personnel ne nous a pas permis de photographier les lieux. Son seul hall d'entrée et son escalier impérial auraient pourtant témoigné de cette somptuosité. Si celui de Trouville (Basse-Normandie) s'impose aussi, à une autre échelle, par son bâtiment, l'intérieur est en revanche décevant, mal entretenu, vétuste et sale :

Illustration 21 : *Façade du casino de Trouville en nocturne*

Toutefois, la clientèle apprécie cette ambiance *« populo »*, choisissant ce casino plutôt que celui (tout proche géographiquement) de Deauville trop *« guindé »*. C'est ce que pensent en tout cas deux hommes d'une quarantaine d'années interrogés à ce sujet dans un fumoir. Entrepreneurs dans le bâtiment, ils habitent en région parisienne mais viennent spécialement

ici parce que : *« Là-bas, avant tout, il faut déjà payer l'entrée vingt euros et surtout, c'est comme à Deauville, les gens sont trop "friqués" ; ici il y a des vrais gens, ils sont comme nous. »* Les banderoles et affiches défigurant la façade annoncent cette ambiance moins prestigieuse. Plus simple, le casino se voudrait également plus familial. En comparaison avec Deauville, aux mêmes heures de soirées et nocturnes, nous observons davantage de familles que de jeunes endimanchés à Trouville :

Illustration 22 : *MAS du casino de Trouville*

L'ambiance attire des profils de clientèle différents et, dans le cas de Trouville, se distingue clairement de celle du Kaz de Cabourg (Basse-Normandie), plutôt destiné à de jeunes bourgeois. C'est en tout cas l'impression donnée par l'établissement, ses services et les personnes rencontrées aux abords de l'établissement. Avec ses deux entrées, par la grande place et la plage, le casino attire à la fois des populations citadines et de promeneurs, vacanciers ou touristes découvrant la promenade Marcel Proust :

Illustration 23 : *Vues extérieures du casino de Cabourg en journée*

Sobre et raffiné, l'établissement propose les services habituels des casinos (bar, restaurant), dans un cadre *cosy* et *design* de style contemporain. La décoration est, d'une manière générale, distinguée et originale. Enfin, les lumières sont tamisées pour créer une ambiance à l'image du « *lounge* bar ». En journée, quand le soleil brille dehors (comme c'était le cas lors de notre observation), cette faible luminosité renforçait la sensation de monde clos, marquant la différence entre les sphères extérieures et intérieures. La salle du restaurant et le bar incarnent cette atmosphère :

Illustration 24 : *Bar et restaurant du casino de Cabourg*

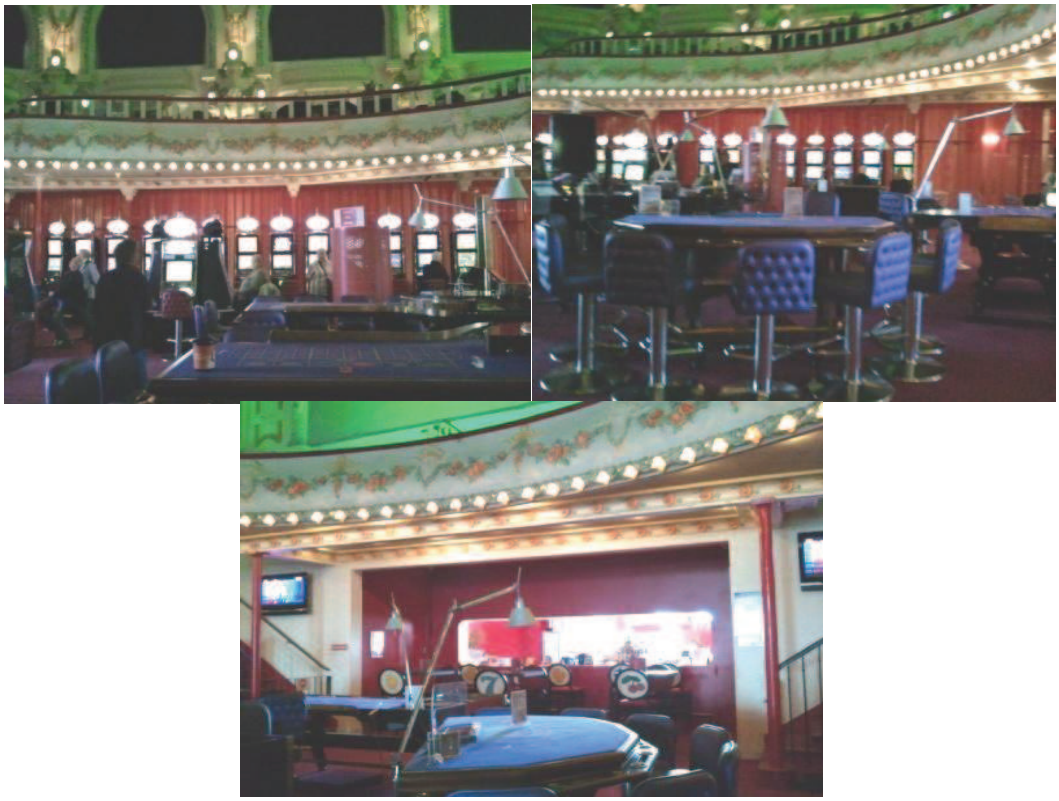
Le style moderne se mêle au classique, avec une salle de jeux reproduisant un opéra et son ambiance théâtrale. Le confort est largement privilégié par de vastes espaces permettant de circuler et de jouer avec aisance et tous les jeux se côtoient. Les cinq tables de jeux[1063] forment une sorte de carré au fond de la salle, juste devant le bar surplombant, où se trouve aussi un second espace de MAS :

[1063] Une table de Boule à 1 € ouverte uniquement les vendredis, samedis et dimanche, deux tables de Roulettes anglaises à 1 € du lundi au jeudi et à 2 € le *week-end*, et deux tables de Black Jack à 3 € du lundi au jeudi et à 5 € le *week-end*.

Illustration 25 : *La salle des jeux du casino de Cabourg*

L'espace des MAS

L'espace des jeux de tables



Étant donné la taille relativement petite du casino, les activités de tables semblent favorisées, dans un rapport nombre de tables/MAS bien inférieur à celui observé dans les casinos de dimension comparable. Pour soixante-quinze machines, le casino dispose déjà du nombre élevé de cinq tables dans sa salle principale, auxquelles viennent s'ajouter les cinq autres de *« Poker room »*[1064]. Le tableau suivant compare les différents casinos observés entre eux sur ce critère de la proportion des jeux de table et MAS. Le nombre de tables inclut celles de

[1064] La *« Poker room »* comporte quatre tables de *« Cash game »* et une de *« Omaha »*.

Boule et des *« Poker room »* de chaque établissement. Par exemple, à Deauville, le total de quarante tables comprend les trente-deux jeux répartis dans le *« Salon des jeux de tables »* et les 8 tables de la *« Poker room »* (dont sept tables de poker et une de *« Omaha »*). Pour le calcul du ratio, le nombre total de tables est divisé par le nombre de MAS et les résultats sont arrondis au millième :

Tableau 18 : *Classement des casinos observés par ratio JT/MAS*

Établissement	Nombre de MAS	Nombre de tables	Rapport tables/MAS	Rang du casino
Cabourg	75	9	0.120	**1**
Deauville	365	40	0.109	**2**
Barbotan	70	7	0.100	**3**
Luxeuil-les-Bains	110	6	0.054	**4**
Villers-sur-Mer	100	4	0.040	**5**
Trouville	250	8	0.032	**6**
Le Cap d'Agde	180	5	0.028	**7**
Houlgate	80	2	0.025	**8**

Par ailleurs, à l'intérieur, comme ailleurs en journée, les jeunes sont rares (10 % de 25-39 ans et personne en dessous, mais 70 % de 60 ans et plus) et les clients affichent des profils hétéroclites. Le déroulement du festival du film de Cabourg ayant lieu à cette période constitue peut-être un biais méthodologique. Les jeunes pourraient déserter le casino à cette période, plus attirés par cet événement, sans que leur absence soit représentative d'une fréquentation habituelle. Qui plus est, ces conditions particulières pourraient renforcer l'attraction de la ville pour des personnes issues de catégories sociales supérieures. Des personnalités sont même probablement sur les lieux, de nombreuses limousines aux vitres teintées stationnant juste à côté, devant le Grand Hôtel entouré de groupes de gens costumés. Nous croisons d'ailleurs des membres du jury du festival dans l'enceinte du casino, à l'entrée du cinéma. Pour le reste, les joueurs arborent des tenues vestimentaires simples et des positions décontractées.

Cependant, que l'effet de luxe soit renforcé ou non par l'événement festivalier, l'ambiance générale du lieu n'en demeure pas moins celle du luxe dont les seules brochures rendent compte. Celles-ci rapportent explicitement la politique de l'établissement se voulant jeune, élégant et de large renommée. Une comparaison avec d'autres prospectus est suffisamment évocatrice, par exemple avec ceux d'Houlgate :

Illustration 26 : *Standing des casinos à travers leurs prospectus*

L'exemple des établissements de Cabourg (au-dessus) et Houlgate (en-dessous)

Seul casino du groupe Partouche observé, « Le Kaz » de Cabourg surprend presque par l'omniprésence ostentatoire du leader européen. Plusieurs effets sont ainsi créés dans un mouvement paradoxal. D'abord, le foisonnement d'enseignes et affiches de la marque (à l'intérieur seulement ; la façade est vierge de publicité) souligne la dimension marchande, commerciale et mercantile de ces divertissements, rappelant au joueur ce qu'il préfère pourtant occulter, à savoir que le gagnant de ces jeux en est toujours le propriétaire. Néanmoins, en vantant des événements nationaux (par exemple le « Partouche Poker Tour ») et en utilisant des personnalités internationales (Éric Cantona, Lara Croft), il donne au lieu et à ses divertissements une ampleur presque œcuménique, représentative de l'immense communauté mondiale des joueurs. Par ce biais, Partouche offre la figure d'un ludisme universel dont il se pose en représentant, comme rassurant, voire paternel. Le nom de « Kaz » participe d'une stratégie commerciale de proximité avec le joueur que les publicitaires savent utiliser pour rendre une marque familière et la faire entrer dans l'univers quotidien des

consommateurs (par exemple « Mc Do » pour l'enseigne Mac Donald) : *« Parce que l'on attribue toujours des diminutifs aux choses que l'on apprécie. »*[1065]

À l'opposé, l'établissement d'Houlgate (Basse-Normandie) est certainement le moins fastueux et, surtout, le moins accueillant de nos terrains d'enquête, avec une façade moderne quelconque, de plain-pied en rez-de-chaussée, coincé dans une rue étroite difficile d'accès :

Illustration 27 : *Façade du casino d'Houlgate en journée*

Typiquement « utile », la petite pièce intérieure aligne des rangs de machines sur une grosse moquette vieillotte et offre une desserte nappée de papier en guise de bar. Dans cette présentation modeste, loin des images luxueuses des casinos et des cocktails offerts à Deauville, les clients se servent seuls, dans des gobelets en plastique, les boissons mises à leur disposition (carafe-thermos de café et distributeurs de boissons fraiches : sodas, eau gazeuse, jus d'orange et de pomme). Les services sont notablement restreints, aucun espace ne semble prévu pour les fumeurs et l'accent semble davantage mis sur la dimension événementielle du lieu. Par exemple, à l'entrée, la carte du restaurant est incomplète, effacée par endroits sur l'ardoise et beaucoup moins mise en évidence que les nombreux prospectus publicitaires pour les spectacles. Évoquant les larges affiches des murs extérieurs, ceux-ci accueillent les clients dès le guichet et sont encore relayés dans la salle par de larges affiches :

[1065] *Cf.* le slogan du site Internet du casino, *in* http://www.casinocabourg.com/fr/Home.html.

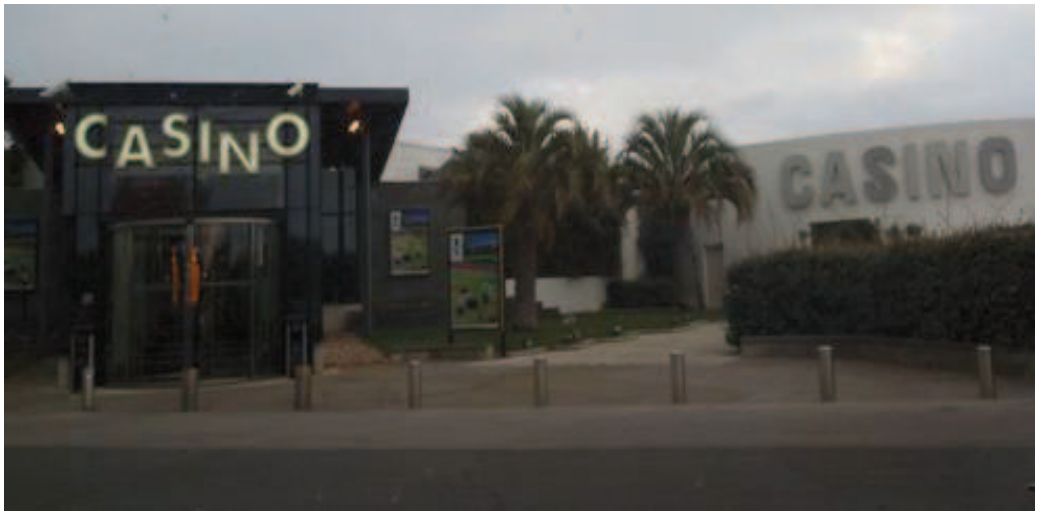
Illustration 28 : *Affiches publicitaires dans la salle des jeux du casino d'Houlgate*

Surchargé de ses quatre-vingt MAS, l'espace ne laisse place qu'à deux tables de jeux (Boule et Black-jack). Dans cet espace confiné, les joueurs affichent un profil populaire et leur activité traduit une vraie motivation à jouer plutôt qu'une alternative aux mauvaises conditions météorologiques (susceptibles de priver les vacanciers de la plage). Petit et d'un moindre *standing*, l'établissement paraît essentiellement fréquenté par des clients habitués des lieux moins attirés par les activités consommatoires annexes (spectacles, restauration) que par le jeu (l'absence de bar tend à confirmer cette analyse) :

Illustration 29 : *Espace des MAS au casino d'Houlgate*

La différence est notablement importante entre les établissements anciens, généralement plus luxuriants et les bâtiments modernes plus « pragmatiques ». Installés sur de vastes parkings, ceux-ci favorisent les commodités, parfois situés en zone industrielle, parmi cinémas et lieux de restauration rapide, comme au Cap d'Agde (Languedoc-Roussillon) :

Illustration 30 : *Façade du casino du Cap d'Agde en soirée*



Dans l'ensemble, les casinos ne sont pas à l'échelle de la ville où ils sont implantés mais plutôt à l'image de sa renommée. Parmi les huit casinos observés au total, celui de Deauville est de loin le plus grand et le plus luxueux de tous, tandis que la ville de Luxeuil-les-Bains compte plus d'habitants. Mais Deauville se veut une ville luxueuse et bénéficie d'une réputation internationale faisant rayonner ses activités dans le monde entier, notamment grâce à son établissement de jeu. Les activités de la ville s'orienteraient plutôt autour du monument de jeu, tandis qu'à Luxeuil-les-Bains (Franche-Comté) c'est la proximité avec la station thermale qui a décidé de l'emplacement de l'établissement. Moderne, le bâtiment du « Paradise » bénéficie davantage de l'élégance des thermes auprès desquels il se situe et attire autant les locaux que les curistes :

Illustration 31 : *Façade du casino de Luxeuil-les-Bains en journée*

De la même façon, le « Cazaubon » de Barbotan-les-Thermes (Gers) a été déménagé en 2008 pour se situer au plus près de la station :

Illustration 32 : *Vue extérieure du casino de Barbotan-les-Thermes en journée*

Au classement français 2008-2009 des dix casinos les plus importants (parmi 197 à l'époque), Deauville se situait au cinquième rang, tandis qu'aucun des autres établissements observés n'y figuraient[1066]. Toutefois, on peut préciser qu'en 2005-2006, Trouville était le deuxième casino de ceux que nous avons observés, occupant la quinzième place (Deauville était alors quatrième) ; Luxeuil-les-Bains apparaissait 62e, Villers-sur-Mer était alors 99e, devant Houlgate (125e), Cabourg (138e) et Cazaubon-Barbotan (144e)[1067].

Contrairement à la FDJ, l'ambiance du casino est déterminante, on l'a vu à travers les représentations des individus et les propos des enquêtés le confirme largement. Nous identifions sept caractères typiques de cette atmosphère et propices à inciter le joueur dans son activité.

B.1.3. Les caractéristiques de l'ambiance des casinos

1. D'abord, le lieu se veut *sécurisant* et *rassurant* pour ses clients. Des agents de sécurité assurent la protection et la sérénité des casinos les plus importants et, plus ou moins

[1066] *Cf.* le classement officiel établi par les trois syndicats français de casinos (Casinos de France, Syndicat des casinos modernes de France, Association des casinos indépendants de France), d'après les chiffres portant sur 170 des 197 casinos français pour leur exercice annuel (du 1er novembre 2007 au 30 octobre 2008). Voir : http://casino.fr.pokernews.com/news/2010/01/01/casinos-francais-produit-des-jeux.htm et http://www.casinosgratuits.be/chiffres-daffaires-des-casinos-francais-en-baisse/7.

[1067] *Cf.* le classement 2005-2006 des casinos français, d'après leurs PBJ. Voir : http://www.casinoweb.org/images/ pdf/classement2006.pdf. Le casino de Barbotan-les-Thermes est trop récent pour figurer dans ce classement ; ouvert le 3 juin 2008, il a remplacé celui de Cazaubon classé 144e en 2006.

omniprésent, le personnel est au service de la clientèle, pour l'accueillir, l'aider et la familiariser. Les services de confort participent de cette sécurisation, en plus d'encourager le client à rester. Par exemple, une mise à disposition gratuite de chargeurs en tous genres permet d'éviter une angoissante panne de batterie d'ordinateur portable ou de téléphone mobile.

2. Le *confort* des joueurs est un autre élément primordial, assuré par un mobilier généralement coquet et douillet, des services de bar et restauration, ainsi que des distributeurs en libre-accès de boissons gratuites – café, jus de fruits – et/ou de friandises payantes.

3. L'*impression de luxe* est principalement créée par l'omniprésence de l'argent, des lumières étincelantes, des couleurs dorées et argentées. Tout est mis en œuvre pour que le joueur se sente privilégié et important, dans un climat d'exception (cartes membres offrant l'accès à certains espaces réservés aux adhérents et distribution de boissons gratuites par un membre du personnel donnant au client la sensation que le personnel est « aux petits soinx » pour lui). À Deauville, une pancarte indique même, dès l'entrée : *« En cas d'affluence, accès prioritaire aux membres »* (images des cartes d'adhérents à l'appui).

4. De cette façon, les casinos composent une *ambiance extra-quotidienne* et festive, étant, avant tout, une sortie dans un lieu *«* extra-ordinaire*, au plein sens du terme, c'est-à-dire qu'il sort de l'ordinaire »*[1068]. Les activités de restauration et de spectacles s'ajoutent souvent à une discothèque, accessible directement depuis la salle des MAS comme à Trouville où il suffit de descendre quelques marches pour arriver dans la salle de danse. Pour les joueurs éloignés d'un établissement, la fréquentation est réservée aux temps de vacances et de *week-ends*, si bien que l'idée associée au lieu est celle du loisir plus ou moins exceptionnel. Le jeu est dédramatisé par cette dimension festive et fait tomber les représentations péjoratives de l'activité. À l'inverse, jouer *« n'a rien de désespérant car, dans le même temps, le casino avec ses machines à sous, c'est désormais souvent* la sortie du samedi soir *pour de nombreux couples ou groupes de jeunes après (ou avant) d'aller en boîte, au restaurant, au cinéma, au café »* [1069]. Constituant un espace intermédiaire ouvert au public avec énormément de fréquentation, le casino garantit encore un anonymat et une égalité hors du commun, opposés à la hiérarchisation sociale habituelle.

[1068] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 169.
[1069] *Ibid.*, p. 181.

5. Mise en scène autour de la « chance », l'*égalité* s'incarne autant dans les probabilités de gains des joueurs que dans la facilité et l'accessibilité à chacun. Le slogan *« il suffit d'1,5 euros pour devenir riche »* est souvent aperçu dans les salles de jeux, rappelant, cet esprit de « démocratisation » des activités par les caractéristiques de simplicité des MAS. Ne demandant aucune réflexion ou compétence, le jeu de hasard se pose comme emblème égalitaire et imprègne le casino de cette idéologie, si bien qu'au restaurant et au bar aussi, tout le monde possède les mêmes chances (de se faire plaisir ou de séduire). La seule distinction s'effectue entre les tables et MAS, les joueurs opérant une auto-ségrégation que nous préciserons par la suite.

6. La *séparation* des activités de jeu, à la fois spatiale et temporelle participe de l'ambiance particulière du casino en lui donnant différentes teintes selon les moments de la journée et de la nuit. Les horaires d'ouverture indiqués par les établissements se détaillent au moins en deux et souvent en trois, conduisant à distinguer les MAS de la Boule et des jeux de table. Ces trois types de jeux sont chacun mis en scène dans des atmosphères distinctes permettant au lieu de diversifier davantage son offre. Les joueurs peuvent choisir en fonction de leurs impératifs, commodités et goûts.

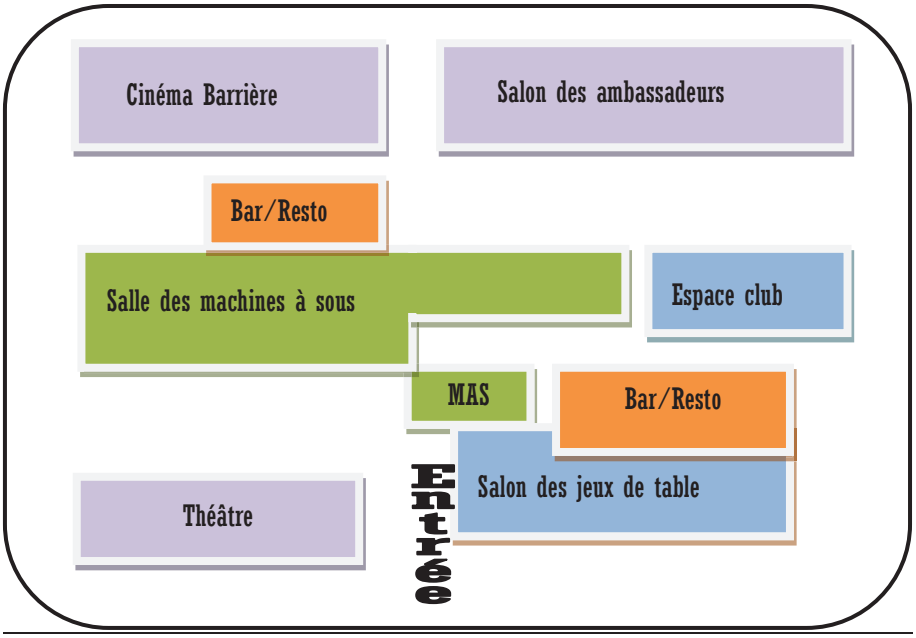
7. Enfin, le casino est surtout un lieu *ludique*. D'abord pour le jeu, puis pour toutes les activités consommatoires proposées en complément. Spatialement, les salles de jeux reflètent la séparation effectuée entre un monde habituel contraignant et une sphère occasionnelle divertissante.

B.1.4. La mise en valeur des jeux

Comme on l'a vu, obligation est donnée aux casinos de proposer diverses activités de loisirs auxquelles des espaces le plus souvent distincts sont consacrés. Un plan du casino de Deauville illustre cette sectorisation traditionnelle des activités. Réalisée en juin 2011, l'observation donne à voir quelques MAS disposées autour de jeux de tables, témoins de la relative nouveauté de ce mouvement de mélange, comme s'il s'agissait d'un « coup d'essai »[1070] :

[1070] Plan réalisé lors d'une observation, le mercredi 15 juin 2011, au casino de Deauville.

Illustration 33 : *Plan du casino de Deauville*



En revanche, le casino de Cabourg a opéré la mixité plus radicalement en offrant une unique grande salle où se mélangent tables et MAS. Seule la « poker room » est séparée des autres activités ; sinon tous les jeux se côtoient. Ouvertes uniquement en soirée (à partir de 20 heures), les tables sont entourées de cordons rouges en velours la journée et trônent néanmoins au milieu des MAS. Enfin, sur une estrade où se trouve le guichet, quelques rangs de machines disposées face au mur permettent un certain isolement au joueur tournant le dos à la salle. Toutefois, cet éloignement n'est que visuel puisque la salle demeure tout en ouverture. Le bar est grand ouvert sur la salle de jeu et même le restaurant n'est pas cloisonné par des portes.

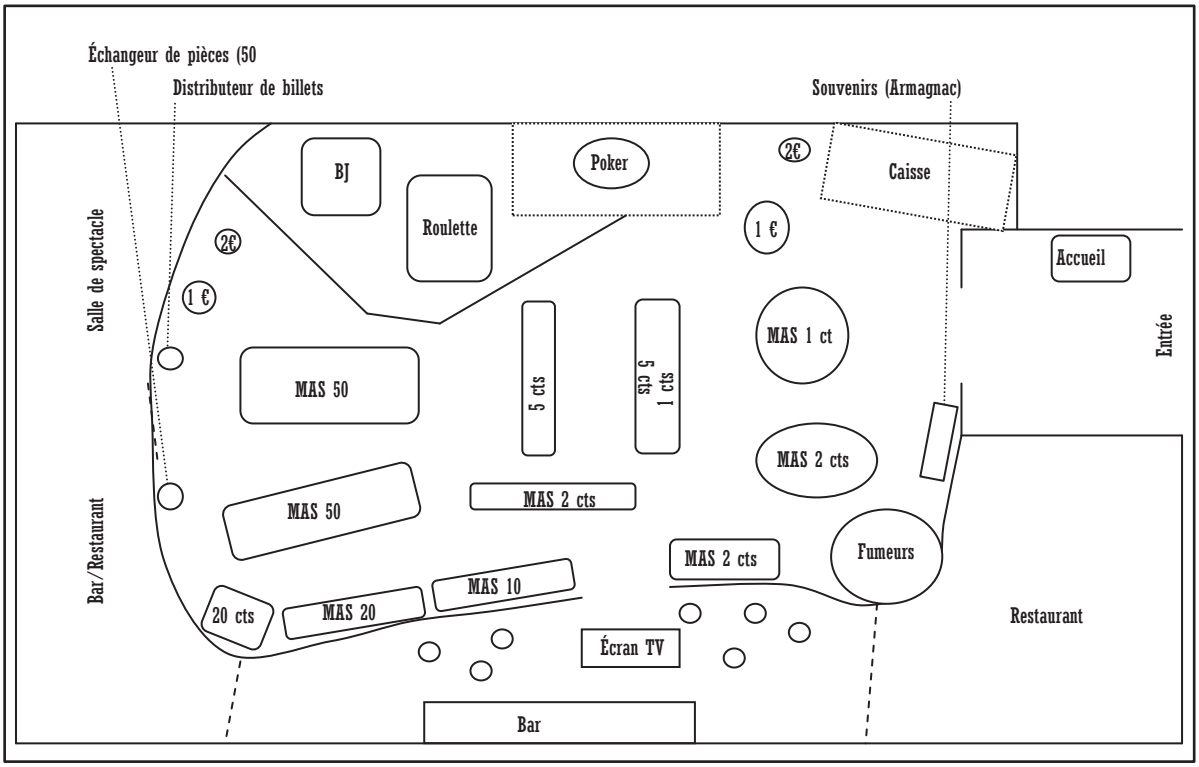
La taille pourrait expliquer l'absence de plusieurs salles. Pourtant, les différents lieux d'observation confirment qu'il s'agit bien plus d'une politique commerciale de la part des casinotiers, plutôt que de contraintes d'espace. Si le casino de Cabourg est plus petit que celui de Deauville, il est en revanche plus grand que celui de Villers-sur-Mer. Or, ce dernier propose, en plus de sa « Poker room », deux espaces bien distincts, séparés par un coin « *lounge* » atour du bar :

Illustration 34 : *Salles des MAS et JT du casino de Villers-sur-Mer*

Comme souvent dans les casinos, les MAS sont disposées en avant des autres activités. Plus accessibles à tout public par la diversité de leurs mises (d'un centime à cinq euros), elles sont les premières visibles à la clientèle et les plus proches de l'entrée. Les autres jeux apparaissent dans une sorte de *crescendo* élitiste, comme à Villers-sur-Mer, depuis les machines à un centime jusqu'à l'espace qualifié *« Grands Jeux »*, où se trouve également la *« Poker room »*. Partout, celle-ci incarne le comble du privilège, se distinguant par son enfermement, ses horaires, le nombre restreint de joueurs qu'elle accueille et les tournois qui l'animent régulièrement.

Le plan d'ensemble du casino de Barbotan-les-Thermes incarne bien la logique graduelle de disposition des différents jeux, depuis les moins onéreux jusqu'aux plus chers. La « ségrégation » des deux publics de joueurs (MAS et JT) est encore visible par le confinement de l'espace des jeux classiques, malgré les modifications apportées quelques mois avant l'observation, suite au renouvellement d'un tiers des machines. L'hypothèse de la préférence de politique des casinotiers se confirme encore dans ce cas, Barbotan-les-Thermes privilégiant la distinction au mélange ludique. Le plan suivant a été établi au cours de l'observation réalisée le samedi 30 juillet 2011 :

Illustration 35 : *Plan du casino de Barbotan-les-Thermes*



Finalement, une distinction sociale entre JT et MAS apparaît dans la configuration des salles de jeux et se voit clairement confirmée dans les discours des enquêtés, toujours pour les mêmes critères d'accessibilité et de caractéristiques ludiques. La clientèle cautionne généralement le morcellement de ces deux univers ludiques, d'abord parce que l'ambiance fait partie du jeu, ensuite parce que l'échelle sociale est très présente dans les représentations des joueurs. La somme de cinquante euros étant couramment demandée pour pouvoir participer à une partie de poker, les joueurs de MAS considèrent ce prix trop élevé et refusent de payer en plus de l'argent de leurs mises. Les tables réputées « chères » se voient donc associées aux catégories sociales les plus aisées. Pourtant, il s'agit davantage d'une logique de jeu puisqu'un joueur de MAS peut dépenser autant qu'un joueur de tables, prix de la table compris. Enfin, la distinction se veut intellectuelle et porte encore à associer JT et classes supérieures. Les jeux de cartes combinent généralement *alea* et *agôn*, nécessitant des connaissances et des qualités de réflexion stratégique dont les MAS dispensent. Moins diplômées, les catégories sociales inférieures s'y identifient plus facilement, opérant une auto-ségrégation paradoxale avec la mixité du lieu et ses caractères d'égalité. C'est la particularité de la sociabilité des joueurs de casino, les relations y sont aussi simples qu'ambivalentes.

B.2. *La sociabilité des joueurs*

Lieu de sortie autant que de jeu, sa dimension événementielle offre une sociabilité singulière. Pour les vacanciers de passage, la fréquentation du casino représente une activité de divertissement à part entière, nocturne autant que diurne, ponctuant une soirée de façon exceptionnelle ou supplantant la plage lorsque les conditions météorologiques sont médiocres. Si les joueurs sont majoritairement seuls à leur machine (60 %), ils viennent majoritairement accompagnés (66 %), le plus souvent en couple ou entre amis[1071]. Le principe même du jeu étant solitaire (un siège devant une machine), on est toutefois surpris de voir le nombre de personnes jouant à deux sur une même MAS. Parfois un spectateur accompagne passivement le joueur mais, dans certains cas, les joueurs se « passent » une même machine. Il est déjà arrivé de voir quatre membres d'une famille se partager deux appareils.

Pourtant, d'après les joueurs eux-mêmes, la sociabilité n'émane pas des activités de jeu. Les enquêtés parlent généralement d'isolement, voire de mutisme, dans la pratique, jusqu'à expliquer qu'il vaut mieux venir seul qu'entre amis, jouer avec eux équivalant à *contre* eux. Comme le dit Gérard : *« C'est solitaire le casino. On ne parle pas aux autres. Il ne faut surtout pas y aller avec quelqu'un qui ne joue pas et même quand on y va avec des amis joueurs, de toute façon chacun est sur sa machine sans se parler donc ce n'est pas vraiment intéressant comme sortie, il vaut mieux aller au restaurant. Et puis c'est dangereux d'y aller avec des amis, c'est le meilleur moyen de les perdre* […] *parce qu'on leur prend leur argent ! C'est pour ça que je dis que le casino est mutique et qu'il faut y aller seul, surtout pas avec quelqu'un qui ne joue pas et surtout pas avec des amis. »*[1072] Ce constat se révèle lors des observations par l'absence d'expressions de joie ou même de plaisir. Les seuls sourires s'échangent à l'occasion de conversations et, malgré quelques joueurs en groupe qui discutent et plaisantent entre eux, la plupart se séparent pour jouer et se retrouvent ensuite, au bar, au restaurant ou éventuellement dans le fumoir. Mais dans l'instant du jeu, le joueur semble enfermé dans une bulle que le personnel de casino sait importante à respecter. Une employée du casino de Deauville confirme cette impression : *« Il ne faut surtout pas déranger les gens quand ils jouent, surtout pas. »*[1073]

[1071] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 177.
[1072] *Cf.* l'entretien n° 19 du 13 mai 2011.
[1073] *Cf.* l'observation du vendredi 17 juin 2011, au casino de Deauville.

L'ambiguïté réside dans ce lien ténu entre une sociabilité évidente dans un lieu festif et convivial et la claustration protectrice du moment de jeu où la relation entre l'individu et sa machine peut primer. Pour comprendre, deux dimensions sont à distinguer : *le temps global* de l'activité ludique et *l'instant* précis du jeu.

B.2.1. Temps global de l'activité ludique et instant du jeu

Le temps de l'activité ludique regroupe ses perspectives temporelles et spatiales et comprend toutes les activités occupant la période de fréquentation du lieu. Le joueur est dans un lieu festif, bruyant, lumineux, entouré du personnel casinotier et de clients connus (amis, famille) ou inconnus, consommant jeu, boisson, éventuellement restaurant ou spectacle. Plus restrictif, *l'instant du jeu* est englobé dans le temps général de l'activité mais se veut plus introverti, entièrement dédié à la compétition entre le joueur et sa machine. À ce moment précis, l'individu est investi dans la relation agonistique le plaçant face à sa machine et doit se concentrer, comme dans toute compétition, en faisant abstraction du reste de la situation.

Temps furtif du *« travail de la machine »* que l'on *« chauffe »* pour la *« faire cracher »* c'est le moment précis du passage entre jeu et non-jeu. On le voit chez les joueurs alternant phases de jeux intenses et de repos. Fermement impliqués dans leur quête de victoire, on observe des joueurs qui s'arrêtent, tout d'un coup, comme épuisés et se mettent à tournoyer sur leur siège, balayant du regard le reste de la salle, à la fois curieux et abasourdi, semblant redécouvrir leur environnement, comme après un effort. Souvent, les joueurs occupant simultanément deux machines correspondent à cette description de « travailleur » du jeu, expressément absorbés par l'instant du jeu. Une cigarette ou un verre au bar marque souvent la « pause » et le retour au jeu est plus ou moins intense. Dans ce cas, le jeu revêt la double dimension ludique et sacerdotale.

Or, chez d'autres joueurs, l'attitude est beaucoup plus dilettante, le rythme moins soutenu et, surtout, en interaction constante avec le reste de la situation. C'est le cas des joueurs en groupe, capables de discuter tout en pianotant sur le clavier de la MAS ou en actionnant son levier. Pour eux, *l'instant* – agonistique – du jeu est secondaire, la priorité se portant sur la situation dans sa globalité.

À partir de là, au casino, les sociabilités divergent selon les façons de jouer mais, dans l'ensemble, quatre grands attributs la caractérisent : la convergence (éphémère et restreinte), le tribalisme, la familiarisation (*marketing* casinotier) et l'auto-ségrégation.

B.2.2. Des rassemblements convergents

Plutôt que de sociabilité, il conviendrait de parler de socialité concernant des échanges au sein d'une pratique commune mais sans engagement approfondi. Certes, au casino, des individus se trouvent regroupés (plus ou moins massivement) autour d'activités conjointes et ce partage invite à des politesses et complicités codifiées. Par exemple, quand un joueur « est sur une machine », il veut généralement la conserver jusqu'à toucher des gains qu'il estime suffisant pour lui assurer une victoire. Suivant cette logique, quand il veut s'en éloigner pour fumer, aller au bar ou aux toilettes, il peut trouver un autre joueur, même inconnu, pour la lui « garder » en attendant son retour. Une autre convenance de ce type préconise de ne pas réprimander un joueur occupant deux machines à lui seul. Enfin, on ne se moque jamais d'un joueur qui perd et on ne le dérange pas dans son jeu. Cependant, ces amabilités s'apparentent davantage à de la bienséance et de la civilité qu'à de profonds liens sociaux et ces regroupements de populations se veulent variables et discontinus.

Ce type de phénomène collectif qui *« n'est pas assez vertébré pour être qualifié de groupe, et qui n'est pas amorphe au point d'être appelé foule »* relèverait du *« rassemblement convergent »* (*focus gathering*) par lequel Goffman décrit *« cet ensemble de personnes absorbées dans un même courant d'activité et rattachées les unes aux autres en fonction de ce courant »*[1074]. Se formant comme elles se dispersent, ces réunions ne sont pas pérennes mais entretiennent un mouvement de perpétuel renouvellement, les relations entretenues par les joueurs prenant forme de *« transactions à l'aveugle où des individus se rassemblent pour accomplir une activité conjointe, mais ne parenthétise pas rituellement en débordements de coordination mutuelle, autrement dit ne soutiennent pas une rencontre sociale »*[1075].

Cette socialité restreinte à l'espace du jeu ne donne pas lieu à des relations extérieures et se cantonne au bâtiment du casino où tout se passe et où tout cesse quand on en sort. Les socialités entre joueurs ou avec les membres du personnel sont plus ou moins furtives, mais assurément éphémères et réduites au temps passé dans le casino. Or, si elles reprennent à

[1074] *« Cherchant à désigner un phénomène collectif qui n'est pas assez vertébré pour être qualifié de groupe, et qui n'est pas amorphe au point d'être appelé foule, Erving Goffman a nommé rassemblement convergent cet ensemble de personnes absorbées dans un même courant d'activité et rattachées les unes aux autres en fonction de ce courant. Des rassemblements de ce type se forment et se dispersent ; les participants varient ; l'activité qui les fait converger est discontinue ; c'est un mouvement particulier et renouvelé plutôt qu'un mouvement continu et durable. Ils tiennent leur forme de la situation qui les suscite, de l'enceinte où ils ont lieu. » Cf.* Clifford Geertz (1984), *Bali, interprétation d'une culture : jeu d'enfer*, trad. fr., Paris, Gallimard, p. 18 (1re éd. américaine 1983). Voir Erving Goffman (1972), *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, *op. cit.*, pp. 17-18.
[1075] *Ibid.*, p. 80.

chaque visite, c'est toujours sur le même mode de la restriction et dans ce mouvement de convergence épisodique.

Bien que s'inscrivant dans un cadre (le casino) et un principe collectif de jeu (les gains sont constitués des mises de la masse des joueurs), l'activité ludique se veut principalement solitaire. Néanmoins, au fil des observations, la pratique se révèle surtout tribale. Partageant un ludisme moteur de leurs actions et reliés entre eux par des émotions communes d'excitation et de plaisir, les joueurs forment une tribu essentiellement guidée par ses affects.

B.2.3. Une socialité tribale

La socialité, constituant cette *« multiplicité de situations, d'expériences, d'actions logiques et non logiques »*[1076] caractéristique de la vie sociale dans son ensemble, désigne mieux les liens unissant les joueurs, que la sociabilité plus globale (aptitude à vivre en société et facilité à établir des rapports sociaux). Face à des joueurs pris dans leur activité, on a vu qu'il n'est pas forcément aisé d'établir des contacts. Néanmoins, le partage de ludisme et des émotions qu'il nourrit rassemble dans l'empathie des personnes qui trouvent, par cette pratique commune, le moyen de s'élever contre les valeurs rationnelles, politiques et économiques moderne. Contre le travail, le jeu réunit autour d'un hasard opposé à la Raison, mettant l'accent sur la dimension affective, sensible[1077]. L'égalité du jeu s'opposant à la méritocratie dictant la hiérarchie sociale, l'activité fait valoir une « moralité différente » de celle qui guide le quotidien et, loin de constituer une fuite, le jeu procède de la libération par une expérience éthique affirmant le déclin de la rationalisation du monde.

L'imaginaire collectif guide les conduites et l'état extatique des joueurs, et leurs attitudes frénétiques « surréalistes » devant de simples machines caricaturent seulement la logique de l'acte social en général[1078]. C'est en quoi le jeu de hasard est un objet idéaltypique d'étude pour comprendre les comportements sociaux. En grossissant des traits communs à toutes nos actions, mais le plus souvent effacés par les normes rationnelles de la modernité, les pratiques d'aléa mettent en valeur une modalité essentielle du vivre-ensemble.

Par ailleurs, la sociabilité joueurs/personnels témoigne de la distinction entre le mode de vivre convenu, beaucoup plus « moderne » et la tribalité postmoderne. Les membres de l'équipe du

[1076] Michel Maffesoli (1988), *Le Temps des tribus*, *op. cit.*, p. 18.
[1077] *Ibid.*, p. 93.
[1078] *Ibid*., p. 32.

casino s'illustrant dans leur cadre professionnel, sont soumis à la retenue des émotions et à des relations de type contractuel avec la clientèle. Pour autant, cette forme de contact n'en demeure pas moins centrale pour les joueurs.

B.2.4. Sociabilité avec le personnel

Mobilisés pour servir le client, caissiers, techniciens, « assistants clientèle » et membres du Comité de Direction (MCD) sont aussi attentifs au besoin de reconnaissance exprimé par les joueurs. Technique commerciale à part entière, la familiarisation de la clientèle fait partie des prestations et crée une véritable sociabilité typique du lieu, comme on peut la retrouver dans les bars et chez tous les vendeurs et commerçants avec leurs habitués. C'est dire que la palette des relations tissées est étendue, depuis la stricte cordialité entretenue à des fins uniquement utilitaires, à la réelle affection.

Du côté des joueurs, il est certainement plus facile de passer au-delà du simple contrat, parce qu'ils associent souvent « la gagne » à un employé qu'ils apprécient. Ces derniers savent qu'ils *« jouent un rôle d'accompagnement dans le* petit bonheur *que constitue le gain et la* petite mort *que constitue la perte. Certains joueurs ont parfois la poisse et nous avons un dialogue avec eux pour montrer qu'on ne les oublie pas. Même s'ils ne gagnent pas, on est là quand même »*[1079].

Cependant, certains agissent essentiellement en vue d'une finalité, guidés par la logique toute rationnelle d'exploitation des services rendus par les membres de l'équipe (distribution de boisson, change, paiement, interventions techniques, nettoyage, remplissage des machines en argent, etc.). Toutefois, une fois « démasqués », ces clients abusant des services sont discrètement recadrés par une direction conciliante mais pas totalement complaisante. Par exemple, un MCD MAS du casino d'Évian raconte que *« parfois on garde la machine, le temps que la personne aille changer, ça fait partie du code non écrit du casino. Mais certains clients qui vont dîner nous demandent carrément de mettre leur machine en panne pour être certains que personne ne jouera dessus. On refuse »*[1080].

Tout en familiarisant les clients en leur témoignant une attention et un soin particulier, les membres du personnel doivent savoir garder une certaine distance, à la fois pour éviter les

[1079] *Cf.* un mécanicien MAS du casino d'Évian. Propos rapportés par Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 171.
[1080] *Ibid.,* pp. 175-176.

dérives et pour ménager les susceptibilités de chacun. Des traitements de faveur trop marqués et visibles risqueraient d'attirer des jalousies et faire peser des soupçons de triche par connivence, en cas de gains importants ou répétés. Le frontière est, *de facto*, fragile car les joueurs *« aiment qu'on leur parle du jeu, mais quand on a fini d'en parler, ils parlent d'autre chose. Ils me racontent quelque chose de leur vie. Je sens qu'ils ont envie qu'on les reconnaisse »*[1081]. L'utilisation du nom de famille est rapide, marquant cette reconnaissance réclamée, mais l'adoption du prénom, du tutoiement et même de la bise est moins facilement admise parce que plus difficile à gérer. Particulièrement dans le cas des rapports hommes-femmes, le personnel ne doit pas laisser supposer « trop de familiarité » et les femmes savent bien que *« les petits vieux sont contents de voir des minettes court-vêtues »*[1082]. Comme le rapporte une chargée d'entretien de salle (MAS) au casino de Cannes, *« certains joueurs, je connais leur nom de famille, leur prénom. J'embrasse certaines clientes et les hommes, j'en embrasse deux. Si on les écoutait, on en embrasserait beaucoup plus, mais cela fait trop de familiarité »*[1083].

Finalement, ces trois caractéristiques de la forme particulière de sociabilité créée par le jeu permettent de comprendre les paradoxes de l'attitude des joueurs et s'avèrent valables dans les casinos comme chez les débitants de la FDJ et de PMU. À chaque fois, des rassemblements convergents révèlent une socialité tribale et des relations plus ou moins commerciales se donnent à voir entre personnel et client. Un trait particulier au casino se détache en revanche concernant l'autoségrégation des joueurs que nous avons déjà évoquée entre les activités de JT et de MAS. Néanmoins, on retrouve un phénomène similaire au niveau de la FDJ dont les produits sont jugés moins prestigieux par les clients eux-mêmes (le « casino des pauvres »).

B.2.5. Auto-ségrégation des joueurs : représentations sociales des JT et MAS

Pour les joueurs vaquant d'une activité à l'autre, le changement d'ambiance en fonction des différentes salles est apprécié. Pour les adeptes d'une seule activité spécifique (MAS ou jeu(x) de table), les considérations de classe et intellectuelles sont souvent déterminantes. Les adeptes de JT uniquement disent facilement ne pas aimer ce principe *« bêtement »* mécanique, dénué de toute réflexion. La volonté d'éviter la *« plèbe »* ne nous a été exprimée qu'une fois, sur un ton ironique et provocateur laissant supposer un fond de vérité à ce discours.

[1081] *Cf.* un MCD MAS du casino d'Hyères. *Ibid.*, p. 170.
[1082] *Ibid.*, p. 176.
[1083] *Ibid.*, p. 174.

Cependant, dans l'ensemble, les joueurs observés ne se distinguent pas radicalement dans leur style, entre tables et machines et les représentations semblent plus puissantes que les faits objectifs. Les images de la noblesse qui s'adonnait initialement à ces jeux imprègnent encore l'imaginaire collectif. L'interdiction de jouer au reste du peuple ne date, rappelons-le, que de 1806, même si une tolérance était apparue après la Révolution française de 1789. Depuis, les casinos conservent ce caractère de luxe et de faste, même s'ils s'offrent à chacun. La littérature et le cinéma diffusant largement ces images bourgeoises révèlent ensuite le *focus* opéré à ce niveau-là sur les tables dressant historiquement le décor des établissements, avant la récente apparition des MAS. Par exemple, le film de Jacques Demy mettant en scène le luxe du casino de Nice dans *La Baie des anges* ne pouvait présenter que des tables de jeux, les MAS n'ayant été autorisées dans les établissements que vingt-six ans après la sortie au cinéma (en 1963). Pour ces raisons, les joueurs exclusifs de MAS expriment souvent (plus ou moins implicitement) un sentiment d'infériorité vis-à-vis des *« snobs »* fréquentant les tables et préfèrent ne pas y être associés[1084]. Images de bourgeoisie en tête, ils répugnent à « s'endimancher », ce qui leur semble contradictoire avec l'idée de loisir et décrient l'obligation (au moins tacite) de porter *« une tenue spéciale »*[1085].

Toutefois, la première raison pour laquelle ces joueurs ne vont pas vers les JT reste *« l'ignorance »* (les personnes déclarent *« ne pas savoir jouer »* à ces jeux), suivie du manque d'intérêt[1086]. Souvent, ces jeux traditionnels ne sont pas perçus en eux-mêmes par les enquêtés, mais par comparaison aux MAS, et le désintérêt est alors expliqué par les qualités techniques de la machine. Simples, accessibles (horaires), faciles à jouer et gratuite d'accès, celles-ci possèdent, selon ces joueurs, tout ce que les tables n'offrent pas. Étonnement, la *« passivité »* est également reprochée à ces pratiques, par rapport à la rapidité des MAS[1087]. Pourtant à voir la fascination exercée par l'écran de la machine, les personnes figées sur leur siège et dont la seule action consiste à appuyer sur des touches ou actionner un levier donnent plus une impression de lobotomie que de grande activité. De la même façon, le *« manque d'initiative »* et d'interactivité dénoncés peut surprendre l'observateur[1088]. L'impression de « gagner moins » s'explique cependant par la mise en scène des machines où l'omniprésence du bruit des pièces et l'extravagant spectacle des jackpots donne une impression de récurrence des gains. Enfin, le critère de préférence pour les MAS arguant les dérives d'excès et de

[1084] *Ibid.*
[1085] *Ibid.*
[1086] *Ibid.*
[1087] *Ibid.*
[1088] *Ibid.*

« folie du jeu » est, certes, paradoxal, mais s'explique encore par les représentations sociales de ces pratiques. Les premiers « flambeurs » ayant historiquement inspiré nos images de la passion du jeu étaient nécessairement des joueurs de tables, si bien qu'on entend encore des joueurs dire n'être « pas assez joueurs » pour les JT. De cette manière, ils minimisent leurs propres excès suivant une logique retournant à leur profit la dévalorisation sociale dont ils se sentent victimes : *« Au petit peuple, les petits jeux et les petits excès. »*[1089] Nous reviendrons par ailleurs sur l'atténuation des « abus de jeu », face à la stigmatisation opérée par les campagnes dites de prévention du jeu excessif. Mais, déjà, la nécessité de se justifier qu'éprouvent les joueurs correspond à leur besoin de sociabilité au contact d'un groupe de pairs, aussi solitaires soient-ils dans leur pratique.

Ce clivage des genres en fonction des jeux et la différence effective des règles laissent supposer des ressentis différents chez les joueurs. En reprenant l'histoire et les caractéristiques de chacun de ces deux types d'activités, on perçoit que les enjeux émotionnels se distinguent les uns des autres. Dans le cadre de la classification de Caillois, les jeux de tables combinent *agôn* et *alea*, tandis que les MAS font uniquement appel à l'*alea*. Néanmoins, dans les pratiques, chacune des dimensions est sollicitée, l'*ilinx* et la *mimicry* s'illustrant également à des degrés divers.

B.3. *Le ressenti des jeux*

B.3.1. Les jeux de tables (JT)

Traditionnellement, les casinos sont des établissements de jeux dits « de tables », pour les distinguer des dispositifs sportifs (catégorie typique de l'*agôn*), scéniques (*mimicry*) et de vertiges (*ilinx*). Jeux de cartes ou de roulette possédant une part de hasard plus ou moins importante, ils se placent dans la catégorie combinée des jeux combinant à la fois hasard et stratégie, c'est-à-dire *alea* et *agôn*. Toutefois, une distinction s'impose entre le principe de l'activité (règles) et son vécu par les joueurs. Au regard de cette dernière dimension, toutes les catégories sont en fait regroupées dans la pratique. Par exemple, le poker est un jeu provoquant assurément des sensations physiques de frisson, tourbillon, extase et griserie relevant de l'*ilinx*. Les joueurs en témoignent dans leur appréhension du sort désignant les cartes (*alea*) et dans leur application stratégique, au sein de la compétition (*agôn*) qu'ils se livrent entre eux, en usant de techniques consistant à simuler des expressions destinées à créer

[1089] *Cf.* l'entretien n° 7 du 19 février 2013.

l'illusion (simulacre du *bluff* – *mimicry*). Ces quatre paramètres du jeu sont essentiels au plaisir du divertissement et placent le poker comme une pratique à la croisée de toutes les catégories de jeux.

C'est le cas de la plupart des jeux de tables, à l'exception de la boule et des roulettes (anglaise et française), dont les quatre paramètres ludiques s'illustrent de façon symbolique mais demeurent, *de facto*, des jeux de hasard purs. L'*ilinx* se retrouve dans les sensations d'excitation telles que décrites à l'instant. La *mimicry* se donne éventuellement à voir dans les tirages et le simulacre de leur mise en scène et plus sûrement dans les rêves de changement de vie et de transposition de soi dans des situations imaginées. La dimension *agonistique* se veut ordalique au sens où le joueur se confronte à une autorité transcendante (le sort, les astres, la chance, la bonne étoile) qu'il charge de décider de sa valeur par sa capacité à gagner, le participant semblant demander « est-ce que je mérite de gagner » ?

Si le rite traditionnel de l'ordalie consiste à juger de la culpabilité d'un homme en le confrontant aux divinités, le joueur, individualiste, entre lui-même dans la compétition, suivant, toutefois, la même logique. La communauté ne décide pas du rituel et l'ordalique ne risque pas sa vie comme dans les sociétés traditionnelles, mais le principe de solliciter une puissance tutélaire est comparable. Dans les deux cas, on peut voir dans la pratique qu'*« il n'y a pas là abandon au hasard des circonstances du rite, mais soumission à une nécessité unanimement reconnue, venant d'une autorité plus haute que celle de la communauté humaine »*[1090]. C'est la raison pour laquelle les temps de crise économique, financière et sociale incitent à jouer. Les vertus égalitaires de l'aléa étant admises par tous, la nécessité d'une condition désespérée induit à se tourner vers des instances parallèles aux institutions sociétales. L'*« ordalie suppose le miracle »*[1091] et les jeux de hasard peuvent l'apporter. On comprend mieux le succès des machines à sous que Roger Caillois ne s'expliquait pas[1092].

B.3.2. Les machines à sous (MAS)

Les MAS ont été inventées aux États-Unis, en 1895, par le mécanicien Charles Fey qui, à 39 ans, les installaient dans les halls d'hôtel de San Francisco[1093]. Les machines comportant trois roues chargées de symboles fruitiers ou de cloches sont indifféremment appelées

[1090] David Le Breton (1991), *Passions du risque*, *op. cit.*, pp. 48-50.
[1091] Paul Rousset (1948), « La croyance en la justice immanente à l'époque féodale », *Le Moyen Âge*, n° 54, janvier-mars, p. 241.
[1092] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 346-356.
[1093] *Cf.* Marcel Neveux (1967), « Jeux de hasard », *op. cit.*, p. 558.

« liberty bells » (cloches de la liberté) ou « *slot machine* » (machine à fente) en référence à la fente dans laquelle le joueur introduit ses pièces. Cependant, l'appellation de *« one armed bandit »* (bandit manchot) évoque le mieux la symbolique des engins rappelant l'histoire de l'Ouest américain, trois interprétations se rejoignant autour de l'idée de détrousser les plus riches. La machine peut être perçue comme alliée du joueur, ce dernier s'en aidant pour cambrioler une banque – le son reproduisant celui des coffres – comme s'il s'agissait un *cow-boy* armé *« outlaw »* (hors-la-loi). D'ailleurs, le sobriquet des engins serait *« suggéré à la fois par le dissymétrique levier et l'aptitude à dévaliser : la machine forme l'estomac d'une silhouette inquiétante, le levier étant remplacé par un avant-bras gauche porteur d'un revolver. Le joueur doit manœuvrer le pistolet par le canon pour obtenir la ronde désirée des drupes et des baies »*[1094]. À l'inverse, dans une logique d'identification, le joueur est lui-même le *cow-boy* – s'assimilant à la machine – et actionne le levier comme il dégainerait une arme pour mettre la banque en joue. Enfin, le joueur peut se situer en aval de « l'histoire » ; les victimes ont déjà été dévalisées par le bandit que le joueur rançonne à son tour. La machine prend l'allure d'un brigand dont un bras est immobilisé par le butin qu'il porte tandis que l'autre se lève et s'abaisse au gré des coups de feu qu'il tire en direction du joueur tentant de s'emparer de son bien. Cette symbolique illustre alors la circulation de l'argent dans un cycle sans foi ni loi ou la logique du *«* faible*, le* petit *qui soustrait de l'argent au* fort*, au* puissant *»*[1095].

L'histoire américaine est indéniablement liée à ces jeux remémorant la recherche d'or des pionniers sur laquelle s'est fondé le pays. Comme il a déjà été souligné avec Erving Goffman, à Las Vegas, les facilités de la législation du jeu tiennent aux traditions minières du Nevada. Activité des plus hasardeuses, la prospection est un pari sur le sol comme le jeu de casino est un pari sur le hasard[1096]. Ce premier élément de compréhension permet de réviser la conception très désenchantée de Roger Caillois à propos de ces jeux. Le caractère oraculaire qu'il attribue aux réussites et dont il déplore l'absence dans la pratique des MAS[1097] peut, au contraire, se percevoir au sens ordalique tel que défini précédemment.

Des émotions de type agonistiques se donnent clairement à voir de la part des joueurs qui « chauffent » leur machine et ne voudraient certainement pas la céder à qui que ce soit d'autres *« avant d'en avoir fini avec elle »*. Martignoni-Hutin explique la véritable *«* bataille

[1094] *Ibid.*, p. 559.
[1095] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 143.
[1096] *Cf.* II[e] Partie, Chapitre IV, *B.2.2. Analyse du jeu de grattage* Vegas
[1097] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 347.

ludique *que mène le joueur »* avec sa machine et pour laquelle le bras levier prend toute son importance, ne relevant *« pas seulement du folklore ou de l'histoire des machines à sous »* mais incarnant la force active du joueur[1098]. Précisément, il s'agit de faire « pleuvoir » les pièces, les faire chuter du ciel, en faisant descendre la puissance du hasard sur soi. L'impulsion verticale du haut vers le bas que donne le joueur en actionnant le levier correspond à cette volonté et à cette mise en action de la symbolique du mouvement d'abaissement : *« La machine à sous contient un sortilège. L'impulsion verticale, appliquée du haut vers le bas est susceptible de produire toutes sortes d'effets… Tout particulièrement, cet effort vertical détermine la chute, le* casus*, c'est-à-dire l'aléa qui tombe d'en haut. »*[1099] De surcroît, le symbolisme de la rotation se cumule à l'effet transcendantal puisque la roue fait partie des attributs de la Fortune (et les rouleaux de la MAS)[1100]. Si le joueur est inactif en tapotant mécaniquement sur les touches, il redevient pleinement acteur en saisissant le manche pour *« réveiller le hasard, changer le cours des choses »*[1101]. En percevant la machine comme un robot aux entrailles de métal, doué *« d'une sorte de volonté cliquetante, qui peut refuser ou donner »*, le joueur la perçoit comme une *« diseuse machinale d'oracles »*[1102].

La tension provoquée par le va-et-vient de la machine qui donne, reprend, donne de nouveau, refuse de donner, reprend, sans cesse provoque le ressenti de l'excitation typique du jeu de coquetterie. La griserie provient ici, comme avec les produits de la FDJ, du principe de redistribution et de la rapidité des loteries instantanées. Au *Rapido* comme aux MAS, la vitesse provoque le vertige en rendant plus difficile la possession de soi. Les joueurs disent eux-mêmes qu'il est *« difficile de se maîtriser au* Rapido *parce qu'il y a des tirages tout le temps »* [1103] et, au casino, c'est parce qu'il faut *« suivre la machine, aller aussi vite qu'elle »*[1104].

Les contextes varient selon les goûts du joueur, de plus en plus éloignés du *Far West*, mais toujours dans une même logique d'appropriation de la machine. Soit c'est l'engin lui-même qui est associé à l'histoire (le bandit manchot), soit c'est le joueur, en s'identifiant à la machine (il est le bandit) ou en pénétrant à l'intérieur pour se retrouver acteur du scénario

[1098] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 69.
[1099] Marcel Neveux, cité par Jean-Michel Varenne et Zéno Bianu, *in* (1990), *L'Esprit des jeux*, Paris, Albin Michel, p. 123.
[1100] *Ibid.*
[1101] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*
[1102] Marcel Neveux (1967), « Jeux de hasard », *op. cit.*, p. 558.
[1103] *Cf.* l'observation en boutique FDJ, menée le vendredi 13 août 2010, à Tours.
[1104] *Cf.* l'entretien n° 20 du 3 mai 2011.

proposé. Par exemple, des MAS *Indiana Jones* permettent d'endosser le rôle de l'aventurier en quête de trésor. Les décors proposés par les différentes machines thématiques (fantastique, aventure, historique, humoristique, sexuels, etc.) mettent en scène une histoire déterminant les règles de la MAS et constituent le simulacre (*mimicry*) auquel le joueur choisit de se livrer.

Enfin, le vertige (*ilinx*) s'illustre de la même façon dans l'excitation ressentie par les joueurs et dont les sensations physiques traduisent bien le tournis enfantin : *« Il arrive d'ailleurs que le vertige occupe de loin la première place dans le plaisir cherché* [exigeant] *une lucidité exposée et imperturbable, une exceptionnelle domination des nerfs et des muscles, une victoire continue sur la pratique des sens et des viscères. »*[1105] Or, si chez Caillois, le constat ne sert qu'à dénoncer l'abâtardissement de ces jeux, il explique surtout l'attrait des joueurs pour la rapidité de la machine et leur sentiment de devoir la maîtriser, si bien qu'ils se sentent plus actifs dans ces pratiques qu'aux tables de jeux[1106].

Point d'orgue de ce mélange des quatre dimensions des jeux, le moment du *jackpot* rend palpable le trouble et l'émoi. Dans ce cas, la consécration du sort (*alea*) ponctue la victoire sur la machine (*agôn*), sur fond scénique d'apothéose (les alarmes de la machine, les regards des autres joueurs, le champagne amené par le personnel sont de l'ordre de la *mimicry*) et provoque l'étourdissement (*ilinx*) du gagnant qui ne réalise pas toujours immédiatement ce qui lui arrive. Le joueur de MAS vit donc les émotions de l'*agôn* (compétition avec l'objet, *bataille ludique* du joueur), de l'*alea* (consultation oraculaire, ordalique), de l'*ilinx* (étourdissement, émoi) et de la *mimicry* (mises en scène de la machine et du personnel casinotier).

Notons le même principe chez les joueurs de la FDJ. En compétition avec eux-mêmes (*agôn*), réclamant leur jugement aux oracles (ordalie), les joueurs mettent en scène la pratique par leurs rituels, ou par le décor du lieu de jeux (*mimicry*). Les tirages télévisés atteignent le paroxysme du simulacre, entre speakerine au ton léger mais au discours conséquent (répète l'importance de l'enjeu), couleurs vives et agressives, gros plans sur les tournoiements de la roue et numéros sortant dans une lenteur ménageant un effet de suspens. Enfin, le vertige (*ilinx*) se retrouve chez les gagnants d'importantes cognottes au *Loto* ou à l'*Euro Millions*, si bien que la société dispose d'un service d'accompagnement pour ces clients.

[1105] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 348-349.

[1106] *Cf.* le constat dressé par Jean-Pierre Martignoni-Hutin : *« À la question : "Pourquoi les joueurs de machines à sous ne jouent pas aux jeux de tables ?"* […], *les joueurs* [répondent] *qu'ils n'aiment pas ces jeux qui sont trop "passifs", pas assez rapides. »* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 34.

La diversité des produits et des mises en scène proposées créant une variété de ressentis, les joueurs choisissent leur machine en fonction des sensations qu'ils souhaitent éprouver. Or, dans ce cas, les techniques de jeux sont déterminantes. L'acteur n'éprouve pas la même chose lorsqu'il actionne un levier ou lorsqu'il pianote sur des touches. De même, les techniques consistant à insérer des pièces à chaque coup ou, au contraire, à valider des crédits de jeux, sont significatives.

B.4. *Les techniques de jeu*

Étudiant les *« usages et symboliques de la machine à sous dans la Sierra Norte de Séville »*, Aline Tubéry souligne que les pratiques du jeu de MAS sont rarement individuelles et relèvent de la stratégie d'occupation[1107]. Occuper le temps et l'espace permet de mieux s'approprier sa vie et sa ville. Dans le premier cas, il s'agit de décider d'un moment de jeu contre les obligations horaires du travail. Dans le second, l'espace du casino est lieu de divertissement où les catégories sociales s'effacent. À partir de là, les activités ludiques traduisent moins un attachement routinier à des traditions ou habitudes qu'une *« attitude de résistance active qui vise à sauver la cohésion du groupe, inscrite dans la personnalisation des rapports sociaux »*, les acteurs marquant, par le jeu, leur volonté de *« maîtriser les processus sociaux »*[1108]. Acteurs, les joueurs français choisissent également le casino pour les différentes sociabilités et socialités qu'il offre et utilisent les MAS selon des techniques précises, choisies plus ou moins sciemment mais toujours suivant des logiques spécifiques. La typologie précédemment établie à propos des façons de jouer à la FDJ permet de comprendre le sens de ces techniques, une fois le choix identifié parmi les différentes machines proposées, et le système de pièces ou crédits.

B.4.1. Le choix de la machine

Selon le thème proposé par la MAS, le joueur mobilise un imaginaire précis. Il peut s'identifier à un héros mythologique ou à un personnage célèbre et s'imaginer dans la vie de cette idole. Une autre possibilité consiste à entrer dans une histoire, de façon plus anonyme, en choisissant un avatar autour d'un thème et non d'une personnalité préexistante. Le joueur endossera un rôle d'aventurier ou un séducteur selon ses envies du moment. Interrogé à ce propos, un enquêté nous explique en souriant : *« Oui je choisis ma machine en fonction du*

[1107] Aline Tubéry (1987), « Usages et symboliques de la machine à sous dans la Sierra Norte de Séville », *Ethnologie française*, Tome 17, n° 2/3, pp. 184-188.
[1108] *Ibid.*, p. 188.

thème, sinon ça ne serait pas la peine. Moi j'aime bien Playboy et Indiana Jones parce que je suis un peu coquin et aventurier ! Et si je gagnais le jackpot, je vivrais entouré de Playmates et je ferais le tour de la terre comme Indiana Jones. »[1109] Malgré l'ironie du propos, il est certain que chacun apprécie des univers différents et choisit l'ambiance dans laquelle il veut évoluer, en fonction de ses goûts et préférences, ne serait-ce qu'en termes d'esthétisme (graphisme de la machine, couleurs).

Lors des observations, trois grands types de MAS ont été identifiés, d'après leurs caractéristiques et les façons de jouer qu'elles impliquent : les traditionnelles *machines à rouleaux*, celles à thème appelées *vidéo rouleaux* et *vidéo poker*. Les mises varient de un centime à vingt euros ; toutefois, seuls les plus grands casinos possèdent des machines d'un coût supérieur à cinq euros[1110]. De la même façon, le montant maximum autorisé pour un joueur est proportionnel à la taille de l'établissement et à la valeur de ses machines (celui de Deauville permet à un même joueur de dépenser jusqu'à 1 499 € aux MAS).

Les historiques *machines « à rouleaux »* nécessitent moins d'action et de réflexion que les machines récentes, en ne mobilisant aucune stratégie de jeu. Néanmoins, dépourvues d'un scénario de jeu *a priori*, elles laissent au joueur tout le soin de faire fonctionner son imaginaire dans le sens qu'il désire. Offrant une totale liberté imaginative, ces bandits manchots s'inscrivent dans un folklore typique et attirent davantage les femmes ou le joueur occasionnel qui utilise aussi davantage le bras *« pour faire comme il a vu à la télévision »*[1111]. Le casino de Trouville, par exemple, souligne sur son site Internet l'attractivité de ces machines mythiques dont les nouvelles versions permettent de *« revivre les émotions des symboles mythiques comme les 7, les bars... »*[1112]. La symbolique du chiffre 7 remontant à l'Égypte antique – associée aux cycles astraux et à *« la vie éternelle »*[1113] – nourrit encore les représentations de la chance et le numéro demeure favori au *Loto*, *« beaucoup plus populaire que la moyenne »*[1114]. Néanmoins, si l'aspect traditionnel est souvent le motif invoqué dans le choix de ces machines, quelques-unes d'entre elles offrent des variantes modernisées, sur le thème par exemple de « La Panthère Rose » (plusieurs casinos observés possédaient une

[1109] *Cf.* l'entretien n° 21 du 11 décembre 2009.
[1110] Le casino de Deauville possède, par exemple, des MAS allant jusqu'à 20 euros, tandis que celui d'Houlgate, de taille plus réduite, ne compte que des machines allant de un centime à deux euros.
[1111] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 69.
[1112] *Cf.* le site du casino de Trouville : http://www.lucienbarriere.com/localized/fr/casinos/etablissement/trouville/machines_a_sous.htm;jsessionid= F6EE26A4C7AA15EF0890D78561B9D476.lbworker.
[1113] *Cf.* Rodolphe Masuy (2010), « La symbolique du chiffre 7 », *in* http://suite101.fr/article/la-symbolique-du-chiffre-7-a5559#axzz2PZsudTN9.
[1114] Patrick Roger (2005), *Lotomania*, Paris, Village mondial, p. 123.

machine « *Pink Panther* »). Aujourd'hui, le mouvement du levier est optionnel pour des machines équipées de boutons destinés au même usage et la seule action concrète du joueur réside dans le déclenchement du mouvement des rouleaux et dans le choix du geste, entre traction et pression.

Les *« vidéo pokers »* respectent les règles du jeu de cartes, avec des combinaisons à établir en fonction d'une distribution par la machine croupière. Les autres joueurs sont absents de la mise en scène ; seules les cartes défilent, le joueur constituant sa combinaison et vérifiant ses gains. Le principe consiste toujours à obtenir des mains gagnantes parmi les cinq cartes distribuées et, comme au poker, il faut réfléchir pour combiner les cartes entre elles. Tenus de mobiliser des capacités de réflexion et de concentration, les joueurs observés étonnent par leur extrême rapidité, d'autant plus qu'interrogés, ils confirment faire de nouvelles associations à chaque coup et y réfléchir pour choisir savamment la meilleure. Les dimensions psychologiques en moins, les vidéo pokers conservent le caractère agonistique du jeu de cartes, si ce n'est entre compétiteurs d'une même table, entre les joueurs des différentes machines. Plus rapprochées les unes des autres que les MAS à rouleaux (vidéo ou mécanique), ces dernières créent une promiscuité qui *« favorise la compétition* [entre] *les voisins latéraux »*[1115]. L'adversaire s'incarne dans les joueurs voisins que l'on veut dépasser, entendre ses gains (une musique indique toujours un coup gagnant) motivant à gagner soi-même[1116]. Néanmoins, la machine peut aussi se placer comme adversaire, en incarnant virtuellement l'ensemble des joueurs d'une table ou en tant que croupier de la banque. Enfin, comme face à tous les jeux de hasard, la compétition se joue avec soi-même. Dans tous les cas, la pratique implique *« tout à la fois une compétition contre soi-même et une compétition contre l'autre »*[1117], joueur ou machine. Majoritairement utilisés par des hommes (à 81 %)[1118], ces machines s'imposent dans un rapport de domination entre les sexes. Les représentations du poker classique sont de l'ordre de la masculinité et de la virilité, si bien que peu de femmes s'y osent sur les MAS, à moins que de vouloir prendre à revers cette sorte de sexisme. Mais, dans la majorité des cas, le schéma misogyne est entretenu par des femmes appréciant *« des hommes qui s'engagent dans un jeu où elles-mêmes – dans leur grande majorité – ne jouent pas ou n'osent pas jouer »*[1119].

[1115] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 99.
[1116] *Ibid.*
[1117] *Ibid.*
[1118] *Ibid.*
[1119] *Ibid.*

Enfin, *les « vidéo rouleaux »* se déclinent selon des thématiques particulières, mises en scène sur fond d'une musique propre à chaque machine, par des personnages au sein d'une histoire dans laquelle le joueur est le protagoniste central, investi d'une mission généralement unique. Comme on l'a dit, le joueur peut être un personnage *lambda*, certes héros de l'histoire mais inconnu dans la vie réelle. En revanche, d'autres proposent de s'assimiler directement à une célébrité et d'autres associent les deux techniques de projection et d'identification. Par exemple, la MAS *« Pirate Beach »* plonge le joueur dans l'univers de la piraterie en lui octroyant le rôle d'un pirate, dévalisant les navires qu'il rencontre sur la route du trésor recherché. Mais, au-delà du simple scénario, l'écran de jeu présente différents symboles reproduisant l'ambiance des célèbres films *« Pirates des Caraïbes »* (quatre épisodes depuis 2003), associant implicitement le joueur à l'acteur Johnny Depp. Lors des observations, quinze thématiques ont été identifiées, dont une « multi-jeu » pour laquelle les machines possèdent une fonction donnant accès à divers jeux, tout en conservant ses crédits :

Tableau 19 : *Thématiques et noms des différentes MAS observées*

Thématique	Nom de la MAS
Femme exotique, secrète	Princess Amazon, Lion Dance, Mata Hari
Trésor et pirates	Caribbean Queen, Toucan treasures, Pirate beach's, Doubloon Lagoon, Mermaid's treasure, Coral Dreams
Moyen Âge	Royal Treasures
Héroïque	Fire Chief, Columbus
Humour	Frog Prince, Roll Up (clown), Cheese-Caper, Little Green Men, Pink Panther
Européen	Great Scot
Western	Wild Condor, Spirit Chief, Eagle Peaks
Antiquité	Aphrodite, Kismet, Egyptian Dreams, Pompeii, Gifts from the Gods
Animaux	Double Dolphins
Fantastique	Scatter Magic, Clara T, Fairy Play, Garnidal of Mystery
Argent	Snow me the money, Money tree, Gems, Good Fortune
Sexy	Play Boy
Classique	777
Stratégique	Poker
Multi-jeu	Divers noms

Exotique, l'imaginaire des MAS met en scène des histoires majoritairement masculines de trésor et de pirates, mais propose aussi un univers féminin de princesse amazone, danseuse ou célèbre courtisane (Mata Hari). L'argent est omniprésent, traversant les différentes thématiques constitutives de l'ambiance de ces jeux, parmi lesquelles l'humour se détache

également. Toutefois, en pratique, nous avons surtout vu des joueurs aux MAS fantastiques et aventurières (trésor et pirates). De plus, même si la France fabrique des machines à sous[1120], toutes les machines observées portaient des noms anglais, en conformité avec leur histoire. En revanche, l'histoire du bandit manchot s'est modifiée dans son rapport à l'argent. Autrefois sonnantes et trébuchantes, les pièces métalliques se devaient de tinter et le cliquetis de leur circulation constituait la musique d'ambiance du jeu. Or, aujourd'hui, la politique des casinos, en France comme à Las Vegas[1121], consiste à remplacer toutes les machines à pièces par un système de tickets, plus hygiénique et plus pratique à entretenir. Lors de nos observations, les deux déclinaisons, tickets et jetons, se côtoyaient encore mais peut-être que d'ici quelques années, les pièces auront totalement disparues des établissements.

B.4.2. Système de pièce ou de crédit ?

Permettant à la fois d'entrer et de sortir des crédits dans les différentes machines, ces tickets s'achètent à la caisse pour la somme désirée et se convertissent de la même façon en euros. Avec ce système, les joueurs ne se déplacent plus comme auparavant, munis de larges gobelets transportant leurs pièces mais éditent de silencieux tickets qu'ils empochent avant de les jouer ailleurs ou plus tard[1122]. Cependant, l'environnement exempt de bruit de jetons n'en est pas moins assourdissant, un brouhaha de sons étant créé par le mélange de la musique d'ambiance du casino et de celles des différentes MAS diffusant chacune une musique propre à leur thématique. Enfin, parce que *« quand vous récoltez 200 ou 300 pièces, c'est vrai qu'il y a un petit côté fun à entendre le bruit des pièces* […] ; *certaines machines reproduisent le bruit des pièces qui tombent quand elles donnent le ticket »*[1123]. Interpellés par ce paradoxe – pourquoi substituer un faux au bruit réel des pièces ? – nous nous entretenons avec une employée du casino de Deauville, profitant de sa pause cigarette dans un fumoir[1124].

Du côté des casinotiers, la volonté principale semble être celle de la praticité du procédé. Le système est apparu il y a une dizaine d'années et *« tend à remplacer toutes les machines pour n'avoir plus que des tickets »*. AU moment de notre observation (en 2011), le casino est déjà équipé pour la moitié de ses engins, les systèmes tickets étant différenciés des autres par un

[1120] Voir l'entretien n° 18 du 14 juillet 2011.
[1121] *Cf.* un entretien réalisé, à ce sujet, le 24 juin 2011, avec un chef caissier (*chief cashier*) du casino *Luxor* de Las Vegas.
[1122] Limités à un casino seulement, les tickets possèdent toutefois un délai de validité (une semaine à Deauville) permettant de les sortir de l'établissement pour les jouer ou les convertir en argent ultérieurement.
[1123] *Cf.* un entretien réalisé avec une employée du casino de Deauville, le vendredi 17 juin 2011.
[1124] *Cf.* l'observation du vendredi 17 juin 2011, au casino de Deauville.

macaron avertissant les joueurs[1125]. D'après l'employée interrogée, ce fonctionnement s'avère *« plus rapide et plus pratique »*, présentant un avantage considérable en termes de gestion des machines au regard de la fastidieuse tâche de régie des gains en pièces, notamment en cas de jackpot. D'abord il faut récolter les pièces et réapprovisionner la machine qui viendrait à manquer de monnaie pour honorer son dû. Ensuite, leur comptage prend un temps considérable mobilisant un employé à part entière, sous peine que les autres clients s'impatientent à la caisse des paiements. Il faut également réapprovisionner la machine dans les plus brefs délais afin qu'elle soit opérationnelle au plus vite. Par ailleurs, les machines à pièces seraient fréquemment en panne et nécessiteraient de nombreuses réparations. Enfin, les pièces de monnaie libérées des machines permettent aux casinotiers de dégager un bénéfice notable, puisque les sommes ne sont plus prisonnières dans les différentes MAS. Les papiers sont donc revendiqués par les établissements comme garants de rapidité et d'hygiène et une campagne de promotion de ces tickets vante la liberté offerte aux clients, par des slogans du type *« La liberté avec les tickets »* ou *« Jouez en toute liberté avec les tickets »*[1126]. Cependant, nous nous étonnons que les joueurs ne réclament pas davantage le « folklore » des pièces.

Du côté des joueurs, le changement serait apprécié pour trois qualités principales. D'abord, la propreté, des critiques ayant été émises quand à la saleté des pièces qui, non seulement passent de mains en mains, mais en plus noircissent les doigts. La rapidité serait ensuite plébiscitée, par rapport aux machines à pièces plus lentes, dans le jeu et dans la réception des gains (la chute des pièces et leur échange en caisse prennent plus de temps que l'émission d'un ticket). Enfin, les tickets honorent systématiquement un jackpot, quel qu'en soit le montant, ce que ne peuvent pas toujours réaliser des machines. S'il ne nous a pas été donné de questionner les joueurs rencontrés dans ces casinos à ce propos, les employés au contact de la clientèle (caissiers, mécaniciens, membres de la sécurité, etc.), confirment toutefois notre intuition : l'inconvénient majeur dénoncé par les clients est l'absence du bruit des pièces, *« cette éructation métallique spectaculaire dans sa sonorité »*[1127].

[1125] Un rond jaune permet d'identifier ces machines à tickets.

[1126] Slogans relevés au casino de Deauville.

[1127] *« Quand le joueur gagne les gains s'affichent immédiatement en chiffres lumineux. À ce moment-là dans une sorte de mangeoire le bandit manchot vomit en cliquetant quelques pièces et parfois des centaines selon la bonne fortune du joueur. Cette éructation métallique est spectaculaire mais surtout sonore, disons pour être plus précis qu'elle est spectaculaire dans sa sonorité. Si le dicton populaire précise que l'argent n'a pas d'odeur, l'argent ici a un son et il fait beaucoup de bruit. »* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 148.

Pourtant, si le bruit est reproduit par la machine, c'est bien qu'il est important. L'argent participe intégralement de la pratique, lui confère son efficacité. Caillois souligne que l'enfant délaisse rapidement la pratique des jeux d'*alea* car, *« privé d'indépendance économique et sans argent qui lui appartienne, il ne trouve pas dans les jeux de hasard ce qui fait leur attrait principal »*[1128]. Assurant le frisson ludique, l'agent n'est pas seulement efficace pour sa dimension pragmatique (risquer un enjeu financier), mais sa sonorité fait partie intégrante du cocktail enivrant des MAS[1129].

Cependant, remplacer l'argent par des crédits permet de créer une unique unité monétaire pour tout le monde. Dans l'imaginaire de la MAS, les gains s'expriment en dollar et les sommes en euros pourraient se voir dévalorisées par l'aura américaine de ces jeux dont les noms respectent précautionneusement l'histoire. En outre, au-delà de la volonté d'uniformisation, la technique consommatoire permet de faire oublier la valeur réelle de l'argent et dédramatise *de facto* la dimension risquée du jeu en survalorisant celle du loisir. Les critiques de ces jeux dénoncent l'antinomie « normale » de l'argent et du divertissement, le premier étant réservé au monde du travail. Or, avec des tickets dédiés à un casino, donc au jeu, on ne parle plus d'argent et seule demeure la vocation ludique. Grâce à ce artifice, le consommateur évacue l'omniprésent de l'argent. Comme le *Club Med* tente de faire oublier à ses clients que tout est payant en instaurant une monnaie de coquillages, le casino crée l'illusion d'un univers dépourvu de finances, où tout ne serait qu'amusement gratuit.

Néanmoins, malgré les dispositifs de manipulation *marketing* et la redondance anesthésiante du jeu, le joueur reste acteur de sa pratique et met en place ses propres stratégies de jeu. Face à sa machine, si le principe réclame uniquement la répétition d'un unique mouvement de pression sur une touche, la monotonie répétitive est « cassée » par des moments de gain offrant le choix entre plusieurs options. Le plus fréquemment, la machine propose d'ouvrir trois coffres parmi dix-huit. De la même façon, des zombies apparaissent à l'écran et il faut en tuer le plus grand nombre, le plus rapidement possible pour augmenter son gain. Sur d'autres MAS, des jeux de cartes proposent au joueur de choisir entre noire ou rouge, en précisant les cartes précédemment soulevée afin que le joueur puisse établir des statistiques. Déjà, le choix de la machine est une stratégie à part entière, le joueur se renseignant généralement auprès des

[1128] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit*., p. 60.
[1129] *« Le cocktail des bruits de pièces qui tombent, des sons électroniques qui s'échappent des machines, les lumières multicolores, tout concourt à enivrer les clients. » Cf.* l'enquête de Jean-François Vouge menée aux casinos de Lons-le-Saulnier et Salin-les-Bains. Jean-François Vouge (1998), « 98, les jeux sont faits », *Le Progrès*, 2 janvier 1998, p. 5.

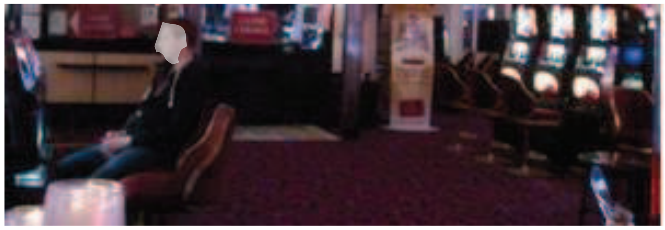
personnels ou des autres joueurs sur la capacité de la machine : *« Depuis combien de temps n'a-t-elle pas donné ? »* est l'expression consacrée constituant à la fois une stratégie de jeu et de sociabilité[1130]. Selon la traditionnelle loi de compensation, moins une machine paie et plus elle devient intéressante car les joueurs pensent qu'une machine n'ayant pas donné depuis longtemps a plus de chances de sortir des gains. C'est pourquoi un joueur n'abandonnera pas sa machine avant de l'avoir fait « cracher ».

Les critères objectifs d'horaire, jour, durée de jeu, budget alloué, etc., font également parti de la stratégie ludique, le casino étant parfois un prétexte à la rencontre de couples adultères : *« Des personnes viennent avec leur mari le soir, et l'après-midi avec leur amant, leur maîtresse. »*[1131] Mais surtout, dans la pratique, le joueur pose son jeu comme un problème à résoudre et met en place une tactique dans ce sens.

B.4.3. Le sens des techniques

Les différentes techniques de jeu observées chez les utilisateurs de MAS révèlent des façons de jouer assimilables aux figures idéales typiques identifiées dans la typologie établie pour les joueurs de la FDJ. Certaines de ces pratiques relèvent de la consommation, de la sociabilité, du contexte, de l'appartenance de groupe et de la stratégie, parfois mêlées les unes aux autres ou utilisées en alternance par un même individu. Dans une logique (consciente ou non) *consommatoire*, l'individu joue de façon « mécanique » en insérant machinalement ses jetons et tapotant les touches de la machine sans réellement y prêter attention. Parfois, un joueur accompagné semble « passer le temps » en attendant son ou ses partenaires de jeu, tel cet adolescent observé à Tourville. Entouré de sa famille très affairée sur différentes machines, il tournoie sur son fauteuil en insérant de temps en temps une série de pièces avant de se désintéresser de son engin[1132] :

Illustration 36 : *Joueur de MAS inactif à Trouville*



[1130] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, *op. cit.*, p. 76.
[1131] Propos d'une assistante de clientèle du casino de Biarritz, rapportés par Jean-Pierre Martignoni-Hutin, *ibid.*, p. 180.
[1132] *Cf.* l'observation du jeudi 16 juin 2011, au casino de Trouville.

Dans d'autres cas, un individu seul utilise la même technique en regardant le joueur installé à ses côtés. Le comportement traduit alors moins l'engouement ludique qu'un certain ennui comblé par la répétition du geste. En revanche, lorsqu'un même individu joue simultanément sur plusieurs machines différentes, il est plus actif mais tout aussi consommatoire.

Des techniques de sociabilité reposent sur l'*accompagnement* et permettent d'amplifier l'excitation. Soit le joueur agit sur un mode coopératif, en échangeant des tours de jeu par alternance, sur une même MAS. La technique pouvant difficilement fonctionner à plus de deux personnes, on l'observe surtout chez des couples (mixtes ou non) mais, parfois, un groupe d'amis se tient en spectateur derrière le joueur, l'encourageant ou participant à ses coups par diverses acclamations. La présence de la compagnie accroît l'émotion (poussées d'adrénaline) suscitée par le jeu chez les protagonistes dont l'attitude est plus placide lorsqu'ils se retrouvent seuls, ce qui arrive même dans un couple où l'un des deux finit par aller jouer de son côté, sur une machine plus ou moins éloignée. Les MAS révèlent aussi une fonction socialisante en générant des connivences entre joueurs, comme on l'observe au sein de couples échangeant, sur un ton secret, des commentaires à propos de machines voisines en train de gagner. Dans d'autres cas, un jeu de séduction dirige la technique du joueur choisissant de se placer près d'une femme avec laquelle il souhaite établir un contact. La tension provoquée par la distance des fauteuils et l'attirance de la personne décuple de la même façon les émotions de jeu.

Une technique *contextuelle* est surtout mobilisée en cas de forte affluence : si peu de machines sont libres, le joueur se contente de la première rencontrée. D'un autre côté, certaines personnes fréquentent les casinos essentiellement pour séduire et suivent alors le mouvement de leur conquête, alternant les jeux au gré des circonstances, pour permettre une première approche, pour marquer une distance, etc. Le jeu de la séduction et ses coquets va-et-vient guident l'action de jeu de l'individu. Le même constat apparaît pour les personnes âgées recherchant avant tout de la compagnie. Si un casino est près de chez elles, elles le fréquenteront comme les joueurs de la FDJ côtoient ses boutiques pour les mêmes raisons. Le contexte, plus ou moins large, détermine la pratique ludique.

Dans d'autres cas, la technique concerne *l'appartenance* à un groupe de pairs, et l'individu affiche clairement un désintérêt pour la MAS devant laquelle il est assis, encouragé par les joueurs qui l'accompagnent. Pouvant même ne pas actionner la machine, ces personnes s'inscrivent dans la posture que nous avons qualifiée de *« hors-jeu »*. Le profil

majoritairement observé est celui des familles au sein desquelles l'un des membres reste passif pendant que les autres jouent.

Enfin, la technique *stratégique* est typiquement mise en valeur par le vidéo poker, jeu de combinaisons de cartes. *A priori*, le choix de ce genre de MAS résulte d'une volonté de manier des techniques de jeu plus complexes que dans les jeux de rouleaux. Dans un temps de réflexion dont la durée varie selon les cas observés, l'individu établit des combinaisons réclamant un certain travail du jeu et du hasard auquel il pourrait se livrer entièrement avec d'autres machines. Pour ces machines, comme dans le jeu de cartes, les joueurs se veulent plus compétitifs qu'avec les autres MAS et tiennent davantage à rentabiliser leur jeu et leur mise. Ces individus *« travaillent le jeu »*, comme une pratique rémunératrice et si, comme on le verra plus tard, la motivation laborieuse place la pratique à la limite de l'addiction, elle est également à la frontière de la professionnalisation. Le seul cadre de la MAS limite le passage au monde professionnel mais la logique est la même que celle des joueurs qualifiés en matière de poker ou de paris sportifs, particulièrement réputés pour leur capacité rémunératrice.

Constituant un secteur emblématique de la pratique ludique stratégique, les paris sportifs s'imposent néanmoins dans le décor des jeux d'argent et de hasard. Similaires sur le principe d'engagement du hasard, à plus raison avec le système aléatoire du *« Pariez spOt »*, ils diffèrent cependant sur leur vocation professionnelle. Dans le domaine des courses hippiques, par exemple, de nombreux *« turfistes »* amateurs et connaisseurs du milieu des courses, se constituent des revenus à part entière, associés à des *« compléments de salaire »*. Cette logique salariale se distingue de celle, plus ludique, des joueurs-consommateurs alternant les *« Pariez spOt »* au PMU et les *« Flash »* à la FDJ. Pour ceux-là, la pratique est un jeu, auquel un budget de loisir est consacré, et non une activité rentable censée rapporter un revenu financier sérieux. Pour autant, au-delà de cette distinction, la plupart des clients du PMU sont des *joueurs*, tandis que les *turfistes* sont minoritaires. Qui plus est, la part de hasard est plus grande dans les paris que dans les pratiques agonistiques de type poker. Comparativement aux compétences stratégiques des parieurs, l'aléa est davantage déterminant, si bien que le PMU constitue, historiquement, le troisième des trois secteurs du marché des jeux d'argent et de hasard.

CHAPITRE VI
LE PARI MUTUEL URBAIN

A. Présentation du Pari Mutuel Urbain

A.1. *Histoire des paris sur les courses hippiques*

A.1.1. Moralisation des jeux de paris

Comme tous les autres jeux de hasard, purs ou combinés, les paris hippiques sont dénigrés dès leur apparition dans les divertissements sociaux. D'abord, ils sont exclus de la catégorie de loisir, conformément *« au vieux débat du loisir culturel, dont on sait ce qu'il doit à la tradition hellène, et singulièrement à Aristote, qui oppose le loisir aux jeux, la contemplation et la culture de l'esprit aux divertissements et à l'exercice physique »*[1133]. Enfermées dans les oppositions complémentaires travail/jeux et utile/inutile, ces pratiques ludiques sont condamnées pour leur futilité, critère de dépréciation au regard du noble loisir qui vise à *« la réalisation de l'homme total conçue comme fin en soi* […], *au libre dépassement de soi-même »*[1134]. Étayant l'ascension de la modernité, selon Joffre Dumazedier et Aline Ripert, le loisir participe d'un développement culturel orienté vers la maîtrise de la nature et la domination de soi dans une *« relation authentique avec le monde des valeurs »* que le pari ridiculise[1135]. Pourtant, la description des activités de délassement en termes d'authenticité et de libération s'applique bien aux paris hippiques et *« la réalité vécue par les agents sociaux »* est bien celle de se livrer à un loisir[1136].

Ces jeux sont même typiques de l'amusement mais dans le cadre de la postmodernité. La question centrale de la *finalité* posée autrefois doit aujourd'hui être révisée au vu d'activités motivées par l'émotion plus que par de grandes valeurs. Les *« paris collectifs de stratégie différée »*, comme les *« paris collectifs de hasard »* [1137] forment des communautés émotionnelles en réunissant des joueurs, peut-être spectateurs de la pratique, mais acteurs de leur activité et de la large part de sensations qu'elle possède. Néanmoins, aujourd'hui encore,

[1133] Paul Yonnet (1985), *Jeux, modes et masses*, Paris, Gallimard, p. 64.
[1134] Joffre Dumazedier et Aline Ripert (1966), *Le Loisir et la ville*, Tome 1 : *Loisir et culture*, Paris, Seuil, p. 33.
[1135] *Ibid.*, p. 295.
[1136] Paul Yonnet (1985), *Jeux, modes et masses*, *op. cit.*, p. 63.
[1137] *Ibid*, p. 35.

la dénonciation de ces jeux reste fidèle à la conception antique des jeux et les problématiques actuelles d'addiction aux jeux et de responsabilisation des joueurs rejoignent les critiques des années 1960. Ainsi le monde abordait-il le tiercé en termes de pathologie sociale, quelques années après la création du PMU, Maurice Denuzière concluant dans un article en 1965 que *« si le tiercé n'existait pas, il ne faudrait pas l'inventer »* et Pierre Drouin préconisant son interdiction en 1975 (*« Étant donné la place démesurée qu'il tient dans la vie sociale, abolir le tiercé serait une mesure salubre »*), pendant que Claude Sarraute décrivait en 1973 *« la grande misère du petit parieur »*[1138].

L'élitisme culturel et scientifique taxant ces jeux de vulgarité, les premiers sociologues à observer le phénomène le condamnent sans appel, à l'instar de Baudrillard dénonçant la croissance de ces jeux, *« en fonction directe de sous-développement »*[1139]. La première étude du Tiercé dépassant la réprobation est éditée en 1985 par Yonnet remarquant, au contraire, le développement des jeux de hasard dans les sociétés les plus développées, depuis les courses de char de la *« Rome impériale, jusqu'à l'arrivée des "barbares" qui y mit un terme, au IV^e^ siècle après Jésus-Christ »*[1140]. Suivra l'enquête de Martignoni-Hutin qui, en 1993, se libère des préjugés pour réaliser une étude compréhensive conduisant à dédramatiser la pratique. Cependant, son constat d'un univers *« triste et gris »* demeure conforme aux représentations habituelles[1141].

Enfin, l'enjeu financier apparaît toujours en filigrane des questionnements soulevés, de la même façon que pour tous les jeux de hasard et d'argent. Si ces pratiques « fleurissent » dans les sociétés les plus avancées, c'est pour les profits qu'elles génèrent. Moralisateurs, les différents États voient néanmoins l'intérêt économique de ces jeux, pour les PIB nationaux et pour les gouvernements eux-mêmes, la légalisation prévoyant toujours une part de réversion des recettes. En France, comme avec la FDJ et les casinos, le PMU entretient historiquement des liens ambigus autour de ces questions pénales. Néanmoins l'histoire de la société apparaît plus sereine que dans les deux cas précédents.

[1138] Extraits d'articles du quotidien *Le Monde*, rapportés par Paul Yonnet (1985), *Jeux, modes et masses*, *op. cit.*, pp. 75-76.
[1139] Jean Baudrillard (1969), « La genèse idéologique des besoins », *Cahiers internationaux de sociologie*, n° 47, juillet-décembre, p. 62.
[1140] Paul Yonnet (1985), *Jeux, modes et masses*, *op. cit.*, p. 25.
[1141] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 111.

A.1.2. Histoire du PMU

L'histoire de la société nationale du *Pari Mutuel Urbain* commence en 1891, quand Joseph Oller invente le principe de mutualisation des paris hippiques[1142]. Avant cela, ce type de jeux était pratiqué dans les hippodromes de façon sauvage par des *bookmakers*, jusqu'à ce que la loi française du 2 juin 1891 mette fin à l'arbitraire des organisateurs en instaurant que les parieurs jouent les uns contre les autres et que les sommes jouées soient partagées entre les gagnants[1143]. Encore limités au cadre de l'hippodrome, les paris sont gérés par les Sociétés de Courses, seules habilitées à les vendre légalement. Celles-ci devront attendre le 16 avril 1930 pour se voir autorisées à enregistrer les paris à l'extérieur des champs de courses, exclusivement sous forme mutualiste. Dès lors, elles créent le service commun du Pari Mutuel Urbain qui devient un GIE (Groupement d'Intérêt Économique) en 1985.

Suite à cette extension de leurs activités, les sociétés de paris réunies sous le nom de PMU connaissent différents systèmes de traitement des enjeux, d'abord manuels, puis informatisés. Jusqu'en 1954, il s'agit de paris simples consistant à trouver le premier ou les deux premiers chevaux vainqueurs d'une course. Puis, en 1954, André Carrus invente le système de rang de gains différents et intègre les notions d'ordre et de désordre dans les numéros d'arrivées. Le premier Tiercé se court à Enghien, le 22 janvier 1954 et son succès dans les années 1960 lui confère encore aujourd'hui une renommée exceptionnelle, comparable à celle de Monte-Carlo dans le secteur des casinos. À cette époque, les bordereaux sont encore poinçonnés à l'aide d'une *« pince à encocher »* et validés à la main.

Ce n'est qu'en 1987 que le système informatique apparaît et, dès 1989, le Quinté + est lancé sur le marché. Aujourd'hui, il a supplanté le Tiercé pour devenir le produit de référence des parieurs. Suivant ce mouvement informatique, le site « pmu.fr » est créé en 1999, élargissant la gamme et proposant un service d'informations hippique. En 2000, le pari par télévision est lancé, *via* la chaîne *Équidia*, en 2003 ; les joueurs peuvent parier sur le site Internet du PMU et, en 2006, directement sur leurs téléphones portables. Le système aléatoire de combinaison par une machine informatique est créé en 2011, le *« Pariez spOt »* équivalent au *« Flash »* de la FDJ. Enfin, depuis 2010 et l'ouverture des jeux en ligne, le PMU propose divers types de paris sportifs, ainsi qu'une offre de poker pour laquelle il se positionne comme premier site

[1142] Ces informations et les suivantes sont issues du site du PMU, rubrique « Les grandes dates du PMU », *in* http: //www.pmu.fr/entreprise/les-grandes-dates-du-PMU.html.
[1143] *Ibid.*

généraliste proposant cette offre en France. Présente dans plus de cinquante pays partenaires, la société s'illustre désormais à l'internationale.

Aujourd'hui, elle affiche un record d'enjeux de 10,5 milliards d'euros de mises (dont 1,6 milliards par Internet), toutes activités confondues (tous sports et poker)[1144]. Toutefois, les paris hippiques représentent encore 80 % des enjeux et leur augmentation, malgré la diversification des activités de paris, a porté la société à réviser sa politique entre 2010 et 2011 pour se recentrer sur son cœur de métier. Le taux de redistribution de 75,7 % assurant 7,74 milliards d'euros reversés aux parieurs en 2011, la société conserve en 2011 un chiffre d'affaires de 876 millions d'euros net, en hausse de 10,7 %[1145].

Comme la FDJ, son réseau de diffusion se partage entre le virtuel et le réel, 11 800 points de vente étant recensés en 2013 (dans les bars, tabac, presse, stations essence, kiosques à journaux), dont cinq *« PMU City »*, boutiques consacrées au PMU, comme le sont les boutiques de la FDJ. Inauguré à Lyon (façade en photo ci-dessous) le 23 décembre 2011, puis à Marseille (intérieur en photo ci-dessous) le 29 février 2012, le principe s'est étendu à Toulouse, Nice, Nantes. Les boutiques sont équipées de bornes de prise de paris, accès à Internet, écrans de diffusion d'*Équidia Live* et ne proposent aucune autre consommation que les produits de la société.

Illustration 37 : *Boutique* « PMU City » *à Lyon*

[1144] Dernières données en date au 7 avril 2013. Voir, à ce propos, le rapport d'activités 2011 et la rubrique « Chiffres clés 2012 » du site, *in* http://www.pmu.fr/entreprise/chiffres-cles.html.
[1145] *Cf. Rapport d'activité 2011* du PMU, p. 13.

A.2. *Profil de la clientèle*

A.2.1. Une clientèle masculine et précaire

Comme l'illustre la photo ci-dessus, la clientèle du PMU est essentiellement masculine, à l'image du monde du turf dans son ensemble. Toutefois, la société se défend d'un profil type de parieurs et met en exergue les 30 % de femmes que compte sa clientèle, insistant même sur la féminisation du métier de jockey. Par exemple, le dernier rapport d'activités 2011 présente un entretien avec Nathalie Henry, mise en valeur pour sa capacité à assumer son statut de *« championne de trot monté sans renoncer à sa vie de femme et de mère »*[1146].

Dans les faits, les quelques femmes vues dans ces lieux ne l'étaient jamais seules et accompagnaient seulement des hommes joueurs. Pour participer à l'activité ludique, elles valident une grille de loterie (*Rapido*, *Keno*) ou grattent quelques tickets de la FDJ, si le lieu est débitant des deux. Toutefois, quand le bar sépare les deux espaces du PMU et de la FDJ, comme ci-dessous à l'*« Amical bar »*, les accompagnatrices ne font pas le va-et-vient pour assister à leur tirage de *Rapido* et ramèneront plutôt des jeux à gratter à la table des joueurs de PMU. Sinon, elles sont uniquement spectatrices de la pratique, regardant distraitement les courses et les validations de bulletins de leur(s) compagnon(s). De la même façon que précédemment, sauf indication contraire, toutes les photographies présentées dans ce chapitre sont issues de sources personnelles, prises lors des observations réalisées sur notre terrain d'enquête :

Illustration 38 : *Salle PMU de* l'« Amical bar » *à Tours*

[1146] *Ibid.*, p. 57.

Le plus souvent, les hommes, de tous âges confondus, viennent seuls jouer au bar. Régulièrement croisé dans le quartier de l'*« Amical bar »* avec sa femme et sa fille, Charly (34 ans) vient toujours seul, le soir, après son travail et/ou après avoir déposé sa fille chez lui quand il va la chercher à l'école. Traditionnellement, les parieurs sont majoritairement des hommes, le plus souvent *« étrangers ou d'origine étrangère dont la situation financière est peu glorieuse et souvent précaire »*[1147]. En effet, au bar le *« Saint-Claude »*, nous rencontrons une majorité de Maghrébins, les jeunes alternant langues française et arabe, tandis qu'une femme africaine, vêtue d'un boubou les sermonne sur leur pratique[1148].

La population décrite par Martignoni-Hutin dans les années 2000 correspond généralement à nos observations, si ce n'est au regard de l'âge. Pour avoir rencontré de nombreux jeunes, le profil semble moins âgé qu'il y a dix ans. Par exemple, au *« Saint-Claude »*, les trentenaires sont légèrement majoritaires, suivis en nombre par les plus de 60 ans. Pour le reste, si le tableau dépeint par Martignoni-Hutin semble exagéré lorsqu'il évoque une population *« souvent tabagique, parfois alcoolique,* […] *pittoresque mais souvent aigrie et prématurément vieillie »*[1149]*,* on ne peut toutefois pas contredire le constat. Même depuis l'interdiction de fumer dans les lieux publics, les joueurs continuent à fumer entre deux courses, sur le trottoir (au *« Saint-Claude »*) ou dans la courette du bar (à l'*« Amical bar »*). Concernant l'alcool, lors de toutes les observations, *la* boisson du turfiste est apparue être la bière en « demi » pression classique, boisson alcoolisée la moins onéreuse (ne serait-ce que par rapport aux bouteilles toujours plus chères). La même logique guide le choix des musulmans dont la boisson de base est le café ou le sirop à l'eau, sodas pour les jeunes et les plus dépensiers.

Les observations de la nationalité restent valables et le milieu social est clairement populaire, avec un échantillon composé de chauffeurs routiers, serveurs de bar, manœuvres et de nombreux ouvriers du bâtiment. Quelques catégories supérieures se distinguent mais, en l'absence de chiffres officiels, on supposerait une proportion de 20 % sur la totalité des joueurs fréquentant le réseau réel (unique terrain de la présente enquête). D'ailleurs, la minorité de cadres (entre trente et quarante ans) rencontrée jouait seule et se tenait à l'écart du reste des joueurs. Seuls quelques jeunes enquêtés spécialistes tirent un bénéfice réel de leur pratique et mènent des vies confortables, mais ils sortent du cadre du jeu de hasard. C'est le

[1147] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 111.
[1148] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011, *op. cit.*
[1149] *Ibid.*

cas de Fred, rencontré au début des investigations[1150]. Mais, pour la majorité, l'ambiance conviviale et parfois joyeuse ne peut pas cacher une réalité sociale relativement pauvre, les effets de *« faux riches »* entretenant ce sentiment quand des joueurs viennent au bar endimanchés ou affichent des signes ostentatoires de richesse[1151].

Concernant les pratiques, les sept millions de parieurs fréquentant les lieux du réseau réel sont généralement amateurs de courses hippiques et jouent en connaisseur, plus rarement au hasard. Contrairement aux joueurs de la FDJ ou de MAS, les pratiques observées au PMU se rapprochent davantage des JT de casino, alliant réflexion et stratégie à l'aléa.

A.2.2. Deux types de joueurs

Des joueurs de hasard

Si le système *« Pariez spOt »* ouvre le jeu à des catégories dilettantes, c'est souvent parmi d'autres jeux de hasard, cette technique permettant d'élargir la clientèle à un monde profane pouvant désormais s'essayer aux paris hippiques sans être turfiste. Le plus souvent, cette catégorie d'individus s'illustre dans les bars mais ne fréquente pas l'hippodrome, pratiquant le pari sportif comme la loterie. Par exemple, Dominique se dit novice, turfiste depuis seulement deux ans, mais adepte depuis longtemps des produits de la FDJ[1152]. Ces joueurs se retrouveront dans la catégorie « jeu-consommation » de notre typologie des façons de jouer. Mais, par essence, les produits du PMU s'inscrivent dans la catégorie des jeux combinés et les joueurs qui *« touchent gros »* sont des connaisseurs du milieu sportif. Car, dans les pratiques, le pari sportif relève d'un domaine de connaissance intégrant un langage adapté au savoir pratique acquis dans la durée, par la fréquentation des espaces de jeux, l'observation des autres joueurs et au travers des discussions avec la communauté turfiste.

Au PMU, les paris au hasard ne sont qu'une option permettant aux spécialistes de se reposer et aux amateurs d'étendre les domaines où il tente sa chance (loteries, grattages, MAS, paris sportifs et hippiques). Mais, d'après Paul Yonnet, miser sur des paris sportifs de façon aléatoire n'est pas vraiment jouer ; c'est au moins un *« mauvais jeu où le joueur joue en se trompant sur la nature du jeu »*[1153].

[1150] *Cf.* l'entretien n° 24 du 22 décembre 2009.
[1151] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 112.
[1152] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011, *op. cit.*
[1153] *Cf.* Paul Yonnet (2010), interrogé par Frédéric Taddéï, lors de l'émission télévisée « *Ce soir ou jamais* », diffusée le 9 juin.

Des joueurs stratèges

Distinguant deux types de paris et de joueurs – typiques de la FDJ et du PMU – selon leur possibilité d'intervention, Yonnet définit les *« jeux secs »* et les paris sportifs[1154]. Dans le premier cas des *« paris collectifs de hasard pur »* ou *« hasard mathématisable »*, le joueur se trompe en pensant qu'un quelconque pronostic mathématique est possible et efficace[1155]. Le cas emblématique du *Loto* illustre ce fonctionnement purement aléatoire d'une pratique reposant sur des *« signifiants »* : des êtres inanimés (des boules) sont soumis à une épreuve toujours identique, sans mémoire d'une sortie à l'autre. À l'opposé, les *« paris collectifs de stratégie différée »* reposent sur des signifiés en mettant en scène des êtres animés. Les épreuves successives entretiennent une *« relation historique »* dont le joueur peut se servir pour formuler ses choix, en mobilisant *« des facultés de simulation et de représentation »*[1156]. Les paramètres sportifs se modifiant entre deux compétitions du fait de leurs acteurs et des contextes d'action, le pronostic devient possible par une connaissance, inaccessible face au hasard. Jouer, c'est d'abord « faire le papier » et *« si certains s'en remettent au hasard, pour les turfistes, le jeu est affaire de sérieux »*[1157].

Moins concerné par le hasard, *a priori* (de par ses règles et les attitudes de ses joueurs), ce secteur de jeu présente l'intérêt de révéler des pratiques d'utilisation indirectes de l'aléa que les terrains précédents n'ont pas abordées en utilisant directement un hasard pur. Au PMU, les jeux combinant *alea*, *agôn*, stratégie et réflexion s'approchent des JT de casino pour leurs caractéristiques communes, mais s'en éloignent dans leurs pratiques respectives (cartes *versus* chevaux, casino *versus* champ de course).

L'objectif de l'enquête de terrain consiste à saisir ces pratiques comme différentes façons d'utiliser le hasard dans une activité quotidienne. Les ressorts communs aux divers comportements traduisent des sensations liées à la dimension aléatoire des activités et renseignent sur les fonctions de l'aléa, dans ses dimensions émotionnelles et concrètes.

[1154] Paul Yonnet (1985), *Jeux, modes et masses*, *op. cit.*, p. 35.
[1155] *Cf.* Paul Yonnet (2010), interrogé par Frédéric Taddéï, *op. cit.*
[1156] *Ibid.*
[1157] Jean-Christophe Leforestier (2003), « Les turfistes. Éléments pour une socio-anthropologie du pari hippique », *Socio-anthropologie*, n° 13, janvier-juin, p. 112.

B. Enquête

B.1. *Des jeux agonistiques excités par le hasard*

Dans un premier temps, il faut définir les contours de ces jeux combinant stratégie et hasard[1158]. Plus agonistiques qu'aléatoires, ces activités de paris sportifs reposent sur des compétitions réelles entre des participants professionnels. Le cœur de l'activité, le support du jeu, est *de facto* concurrentiel et les joueurs ne défendent pas leurs pronostics comme une combinaison de *Loto*, ou « leur cheval » de mise comme un numéro fétiche. Ils ne remplissent pas non plus leur bulletin comme une grille de *Rapido*.

À la base, le jeu de PMU ne possède d'aléa que l'incertitude nécessaire à rendre amusante une pratique de la catégorie de l'*agôn*. De quelque genre qu'il soit (*ilinx*, *mimicry*, *agôn*, *alea*), un jeu est forcément une activité *libre*, *séparée*, *improductive*, *réglée*, *fictive* et *incertaine*, cette dernière caractéristique permettant de pimenter une compétition qui deviendrait ennuyeuse si le déroulement était *« connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable »*[1159]. Pour cette raison, les compétiteurs ne doivent pas être de force trop différente, l'égalité des chances entretenant le doute sur le vainqueur et ménageant le suspens concernant l'issue de la rencontre.

De la même façon, le spectateur compte sur les aléas inévitables d'une confrontation pour la stimuler (aléas climatiques en extérieur ou avantage dû à un premier coup[1160]), d'où le principe du tirage au sort dans les tournois. Ce procédé aléatoire vise autant à rétablir l'égalité face à un premier coup favorable qu'à créer une tension autour du verdict du sort. On le voit à travers la médiatisation des événements sportifs où les tirages de rencontres sont annoncés largement à l'avance, laissant le temps de faire monter l'électrisante inquiétude des supporters et des compétiteurs quant au verdict du sort tout puissant.

Reposant essentiellement sur la faible part d'aléa permettant des pronostics savants, le ludisme du PMU implique entièrement le turfiste à travers ses choix de mise. Contrairement aux jeux de loterie et MAS, les paris nécessitent une maîtrise d'information, une connaissance

[1158] À ce sujet, nous nous opposons au commentaire de Paul Yonnet pour qui ces jeux de paris collectifs ne sont, au contraire, *« ni jeux de compétition ni jeux aléatoires »*. Paul Yonnet (1985), *Jeux, modes et masses*, *op. cit.*, p. 36.
[1159] *Cf.* Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 39-43
[1160] *« Quelquefois, comme aux dames ou aux échecs, le fait de jouer le premier procure un avantage, car cette priorité permet au joueur favorisé d'occuper des positions clés ou d'imposer sa stratégie. » Ibid.*, pp. 51-52.

du milieu sportif dans son ensemble (contexte, participants ou équipes) et leur mobilisation pour réfléchir à une prédiction tangible. Cependant, entre science de la pratique et du pronostic, le point de rencontre des jeux de hasard purs et de paris se situe concrètement au niveau de l'issue du jeu et, abstraitement, dans l'excitation produite par le hasard qui, aussi minime soit-il, reste toujours efficace et décisif. Moteur émotionnel d'action, l'aléa s'avère finalement central dans la pratique, qu'elle soit agonistique, stratégique ou purement aléatoire. Recherché par les joueurs pour les sensations qu'il leur procure, le hasard motive leurs actions et oriente logiquement les politiques commerciales des vendeurs.

B.2. *Ressorts* marketing *ludiques*

Si les jeux de hasard et d'argent ont en commun plusieurs procédés typiques de la pratique ludique, ils utilisent également des ressorts publicitaires médiatiques généralisés à l'ensemble de la consommation (affiches, *spots* télévisés et radiophoniques). Néanmoins, face à la variété, les techniques de vente se doivent d'être diversifiées, selon les produits et leurs utilisateurs. Plus ou moins conscients de la manipulation réciproque entre l'offre et la demande, clients et publicitaires s'influencent réciproquement si bien que la dynamique des procédés *marketing* s'observe auprès des joueurs dans leur pratique.

B.2.1. Le procédé de redistribution et la fidélisation des joueurs

Comme à la FDJ et au casino, le procédé de redistribution fidélise les joueurs en entretenant l'espoir de gain. Les taux sont portés à la connaissance des joueurs pour les inciter à jouer et on a vu précédemment l'efficacité du principe dont les clients ont pleinement conscience, choisissant leurs produits selon ce critère. Toutefois, au PMU, la logique est un peu différente. Si les joueurs comptent également sur ce paramètre, son taux plus faible qu'à la FDJ (75,7 % au PMU contre 95 % à la FDJ[1161]) n'est pas aussi incitatif. Les turfistes évoquent moins le taux de redistribution que les clients de la FDJ et soulignent davantage la hauteur des gains : *« le PMU paie mieux parce qu'on gagne plus gros. À la FDJ, c'est que des petites sommes, alors qu'au PMU tu touches beaucoup ! »*, *« c'est bien le piège, tu gagnes et en plus, tu gagnes gros donc tu rejoues et tu rejoues encore, pour reproduire même quand tu perds »*[1162]. Le mécanisme « compensatoire » encourage le joueur à poursuivre son activité et entretient l'espoir de gagner comme à la FDJ et au casino.

[1161] *Cf. Rapport d'activité 2011* de la FDJ, *op. cit.*, p. 15.
[1162] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011, *op. cit.*

Cependant, au PMU, les sommes touchées ponctuellement (sans parler du jackpot mais des gains réguliers) étant plus importantes donnent l'effet d'une rémunération. Comme le joueur s'adonne moins au hasard qu'aux pronostics, il travaille davantage son jeu. Confiant dans sa maîtrise et ses compétences, il engage des mises plus élevées que le joueur de MAS ou de grattage conscient de son manque d'influence sur le résultat. De la même façon que les jeux combinés de tables (agonistiques et aléatoires) sont les plus onéreux au casino, dans les bars, le PMU l'est plus que la FDJ. L'idée de tirer un salaire de son activité, toute ludique soit-elle, entraîne facilement une perception laborieuse du joueur estimant que son jeu est *« un moyen de faire de l'argent* […], *moyen alternatif à celui qui correspond au travail salarié »*[1163].

La fidélisation est créée par cette idée sacerdotale que le jeu paie, comme un salaire, et qu'il peut payer encore plus. Le gain *« récompense le "travail" du turfiste »*[1164]. Cependant, il n'est pas le seul critère de constance dans la pratique et le PMU active largement la conscience compétitive de ses clients, en témoignent l'affichage et la médiatisation des gains les plus important ou des grandes cagnottes. En amont, pour répondre au besoin de nouveauté permanent de la clientèle, de « grands événements » sont ponctuellement organisés, pour « réveiller » le joueur qui, bien que fidèle, peut toujours se lasser d'une routine. L'habitude de jouer assurant néanmoins le chiffre d'affaires de la société, il s'agit surtout de l'agrémenter pour l'animer, la rendre vivante, casser le risque qu'elle ne devienne morne.

Depuis le 13 avril 2011, la « Super Tirelire » de 5 millions d'euros mise en jeu chaque 13 du mois remplit cette fonction d'égayer la routine du joueur, permettant, en outre, d'en attirer de nouveaux[1165]. En aval, pour exciter l'esprit compétitif entre les joueurs et face à la société, les débitants affichent de grands chèques en cartons des gains touchés dans leur bar. L'objectif est de stimuler l'égo du joueur et l'inciter à redoubler d'efforts pour prouver à la communauté des joueurs, aux femmes de son entourage, à lui-même qu'il est meilleur que les autres joueurs, peut les battre, gagner et *« faire cracher le PMU »*[1166]. Dans cet esprit compétitif, l'argent est à la fois la récompense d'un travail et le moyen d'obtenir la valorisation d'une victoire.

[1163] Jean-Christophe Leforestier (2003), « Les turfistes. Éléments pour une socio-anthropologie du pari hippique », *op. cit.*, p. 118.
[1164] *Ibid.*, p. 119.
[1165] *Cf. Rapport d'activité 2011* du PMU, *op. cit.*, p. 19.
[1166] Jean-Christophe Leforestier (2003), « Les turfistes. Éléments pour une socio-anthropologie du pari hippique », *op. cit.*, p. 119.

B.2.2. La valeur de l'argent

Dans tous les jeux de hasard et, à plus forte raison, dans les jeux combinés où la compétition aiguise l'esprit de *challenger*, la valeur marchande de l'argent devient secondaire. Animé par le désir de briller aux yeux de ses adversaires et du public spectateur de la rencontre, le joueur considère avant tout l'argent comme un *« instrument au service d'une pratique »*[1167]. Acteur dans la rencontre hippique, le parieur, en compétiteur, pense moins au résultat qu'à l'ingéniosité de son pronostic, en tant que *« solution originale mise en œuvre pour trouver de l'argent »*[1168]. Tel le jockey concentré sur sa technique dans la course, sur ses compétences et celles de son cheval, sans se laisser distraire par les enjeux, le joueur compte avant tout sur ses qualités personnelles.

À ce comportement concurrentiel s'ajoute une dynamique plus ludique d'*appropriation* du système monétaire et d'*intervention* sur le fonctionnement social guidant la production d'argent depuis toujours (par le Prince, le Roi, la Cité et, aujourd'hui, l'État)[1169]. Par la pratique du jeu, l'individu renverse la logique de production et de circulation de la monnaie. Entretenant des images de trésor, le joueur recherche l'or et ce qui brille. Or, dans une perspective alchimiste, le jeu permet de transformer l'argent possédé en or[1170], si bien que le parieur devient le producteur direct de sa richesse. Les représentations de *trésor enfoui* rendent le joueur acteur de sa découverte ; en résolvant l'énigme permettant de l'atteindre (trouver la combinaison gagnante), il produit lui-même sa fortune. Celles de *trésor à prendre – « facilement accessible, à portée de main ou d'ongle »*[1171] – modifient la hiérarchie de déplacement des biens. Le joueur n'est plus l'ouvrier pauvre produisant les richesses accessibles aux riches, il se sert, au contraire, dans les fortunes constituées par les riches sociétés de la FDJ ou du PMU. La conviction des joueurs que l'argent qu'ils gagnent n'est pas celui de leur communauté de pairs est frappante de la part des joueurs généralement lucides sur la manipulation commerciale du marché des jeux. Même s'ils savent que les firmes industrielles et l'État croupier sont les éternels gagnants, ils ne s'estiment pas exploités et saisissent plutôt le jeu comme *« une chance extraordinaire de soustraire de l'argent à la puissance »*[1172].

[1167] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 207.
[1168] *Ibid.*, p. 200.
[1169] *Ibid.*, p. 201.
[1170] *Ibid.*
[1171] *Ibid.*, pp. 201-202.
[1172] *Ibid.*, p. 201.

Grâce au jeu, le rapport gouvernant/gouverné s'inverse, au moins trouve un répit, puisque le joueur peut détrousser les élites dirigeantes et transformer son habituelle impuissance en action concrète de s'opposer au schéma travail/argent. Le salaire n'est pas la seule source de revenu, et le jeu est un moyen légal de faire acte de résistance face à un système inégalitaire car *« si l'argent récompense l'homme qui travaille ce n'est pas toujours de façon équitable. Il paye avant tout la performance et autorise toutes les prostitutions »*[1173]. La volonté de renverser l'ordre hiérarchique habituel mis en exergue par ce changement de valeur de l'argent apparaît toutefois plus ambiguë au regard de la pratique du PMU. Contrairement à la FDJ où les jeux sont, de toute façon populaire, pratiquée dans des lieux simples de la vie quotidienne, les casinos et les hippodromes sous-tendent une dimension luxueuse inséparable de l'activité ludique. Même indirectement, les joueurs de PMU comme de MAS fréquentent un monde de faste paradoxal avec le mécanisme de rébellion affiché à travers le rapport à l'argent. À moins que les parieurs ne s'imaginent en Robin des Bois et utilisent la proximité avec les riches pour mieux les dévaliser, ce paramètre du jeu traduirait le paradoxe entre deux comportements opposés de renversement et de renforcement de la hiérarchie du pouvoir.

B.2.3. Regarder les riches

Dans les représentations générales, la pratique hippique est un loisir élitiste. Dans l'Antiquité, *« la possession d'un cheval conférait une dignité. Les tablettes découvertes à Pylos (~XV^e siècle) indiquent les noms des propriétaires de chars pour les distinguer du reste de l'armée. À Rome, l'ordre équestre constituait, à l'origine, une classe sociale »*[1174]. Aujourd'hui, un cheval coûte cher, à l'achat comme à l'entretien, et nécessite suffisamment de terrain pour l'accueillir. De la même façon, le turf est « un sport de riches », à l'image des luxueux hippodromes et de la population spectatrice des courses. Les champs de courses sont imprégnés d'argent, si ce n'est celui d'une population aisée, au moins celui des propriétaires d'écurie et des *bookmakers*. Si l'argent est *« désirable par excellence »*[1175], l'hippodrome – comme le casino – le devient tout autant pour le parieur fasciné par les richesses auxquelles il aimerait accéder, sans pour autant introduire les catégories sociales aisées. Conformément aux attentes des joueurs, les publicités ne manquent pas de tourner en dérision ces élites fortunées. Les enquêtés interrogés sur leurs souhaits en cas de jackpot signalent largement cette volonté

[1173] *Ibid.*, p. 209.
[1174] Georges Pradels (1967), « Le sport équestre », *in* Roger Caillois (sous la dir. de), *Jeux et sports*, *op. cit.*, p. 1603.
[1175] Alain Caillé (1986), « Monnaie des sauvages et monnaie des modernes », *Actions et recherches sociales*, n° 2, juin, p. 59.

de ne pas changer de vie radicalement et surtout pas de milieu social. Après la sécurisation de la fortune pour se mettre à l'abri du besoin pour le reste de sa vie (et de son entourage le plus proche), sont formulés les souhaits d'améliorer le quotidien et de s'offrir tout ce que l'on souhaite sans compter. L'extravagance est majoritairement éclipsée par le plaisir de ne jamais devoir se priver. Néanmoins, quelle que soit la façon dont les joueurs souhaitent utiliser leur richesse, elle demeure leur objectif et même sans fréquenter les champs de course, l'imaginaire luxueux dans lequel ils s'inscrivent avive l'envie.

Tous les champs de courses ne sont pourtant pas aussi prestigieux les uns que les autres, et l'image véhiculée par les médias et la littérature est aussi ambiguë que celle des casinos. Les représentations se partagent entre attraction et répulsion, fascination et dégoût pour une pratique à la fois noble, magnifique, luxueuse, et prolétarienne, voire plébéienne, abâtardie par les paris. Quatre mondes se côtoient dans un même espace ludique, clivés par leurs différentes pratiques du jeu et entretiennent cette ambivalence des représentations. Les propriétaires et les jockeys assurent la compétition et vivent uniquement un *ludisme agonistique*. Les promeneurs regardent les courses en spectateurs et tirent essentiellement *plaisir de la sociabilité* du lieu, dans un esprit consommatoire, jouant à alterner les balades, rafraîchissements, conversations et, éventuellement paris. Parfois, ces promeneurs connaissent les propriétaires d'écuries ou les jockeys et forment un entre-soi avec ce monde professionnel, partageant un ludisme agonistique avec eux. Les parieurs du « petit peuple » s'inscrivent dans un *ludisme aléatoire* qui, même mêlé aux stratégies de pronostics (connaissance des cotes, etc.), adjuge au groupe la dépréciation commune à tous les jeux d'argent et de hasard (vulgarité, alcoolisme, tabagisme). Enfin, le personnel de l'hippodrome et du PMU relient les trois publics autour d'un *ludisme consommatoire*.

Difficile, dans ce contexte, d'utiliser la richesse ambiguë du milieu turfiste pour promouvoir les jeux de paris hippiques. Comme à la FDJ, les publicitaires utilisent l'humour comme dérivatif et, surtout, se centrent sur la particularité de leurs produits – la dimension sportive – et leur vocation hippique. Emblème de la marque, le cheval est toujours mis au premier plan, assurant la familiarisation de la clientèle, même pour servir la promotion de nouveaux sports. Par exemple, pour annoncer que *« le PMU se met au tennis »*, un *spot* télévisé met en scène un match du tournoi de Roland Garros où un tennisman s'oppose à un jockey en monture. L'échange donnant le *« jeu au cheval »*, la société promeut sa nouvelle activité, tout en asseyant son autorité dans le domaine hippique. Initialement connu des Français pour le turf,

le PMU entretient sa familiarité historique avec les joueurs, s'inscrivant dans le patrimoine culturel national, comme le fait la FDJ avec les loteries.

B.2.4. L'ilinx du jeu : vendre de l'émotion

Une analyse des slogans du PMU permet de comprendre les procédés *marketing* que les publicitaires tirent de la pratique du pari sportif. Un premier slogan s'assortit du message *« Gagnez en émotion »*, utilisant cette dimension émotionnelle en même temps que celle de « la gagne » :

Illustration 39 : *Premiers logo et slogan du PMU de 1985 à 2008*

Ces deux paramètres impliquent un sérieux, conforme à la vocation première du PMU, mêlant milieu professionnel et amateur du turf. À l'époque, on parle encore du *« métier du PMU »*[1176] et les paris intègrent totalement la course. Or, le ludisme et la charge émotionnelle émanant de ce dispositif reposent sur la combinaison de l'*agôn* et de l'*alea*, tous deux nécessaires à l'organisation d'une compétition sportive. *« Comme le résultat de l'*agôn *est nécessairement incertain et doit se rapprocher paradoxalement de l'effet du hasard pur, étant donné que les chances des concurrents sont en principe le plus équilibrées possible, il suit que toute rencontre qui possède les caractères d'une compétition réglée idéale peut faire l'objet de paris, c'est-à-dire d'*aleas *: ainsi les courses de chevaux ou de lévriers, les matches de football ou de pelote basque, les combats de coqs. Il arrive même que le taux des enjeux varie sans cesse durant la partie, selon les péripéties de l'*agôn*. »*[1177] Respectant l'esprit des rencontres sportives, les chevaux partent vers la gauche, dans le sens de la course, et la couleur verte rappelle le sol verdoyant des pistes et l'ambiance champêtre de l'hippodrome.

Symboliquement, le vert indique l'espoir et le rouge représente la force des chevaux (les muscles dans une dimension sanguine), la passion et l'amour du jeu (sport et pari), le pouvoir et l'ambition des compétiteurs (jockeys et parieurs). Témoin de l'*« insolence »* du joueur qui

[1176] *Cf.* le site du PMU, *in* www.pmu.fr/entreprise/les-grandes-dates-du-PMU.html.
[1177] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 58.

relève les paris proposés par le PMU, *« le rouge est une couleur orgueilleuse, pétrie d'ambitions et assoiffée de pouvoir, une couleur qui veut se faire voir et qui est bien décidée à en imposer à toutes les autres »*[1178]. Fascinante, cette couleur incarne le magnétisme des courses et l'hypnose du turfiste devant sa course ou l'écran télévisé du PMU. Comme le jeu de hasard et d'argent, ses représentations sont duales, associées à la faute, au danger et à l'interdit, comme à la puissance, à la vie et à l'amour[1179].

Le vertige de la course incarné dans ces couleurs attribue son caractère *ilinx* au jeu de pari sportif, vécu dans les émotions véhiculées par les enjeux de la compétition, les mises pariées et le suspens du hasard. Plus que le gain, le parieur se place en compétiteur avide de victoire et de succès et les sensations provoquées par la tension entre *agôn* et *alea* forme l'attrait principal du jeu. Dans cette optique, un autre slogan écarte le gain pour le jeu et l'émotion :

Illustration 40 : *Second slogan du PMU de 1985 à 2008*

Conservant le même graphisme centré sur la course avec sa ligne de départ blanche, son fond vert de champ de course et ses chevaux rouges lancés à vive allure, le PMU ne change sa stratégie de vente que dans les termes. L'essentiel réside toujours sur les courses, les chevaux sont les « stars » de l'activité et leur mouvement indique l'activité du jeu. En s'appuyant sur la compétition sportive, le jeu évite de se montrer passif et contre les critiques de simple voyeurisme de la pratique du pari. Là où certains observateurs considèrent que *« les paris de stratégie différée – ni jeux compétition ni jeux aléatoires – comportent le risque du voyeurisme, autrement, à terme, celui d'une certaine impuissance »* introduisant *« au rôle de spectateur plutôt qu'à celui d'acteur »*[1180], le PMU répond par l'attitude dynamique des chevaux autour desquels son activité est centrée. Unies plutôt qu'exclues, les dimensions

[1178] Michel Pastoureau (2004), « Le rouge c'est le feu et le sang, l'amour et l'enfer », *L'Express.fr*, 12 juillet [En ligne : http://www.lexpress.fr/informations/il-etait-une-fois-les-couleurs_657550.html?xtmc=michel_pastoureaux&xtcr=8].
[1179] *Cf.* Michel Pastoureau et Dominique Simonet (2007), *Le Petit Livre des couleurs*, Paris, Points.
[1180] Paul Yonnet (1985), *Jeux, modes et masses*, *op. cit.*, p. 36.

agonistique et aléatoire de la pratique s'observent sur le terrain comme moteur déterminant du jeu et, en se recentrant sur la dynamique ludique, la société traduit bien cette combinaison.

Réunis dans le pari, l'*agôn*, l'*alea* et l'*ilinx* procurent au joueur les sensations de l'instant du jeu, instant de la course et de l'attente du verdict, tandis que la *mimicry* entretient l'activité ludique dans la durée, forme de la sociabilité du joueur dans sa communauté. Au bar comme à l'hippodrome, les joueurs tiennent un rôle de compétiteur, et cette théâtralisation de la pratique contribue à l'amusement du jeu au sein duquel on verra que les relations sociales sont d'un type particulier. Activité *séparée* du reste de la sphère quotidienne, la pratique ludique entretient la séparation par le masque et la composition de personnages au sein de la communauté. L'un sera « le novice », éventuellement protégé par le « spécialiste » et lui permettant d'assoir son autorité face aux joueurs-compétiteurs. Le « chien fou » parie à l'instinct tandis que le « connaisseur » étudie les cotes pour élaborer de savants pronostics. L'âge ne hiérarchisant pas ces catégories (les aînés ne sont pas les plus sages et les plus savants), le rapport à la concurrence dicte en revanche les conduites. Synonyme de défi, le pari est l'enjeu central pour ces joueurs et, depuis 2008, c'est le ressort privilégié par les publicitaires du PMU.

B.2.5. Le défi du pari et la négation du hasard

Illustration 41 : *Logo et slogan du PMU depuis 2008*

Provoquant le joueur, un nouveau slogan lui lance un défi clair et direct : *« On parie que vous allez gagner »* pour l'inciter à répondre à l'affront. Face à une population de compétiteurs, le slogan interrogatif vise à taquiner l'égo du joueur et aviver son envie de participer à la confrontation. Cependant, en l'absence de point d'interrogation, la phrase peut s'interpréter dans le sens d'une affirmation assurant au joueur qu'il *va* gagner. L'effet de communication recherché est soit la complicité, soit le décalage. Complice avec le joueur, la société se place en simple joueur au sein de la compétition, parieuse au même titre que ses clients, elle pronostique *votre* victoire. Décalé, le message jouerait sur le paradoxe de joueurs achetant des paris, tout en ayant conscience que la société marchande est toujours la gagnante, le PMU se posant en éternel vainqueur qui remporte au final son pari. Son pronostic d'être une société

rentable lui assurant la place de champion depuis 1891, si elle prédit que *« vous allez gagner »*, c'est un « tuyau » sûr. L'échange d'informations entre les joueurs participant totalement de leur sociabilité, le slogan crée une proximité avec ses clients, à sa place de connaisseur historique des courses.

Au PMU, les pratiques consistant à afficher sa supériorité, donner des tuyaux gagnants aux autres, prouvent le savoir d'un joueur et l'impose en « connaisseur » inspirant le respect de celui qui a le savoir. Contrairement aux loteries où le joueur ne fait preuve d'aucune compétence ou qualité, on a vu que le turfiste engage sa personne et sa responsabilité dans ses pronostics. La pratique implique la démonstration de force dans un univers viril et plutôt misogyne. Fiers, les joueurs sont dans la représentation. Les parieurs sont des compétiteurs, comme les jockeys et les chevaux et l'objectif est, pour tous, d'être le meilleur. Passé la surprise que les joueurs ne gardent pas leurs informations pour leur seul bénéfice, on comprend qu'il s'agit d'un rapport de force. Au « *Saint-Claude* », dès la première observation, j'avais noté que Samir donnait le sentiment d'être le *leader* de la communauté des joueurs. Distant, sérieux et toujours concentré, il a endossé le rôle du « spécialiste » et s'y conforme, agissant au bar comme s'il était en plein travail, plus qu'en train de s'adonnant à un loisir. Au cours des observations, l'intuition s'est confirmée, Samir est décrit comme *« le pro »* par les autres clients. D'après son compagnon Hassan cette rigueur de spécialiste traduit toutefois *« le vice du jeu »*, parce qu'il *« rêve des chevaux »* dit-il[1181]. Pour nous, c'est surtout parce qu'il travaille son jeu et en a perdu le sens ludique du hasard.

Néanmoins, composante du rôle de « savant » dans la *mimicry* turfiste, l'annonce de ses prévisions constitue un enjeu de la sociabilité en témoignant aussi d'une solidarité et d'une générosité entre joueurs puisqu'il s'agit d'assurer un gain à un autre joueur. De la même façon, offrir une tournée est l'occasion de faire étalage d'un gros gain et d'un succès qui, au PMU, est toujours mérité. C'est l'avantage d'une pratique combinant *agôn* et *alea*. En cas de gain, le joueur peut attribuer la victoire à ses qualités de compétiteur. À l'inverse, en cas de perte, c'est la faute du hasard, des aléas imprévisibles jalonnant la vie, grain de sable ne remettant pas en cause les compétences d'une personne mais confirmant que « la vie est dure » et renforçant le fatalisme d'une population défavorisée. Or, ce fatalisme, comme la moralisation subie par ces joueurs, sont des ciments de la sociabilité du groupe et motivent une solidarité entre les membres de la communauté des parieurs.

[1181] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011, *op. cit*.

Le hasard causant la perte tandis que les compétences du parieur assurent sa victoire, son évocation est surtout négative dans le jeu de pari et, comme à la FDJ, les publicités vantent surtout une chance plus consensuelle. Péjoré dans les représentations sociales communes et dans l'ensemble des sphères sociales, le hasard est aussi signe de démission dans les jeux. Roger Caillois définit le joueur d'*alea* comme totalement passif, voire aliéné par ses croyances et superstitions, s'en remettant totalement au sort, inerte et sans volonté. Pourtant, dans les jeux de hasard purs, quand l'arbitraire constitue l'unique ressort du jeu, le joueur est bien obligé de l'utiliser, d'agir avec, comme allié dans sa pratique ou comme adversaire dont il faut déjouer les pièges (par des statistiques par exemple). Néanmoins, pour ces jeux aussi, il n'est pas tant question de hasard que de chance, à l'instar du slogan de la FDJ : *« La chance appartient à tout le monde. »* L'exclusion du mot « hasard » se retrouve dans tous les types de jeu combinés et les communicants préfèrent adopter son champ lexical positif : l'espoir, la chance, l'égalité, la simplicité.

Pourtant, avec ces nouveaux slogans et logos, le PMU écarte la dimension professionnelle de son activité au profit du jeu de pari combinant irrémédiablement *agôn* et *alea*. Le caractère aléatoire est davantage valorisé dans une logique plus consommatoire que technique. Les chevaux ne sont plus dirigés dans le sens de départ de la course mais vers la droite, incarnant l'avenir sur la ligne du temps. Dans le sens de la lecture, la gauche incarne le point de départ et la droite représente la progression de la phrase. La gauche figurant le passé, elle n'est pas porteuse d'espoir et inverser le sens des chevaux marque la volonté de la société commerciale d'attiser l'espérance des joueurs plus que leurs connaissances. La faible hausse du chiffre d'affaires du PMU cette année-là (seulement 4,8 % en 2008[1182]) est certainement un facteur explicatif de cette *« stratégie de relation avec ses clients »*[1183]. Dans cette optique, le métier du PMU s'adresse moins à des « parieurs » spécialistes du jeu mais interpelle toutes sortes de clients pour vendre ses produits. Le graphisme des équidés est également moins précis. Stylisés, moins nombreux, leur taille est également réduite puisqu'ils ne sont plus dessinés en entier. D'autre part, leur représentation graphique est moins précise. Enfin, tandis qu'ils effaçaient légèrement le logo de la marque auparavant (légèrement sur le « P » et au premier plan, apparaissant en premier dans le sens de la lecture, sur la gauche), cette fois ils apparaissent à la suite du logo, à sa droite. Les étalons effacés au profit de l'enseigne, l'opérateur de jeu est mis en valeur, dans ses qualités de vendeur.

[1182] *Cf. Rapport d'activité 2008* du PMU.
[1183] *Cf.* le site du PMU, *in* www.pmu.fr/entreprise/les-grandes-dates-du-PMU.html.

Estomper la technicité du parieur permet de toucher un public plus large que celui des connaisseurs, davantage restreint. Avec un slogan pariant sur la gagne du joueur, le PMU vante la part aléatoire du jeu puisque les « pronostics » (statistiques de possibilité de gagner) de gains des clients leurs sont défavorables. Technique commerciale, le hasard est gage de simplicité, de liberté, il déresponsabilise le joueur et ouvre le jeu au public de loteries de la FDJ réuni dans les mêmes bars. Néanmoins, jamais cité frontalement, il est promu sous les traits de la chance, sous-entendant l'idée attractive d'« égalité des chances ». La difficulté pour le PMU est de maintenir un équilibre entre la vocation hippique lui assurant une familiarité avec ses clients et son prestige social (inscription dans l'histoire française), et l'élargissement de sa cible de consommateurs. Les différentes techniques de *marketing* répondant à la demande de la clientèle doivent suivre ses aspirations et ses comportements de jeu. Or, la tradition culturelle de l'univers du PMU demeure un pilier de la sociabilité de cette activité ludique, au-delà de l'accroissement des pratiques utilisant le hasard (*« Pariez spOt »*).

B.3. *Ambiance et sociabilité au PMU*

Deux espaces de jeux forment le cadre de l'activité ludique du PMU : les bars et les hippodromes. Les premiers se destinent à la fréquentation quotidienne des joueurs, soutenus par la chaîne de télévision *Équidia* consacrée au turf. Les seconds se veulent occasionnels, ouverts seulement les jours de courses dont la fréquence varie en fonction des villes : à Chambray-lès-Tours (37), il y en a environ six par an, tandis qu'à Toulouse, c'est au moins une par semaine. Le cadre, les services (restauration, salles pour réunions ou séminaires) et leur caractère festif font de l'hippodrome un lieu de sortie, comme le casino, et la mixité des trois populations s'y côtoyant (professionnels, promeneurs et parieurs) engagent différentes sociabilités. Cette séparation des turfistes, entre professionnels et amateurs, se retrouve dans les bars et les représentations péjoratives de la pratique du pari sont source de solidarités autant que de clivages entre les joueurs.

L'esprit compétitif du jeu guide une culture concurrentielle et les parieurs, compétiteurs entre eux, s'illustrent dans la démonstration d'excellence. Majoritairement masculine, la communauté turfiste se réunit autour de la volonté d'être le meilleur. La sociabilité y est éphémère, convergente comme dans les casinos, et les pratiques témoignent à la fois des caractères d'*agôn*, d'*alea*, d'*ilinx* et de *mimicry* du jeu.

B.3.1. Une sociabilité dictée par l'autopéjoration de la pratique

L'omniprésence des représentations moralisatrices de la pratique porte la grande majorité des joueurs à s'auto-péjorer, dénonçant les vicissitudes de la pratique et leurs comportements déviants. Victimes de la dépréciation de leur loisir, les joueurs ont intégré un discours péjoratif et utilisent largement un *« vocabulaire qui évoque le mal, le péché »* pour qualifier leur activité[1184].

De façon plus ambiguë, Pascal, le patron du « *Saint-Claude* », se décrit comme *« joueur compulsif »* dès notre première rencontre, nous laissant penser qu'il peut s'agir d'un aveu comme d'une technique commerciale[1185]. Se vanter d'un caractère pathologique auprès d'une inconnue incline à rejeter l'hypothèse de la confidence, à moins qu'il ne s'agisse d'une façon de prendre à revers un complexe en le mettant en direct. Sinon, le fait d'exhiber cette déviance à sa clientèle peut traduire une stratégie de vente. D'abord, il rejoint la mode publicitaire de l'addiction que nous observerons dans la troisième partie, au travers de la publicité *Dior Addict*. Ensuite, il rassure ses joueurs et, sans vouloir lui prêter l'intention de pousser ses joueurs à l'excès, il dédramatise des conduites jugées excessives, d'autant plus ce jour-là, où de jeunes hommes s'étaient largement fait réprimander par une femme de leur entourage venue les accompagner. Comme unis dans l'adversité, les joueurs entretiennent (plus ou moins consciemment) cette péjoration de leur pratique, ciment de leur communauté de pairs. Dans un sens, plus la moralisation est grande et plus les joueurs sont soudés, pour faire front aux attaques tous ensemble. C'est à se demander si les campagnes de « jeu responsable » menées par les sociétés commerciales ne servent pas – au-delà de leur déresponsabilisation et de l'impératif gouvernemental – à vendre davantage en renforçant l'identité de la communauté des joueurs, unis dans le jeu.

Cependant, dans un paradoxe manifeste, si les critiques soudent le groupe de joueurs, elles incitent aussi au dénigrement des autres pour se rassurer soi-même sur sa pratique. Initié par Samir deux mois auparavant, Hassan, 39 ans, décrit la pratique de son jeune ami par le terme de « vice ». Questionné sur ses critères de jugement, le récent turfiste évoque la fréquence quotidienne et la concentration des pensées sur le turf : *« Quand tu te mets à rêver des chevaux. »*[1186] Toutefois, en l'interrogeant sur sa propre façon de jouer, on s'aperçoit que les critères de la sociabilité et de la maîtrise des dépenses sont également des paramètres

[1184] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 44.
[1185] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011, *op. cit.*
[1186] *Ibid.*

distinctifs de la pratique vicieuse ou raisonnable. Lui ne joue *« qu'occasionnellement »*, affirme venir davantage pour la sociabilité du lieu (il habite à côté et apprécie l'endroit) et toujours équilibrer gains et pertes. Pourtant, les observations prouveront le contraire, comme avec tous les joueurs de la FDJ nous l'ayant affirmé. Dénoncer les excès d'un autre joueur, même « ami », révèle le caractère convergent de la communauté. Comme au casino, les liens sociaux et éventuelles relations amicales dans le jeu se bornent le plus souvent aux limites au cadre ludique. Hors du bar, elles sont plus rarement suivies à l'extérieur, sauf dans le cas des initiations familiales. Cependant, même quand un joueur décrie le comportement d'un parent, la dynamique de renforcement de l'identité propre est identique. Il s'agit d'affirmer son individualité au sein de la communauté et de marquer une distance avec le groupe.

Pour autant, qualifié de vice, le jeu n'est pas considéré comme une drogue, au même titre que l'alcool ou la toxicomanie. Les joueurs de PMU comme de la FDJ soulignent allègrement le fait que le jeu soit leur seule consommation déraisonnable : *« Je joue oui, mais c'est mon seul défaut parce que, pour le reste, je ne fume et je ne bois jamais. »*[1187] Manie irrépressible, mauvaise habitude, jouer est un *« défaut »* parce qu'il témoigne d'une faiblesse dans les représentations des joueurs se plaçant dans le débat de l'acrasie sur lequel nous reviendrons à propos de la dépendance aux jeux de hasard et d'argent. Communément admis par la population joueuse de hasard et d'argent, ce discours est également tenu par les clients de la FDJ et des casinos. De nombreux joueurs alternent ces pratiques, même si le turf reste légèrement séparé des autres activités. Plus stratèges, les joueurs du PMU optent davantage pour d'autres jeux combinant *alea* et *agôn.* Au casino, ils peuvent choisir les JT et le poker, aussi pratiqués entre amis ou en cercles privés. Néanmoins, sans connaissance de la pratique des cartes, ils ne tentent pas de faire illusion et préfèrent se « reposer » avec des jeux de hasard pur, tels que les MAS ou les jeux de grattage et loteries en *« Flash »*. Dans leur pratique du PMU aussi, le système aléatoire est utilisé pour ses qualités délassantes ou comme point de départ d'une stratégie de jeu. Les pratiques varient en fonction des personnes et de leurs envies du moment mais, le plus souvent, en suivant une ligne de conduite stable. Deux catégories regroupent ces différents comportements de jeux, entre hasard et stratégie.

B.3.2. Dans les bars, une clientèle d'habitués

Que ce soit au *« Saint-Claude »*, dans le quartier de la gare, ou à l'*« Amical bar »*, dans un quartier résidentiel et originellement ouvrier mais désormais fréquenté par des populations

[1187] Propos tenu par la totalité des joueurs ne fumant pas et ne buvant pas d'alcool.

intellectuelles (universitaires, enseignants chercheurs, artistes), la clientèle est populaire et habituée. Jeu communautaire, le PMU invite à l'entre-soi dans lequel le patron occupe une fonction d'arbitrage prépondérante. Convivial et disponible, il crée la familiarité sur laquelle repose le passage de client *lambda* à joueur reconnu. Comme au casino, le personnel doit répondre au besoin de reconnaissance des individus venus chercher un contact sociable. C'est flagrant au *« Saint-Claude »*, dont la proximité avec la gare en fait un lieu de passage et de forte affluence à la clientèle hétéroclite et occasionnelle. L'intimité est créée par une configuration de l'espace confinant l'espace PMU au fond du bar, en retrait de la porte d'entrée et du tabac, lieu de circulation par excellence[1188]. Quelques marches nivellent les deux activités de tabac/presse et jeux/alcool avec le zinc situé dans le prolongement de la salle du fond.

Le patron tenant le débit de boisson tandis que le reste de la vente est assuré par ses employées (sa fille, sa femme ou une jeune vendeuse), c'est sur lui que repose la sociabilité permettant de familiariser les joueurs. Autonomes grâce à la borne de validation des bulletins disposée près de l'écran géant de diffusion des courses, les turfistes n'ont pas besoin de solliciter la vendeuse de l'entrée, à moins que la borne ne soit trop occupée. La séduction est également une motivation à demander l'aide de la jeune vendeuse pour ces joueurs souvent hâbleurs et très cavaleurs. Pour elle aussi, maintenir le juste équilibre entre distance et familiarité fait partie intégrante du métier et c'est sur cette limite ténue que repose l'harmonie du lieu. Tout en incitant le client à consommer, en le valorisant et en le reconnaissant, il faut rester discret, savoir respecter la tranquillité du joueur en activité et ne pas se montrer intrusif s'il témoigne une envie de rester seul, ce qui arrive souvent.

Habitués, les joueurs ne sont pas forcément amis entre eux. Souvent, les liens tissés au bar ne sont pas prolongés à l'extérieur et ne donnent pas lieu à des amitiés durables. Comme au casino et à la FDJ, soit les joueurs viennent entre amis, soit ils viennent seuls et, dans ce cas, se limitent généralement à une sociabilité éphémère de l'ordre du rassemblement convergent. Quand ils se rencontrent, leur conversation s'oriente immédiatement vers le jeu. En guise de salutation, la classique formule *« comment ça va »* est remplacée par *« alors les courses ? »*. L'échange commence toujours par le sujet des paris, et seuls les plus proches échangent des

[1188] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011, *op. cit.*

nouvelles personnelles mais plus tard, après seulement s'être enquis des courses[1189]. Ce cloisonnement des liens sociaux est aussi flagrant en cas de gain.

Le joueur habitué offre facilement une tournée mais seulement à sa communauté restreinte, partenaires de jeux, patron et serveuse. Néanmoins, c'est aussi l'occasion d'intégrer un nouveau ou de se faire accepter par un groupe quand on est novice. La communauté se compose de plusieurs rassemblements et il semble convenu que si l'on se connaît, on ne se doit rien. D'importants gains inclinent éventuellement à « arroser » tout le monde, mais sinon, les connaissances ne s'offensent pas de ne pas l'être. La générosité en cas de gain est un code de la sociabilité entre joueurs et renforce la solidarité dans la perte. Enfin, comme précédemment, le gain permet d'accoster une femme, en lui offrant un verre par l'intermédiaire du personnel. Pour s'être présentée plusieurs fois à titre personnel, cette situation était l'occasion d'interroger le statut de l'observateur face à ses enquêtés.

B.3.3. Accueil de l'observatrice

Consciente des difficultés d'être une jeune femme dans un milieu d'hommes joueurs et des précautions à respecter face à ce positionnement, se voir offrir une consommation offre plusieurs avantages. D'abord, cela permet d'entamer une première conversation avec des joueurs et de récolter des informations inaccessibles à distance. C'est également l'occasion de se présenter et d'insister sur le professionnalisme de la démarche d'enquête afin de souligner le statut extérieur de l'observateur pour établir une distance avec la communauté masculine. Les rapports avec le personnel étaient en revanche beaucoup plus détendus et la complicité avec les serveuses était un gage de valeur aux yeux des joueurs, la difficulté consistant à maintenir une distance sans paraître arrogante, rester abordable et distante à la fois.

Ensuite, face à des populations précaires, de CSP inférieures, le statut d'intellectuelle fait peser un soupçon de suffisance et creuse un fossé social à dépasser par un maximum d'humilité, de simplicité et de bienveillance, sans faire preuve de condescendance. Équilibrer la camaraderie et l'éloignement est le plus compliqué et, finalement, le partage d'une consommation est l'occasion de resituer la position d'enquêteur. Accepter la consommation et choisir systématiquement une boisson sans alcool est à la fois source de méfiance et signe de sérieux. Un joueur le fait remarquer une fois : *« Tu ne joues pas, tu ne bois pas, tu ne t'ennuies pas ? »* Ce fût l'opportunité de préciser : *« Je ne joue pas, je ne bois pas,* je ne

[1189] *Cf.* l'observation du mercredi 2 mars 2011, au bar « *Saint-Claude* ».

drague pas*, je travaille… Mais je fumerais bien une cigarette ! »* L'intonation joviale détermine la réception du message et le fait d'ajouter un vice à l'énumération de « vertus » crée une connivence nécessaire à entretenir pour bénéficier de discours sincères.

Cependant, le recul nécessaire a été pris au regard d'une pratique dépréciée, moralisée et d'individus conscients de leur précarité, l'assumant du mieux qu'ils peuvent. Se présentant souvent sous une fierté exagérée, ces hommes (passée la suspicion) sont flattés d'être le centre d'intérêt d'une étude, à l'exception de quelques-uns qui, confondant psychologie et sociologie (malgré mes nombreux démentis), refusent de se laisser *« décortiquer le cerveau »*. Sinon, les *biais* les plus importants en entretiens concernent les excès d'orgueil, la fatuité, les exagérations, omissions ou mensonges quant à la pratique. Pour y pallier, plusieurs techniques sont utilisées : redoublement des observations et des entretiens, vérification de propos à plusieurs reprises (reformulation d'une même question lors d'un entretien ou réitération quelques temps après), relativisation et interprétation de la nature de l'attitude. La complémentarité des observations et des entretiens est décisive, à ce niveau, permettant de vérifier des propos dans les actes. Enfin, dans la plupart des cas, la conscience d'une condition sociale fragile explique les démonstrations de fierté à outrance, en plus du caractère misogyne de la pratique turfiste. Par ailleurs, les bars séparent souvent l'espace de pari du reste des consommations, comme pour laisser aux joueurs le confort de la tranquillité dans leur activité « sérieuse » ou comme pour cacher cette population majoritairement précaire et étrangère.

B.3.4. Sociabilité entre-soi forcée

Si la communauté entretient une cohésion autour des images de moralisation de sa pratique, en les véhiculant elle-même pour consolider les liens sociaux, elle est aussi, dans une certaine mesure, forcée par la configuration spatiale des lieux de jeux. Martignoni-Hutin s'interrogeant sur la faible visibilité des points de courses avance plusieurs facteurs explicatifs[1190]. D'abord, le bruit. Si les écrans de *Rapido* sont silencieux, ceux de courses diffusent nécessairement les commentaires des épreuves. Même en baissant le volume au maximum, les sons restent indispensables parce qu'ils participent de l'ambiance de la course. Selon les établissements, la télévision est plus ou moins bruyante, en fonction, nous semble-t-il, des activités connexes. Quand le PMU est la seule activité de jeu dans un petit bar, la clientèle est souvent composée d'habitués à 80 %. Le volume y est plus fort, comme dans les très grands bars possédant une

[1190] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 103.

pièce suffisamment isolée pour que les nuisances sonores n'atteignent pas le reste de la clientèle. En revanche, dans des bars, petits ou moyens, où PMU et FDJ se côtoient dans un même espace, le son est plus faible, toujours dans la même logique d'éviter que la pratique devienne assourdissante, car l'écran de diffusion des courses n'est pas la seule source de bruit. Les exclamations des joueurs sont également un facteur de l'ambiance bruyante du PMU, considérée par d'autres clients comme une nuisance sonore : *« Les nuisances sonores et les diverses pollutions* […] *ont suffi parfois à interdire des espaces de jeux. »*[1191]

Ensuite, *« la concentration d'une clientèle pas toujours appréciée, en grande partie d'origine étrangère, jouant avec de l'argent »*[1192] a fait opter le PMU pour la discrétion dès le début de ses activités. Conformément aux représentations péjoratives de ces jeux, les parieurs doivent presque se cacher pour échapper à l'opprobre, si bien qu'au bar comme dans les hippodromes, les parieurs restent souvent entre eux, appréciant davantage cette distance avec le reste de la population. Préférant les espaces consacrés à leur seul jeu, ils restent eux-mêmes à l'écart du reste de la clientèle quand le lieu réunit plusieurs populations, comme à l'hippodrome et dans de nombreux bars. Non seulement, il en va de leur tranquillité (échapper aux critiques), mais ce cloisonnement est surtout nécessaire à conserver estime de soi et amour-propre. C'est la raison pour laquelle les codes de la pratique sont aussi fortement régis par une éthique de la fierté et négligent le cadre du lieu d'accueil.

Autorisé depuis 1988 à faire la promotion de ses produits[1193], le PMU tente d'améliorer son image et travaille à rendre ses points de courses plus attractifs et accueillants. Les « *PMU city* » correspondent à cette volonté de cloisonner l'activité et d'en limiter les nuisances, pour le public extérieur autant que pour les joueurs évitant la répréhension. En même temps, il s'agit de donner une visibilité à la société en embellissant son image, par une esthétique moderne, une technologie *High Tech*. Plus accessible, plus visible, plus confortable et plus chic, le PMU vise à choyer ses joueurs mais, surtout, à en attirer de nouveaux, plus jeunes et plus urbains. La société sait que le changement de son image passe par celui de sa clientèle

[1191] Jean-Christophe Leforestier (2003), « Les turfistes. Éléments pour une socio-anthropologie du pari hippique », *op. cit.*, p. 108.
[1192] *Ibid.*
[1193] Jusqu'en 1988, le PMU était une « entreprise familiale » dont les activités étaient réservées aux seules sociétés de courses. Le changement de statut en GIE (« Groupement d'Intérêt économique ») lui permet désormais une activité commerciale.

car les joueurs actuels ne sont pas exigeants concernant le confort et l'aspect des locaux, ils *« jouent quelles que soient les conditions d'accueil et la qualité des prestations »*[1194].

Dans les bars comme à l'hippodrome, les points de paris sont écartés au maximum du reste des activités et entretiennent les joueurs dans une ségrégation de l'ordre du ghetto. L'entre-soi correspond davantage à un repli communautaire qu'à un cloisonnement élitiste, et le clivage entre les différentes populations d'usagers des lieux de courses est d'autant plus flagrant dans les hippodromes.

B.3.5. À l'hippodrome

De même que le casino est un lieu de sortie autant qu'un lieu de jeu, l'hippodrome est un lieu de promenade et *« de rencontre »*[1195]. Trois univers se côtoient et réunissent trois types de publics différents : les professionnels du turf (propriétaires, jockeys, personnels du champ de course, commentateurs, journalistes), les promeneurs et les parieurs. Les paris du PMU ne sont que l'une des prestations offertes et des animations sont organisés en dehors des courses, sans lien direct avec le champ de course. À Aix-les-Bains, par exemple, les *« réunions de véhicules de prestige »* rassemblent des amateurs de voitures anciennes ou de courses automobiles, les *« animations pour les plus jeunes »* occupent des publics familiaux venus apprécier le cadre verdoyant de l'hippodrome et les « concours d'élégance » ne donnent pas lieu à des paris[1196].

Spatialement, le moment des courses et les comportements observés autour de sa préparation permettent d'établir trois publics de visiteurs se répartissant autour des cinq espaces de jeu identifiés dans les hippodromes. Pendant une course, on distingue un *« public gradin,* plutôt familial, d'un *« public piste »*, composé des individus les plus joueurs, venant éveiller tous leurs sens au plus près du champ de course, et d'un *« public buvette »*, essentiellement sociable, regardant de loin la course et appréciant surtout les conversations que n'autorise pas le bruit des gradins et de la piste.

Plutôt jeune, le *« public gradin »* est familial et fréquente surtout les espaces de loisir (restaurant, balades), participant aux activités turfistes en spectateur. Dilettante, ce type d'usagers est susceptible de fréquenter les cinq lieux du champ de course, par curiosité, allant

[1194] Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 103.
[1195] *Cf.* le site d'accueil de l'hippodrome d'Aix-les-Bains, *in* http://courses-aix-les-bains.com/.
[1196] *Ibid.*

visiter les *lieux de préparation des chevaux* (écuries, manège), prenant un ou deux paris au *point de course*, se rafraîchissant à *la buvette* et alternant entre piste et gradins lors des courses, afin de profiter de toutes les ambiances. Néanmoins, passée la curiosité de la découverte, ce public se cantonne le plus souvent au restaurant, lieu de promenade et préfère le confort des gradins durant les courses, restant séparés des parieurs. Entre deux courses, les parents restent devant les gradins et laissent les enfants se défouler avant de remonter s'asseoir au prochain départ des chevaux, comme ici à l'hippodrome de Toulouse :

Illustration 42 : « Public gradin » *de l'hippodrome entre deux courses à Toulouse*

Pendant les courses, la progression depuis le fond des gradins jusqu'au bord du champ de course est nette dans les attitudes des spectateurs. Au fond, munis de jumelles afin de suivre la course en détail, les joueurs suivent attentivement la course mais restent avec leur groupe d'accompagnement familial ou amical. Le jeu est moins prégnant que le lien social entretenu au-delà de la pratique ludique. Au centre des gradins se trouvent les plus dilettantes, les jeunes venus avec leurs parents et profitant d'être assis pour envoyer des sms ou écouter de la musique dans leur casque. Les joueurs essaient souvent de les faire participer mais ne recueillent jamais vraiment leur adhésion. Les enfants se désintéressent clairement de la course et, le plus souvent, attendent la fin de celle-ci pour pouvoir aller jouer devant les gradins :

Illustration 43 : « Public gradin » *pendant une course à Chambray-lès-Tours*

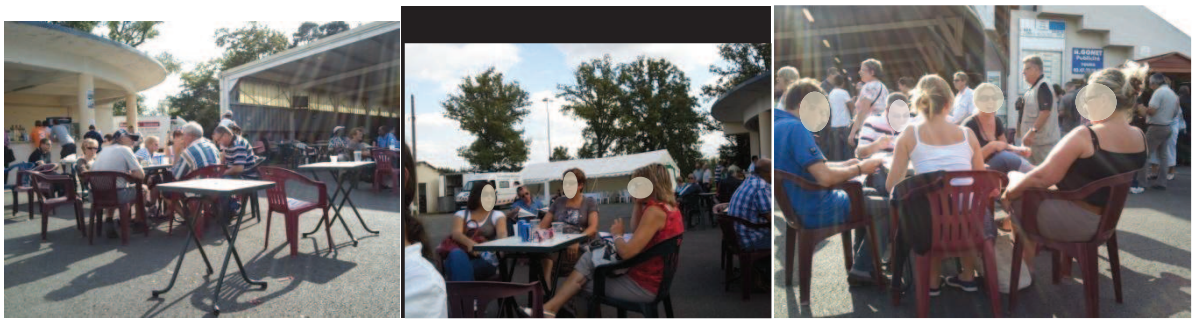
Plus on approche de la piste et des joueurs les plus assidus, plus l'ambiance devint sérieuse. À ce moment de l'activité, le *« public piste »* côtoie les jeunes mères avec leurs poussettes assises aux premiers rangs. Plus âgés, ces hommes (en grande majorité) avancent vers les barrières, concentrés et soucieux de s'assurer une place d'observation de choix durant la course. L'ambiance est plus appliquée qu'ailleurs, les premiers arrivés aux balustrades affichant un air parfois grave en maintenant leur attention sur la piste. Entre les courses, les points de prise des paris et la buvette sont essentiellement fréquentés par ces parieurs assidus :

Illustration 44 : « Public piste » *avant une course à Chambray-lès-Tours*

Illustration 45 : « Public piste » *entre deux courses à Chambray-lès-Tours*

Enfin, le *« public buvette »* rassemble des visiteurs venus en duo ou en petit groupe profiter de l'ambiance et s'y joindre en dilettante. Souvent, des jeunes ou, au contraire, des dames âgées ont été observées profitant du lieu pour son ambiance verdoyante et festive et cherchant la sociabilité du lieu en jouant quelques paris et discutant au bar pendant les courses. Moins férus de la compétition, ils participent dans un esprit purement ludique, sans sérieux, et apprécient en priorité la convivialité du jeu. C'est pourquoi ils désertent les gradins, trop bruyants pour une conversation, et les tours de piste où les parieurs sont trop concentrés sur la course et se montrent rarement sociables :

Illustration 46 : « Public buvette » *pendant une course à Chambray-lès-Tours*



Les activités de spectacle telles que les exhibitions de voiture s'inscrivent dans une logique consommatoire de diversification des activités afin d'ouvrir le champ de course à des publics non turfistes et sont logiquement délaissées des parieurs. En revanche, les plateaux de télévisions dressés pour recevoir journalistes, chroniqueurs hippiques et spécialistes du turf peuvent réunir ensemble les publics profanes, parieurs et professionnels. Les premiers sont surtout attirés par les spots et la présence médiatiques en cas d'interviews filmées en direct pour la chaîne de télévision *Équidia* mais, sinon, délaissent ces lieux trop techniques[1197]. Le reste du temps, les parieurs assidus et soucieux de la pratique s'y illustrent et, surtout, les acteurs de l'institution du turf, propriétaires, mécènes, etc.

Dans les bars, la même distinction s'opère entre les trois profils. Même si l'exiguïté des lieux rend le phénomène moins flagrant, trois espaces se dessinent, les tables remplaçant les gradins, le comptoir représentant la buvette et la proximité de l'écran rejoignant celle des pistes de l'hippodrome. Familial ou amical, le « public gradin » s'installe à une table et suit l'écran en commun, permettant aux moins intéressés de vaquer à leurs occupations et aux plus assidus de regarder la course sans que personne ne s'isole du reste du groupe. Plus désengagé,

[1197] C'était le cas à l'hippodrome de Toulouse, lors de l'observation menée le 31 octobre 2011.

le *« public buvette »* des champs de courses reste au comptoir du bar, celui-ci étant généralement éloigné de l'écran de diffusion, conformément à la répartition des activités de débit du commerce (espaces tabac, bar, presse, jeu). Enfin, le *« public piste »* incarnant la proximité avec la course, se retrouve formé des joueurs postés, debout, au plus près de l'écran, dans une attitude attentive et concentrée.

L'ambiance hippique, à la fois professionnelle, ludique et champêtre, attire des publics aux attentes différentes et déterminantes des diverses façons de jouer observées. Le ludisme particulier du PMU combinant *agôn* et *alea* permet d'approcher les distinctions et similitudes des manières d'utiliser le hasard entre les trois types de jeux enquêtés.

B.4. *Ludisme des joueurs*

B.4.1. La tension du risque

Lors d'une émission sur les jeux, face à Paul Yonnet, le célèbre joueur de poker Patrick Bruel dresse une analogie entre le jeu de cartes qu'il pratique et le pari sportif[1198]. Les deux combinant *agôn* et *alea* reposent sur l'action de parier provoquant une tension *« due au fait qu'il y a quelque chose à perdre et quelque chose à gagner »*. Motivation du joueur, ce caractère anxiogène assure néanmoins le ludisme particulier à ces jeux, par rapport aux jeux de hasard pur où l'excitation est davantage provoquée par le seul verdict du sort. L'action du parieur plus décisive de par le caractère agonistique de la pratique est facteur de satisfaction mais aussi d'angoisse. On le voit dans les attitudes décrites par la littérature et mises en scène au cinéma. Par exemple, dans le film *Two for the money* (2005), les deux joueurs incarnés par Al Pacino et Matthew Mc Caughney offrent deux comportements typiques des joueurs, relevés lors des observations de terrain. Pacino vit essentiellement l'adrénaline provoquée par le pari tandis que Mc Caughney connaît de terribles crises d'angoisse liées à cette tension provoquée par la prise de risque. Le risque financier, certes, est l'enjeu visible, mais plus profondément, Mc Caughney risque de perdre sa compagne, son emploi et la vie confortable à laquelle il aspire, en se laissant emporter par « le démon du jeu ». Son rôle personnifie la recherche de limites fondatrice du comportement risqué.

Les *« prises de risque, de forme et de signification multiples »* ayant gagné la modernité se rejoignent sur la futilité de la démarche, et les auteurs d'exploits ou performances physiques

[1198] *Cf.* Patrick Bruel (2010), lors de l'émission télévisée « *Ce soir ou jamais* », *op. cit*.

sont, comme les joueurs, des *« conquérants de l'inutile »*[1199]. Selon le schéma travail/utile *versus* jeu/futile, toutes ces activités pratiquées en loisir sortent du cadre de l'efficacité sociale, ne procurant que sensations à son acteur et émotions au spectateur. Pourtant, *« la limite est une nécessité anthropologique »* et, dans un cadre rigide réduisant au maximum l'action des aléas dans la vie quotidienne, il est indispensable de *« se tracer soi-même un contenant (*containing*) pour se sentir enfin exister »*[1200]. Le risque repose essentiellement sur le hasard. Malgré le meilleur entraînement, la plus grande connaissance et toute la vigilance possible, l'accident peut toujours se produire, même établi au pourcentage le plus faible. Prendre un risque, c'est faire le pari qu'on s'en sortira bien. Mais la loterie des circonstances rend caduc tout pronostic. Les pratiques de mise en danger physique illustrant bien cette vocation socio-anthropologique de situer la personne dans son cadre de vie permettent de comprendre que, dans les jeux de hasard et d'argent, l'enjeu financier n'est rien au regard de l'engagement de soi. Le vertige provoqué par un saut à l'élastique ou un *base jumping*[1201] est comparable à l'*ilinx* des jeux de hasard dans l'ivresse provoquée par la confrontation à la perte de contrôle de soi. Certaines sensations physiques diffèrent selon les activités et le danger de mort n'est pas toujours présent concrètement. Néanmoins, symboliquement, être considéré comme un « joueur pathologique » assure une mort sociale certaine.

Dans notre société contemporaine où *« les instances de contrôle du Moi sont sans cesse sollicitées par les rythmes et les stress »*, l'individu recherche *« une* coincidentia oppositorium *: l'immersion au sein du vertige en même temps que la maîtrise de ses effets »*[1202]. Point de rencontre de jeux de hasard purs et combinés avec la compétition, le risque réunit ces deux catégories de joueurs autour de sensations communes. Chacun risque un enjeu financier et peu importe la somme car c'est la limite qui est recherchée. L'argent n'est pas le but ultime, sa valeur change dans le jeu et il devient un moyen. Les limites recherchées sont celles de l'individu, et les attitudes des différents joueurs témoignent d'une même volonté de se tester *« pour se sentir exister »*[1203]. Le caractère ordalique de la pratique se donne à voir chez tous les joueurs par leur tentative de maîtrise de la pratique. Quand la responsabilité de l'issue des jeux n'est pas engagée, comme dans les jeux de hasard pur où seul le sort décide, l'enjeu consiste à se dominer soi-même dans son activité. Le pari consiste

[1199] David Le Breton (1991), *Passions du risque*, *op. cit.*, p. 16.
[1200] *Ibid.*, p. 17.
[1201] Le *base jumping* est un saut en parachute extrême. Il consiste à sauter du haut d'un immeuble, ou d'un sommet naturel, et ouvrir son parachute seulement à quelques centaines de mètres du sol.
[1202] David Le Breton (1991), *Passions du risque*, *op. cit.*, p. 23.
[1203] *Ibid.*, p. 21.

à ne pas devenir « dépendant » du jeu, ne pas « tomber dans le vice » et la « pathologie ». La médiatisation de ces phénomènes à travers les campagnes de « jeu responsable » dites « de santé publique » mais organisées par les sociétés marchandes de jeux et le courant d'étude des « addictions comportementales » renforcent cette recherche de limites. Équilibrer les gains et les pertes n'est pas aussi important qu'équilibrer sa façon de jouer.

Alternant les jeux de hasard purs et combinés, Amédée illustre cette dynamique. Rencontré dans un bar débitant de la FDJ, il n'a pratiqué que des jeux de hasard pur, durant deux ans d'observation. Préférant les MAS mais n'habitant pas à côté d'un casino, il jouait essentiellement des loteries de la FDJ en *« Flash »* et quelques paris du PMU en *« Pariez spOt »*. À cette époque, il disait ne pas s'intéresser aux jeux de cartes qu'il considérait *« trop compliqués »*. Puis, en 2012, attiré par la mode massive du poker sur Internet, il a d'abord *« testé pour voir »*. La stratégie commençait finalement à l'intéresser et, simultanément, il a cessé les loteries. Pour moi, il s'est lassé de sa pratique aléatoire progressivement quand mon enquête lui a fait prendre conscience de sa conduite excessive. Alors que cette dimension m'intéressait peu – davantage focalisée sur le ressenti des joueurs – il m'a rapidement demandé mon avis sur son comportement, préoccupé par les campagnes de « jeu responsable » et les représentations de « jeu pathologique ». Comme je refusais de me prononcer, il s'est autoproclamé *« addict »* et c'est à partir de là, d'après moi, qu'il aurait commencé à ressentir une lassitude pour ces jeux.

Ayant éprouvé la pratique jusqu'à trouver ses limites, il aurait commencé à chercher un autre moyen de se tester, et le jeu combiné du poker lui permettait de changer d'activité, tout en restant dans le domaine des jeux de hasard qu'il aime, *« depuis toujours »* dit-il. Rapidement *« devenu accroc »*, selon ses propres termes, il a joué durant plus de six mois à un rythme effréné, restant à son travail le soir pour profiter d'un ordinateur qu'il ne possède pas. Se faisant lui-même interdire des sites de jeux petit à petit, il semble avoir trouvé ses limites et, depuis le début de l'année 2013, il n'y joue plus et revient aux loteries. Si son comportement est typiquement consommatoire, alternant les produits selon la nouveauté et la médiatisation dont ils font l'objet, Amédée semble néanmoins s'inscrire dans la dynamique du risque dans sa façon de pousser à l'extrême ses pratiques. Ancien alcoolique, il ne boit plus d'alcool, des raisons de santé lui ayant montré ses limites. De surcroît, son application à chercher un jugement sur ses attitudes de jeu incline à interpréter ces différentes conduites excessives comme une recherche de frontières.

Activité libre, le jeu offre la possibilité de tester sa valeur en dehors des cadres sociaux habituels. Si l'emploi, la situation financière, familiale et amicale, déterminent la valeur d'un individu au quotidien, les activités de prise de risque apportent un jugement d'un autre type. Par une performance physique, l'individu (se) demande s'il est capable de suffisamment se contrôler pour accomplir l'exploit et, par le jeu de hasard (pur ou combiné), il interroge sa capacité à se maîtriser pour gagner sans tout perdre. La quête d'une reconnaissance alternative est la même, libérée des codes rationnels dictant les conduites raisonnables. La tension entre contrôle et aléa dictant ces multiples formes de pratiques à risque[1204] (risque de blessure physique ou sociale par le risque de l'addiction au jeu) offre un regard plus riche sur les utilisations du hasard dans les jeux de pari sportif. Sortant de la seule explication consommatoire, le système *« Pariez spOt »* du PMU incarne plusieurs réalités.

B.4.2. La liberté du « Pariez spOt »

Indéniablement, cette technique se veut commerciale, cherchant à attirer une clientèle la plus large possible, de connaisseurs et de profanes. Dans les faits, le *« Pariez spOt »* se destine aux novices et aux consommateurs de loteries. C'est le cas d'Émilie, 28 ans, qui joue peu et varie les jeux en fonction de ses envies et des possibilités qu'ils offrent. Comme les loteries de la FDJ sont purement aléatoires, cette enquêtée *« donne de l'intérêt à la chose en corsant le jeu »*, en choisissant des numéros plutôt qu'en laissant le système aléatoire *« ajouter du hasard au hasard »*[1205]. *« Je prends le jeu à contrepied »* dit-elle, *« si c'est un jeu de hasard, j'injecte un peu de stratégie en choisissant mes numéros, les miens et pas ceux du hasard. Mais si c'est un jeu plus stratégique, alors là, j'y vais au hasard »*. Suivant cette logique, dont elle avoue prendre conscience en le formulant (alors qu'elle n'y avait jamais pensé avant), Émilie se dit elle-même surtout consommatrice des jeux de hasard comme d'autres produits : *« Franchement, c'est quand ça me pique, j'en achète un comme je m'achète un paquet de bonbon, parce que, d'un coup, j'en ai envie ! »* Le plaisir de la consommation dirige son jeu, selon ses instincts et ses goûts, le hasard lui offrant la liberté de varier les produits sans s'y engager. Découragée par la *« rigueur »* que nécessite un jeu de stratégie *(« Il faut s'entraîner*

[1204] *« L'espace des sociétés occidentales voit se multiplier les pratiques physiques et sportives qui misent sur un engagement intense, souvent risqué et aléatoire, de l'individu. Se « défoncer », « s'éclater », poursuivre un effort au-delà de ses forces, malgré l'épuisement, la faim, le froid, l'indécision ou la peur, ne pas céder à l'envie irrésistible de s'abandonner. Les pratiques qui se nourrissent de la dépense, de l'excès, se déroulent souvent sur le fil du rasoir, à l'interface du vertige et de la maîtrise, elles consistent à tenir en respect le fléchissement* […] *»*, *ibid.*, p. 68.
[1205] *Cf.* l'entretien n° 43, *op. cit.*

et jouer avec d'autres si bien qu'il faut s'organiser, se rencontrer »), elle préfère avoir la liberté d'entrer et sortir du jeu sans aucune contrainte de contexte ou de sociabilité.

De la même façon, Pascal[1206], un habitué de l'*« Amical bar »*, joue avant tout au *Rapido* et loteries de la FDJ (*Loto*, *Euro Millions*, grattages) mais, régulièrement, valide des tickets de PMU comme un *Rapido*. Consommant tous les produits de la FDJ, il pratique le PMU de la même façon que les loteries, parce que le bar cumule les deux activités et parce que le système aléatoire existe désormais. Avant, il ne jouait pas du tout et, aujourd'hui, il n'irait pas parier ailleurs si l'*« Amical »* cessait sa vente de PMU. Dans un ludisme consommatoire, il apprécie les ressorts commerciaux de la société de consommation : variété, option, gadget, nouveauté, etc. Toutefois, le profil de Pascal témoigne du caractère déresponsabilisant de l'aléa. Quand on lui demande pourquoi il joue systématiquement en *« Flash »*, il répond explicitement que ce système lui évite un choix. Au PMU il n'a pas de connaissances du milieu hippique et n'a pas envie de s'impliquer dans le turf, et le hasard lui permet de jouer malgré tout. Au *Rapido*, il se désengage de la perte en n'impliquant pas ses propres choix : *« Si je perds, ce n'est pas mes chiffres. »* Laisser la responsabilité de la combinaison au hasard offre la liberté d'une défaite, plus confortable qu'en cas d'implication de soi dans la pratique puisque le joueur n'a pas à assumer une défaite qui n'est pas la sienne mais celle de l'aléa.

Tout en jouant aussi au PMU en *« Pariez spOt »*, le comportement de Dominique révèle néanmoins l'accessibilité et la simplicité du hasard autorisant à profiter librement d'univers ludiques variés. Rencontré au « *Saint-Claude* » comme joueur de PMU, il joue *« essentiellement en* spOt *»* et s'avère être initialement un joueur de la FDJ, ne pratiquant les paris hippiques que depuis deux ans[1207]. S'initiant doucement à la pratique du pari, il ne délaisse pas pour autant les grattages de la FDJ mais, de plus en plus, s'intéresse aux cotes et suit les « tuyaux » des autres joueurs. Son parcours nous permet de comprendre qu'il apprécie surtout l'atmosphère des jeux, leurs cultures et varie les pratiques en recherche de ces multiples ambiances. Arrivé dans le quartier il y a deux ans, il a commencé à fréquenter ce bar qui était à côté de chez lui et offrait tous les services dont il avait besoin : presse, tabac et jeux de la FDJ. Devant la passion des habitués pour le turf plus que pour la FDJ, il s'est rapidement mis à jouer, pour participer à l'activité du groupe. S'il joue encore aux jeux de la FDJ, il reste toutefois à l'écart des joueurs de *Rapido* parfois présents dans le bar mais qui ne sont pas des habitués. Dominique suit les codes du bar par souci de sociabilité mais on voit

[1206] *Cf.* les observations des jeudis 4 et 11 avril 2013.
[1207] *Cf.* l'observation du mardi 22 février 2011, *op. cit*.

qu'il aime réellement l'univers hippique qu'il découvre. Ses réactions en parlant de ce qu'il *« apprend »* sont aussi éloquentes que son enthousiasme à parler de cette *« ambiance sympa et chaleureuse »* de parieurs. À la FDJ, son grattage préféré et le seul qu'il prend généralement est le *Vegas*, parce qu'il aime le casino, encore une fois, pour « l'atmosphère », non pas communautaire comme au PMU mais festive. Avec les systèmes purement aléatoires de jeux, Dominique accède à différents univers ludiques : celui du casino par la loterie *Vegas* et celui du PMU pénétré grâce au *« Pariez spOt »*.

Enfin, le hasard administre un paramètre de liberté dans une stratégie rigoureuse. Peut-être par conscience que le hasard gouverne finalement seul l'issue du jeu, Hassan établit scientifiquement sa combinaison à partir du hasard. La première étape de sa technique, savamment mise au point, utilise le tirage aléatoire en *« Pariez spOt »*. Concrètement, il joue une première grille à 2 € en système *« Pariez spOt »*, puis augmente sa mise avec un ticket de 4 grilles : sur la première, il reporte les numéros du tirage aléatoire fidèle à l'ordre de sortie ; sur la deuxième, il reporte les mêmes numéros mais pris par la fin, la troisième prend les chiffres du milieu et complète avec les autres dans le désordre et la quatrième fait le contraire[1208]. Toute la méthode repose entièrement sur le hasard qui offre la possibilité de jouer avec des numéros abstraits sur lesquels aucune connaissance n'est possible. Hassan engage davantage sa responsabilité que Pascal en utilisant *sa* technique, mais il se désengage de la connaissance du turf traditionnellement requise au PMU. En jouant à composer des numéros entre eux, plutôt que des chevaux et des jockeys, il rend la pratique plus ludique que stratégique mais en conserve l'esprit compétitif dans la volonté de porter *sa* combinaison à la victoire.

Par ces utilisations du hasard dans le PMU à travers le système *« Pariez spOt »*, les paris hippiques donnent à voir des pratiques s'inscrivant dans les types de pratiques définis précédemment à propos des jeux de la FDJ. De la même façon que les comportements observés au casino s'y affiliaient, ceux des enquêtés du PMU fournissent une illustration des trois grandes catégories de *« jeu »*, *« hors-jeu »* et *« jeu rationalisé »*.

B.4.3. Différents types de pratiques

Hormis les joueurs consommateurs et impulsifs comme Pascal et Émilie dont les paris hippiques sont occasionnels, la majorité des enquêtés au PMU intègre le type du *« jeu*

[1208] *Ibid.*

régulier », au sein de la catégorie de *« jeu »*. Dans la même classe de ludisme, Hassan illustre le type du *« jeu-sociabilité »*, initié par son ami Samir, poursuivant l'activité à l'occasion de ses moments de détente au bar. Pour ne l'avoir jamais vu seul, il est difficile de savoir s'il a pris l'habitude de jouer en toute circonstance ou si cela reste circonscrit à la communauté. Dominique a également commencé à jouer pour intégrer le groupe des habitués du bar qu'il s'est mis à fréquenter suite à un déménagement, alors qu'aucune volonté purement ludique ne le portait au PMU. On note sa sensibilité aux jeux de hasard puisqu'il s'adonnait déjà à ceux de la FDJ, mais la volonté de tisser des liens sociaux a déterminé son adhésion au PMU. Enfin, la pratique du *« jeu-coutume »* dicte une grande partie de la population des turfistes, généralement venus au pari par leur famille ou leur entourage proche[1209]. Parfois initiés par *« une communauté joueuse de quartier »* ayant également eu pour fonction de *déculpabiliser* la pratique, ces joueurs sont guidés par *« cette culture PMU, bien ancrée dans l'univers familial ou dans celui de la communauté locale d'habitation »*[1210].

Au sein de la catégorie *« hors-jeu »*, le type du *« jeu-socialité »* regroupe de jeunes joueurs solitaires observés le soir à l'*« Amical bar »*, à partir de 17-18h, allant du bar à la salle de jeu en entamant des conversations avec qui veut bien et, surtout, accostant les rares filles. La séduction semble parfois être la cause première de leur venue et le jeu serait une activité subalterne justifiant de venir seul boire un verre. Affichant les signes de richesses qu'il peut et discutant largement de ses gains, ce type de joueur se servirait du jeu pour séduire des femmes attirées par ces démonstrations d'abondance au sein d'une activité soi-disant lucrative. Les joueurs âgés venant seuls le dimanche matin – jour de marché – rejoignent ce profil. Sans parler à personne, sans nécessairement tenter d'entamer des conversations avec les autres clients, ces hommes observent et semblent « savourer » l'ambiance grouillante (l'*« Amical bar »* est surchargé de clients durant toute la durée du marché). S'il ne s'était pas sincèrement épris du PMU, le type du *« jeu appartenance »* aurait pu s'illustrer dans le comportement de Dominique, venu au pari pour intégrer un groupe préformé. Sinon, ce type de jeu où le joueur participe presque malgré lui est majoritairement incarné par les jeunes hommes fréquentant le PMU avec leurs parents à l'occasion d'un apéritif dominical dans un bar. Toute la famille se retrouvant autour d'un verre et du jeu, les enfants sont impliqués et, généralement, seules les filles y échappent tandis que le garçon est raillé s'il refuse de se livrer à « un jeu d'homme » représentant la virilité. Dans les milieux sociaux où le PMU fait

[1209] *Cf.* Jean-Pierre Martignoni-Hutin (1993), *Faites vos jeux*, *op. cit.*, p. 41.
[1210] *Ibid.*

partie de la socialisation primaire de l'individu, celui-ci est *« sensibilisé à l'univers des courses dès l'enfance »* sans que son goût de la pratique ne soit interrogé[1211].

Enfin, Hassan représente la catégorie du *« jeu rationalisé »* en pratiquant le jeu de PMU de façon *« stratégique »*. Une fois pour toutes, il a établi une « technique » de jeu dont il ne déroge jamais. Même si la méthode s'appuie initialement sur le hasard (système *« Pariez spOt »*), elle n'en suit pas moins une logique d'action dont la rigueur et la précision relèvent bien, si ce n'est de la rationalité, au moins de la rationalisation. Plus technicien, Samir établit ses pronostics en fonction des cotes et de ses connaissances du monde hippique (chevaux, jockeys, écuries, courses). Quel que soit le résultat, il travaille son jeu et ses gains importants lui donnent l'impression que son activité est rémunératrice. Plus investi que les autres dans la pratique, ses gains sont aussi plus nombreux et plus élevés, ce qui le conforte dans la logique d'un salaire récompensant ses efforts. Comme au casino et à la FDJ, cette façon de jouer en occultant le hasard par des pratiques laborieuses contient le risque de se muer en type de *« jeu-dépendance »*. Sans être, apparemment, handicapante au quotidien ou dans sa vie sociale, la rigueur de Samir et les propos de son entourage proche laissent penser qu'il est peut-être déjà dans ce type de pratique dépendante.

En fonction de ces différentes pratiques du jeu et des multiples utilisations de l'aléa, trois profils typiques de joueurs se dessinent au PMU. En fonction des attitudes de jeu, on distingue les joueurs *« amateurs »*, *« dilettantes »* ou *« spécialistes »*.

B.4.4. Trois profils de jeu

Les joueurs *« amateurs »* utilisent essentiellement la part aléatoire du pari, en misant au hasard, en système *« Pariez spOt »* ou en choisissant selon leurs goûts et superstitions mais sans connaissance du milieu hippique. Ils ne consultent pas les cotes et écoutent éventuellement des « tuyaux » qu'on leur donne mais tirent leur amusement de l'établissement de pronostics en fonction de critères personnalisés et farfelus. Certains joueurs choisissent *« à la tête du jockey »* ou selon le nom du cheval, parce qu'il le trouve amusant ou que c'est *« un nom de champion »*. Le choix pourra aussi s'effectuer, comme à la loterie, en fonction de numéros significatifs de la vie personnelle (chiffres préférés, fétiches, dates de naissances, événements importants de la vie, etc.).

[1211] *Ibid.*

Les joueurs *« dilettantes »* regardent rapidement les cotes mais ne sont pas connaisseurs. Ils peuvent alterner les pratiques entre hasard pur (en *« amateur »*) et travail du jeu (par les cotes et les « tuyaux » de connaisseurs aguerris).

Enfin, la catégorie des joueurs *« spécialistes »* se déclinent en deux sous-types, selon le comportement dans l'activité. Le *« technicien »* s'y connaît depuis longtemps et travaille le jeu (par exemple Samir). Le *« paranoïaque »* a peur de la copie et met du secret autour de ce qu'il sait, pouvant, par exemple, jouer un cheval et miser sur un autre au dernier moment, satisfait d'avoir « brouillé les pistes ». Son plaisir émane de ces techniques de diversion qui pimentent son jeu. Un troisième sous-type avait été envisagé initialement, concernant des parieurs amateurs de chevaux, eux-mêmes *« propriétaires »* d'un animal. Évoluant dans le milieu hippique pour leur loisir ou leur travail – sans toutefois faire partie de l'institution des courses, interdite de paris[1212] – ils pratiqueraient le jeu indépendamment comme « amateurs » ou « spécialistes ». Cependant, aucun des enquêtés n'a confirmé cette hypothèse sur le terrain. Pour avoir rencontré des personnes propriétaires de chevaux, à titre personnel (loisir) ou professionnel (location d'attelages et roulottes), aucune d'entre elles ne s'est avérée joueuse du PMU. Éventuellement, elles agrémentent un apéritif au bar d'un *Rapido* ou d'un *Euro Millions* en commun, mais aucune n'a été observée au PMU.

Chacun de ces types de joueur affiche des préférences et des comportements différents, possède ses propres habitudes et manies mais tous les profils se retrouvent autour de rituels communs caractéristiques du jeu de pari hippique.

B.4.5. Rituels de joueurs

Trois phases de jeu se distinguent dans la pratique du pari au PMU, chacune investie d'une ambiance et d'attitudes individuelles particulières, et forment un rituel commun à tous les parieurs de la communauté turfiste. Se déroulant avant, pendant et après la course, elles marquent des temporalités ludiques singulières et rythment la pratique en créant un mouvement collectif de jeu singulier. Quasiment identique dans les bars et autour des champs de courses, cette dynamique s'avère incomparable avec les activités observées à la FDJ et au casino.

[1212] Suite à notre demande d'informations à ce sujet, le service client du PMU a confirmé par *email*, en date du 19 avril 2013, qu'*« aucun des acteurs de l'institution des courses n'a l'autorisation de passer de paris hippiques »*.

Au stade *préliminaire* du rituel, c'est l'effervescence des paris. Un brouhaha ambiant résulte des interactions entre joueurs, mêlées aux commentaires diffusés par le(s) écran(s) de télévision. Au bar comme à l'hippodrome, tout le monde discute, s'interpelle, commente la course à venir ; on se sollicite les uns les autres et on échange des tuyaux, si bien que les *« spécialistes »* se trouvent régulièrement assaillis par les plus *« dilettantes »* des parieurs. Les professionnels, acteurs de l'institution du turf, restent cependant entre eux, à l'écart de la masse des joueurs. La plupart de ces conversations ont lieu autour d'un verre – bière, café ou soda – et le moment est pleinement *sociabilisant*.

Durant la course, le stade *liminaire* se déroule en trois temps. Juste avant le départ de la course, un silence à la fois respectueux et angoissé s'instaure. Chacun retient son souffle, que ce soit par tension de nature compétitive chez les parieurs travaillant leur jeu en expert, ou par excitation ludique pour les plus amateurs. La distinction est surtout palpable dans les bars où la communauté entière des parieurs se réunit au même endroit, debout juste devant l'écran, tandis que les différents profils sont géographiquement éloignés les uns des autres à l'hippodrome (entre le bar, les gradins et la piste). Pendant la course, l'excitation se donne à voir à proprement parler, par le-va-et vient de regards furtifs et fébriles entre course et ticket de pari. À l'arrivée, un immense vacarme retentit brusquement, formé par l'explosion des cris de victoire ou de déception, les applaudissements et la reprise des conversations.

Dès la course terminée – et même dès que les trois ou quatre premiers chevaux ont passé la ligne d'arrivée – le stade *post-liminaire* est marqué par la reprise des activités individuelles. Les mouvements collectifs de tension et de communion des parieurs réunis dans l'instant de la course laissent place aux activités personnelles. Chacun repart à ses occupations, discutant les résultats ou s'enfermant au contraire dans le mutisme avec un air concentré, dépité, rêveur… Parfois, quand un cheval est trop en retard sur les autres, le public (tous profils confondus) n'attend même pas son arrivée. Le cycle du rituel se termine par ce mouvement de dissipation de la foule, et chacun se repositionne conformément au premier stade. Les plus assidus foncent aux guichets de paris et aux tableaux de cotes puis vont attendre le début de la course devant la piste. Les joueurs aux pratiques de *« spécialistes »* et de *« dilettantes »* vaquent entre le point pari et le bar où ils glanent des informations et se rafraîchissent en préparant leur pari. La buvette est généralement l'endroit le plus fréquenté entre deux courses, mais les familles ou les groupes d'amis la délaissent facilement pour aller voir l'interview des jockeys ou se promener dans les allées de l'hippodrome.

Lors des discussions « d'après course », au bar et l'hippodrome, comme les joueurs de la FDJ et du casino, les parieurs excluent le mot « perdre » de leur vocabulaire. Revenant largement sur les courses précédentes, jamais la perte n'est directement énoncée. Tout au plus, le joueur admet *ne pas avoir touché* en prenant soin naturellement de préciser *« cette fois »*. Une autre technique d'évitement consiste à se focaliser sur les numéros gagnants : *« À un près, je l'avais dans l'ordre »*, *« À un près, j'avais gagné ! »*, *« Le 3 arrivait premier et c'était bon, je touchais ! »* L'univers de « la gagne » est ménagé par ce soin sémantique et permet d'entretenir l'espoir et l'honneur des turfistes. La question de l'enquêteur : *« Vous avez gagné ? »* est rapidement esquivée par une réponse positive – *« C'était presque »*, *« La prochaine fois »* – et l'évocation immédiate de souvenirs de gains. Entre joueurs, il est inutile de se demander mutuellement le résultat, un simple coup d'œil interrogateur suffit et la moue de l'interlocuteur permet de s'abstenir de formuler les mots interdits, afin de passer immédiatement aux souvenirs, communs ou non, de « gagnes » (les plus belles ou les dernières). Par exemple, après un échange de regards question-réponse, un joueur répond à son camarade : *« Je ne peux pas toujours toucher aussi gros que la dernière fois »*, *« Il faut en laisser un peu pour les autres »* ou *« Je ne veux pas ruiner le PMU »*… Comme il a été dit à propos des procédés publicitaires de la FDJ, l'humour des joueurs ici dédramatise la perte d'argent et déculpabilise le fait de jouer de l'argent.

Le nouveau stade préliminaire du rituel de pari s'ouvrant sur des commentaires positifs de gagne, le jeu est ré-enchanté et l'espoir sublimé pour les plus *« amateurs »*, tandis que les *« spécialistes »* trouvent dans l'échec la raison de poursuivre leurs efforts. Les motivations varient mais suivent le même cycle dès lors que le parieur va rejouer.

Pour conclure cette partie empirique, on distingue trois types de pratiques ludiques en fonction de leurs univers de réalisation et des comportements engendrés. Si la majorité des analyses se rejoignent autour de l'activité ludique, des caractéristiques s'illustrent néanmoins en fonction de la part d'aléa requise par les règles du jeu et, surtout, selon la pratique qu'en a l'utilisateur. Relevant typiquement du gadget, les produits de la *FDJ* incarnent la *dimension ludique consommatoire* des jeux et leur caractère sociabilisant y est moins caractéristique qu'au PMU. Néanmoins, les trois secteurs de jeux donnent à voir une forme de sociabilité commune à travers le phénomène des « rassemblements convergents » où liens sociaux sont rapidement tissés, éphémères et dépassent rarement les cadres du jeu. L'univers des casinos est marqué par un rapport consommation/jouissance créé, entre autres, par le confinement de

l'espace, réservé à des établissements privés et s'illustrant uniquement dans certaines villes de France. Le cloisonnement du lieu de jeu provoque une dépersonnalisation de l'individu, l'identité de joueur se substituant à celle de la personne sociale. Son *ludisme* est de nature *tribale*, collective et mutique à la fois. Enfin, présent partout sur le territoire, le PMU apparaît comme la pratique la plus communautaire au regard des groupes de joueurs et de la dimension professionnelle du turf. Bars débitants et hippodromes sont des lieux sociabilisant où la convivialité est mise devant le jeu. Cependant, la vocation compétitive du pari sportif est aussi la plus susceptible de conduire à un enfermement du joueur, plus affairé à améliorer son jeu de façon laborieuse qu'à profiter de la dimension collective de sa pratique.

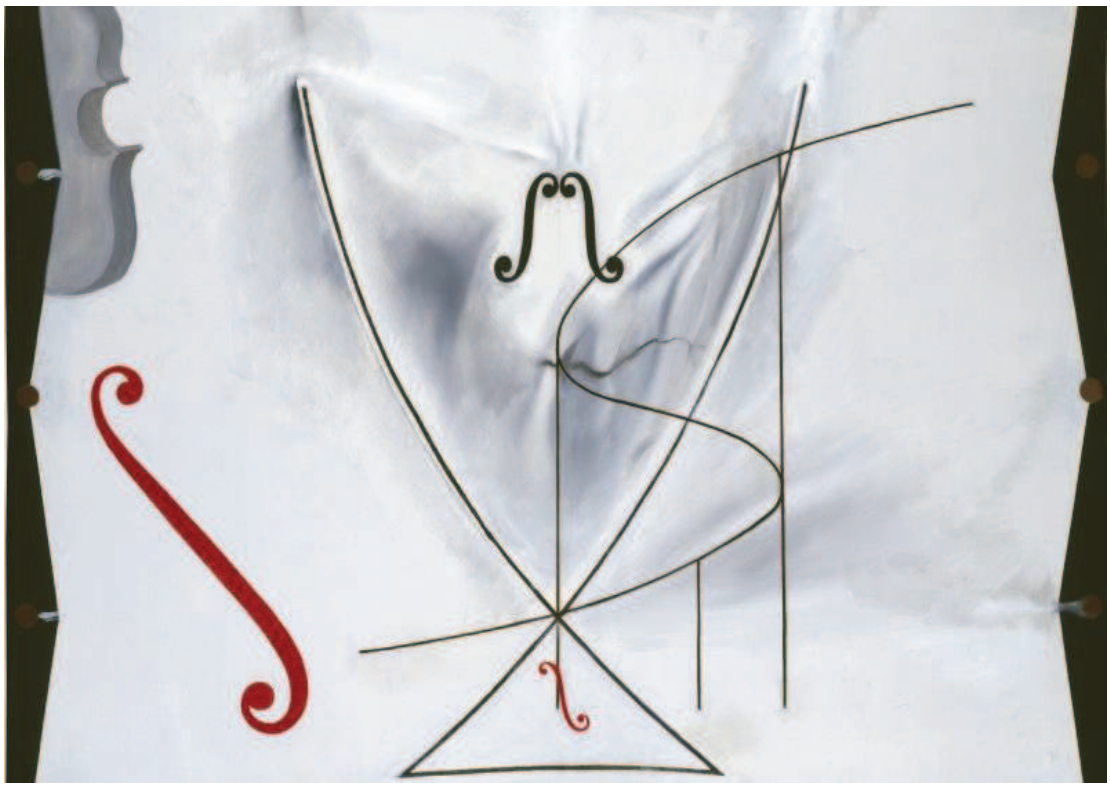
Ces pages de rapport des enquêtes menées ont soulevé la question de la dépendance au jeu, dans son ancestralité et son actualité. Les vieilles images de « folie » et de « démon du jeu » ayant véhiculé des représentations péjoratives et moralisantes des jeux de hasard sont aujourd'hui confortées par les débats autour des addictions et pathologies. Englobant les pratiques ludiques (jeux de hasard et d'argent, jeux vidéo, MMORPG), consommatoires (achats compulsifs), alimentaires (anorexie/boulimie), ou sexuelles (dépendance au sexe), le courant d'étude des « addictions comportementales » juge des attitudes excessives selon des critères médicaux. Dans cette optique, des solutions sont apportées en amenant les personnes à pratiquer chaque domaine de leur vie de façon raisonnable et responsable. Néanmoins, le regard sociologique manquant à ces études, nous tenterons d'y apporter un éclairage dans la partie suivante, à propos du terrain des jeux *d'alea*.

Pour ce faire, les représentations sociales du hasard approchées à travers les pratiques ludiques seront précisées, notamment concernant la dépendance aux jeux d'argent. Ensuite, nous observerons la dynamique de l'imaginaire auxquelles le hasard se rattache. À titre d'application concrète, nous développerons le cas des superstitions, pour leur éclairage des pratiques ludiques de notre terrain et de la notion de hasard. Enfin, les fonctions sociales de l'aléa seront expliquées spécifiquement, afin de comprendre l'utilité de ce concept abstrait. À chaque fois, une volonté d'annihiler le hasard apparaît motrice des pratiques (quotidienne ou scientifique) mais le jeu s'instaurant entre les individus inscrit la notion dans une réalité sociale dépeinte par certains artistes. Témoignant de la fécondité du hasard, ceux-ci contribuent autant à le réhabiliter qu'à le nier, traduisant le rapport ambigu général qu'inspire l'aléa, entre bienfaits et méfaits.

TROISIÈME PARTIE

—

ÉTUDE DE LA FORME SOCIALE DU HASARD



La Queue d'aronde
Salvador Dali (1983)

Cette partie se veut analytique, en reprenant le travail, théorique et empirique, présenté dans les deux premières parties. La négation et les tentatives de destructions dont le hasard fait l'objet comme concept ou réalité sociale se sont systématiquement données à voir, mais les tentatives d'habilitation d'un aléa positif relient tous les axes d'étude précédents entre eux. À la fois (re)nié et recherché, le hasard est cadré par des recherches scientifiques et des institutions étatiques, auxquelles répondent les comportements beaucoup plus erratiques des personnes, cet ensemble lui donnant sa forme sociale. Aussi, opérant une synthèse des investigations menées pour cette étude, nous commençons (chapitre VII) par présenter les représentations sociales identifiées sur le terrain, concernant les joueurs et les non-joueurs. Dans un deuxième temps (chapitre VIII), nous tentons d'expliquer la dynamique imaginaire à l'origine de ces représentations, afin de mieux comprendre la notion. Pour ce faire, nous opérons un *focus* sur les superstitions, leurs pratiques et leurs logiques de protection face à l'aléa. À partir de là, nous distinguons quatorze fonctions du hasard (chapitre IX), expliquant son utilité pour la vie en société et ses logiques d'action au quotidien.

CHAPITRE VII

LES REPRÉSENTATIONS DU HASARD

Méconnaissance ou accident, le hasard véhicule majoritairement des images négatives de passivité de l'individu. Qu'il soit objectif, inhérent au monde environnant, subjectif ou incompréhension humaine, l'aléa représente une impuissance pour la société tout entière dont les organisations reposent sur des certitudes. L'inconnu dont il se fait l'écho sont une source d'angoisse dans la quête de sens et de sécurité de l'individu, et son opposition à l'ordre social relève principalement de cette volonté des sociétés à apaiser leurs membres. La péjoration s'imposant dans une vision d'obstacles à anticiper et d'accidents à éviter, le hasard est synonyme de catastrophes et de drames terrestres ou humains. Néanmoins, vecteur de peurs, le hasard fait appel à la dualité de l'imaginaire et suscite aussi des représentations positives destinées à le rasséréner.

Pour autant, le débat philosophique sur sa nature et son dénigrement quasi unanime par les penseurs dont la société française est héritière le rendent globalement négatif en pointant la faiblesse à laquelle il mène contre la recherche de la vertu. Narcotique, le hasard incarne la dimension passive de l'individu s'auto-aliénant à ne pas créer sa vie tandis que la liberté réside dans le contrôle et la maîtrise de son évolution. Créer *activement* son parcours conformément à des valeurs vertueuses est le *bon* comportement, tandis qu'il est *mauvais* de se laisser *passivement* porter vers un destin inconnu. L'équation abandon *versus* maîtrise constitue le point d'orgue vers lequel s'orientent les représentations du hasard, toujours duales dans leur ensemble, qu'on le perçoive comme incarnation néfaste d'aliénation de la condition humaine (aléas, accidents, dangers, périls, monstres, cas de conscience) ou comme expression de la liberté individuelle (chance, ouverture, rencontre, découverte, égalité).

Le domaine des jeux d'aléa est une illustration emblématique du dénigrement d'un hasard avilissant, vecteur de passivité et asservissant l'homme à ses pratiques, le conduisant au vice et à la mort sociale.

A. La question de la dépendance

A.1. *Représentations pathologiques du jeu de hasard et d'argent*

Longtemps associée au monde des casinos, la figure du joueur « pathologique » investit désormais l'ensemble du marché des jeux d'argent et de hasard. Les modèles scientifiques étudiant les excès d'un jeu compulsif sont historiquement issus du domaine médical et décrivent aujourd'hui des « addictions comportementales » comme phénomènes de dépendance sans substance psychotrope. Dans ce contexte, le gouvernement français a mis en place en 2006 un *« protocole de jeu responsable »* (Décret Loterie, 2006)[1213] signé par les trois opérateurs de jeux nationaux (Pari Mutuel Urbain, Casinos, Française des Jeux). Pour la société commerciale La Française des Jeux (FDJ), cette politique a donné lieu en 2007 à une campagne de *« Jeu Responsable »* dans un objectif affiché de *« minimiser le plus possible les risques de dépendance aux jeux »*[1214]. À lire son rapport annuel, la responsabilité invoquée concerne avant tout l'entreprise qui précise néanmoins sa volonté de *« faire du Jeu Responsable un atout compétitif et différenciant »* [1215] . Cette campagne invitant ses consommateurs à s'auto-évaluer – à l'aide d'un test en huit questions – impute au joueur la charge d'une pratique, si ce n'est modérée, en tout cas autonome. On le voit, entre dépendance, pathologie, excès, compulsion, addiction, responsabilité, de nombreux termes animent les débats et demandent d'abord à être considérés si l'on veut comprendre *comment* le joueur peut être autonome des jeux de loterie de la FDJ.

L'objet de la recherche est de concilier les études actuellement menées d'après une conception essentiellement *binaire*, opposant dépendance et autonomie des joueurs, à une analyse *ternaire* selon les caractéristiques des produits de la FDJ : le jeu, l'argent et le hasard. Pour ce faire, nous approchons le phénomène par les critères fonctionnels du jeu en considérant les activités ludiques comme des structurations sociales, à l'instar de Roger Caillois. Il s'agit ici de comprendre le « *pourquoi* joue-t-on ? » relevant de l'environnement social et du contexte, à travers le « *comment* joue-t-on ? » renvoyant à une dimension individuelle. Autrement dit, la façon de jouer permet de prendre en compte le contexte parce que l'on joue différemment selon l'environnement dans lequel on se trouve et que cet environnement influe sur la structure.

[1213] Dominique de Villepin (2006), *Décret relatif à l'organisation et à l'exploitation des jeux de loterie autorisés*, Paris, *Journal officiel de la République française*, Décret n° 2006-174, 17 février.
[1214] *Cf.* le site de la FDJ, visité le 20 mars 2011.
[1215] Christophe Blanchard-Dignac (sous la dir. de) (2009), *Rapport d'activité*, Paris, Française des Jeux, p. 15.

À travers la typologie des jeux déjà établie, notre objectif est ici de montrer que la dépendance aux jeux d'argent et de hasard tient fondamentalement au dispositif institutionnel, d'une part, et à la forme particulière de ludisme qui est créée par le dialogue entre l'individu et l'aléa, de l'autre.

A.2. *Études actuelles sur la dépendance aux jeux*

Décrite depuis longtemps dans la littérature, la pratique « compulsive » des jeux d'argent et de hasard n'apparaît que tardivement dans le domaine scientifique, sous les traits d'une pathologie assimilée à la toxicomanie. Les premiers modèles d'analyse sont issus des milieux médicaux et traitent le phénomène comme ceux des dépendances aux substances psychotropes. Rapidement, les termes de *« pathologie »* et d'*« addiction »* envahissent le champ lexical des recherches et, actuellement, le gouvernement français parle même d'un problème de santé publique[1216]. Récemment réintroduit en France comme un anglicisme, le terme d'addiction s'impose aujourd'hui et évince celui de l'« assuétude », pourtant la meilleure traduction du vocable anglais. Issu du latin *assuetudo* (habitude), ce mot définit la tendance irrépressible à répéter un geste et, par extension, l'accoutumance à une drogue. Pourtant, avant de s'exporter outre-Manche et de perdre son existence sémantique en France, l'addiction était utilisée au Moyen Âge comme dérivé du latin *ad-dictum*, pour désigner un arrêt de justice obligeant l'individu incapable de remplir ses obligations envers un créancier, à payer avec son corps et son comportement. Celui-ci devenait une sorte d'esclave : *« Esclave de son créancier, tout comme aujourd'hui le toxicomane l'est de sa drogue. »*[1217]

Classiquement, les modèles médicaux et physiologiques observent la cause efficiente (un stimulus entraîne une réponse) d'un phénomène et induisent, de ce fait, un agent passif. À l'inverse, les modèles économiques sont basés sur la cause finale et considèrent un acteur dont le comportement est activement rattaché à un programme poursuivant un but. Aujourd'hui, la psychologie s'inspire de l'économie et des théories du choix rationnel (TCR) qui mettent l'accent sur la dialectique comportementale entre *« mélioration »* et *maximisation*. La *mélioration* étant la tendance à privilégier l'utilité à court terme, c'est elle qui entraîne l'addiction ; tandis que la *maximisation* caractérise une vision à long terme, soit une prise en compte des conséquences de la consommation. Le choix de l'acteur est donc l'enjeu principal

[1216] *Cf.* Élisabeth Alimi *et al.* (2008), *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*, *op. cit.*
[1217] Bertrand Pierrard (2001), *Fumer ou ne pas fumer... Un modèle de l'initiation sur données empiriques*, Mémoire de DEA, Paris, CREDES.

de ces études, celui-ci décidant en pleine conscience de ses préférences entre une *utilité locale* (à court terme) ou *globale* (à long terme). De cette façon, il est permis de parler d'*addictions volontaires*, à l'instar du psychologue Gene Heyman qui étudiait, en 1996, le caractère paradoxal des addictions entre la perte de contrôle involontaire (ce qu'étudie la médecine) et la consommation contrôlée d'individus prenant en compte les risques de l'addiction. Selon Heyman, le produit crée moins l'addiction que la personne influencée par certaines conditions susceptibles de la pousser ou non à privilégier les valeurs locales ou générales[1218]. Auparavant, Stanton Peele avait déjà démontré que la consommation de psychotropes dépend de facteurs environnementaux (culturels, sociaux, situationnels, ritualistes, développementaux, cognitifs et de personnalité) qui induisent un rapport aux substances médiatisées par des variables de choix actifs[1219].

Récemment, le psychologue clinicien Éric Loonis a examiné un phénomène paradoxal valable pour toutes les addictions dont l'explication se trouverait dans un effet de renforcement positif ou négatif. En prenant l'exemple des fumeurs qui intentent ensuite des procès aux fabricants, il souligne les caractères libre et volontaire des individus s'adonnant au tabagisme *sur la base* de multiples renforcements positifs liés à la pratique. Dès lors qu'un cancer est contracté, la contrainte à arrêter de fumer procure un manque entraînant cette fois un renforcement négatif déterminant l'action du procès[1220]. En d'autres termes, comme le soulignait déjà le concept de *dissonance cognitive* de Léon Festinger, l'individu sait très bien se bercer d'illusions consciemment[1221]. Désormais, la tendance est de considérer les addictions, non plus comme des maladies, mais comme des comportements consommatoires susceptibles de dévier. Le champ dit des *addictions comportementales* tente d'élargir le strict rapport organisme/substance et de prendre en compte toutes les activités compulsives à caractère addictif tels les achats, le travail, la nourriture (boulimie, anorexie) la sexualité ou encore les jeux compulsifs (jeux vidéo, MMORPG, jeux d'argent et de hasard)[1222].

Cependant, par les termes qu'elles emploient, toutes ces études contribuent à véhiculer des images de jeu rappelant systématiquement celles des œuvres culturelles (littérature, cinéma, peinture, musique), présentant une sorte de joueur singulier et statique. « Le joueur » typifié

[1218] Gene Heyman (1996), « Resolving the contradictions of addiction », *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 19, n° 4, décembre, pp. 561-610.
[1219] Stanton Peele (1985), *The Meaning of Addiction*, Lexington, Lexington Books.
[1220] Éric Loonis (2001), « Les modèles économiques des addictions », *Psychotropes*, vol. 7, n° 2, septembre, p. 19.
[1221] Léon Festinger (1957), *A Theory of Cognitive Dissonance*, Stanford, Stanford University Press.
[1222] *Cf.* Marc Valleur et Dan Velea (2002), « Les addictions sans drogue(s) », *Toxibase*, n° 6, juin, pp. 1-13.

sous ces traits fournit un contenu à un mode de compréhension binaire reposant sur des oppositions entre le pathologique et le normal, l'excessif et le modéré, le responsable et l'irresponsable, le rationnel et l'irrationnel, la dépendance et l'autonomie. Les règles de normalisation utilisées agissent comme des cadres, des « structures extérieures » que viennent remplir des figures archétypales : *« L'imaginaire se structure selon des archétypes : il y a des patrons-modèles de l'esprit humain, qui ordonnent les rêves, et particulièrement les rêves rationalisés que sont les thèmes mythiques ou romanesques. Règles, conventions, genres artistiques imposent des structures extérieures aux œuvres, tandis que situations-types et personnages types en fournissent les structures internes. »* [1223] En outre, ces sciences médicales, sous-tendant encore les recherches actuelles – ne serait-ce que dans le mode de compréhension normatif –, sont historiquement imprégnées de considérations morales, en particulier celles des Lumières. Or, la condamnation des jeux d'argent et de hasard était particulièrement virulente à cette époque. Non seulement le principe des jeux d'*alea* était inadmissible pour ses contre-valeurs que dénonçait déjà la Bible, mais encore des représentations de déchéance ont structuré un mythe de « l'univers des jeux » décadent, schizophrénique et morbide, encore persistant dans toutes ses ambivalences.

A.3. *Pour une compréhension ternaire des jeux*

Concernant les produits de la FDJ, il convient d'observer les trois caractéristiques qu'ils revêtent afin de comprendre les façons de jouer. D'abord, l'argent est le motif de jeu clairement invoqué par les joueurs rencontrés sur le terrain. Cette dimension pécuniaire renvoyant directement à la société de consommation, les techniques commerciales utilisées par la FDJ sont multiples pour, non seulement susciter, mais aussi entretenir et même donner toujours davantage l'envie de jouer. Le principe de la redistribution par les petits gains, les crédits de jeu offerts sur Internet aux abonnés du site FDJ, le procédé de la sur-médiatisation des grosses cagnottes et de leurs gagnants visent tous à fidéliser les clients et à maintenir dans leurs esprits l'idée que le jackpot est accessible à tous. La publicité passant par les vecteurs habituels de la télévision, radio, affiches, courriers électroniques (dans les boîtes mail des clients du site Internet), on connaît également la participation de la FDJ à de nombreux événements sportifs tels que le Tour de France. Usant en priorité le procédé de l'humour pour la promotion de leurs produits, les campagnes publicitaires de la FDJ – outre leur objectif de faire consommer – témoignent, comme toute publicité, d'un rapport au monde ludique,

[1223] Edgar Morin (1962), *L'Esprit du temps*, *op. cit.*, p. 32.

typique de la société de consommation. *A fortiori*, les jeux de la FDJ relèvent du gadget, petit objet inutile dont le plaisir relève uniquement de sa consommation, au détriment de toute vocation utilitaire. Et l'on a déjà souligné la représentativité de la forme de ludisme pour un mode d'être en société tout entier : *« C'est le ludique qui régit de plus en plus nos rapports aux objets, aux personnes, à la culture, au loisir, au travail parfois, à la politique aussi bien. C'est le ludique qui devient la tonalité dominante de notre habitus quotidien, dans la mesure précisément où tout, objets, biens, relations, services, y devient gadget. »*[1224]

Créé par l'environnement, le ludisme revêt une dimension sociétale dont participe un aspect technique souligné dans le passé par Edgar Morin[1225] et visible à propos des jeux de la FDJ. La pratique étant inséparable du dispositif technique, on ne peut expliquer l'attractivité des jeux qu'au regard de ces deux aspects conjoints. Au *Rapido*, par exemple, le joueur est installé devant un écran dont l'effet hypnotique est renforcé par la rapidité des tirages tendant à rendre les frontières du temps élastiques. Pour le *Loto* dont les tirages sont différés, l'effet de dépendance ne se manifeste pas de la même façon ; il est moins impulsif et plus « rationalisé », par exemple grâce aux abonnements proposés aux joueurs soucieux de ne manquer aucun tirage. Enfin, le support technique du ticket à gratter crée une dépendance à la consommation typique de ses qualités de gadget. Par ces dimensions temporelles et techniques, un univers ludique est constitué et se présente comme forme particulière de culture[1226] dans la diversité de ses pratiques car, comme le disent Louis-Jean Calvet et Jean-Marie Lhôte en s'inspirant de la sémiologie de Roland Barthes*, « le jeu n'existe pas, il n'y a que des jeux »*[1227].

Finalement, le ludisme des jeux de la FDJ revêtirait trois dimensions à l'action conjuguée : un ludisme *consommatoire* tel qu'on vient de l'appréhender, un ludisme *tribal* au sens de la socialité[1228] induite par le jeu dans le plaisir de se lier à une communauté (ne serait-ce que par le principe même de la cagnotte constituée des mises collectives), enfin, un ludisme *anthropologique* inhérent à la qualité *ludens* de l'homme « désorganisé » ou « désordonné » dans sa relation à la fois antagoniste mais complémentaire à l'*homo faber*[1229].

[1224] Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation*, *op. cit.*, p. 170.
[1225] Edgar Morin (1956), *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit.
[1226] Colas Duflo (1997*a*), *Jouer et philosopher*, Paris, PUF.
[1227] *Cf.* le rapport INSERM 2008, *op. cit.*, p. 6.
[1228] *Cf.* Michel Maffesoli (1988), *Le Temps des tribus*, *op. cit.*
[1229] *Cf.* Edgar Morin (1982), *Science avec conscience*, *op. cit.*

Dans les jeux, le hasard est à la fois un motif d'action parce qu'il établit l'égalité des chances et que l'incertitude permet de ne pas être moins assuré de gagner que de perdre mais il est aussi, et surtout, un moteur de création *dans* l'action de jouer même si, dans la pratique, il est dissimulé par ses deux autres dimensions. En effet, les joueurs ne disent pas jouer *pour le hasard*, mais *pour le jackpot* (donc pour l'argent) et *pour s'amuser* (donc le ludisme). Pourtant, dans leur action, ils utilisent toujours le hasard : parfois, directement, *via* le système *« Flash »*, et parfois plus indirectement, avec des superstitions, dont la chance fait partie, mais aussi les porte-bonheur et les martingales. Dans tous les cas, les joueurs créent un dialogue avec le hasard (qu'ils le considèrent comme allié ou comme adversaire) et traduisent cette communication avec l'aléa de façon plus ou moins matérialisée. Le hasard est ainsi *créateur* de représentations (par exemple la chance), de pratiques (les martingales mais on pourrait aussi parler de la pratique scientifique des statistiques), de sens (les jeux relèvent en partie de l'ordalie), de concepts (la *serendipity*) et d'émotions tel le plaisir. Exprimé de façon extravagante ou réservée, l'émoi observé relève du jeu avec l'incertitude inhérente à l'aléa, stimulateur dans l'action en tant qu'*« instabilité ludique »* entre l'avoir et le ne pas avoir procurant un bonheur par anticipation : *« L'attrait excitant du probable, du pur peut-être. »*[1230]

Toutefois, en sa qualité d'activité sociale, la pratique des jeux se heurte au dualisme de l'aléa. Positivé dans le dispositif ludique, celui-ci est en revanche déprécié dans l'ensemble des sphères sociales répondant à des valeurs de mérite, de compétition, et suivant une logique d'assurance et de prévention. Le paradoxe du joueur qui, d'une part, décide de s'en remettre à l'aléa, de l'autre, tente d'avoir un contrôle dessus, provient de ces représentations ambiguës. À ce niveau-là, le jeu apparaît plus complexe et le phénomène de la dépendance requiert une analyse typologique pour y remédier.

A.4. *Analyse fonctionnelle de la dépendance et de l'autonomie aux jeux*

A.4.1. Le « jeu-dépendance », une façon de jouer

Le « *tableau de pensée homogène* »[1231] construit précédemment pour établir des types, simplifiés et systématisés, de façons de jouer sert ici à comprendre la dynamique de la dépendance, au regard de la multitude de comportements possibles. Le *focus* initialement

[1230] Georg Simmel (1991), *Sociologie et épistémologie*, *op. cit.*, p. 54.
[1231] Max Weber (1992), *Essai sur la théorie de la science*, *op. cit.*, pp. 172-173.

opéré sur les produits de la FDJ s'est finalement ouvert aux pratiques du PMU et des casinos, au-delà de leurs différences de contexte et de part d'aléa. Les casinos possédant la particularité de proposer à la fois des jeux combinés (JT) et purement aléatoires (MAS), seuls les seconds ont été observés mais nous supposons que la dimension compétitive d'un jeu de hasard est spécialement propice à la dépendance. De la même façon, au PMU, on suppose que la pratique combinatoire de la stratégie conduit plus facilement à une pratique rationalisante que les jeux de hasard purs. Enfin, la pratique professionnelle avérée est exclue de l'analyse puisque les acteurs de l'institution des courses sont interdits de paris.

Dans la typologie des façons de jouer, les deux critères d'analyse du *motif d'action* et du *ludisme* interrogent ce qui entraîne l'individu à jouer et révèlent le plaisir effectivement retiré dans l'action, chacun comprenant trois dimensions – consommatoire, ludique et aléatoire[1232]. Par les *motifs d'action*, l'objectif est de comprendre les choix et le passage à l'acte de l'individu parmi la diversité des facteurs attractifs : argent, sociabilité, simplicité de l'activité. Aux comportements observés et réponses recueillies à la question « pourquoi jouez-vous ? » correspondent une logique actionnelle, elle-même révélatrice d'un type de *ludisme* (consommatoire, tribal et anthropologique). À partir de là, trois catégories – jeu, hors-jeu et jeu rationalisé – regroupent onze types correspondant chacun à une fonction sociale. L'importance du classement repose sur la mise en valeur des logiques d'action face à une pratique d'aléa et sur la compréhension des fonctions que le hasard occupe en société. À ce titre, deux façons de jouer s'opposent. D'un côté le « jeu impulsif » (type 1) est principalement libératoire, repose sur un ludisme anthropologique, et sa fonction se veut exutoire dans un environnement social de contrôle et de rationalité. À l'inverse, le « jeu dépendance » (type 10) correspond à une forme avancée du « jeu rationalisé » et, dénué de tout ludisme, répond à une fonction de maîtrise et de calcul entretenue par la valeur travail. C'est dans ce sens que nos catégories de jeu doivent permettre de saisir le phénomène de perte d'autonomie dans le jeu et, pour ce faire, d'autres façons de jouer typiques sont aussi à considérer.

A.4.2. Contre l'amalgame d'une dépendance consommatoire

Dans le cas du « jeu-consommation » (type 4), le joueur accepte le produit pour ce qu'il est : un article marchand, un objet ludique et une pratique aléatoire ; en conséquence, on peut considérer que le joueur est autonome dans sa pratique. De nombreux fumeurs ont été

[1232] *Cf.* le tableau 12 et l'annexe 5, *Typologie des jeux de hasard*.

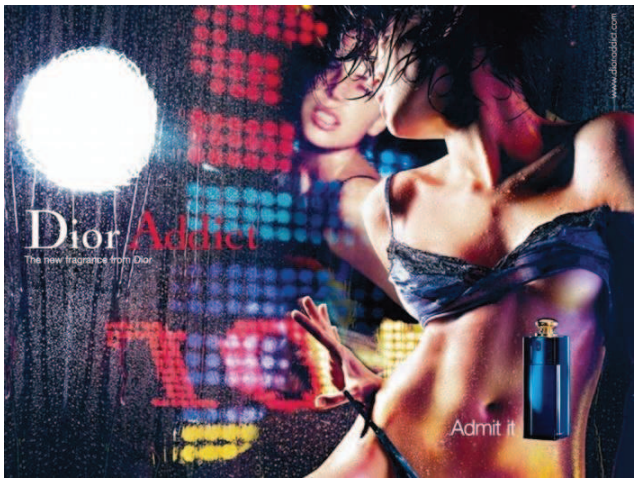
observés achetant des tickets de grattage pour arrondir (ou compléter) une somme d'argent. D'autres *« craquent pour un jeu »* comme pour un sachet de bonbons, parce qu'ils en ont envie à l'instant où ils les voient sur le comptoir. Suivant une même logique consommatoire, ce type d'individus joue volontiers lorsqu'une cagnotte conséquente est annoncée pour le *Loto* ou l'*Euro Millions*.

Pour tous ces cas, la médiatisation du produit, sa publicité et la mode de l'*addict* engendrent une dépendance consommatoire assimilable à d'autres produits et des pratiques spécifiques telles que celles identifiées par les analystes des « addictions comportementales ». Valorisant le plaisir, les publicitaires utilisent l'ambiguïté du phénomène de cette figure de l'*addict* construite dans une connotation positive par la société de consommation[1233].

*La Promotion de la figure de l'*addict *par le parfum* Dior Addict

Le parfum de Christian Dior, *Dior Addict*, est une parfaite illustration de la promotion de la figure de l'*addict* pour véhiculer des représentations positives de l'attitude addictive. Toujours empreintes du luxe de la prestigieuse marque du créateur, deux publicités mettent en scène successivement un décor d'enfer et de paradis :

Illustration 47 : *La promotion de la figure de l'*addict
Exemple de l'affiche publicitaire du parfum Dior Addict



La première publicité présente des images de luxure débridée dans une ambiance de torrides nuits parisiennes aux couleurs rouges sang et noires charbon. Le flacon est bleu nuit et doré, les lumières sont éblouissantes (un projecteur braqué sur le spectateur au premier plan puis

[1233] *Cf.* Marc Valleur et Dan Velea (2002), « Les addictions sans drogue(s) », *op. cit.*

des néons d'enseignes au second plan), et un jeu de miroir ajoute le péché d'orgueil à celui de la luxure que le parfum instrumentalise initialement. Les plaisirs de la chair sont incarnés par une femme brune, exhibant des sous-vêtements en cuir noir, seulement à moitié posés sur son corps mouillé. La tête renversée offre un cou dégagé, les yeux sont clos et la bouche, pulpeuse, est ouverte pour laisser découvrir des dents serrées qui évoquent une sensuelle volupté. Qui plus est, le slogan « *Admit it* » (en bas à droite de l'image) est bref et engage sans détour à se laisser aller à ses passions, quelles qu'elles soient.

À l'opposé, la deuxième édition du parfum (*Dior Addict 2*) présente une atmosphère candide évoquant le jardin d'Eden avec un cerisier en fleur et le physique doux d'une jeune fille blonde aux joues roses et aux yeux bleus, le tout sur fond lumineux aux couleurs pastel, principalement roses et bleues. Le flacon, de même *design*, est cette fois argenté, rose et transparent. Au flash aveuglant se substituent des raies de lumière, venues du ciel pour caresser la silhouette angélique de la femme dont la bouche entrouverte dénote une sensualité à la fois provocante et innocente. L'air séraphin est accentué par la position de la tête inclinée vers le bas et dont les cheveux cachent une partie du visage, l'autre étant découverte grâce au jeu négligé des doigts qui enroulent une mèche, laissant apparaître un œil ouvert.

Illustration 48 : *La promotion de la figure de l'*addict
Exemple de l'affiche publicitaire du parfum Dior Addict 2

Toutes proportions gardées, la campagne de la FDJ pour son *Joker+* rappelle ce mode de promotion de l'addiction « *glamour* » en mettant en scène la muse de nombreux artistes français, Arielle Dombasle.

La promotion de la loterie Joker+ par l'icône glamour *Arielle Dombasle*

Lancés en septembre 2010, les *spots* publicitaires mettent en scène l'actrice Arielle Dombasle au milieu du célèbre *Crazy Horse*. Décor *glamour*, faste des paillettes et attitudes *sexy* de l'actrice sont complétés par un effet d'humour décalé, à l'image du personnage populaire d'Arielle Dombasle et suivant la politique publicitaire de la FDJ dont la dérision a toujours constitué l'empreinte. Les différents éléments faisant l'attrait du jeu sont mis en scène, conformément aux observations menées sur le terrain.

Une première séquence insiste sur l'aspect ludique de l'activité. La séparation jeu/travail guide le début de la scène où « Arielle » (les personnages l'interpellent ainsi dans les *spots*) arrête les danseuses en pleine répétition pour les entraîner dans sa loge afin de regarder le tirage. La dimension collective du jeu est vantée par la sociabilité, à travers la complicité des différents protagonistes et le moment du tirage regardé en commun. Les émotions doivent être partagées, la joueuse est excitée et les autres s'en amusent, dans une ambiance de pur divertissement. L'amusement inhérent au principe aléatoire est également pointé à travers l'évocation du tirage au sort et de sa mise en scène : *« C'est prodigieux toutes ces petites boules qui tournent. »* L'univers féminin des loges (le maquilleur est le seul homme présent) souligne la caractéristique de genre du public de la FDJ, marquant la différence avec son concurrent historique, le PMU, dont la clientèle est plus majoritairement masculine (les deux sociétés sont d'autant plus en concurrence que les produits sont souvent diffusés dans les mêmes lieux. Enfin, le petit cri poussé par Arielle à l'idée qu'elle aurait pu gagner souligne la persistance de l'espoir, illustre l'excitation, au-delà de la perte, et invite à rejouer.

Illustration 49 : *Promotion de l'«* addict glamour *» à la FDJ*
Exemple des publicités de Joker+

Un second *spot* poursuit l'histoire du premier, dans l'esprit de fidélisation et de familiarité de la FDJ et à l'origine du choix d'Arielle Dombasle, connue d'un large public de Français. Cette fois seule dans sa loge, l'ingénue téléphone au service client de la FDJ pour tenter de négocier son gain, suite à son premier tirage perdant, un seul de ses chiffres n'étant pas sorti. Comme précédemment, les codes identifiés chez les joueurs dans leurs pratiques sont strictement respectés.

Illustration 50 : *Promotion de l'«* addict glamour *» à la FDJ*
Seconde publicité de Joker+

D'abord, le vocabulaire de la gagne évince celui de la perte, alors même que le joueur accuse, *de facto*, une défaite. L'actrice ne dit pas avoir *perdu* mais avoir *« gagné à un numéro près »*. Ensuite, la déveine est réduite au maximum, minimisée par les termes employés et l'évocation de la proximité des numéros : *« Un simple numéro, dans le fond, ça n'a pas beaucoup d'importance ; surtout que j'avais le numéro à côté. »* Chaque fois, l'exclamation *« J'adore ! »* (parfois bissée) rappelle le nom d'un autre parfum de Christian Dior, le *J'adore*, et marque l'engouement du joueur. La société de jeu, conservant le procédé de l'humour au premier plan, introduit néanmoins le charme et la séduction présents chez Dior comme participant à la connotation méliorative de l'addiction.

Dans ce cadre de la *« fashion addict »*, la dépendance du consommateur apparaît de façon flagrante. Toutefois, le principe du *Joker*+, relayé par son slogan, alerte sur le mécanisme dépassant le seul domaine consommatoire : *« Avec la nouvelle option "plus ou moins un", quand vous avez perdu à un numéro près, vous avez gagné. »* Par ce biais, si le consommateur choisit l'option, c'est pour retourner à un hasard qui lui aurait été défavorable. En cas de perte, un contrôle peut s'opérer, par le bais de l'option, afin d'effacer les effets de l'aléa. Le

« joueur-dépendant » se distingue en cela du « joueur-consommateur » qui s'amuse de l'option dans sa qualité de gadget : en tentant de maîtriser les coups du sort, il joue toujours avec et préserve le dialogue.

A.4.3. La pratique stratégique vers la dépendance

D'une autre manière, le « jeu stratégique » (type 9) suit le même raisonnement de rationalisation ludique de l'aléa. Le plus souvent, ces joueurs usent de martingales telles des combinaisons « fétiches ». De nombreux enquêtés expliquent avoir établi une grille de *Loto* ou d'*Euro Millions* en fonction des numéros les plus souvent sortis dans les tirages, et ce d'après une étude des statistiques fournies par la FDJ sur plusieurs années. Comme ces numéros sortent souvent, ils se disent certains de gagner, si ce n'est le jackpot, au moins de petites sommes régulières remboursant à terme la mise hebdomadaire. À l'inverse, Patrick Roger a établi la combinaison la plus rentable en cas de jackpot, à partir des chiffres les moins joués. De cette façon, si la sortie de la combinaison reste aléatoire, le joueur s'assure un gain maximum, insoumis à la redistribution[1234].

Dans un souci de rentabilité, ces joueurs choisissent aussi des tickets à gratter en fonction des taux de redistributions figurant au dos des tickets de jeu. Paradoxalement, ces personnes restent autonomes dans leur pratique parce qu'elles acceptent les règles fixées par le jeu. Concrètement, elles s'allouent un budget à ne pas dépasser (et sensiblement respecté dans l'ensemble), ayant conscience que leur stratégie n'est finalement pas efficace face au hasard. Se sachant d'une certaine manière dépendant de la dimension aléatoire du jeu comme de sa dimension commerciale, leur abandon du jeu en cas de perte est souvent justifié par une volonté de ne pas enrichir la FDJ. Cependant, de nombreux joueurs affirment équilibrer leurs dépenses/recettes aux jeux grâce à des gains réguliers et s'autorisent des dépassements occasionnels de leur budget de jeu. Ces dérogations participant du ludisme de la pratique elles traduisant également une certaine dépendance consommatoire et nous avons souvent demandé aux enquêtés s'ils tenaient un cahier pour s'assurer de leur ratio pertes/gains. Aucun ne l'a concrètement fait, protestant que *« cela reste un jeu, on joue pour s'amuser quand même, pas pour tenir des comptes comme un banquier ! »*[1235].

Dans leurs particularités, ces deux types de jeux – consommatoire et stratégique – révèlent la dépendance inhérente au contexte large de la société de consommation et plus restreint du

[1234] *Cf.* Patrick Roger (2005), *op. cit.*
[1235] *Cf.* l'entretien n° 8 du 2 mars 2011.

marché des jeux en France. Surtout, cette dépendance est comprise dans les règles du jeu. Quiconque achète un produit de la FDJ se soumet aux lois de la consommation à laquelle il participe, à l'absolutisme de l'argent qu'il convoite et à l'arbitraire qui décide de l'issue de l'action. Mais cette dépendance aux caractéristiques du jeu confère justement son autonomie au joueur dans l'action. Spécialement, les *« zones d'incertitude »* offrent à l'individu les marges d'autonomie nécessaires pour affirmer sa liberté face aux contraintes du système de règles et finalement s'émanciper de sa pratique[1236]. En rejetant l'incertitude en une attitude de détournement du hasard, le joueur renonce finalement à ses propres marges d'autonomie et cette perte crée une situation de dépendance.

A.5. *La dépendance aux jeux par autonomie du hasard*

À un niveau supérieur de rationalisation que dans le cas du « jeu stratégique », le joueur dépendant n'est plus qu'un compétiteur. Concrètement, les gains sont sa seule préoccupation et il ne compte que sur sa chance de gagner comme si celle-ci relevait d'une compétence personnelle. Sur le terrain, on entend souvent que la chance *« se travaille »*, qu'elle *« s'attire »*, qu'il faut *« la provoquer »*, en un mot, qu'il faut jouer et *« ne pas se décourager »*. En cas de perte, ces joueurs ne s'avouent pas vaincus, jouent de nouveau pour regagner leur mise, pour *« se refaire »*. *« La chance finit toujours par revenir »*, disent-il encore, en énonçant des preuves telles que les gains perçus par des proches ou de simples connaissances, jusqu'aux gagnants de jackpot, des gens *« comme eux »* qui ont tous en commun de ne pas avoir attendu que le hasard *« les frappe »* sans rien faire. D'où le discours de ces joueurs n'envisageant plus de s'arrêter de jouer avant d'avoir eux-mêmes remporté ce qu'ils estiment mériter.

Le type du « jeu-dépendance » est une forme extrême de rationalisation du jeu. Précisément, l'individu rationalise son activité en rationalisant l'aléa. Dans la typologie, le motif d'action n'est pas « le jeu », mais « jouer », traduisant une notion de « travail ». *Jouer* signifie *travailler* le jeu, par un travail de l'aléa d'un individu qui ne se place alors plus en joueur, mais en compétiteur ou artisan d'un hasard. Le jeu s'en trouve « corrompu » par l'action laborieuse de celui qui cesse de respecter le hasard en tant que tel ; dans ce cas, la pratique se met à déborder le cadre qui la maintient habituellement à l'écart de la vie courante, elle en

[1236] Michel Crozier et Erhard Friedberg (1997), *L'Acteur et le système. Les contraintes de l'action collective*, Paris, Seuil.

vient à investir et « contaminer » le monde réel[1237]. D'où les problèmes du jeu *via* la technologie de l'Internet, celle-ci outrepassant les limites instituées par une conduite « étanche » aux sphères sociales prioritaires, ayant pour but de limiter le jeu à une pratique récréative. La perte du sens du jeu, telle qu'elle est identifiée dans les études traditionnelles, résulte d'un éloignement du sens du hasard. L'aléa, à la fois positif et négatif, n'est plus perçu que sous les traits positifs de la chance parce que sa dimension imprévisible a disparu au profit d'un travail de rationalisation. En se focalisant sur sa seule fonction d'égalité – induisant la possibilité de gagner – et sur leur aptitude à « se refaire », les joueurs expriment une dissimulation de la fonction de liberté du hasard qui crée l'ouverture dans une activité fermée par les règles. Finalement, c'est quand le joueur s'autonomise de l'aléa – pour ce qu'il est – que la dépendance s'installe. La dépendance au jeu provient du bannissement du hasard.

Le « jeu-appartenance » (type 8) nous renseigne encore sur ce processus. Dans ce cas, le joueur s'inscrit dans un mouvement collectif de jeu qu'il n'a pas et qu'il n'aurait pas choisi pour ne pas rester en marge du groupe. Il peut s'agir du *Loto* ou de l'*Euro Millions* joués en commun par des collègues de travail. L'individu ne portant aucune affection au jeu sait, en revanche, en apprécier la convivialité mais sa participation est essentiellement financière et il confie volontiers le choix des numéros au système *« Flash »* de la machine. Son autonomie dépend de celle du groupe et, en aucun cas, du jeu puisque l'action est dénuée de ludisme. Dans ce cas, l'individu est susceptible d'entrer en état de dépendance si le groupe l'est lui-même. La problématique n'est plus celle du jeu mais de la socialisation amenant un individu à suivre son groupe de pairs dans une pratique, même déviante, par souci d'intégration et suivant une logique d'initiation[1238].

De nombreux modèles psychologiques et économiques présentent la notion de *« carrière »* du joueur excessif, à l'instar de Robert Custer, décrivant en 1984, l'évolution clinique du joueur pathologique en termes d'une trajectoire suivant trois phases-types : le « *gain* », la *« perte »* et la *« chasse »*, puis le *« désespoir »*[1239]. Pour lui, la dépendance participe moins des critères d'ordre purement cliniques que de la gratification ressentie par le joueur en cas de gain ou de perte, de la satisfaction éprouvée dans les autres sphères de sa vie ou encore de la somme gagnée lors des premières expériences de jeu.

[1237] *Cf.* Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*
[1238] *Cf.* Howard Becker (1985), *Outsiders*, trad. fr., Paris, Métailié (1re éd. américaine : 1963).
[1239] Robert Custer (1984), « Profile of the pathological gambler », *Journal of Clinical Psychiatry*, vol. 45, n° 12, février, pp. 35-38.

Dans une autre perspective, Georges Stigler et Gary Becker établissaient en 1977 un modèle économique dit de l'*« addiction rationnelle »* selon lequel l'acteur établirait un plan consistant à maximiser une fonction d'utilité *U(C ; Y)*, où *C* représente la consommation d'un bien composite et *Y* celle d'un bien addictif. Selon cette logique, l'addiction proviendrait d'un apprentissage de la consommation du bien qui génèrerait un stock de capital addictif agissant dans le présent par un effet rétroactif : un bien serait donc addictif quand sa consommation présente dépend de la consommation passée *apprise*[1240]. De surcroît, la satisfaction future, parce qu'elle doit s'ajouter à celles immédiate et passée, implique de parler d'un investissement en *« capital de consommation »*[1241]. La notion de *carrière* apparaît dès lors complète et le modèle économique permet de comprendre le phénomène de la dépendance par appartenance et consommation.

À l'instar de Gene Heyman, on pourrait parler d'*« addictions volontaires »* pour souligner le caractère paradoxal des addictions entre la perte de contrôle involontaire (ce qu'étudie la médecine) et la consommation contrôlée d'individus prenant en compte les risques de l'addiction. Le produit créerait moins l'addiction que les conditions susceptibles d'inciter un individu à privilégier ou non les valeurs locales ou générales[1242].

À l'inverse, le « non-jeu » (type 11) représenterait une attitude de maximisation, c'est-à-dire une vision à long terme et une prise en compte des conséquences de la consommation, de la part d'individus privilégiant l'unité globale à l'unité locale, soit la mélioration entraînant l'addiction[1243]. Toutefois, les observations donnent surtout à voir des individus tout autant dépendants de leur refus de jouer que le « joueur-dépendant » l'est de son jeu. Le plus souvent, les « non-joueurs » excluent absolument de donner leur argent à la FDJ, critiquant la manipulation de cette firme qui « truque » le hasard et s'enrichit de la crédulité des joueurs. Évoquant volontiers une *« ludictature »* dirigée uniquement par le profit, ils fustigent l'État complice, tout en moralisant les joueurs leur proposant de se joindre à eux. De ce point de vue, nous rapprochons le type de « jeu-dépendance » et le « non-jeu » comme deux expressions d'une même dépendance au jeu. Si l'une s'illustre dans l'incapacité à cesser de

[1240] Gary Becker et George Stigler (1977), « De Gustibus non est Disputandum », *The American Economic Review*, vol. 67, n° 2, mars, pp. 76-90.
[1241] Gary Becker et Kevin Murphy (1988), « A theory of rational addiction », *Journal of Political Economy*, vol. 96, n° 4, août, pp. 675-700.
[1242] Gene Heyman (1996), « Resolving the contradictions of addiction », *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 19, n° 4, décembre, pp. 561-610.
[1243] Richard Herrnstein et William Vaughan (1980), « Melioration and Behavioral Allocation », *in* John Staddon (sous la dir. de), *Limits to Action : The Allocation of Individual Behavior*, New York, Academic Press, pp. 143-176.

jouer et l'autre dans la rigidité n'autorisant pas à commencer, dans les deux cas, aucune entrave n'est permise. Plus flexible, un non-joueur pourrait parfois accepter d'accompagner des partenaires le sollicitant mais, dans ce cas, il entrerait dans le type du « jeu-appartenance ». Pour ces deux types de pratiques, la caractéristique commune est la négation des marges de libertés permises par l'incertitude pourtant inhérente aux jeux.

A.6. *Le déploiement du hasard pour préserver de la dépendance au jeu*

Finalement, les figures du joueur pathologique, compulsif ou excessif, ainsi que la notion d'addiction sont des modèles d'explication médicaux, économiques et consommatoires expliquant seulement en partie le phénomène de la dépendance aux jeux d'argent et d'aléa. Pour une entière compréhension, il convient d'ajouter le rapport au hasard dont l'alternance entre *« l'avoir et le ne pas avoir »* maintient l'individu dans une pratique autonome.

En premier lieu, une dépendance d'ordre consommatoire repose sur la logique du besoin inassouvi, engendrant un irrémédiable malaise de manque dans notre société de consommation de masse[1244]. Ensuite, la culture ludique – au-delà même de la société de loisirs – participe d'un mode d'appréhension du ludisme dont l'individu dépend de façon inéluctable. Les rêves d'argent et de changement de vie traduisent des aspirations narcissiques issues d'un mode d'existence du paraître reposant sur la possession[1245], et le jeu répond alors à un double objectif. D'abord, grâce au jeu, l'individu développe un sentiment d'existence dans l'instant (quand j'achète mon ticket de grattage ou ma grille de *Loto*, je consomme, donc j'existe). Ensuite, il semble pérenniser son existence (en gagnant, je pourrais consommer davantage, donc posséder et continuer à paraître). Fondamentalement, la peur d'une mort symbolique (on pourrait dire « consommatoire ») motive l'action du joueur. De plus, le ludisme instauré par le jeu d'argent et de hasard repose sur la communauté (celle des joueurs et de la société de jeu) et se trouve englobé dans la forme sociale plus générale de *« la dépendance de l'individu à l'égard du groupe »*[1246]. Enfin, une dépendance au hasard est inéluctable, de par le dispositif même de la pratique. Dès lors qu'il s'engage dans un jeu de hasard, le joueur choisit délibérément de s'en remettre à une autorité supérieure décidant pour lui de l'issue de son activité.

[1244] *Cf.* Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation*, *op. cit.*
[1245] Christopher Lasch (2006), *La Culture du narcissisme*, *op. cit.*
[1246] Georg Simmel (1991), *Sociologie et épistémologie op. cit.*, pp. 165-166.

L'exemple de la Bourse avait déjà révélé la vicissitude de la négation du hasard dans une activité, *de facto*, fondée sur l'aléa[1247]. Quand le système et/ou ses acteurs tentent d'opérer une restriction totale du hasard en niant la dimension chaotique de leur pratique, l'organisation s'effondre car *« toute organisation néguentropique inscrit sa complexité propre dans la boucle tétralogique et dans la relation chaos/*physis*/cosmos »* [1248]. Le joueur travaillant son jeu en occultant le hasard cherche à maîtriser ses actions pour contrôler son jeu. Mais en agissant de façon outrageusement raisonnée, en se focalisant sur « le raisonnable », il bride ses élans brouillons d'excitation désordonnée (manifestations de sa nature *ludus* et *demens*). Plus il évince le facteur aléatoire et plus il risque de perdre son autonomie dans l'activité ludique, en perdant le sens réel de son activité et en attirant à lui ses peurs (prédiction créatrice de Merton[1249]).

La conscience du hasard provoquant l'impulsion (ludique), la lutte contre cet élan de ravissement traduit un reniement de l'aléa et de ses turbulences. Or, sur les trois caractéristiques du dispositif – jeu, hasard, argent –, à retirer le hasard, il ne reste plus que l'argent. Mais ce dernier appartenant aux domaines sérieux de la vie sociale (hormis dans celui du jeu), *a fortiori* au domaine du travail, l'activité initialement ludique devient laborieuse, voire sacerdotale, et peut conduire à la dépendance comme un employé peut être dépendant de son salaire. Le paradoxe de la dépendance au jeu est celui de la dualité du hasard dans la pratique. L'aléa, socialement structuré dans une activité ludique et consommatoire, confère inexorablement une dépendance au joueur tandis que sa propre incertitude quant à la finalité de l'action lui garantit son autonomie.

L'ambiguïté du hasard se traduit dans les comportements. D'un côté, représenté sous les traits de l'insaisissable, il se veut inéluctable inconnu, loterie, domaine du non-contrôle. Mais, d'un autre côté, incarné par les probabilités, il est une conjoncture maîtrisable par un travail de calculs probabilistes. En même temps, l'individu est face à des représentations incitant à sa passivité (ses actions s'avérant inutiles face à la *fatalité*, au *sort*, au *destin*) et à son action face à la chance (qui se crée ou, au moins, se provoque), aux occasions, coïncidences et risques. Dans ces derniers cas, il faut agir, prévoir, anticiper, pour éliminer le hasard, tandis qu'il *peut* être tout aussi favorable de laisser venir à soi la bonne fortune. Les attitudes sont à l'image du concept et de ses représentations empreintes d'ambivalence.

[1247] *Cf.* I[re] Partie, Chapitre II, *B.1. Complémentarité ordre/désordre*.
[1248] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1 : *La Nature de la nature*, *op. cit.*, p. 299.
[1249] *Cf.* Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*, p. 137.

B. Les représentations sociales du hasard

B.1. *Le concept de représentation sociale (RS)*

Pour comprendre le hasard, nous considérons les représentations sociales (RS) comme étant à la un produit et une activité, désignant des contenus qui s'organisent en thèmes et en discours sur la réalité, tout en constituant une activité mentale, un processus, un mouvement d'appropriation de la nouveauté et des objets. Entre *concept* et *perception*, elles possèderaient un rôle organisateur de notre sensitivité à partir des cinq sens qui appréhendent les éléments nous entourant. Ces éléments reçus par le cerveau et traduits en informations cérébrales prendraient enfin une forme et une dimension émotionnelle permettant leur vie sociale par le biais de l'imaginaire. Car, *« représenter quelque chose, un état n'est, en effet, pas simplement le dédoubler, le répéter ou le reproduire, c'est le reconstituer, le retoucher, lui en changer le texte* […]. *Ces constellations matérielles, une fois fixées, nous font oublier qu'elles sont notre œuvre »*[1250]. Cette fonction de l'imaginaire fonctionnant dans la dualité, les représentations se répartissent de façon manichéenne, entre bien et mal, bon et mauvais, positif et négatif.

Générée par les acteurs sociaux, la RS est une forme de connaissance directe et « populaire » au sens où elle se distingue des savoirs scientifiques. Pensée d'un type particulier, elle relie les individus entre eux par des images communes fondant une réalité partagée. Imprégnée d'idéologie et centrée sur l'action dans la vie en société, on la qualifie communément de « savoir naïf », « savoir naturel ». Ces appellations supposant une pertinence pour la survie, soulignent également la capacité des RS à régir, orienter et organiser notre relation au monde et aux autres, nos conduites et notre communication, « l'expression des groupes et les transformations sociales » dépendant entièrement de nos représentations[1251]. Issues de notre environnement et le façonnant à la fois, elles guident nos actions en remodelant et reconstituant les éléments perçus.

Dans la pratique, un individu (ou observateur) utilise les représentations en puisant dans son univers de possibles une sous-partie, constituée des éléments cognitifs, descriptifs, de

[1250] Serge Moscovici explique le statut intermédiaire de la RS, entre le niveau du concept et celui de la perception : *« Du concept, elle retient le pouvoir d'organiser, de relier et de filtrer ce qui va être ressaisi, réintroduit dans le domaine sensoriel. De la perception elle conserve l'aptitude à parcourir, enregistrer l'inorganisé, le non-formé, le discontinu […]. Représenter quelque chose, un état n'est, en effet, pas simplement le dédoubler, le répéter ou le reproduire, c'est le reconstituer, le retoucher, lui en changer le texte […]. Ces constellations matérielles, une fois fixées, nous font oublier qu'elles sont notre œuvre. »* Serge Moscovici (1969), *Santé et maladie. Analyse d'une représentation sociale*, Paris, Mouton, p. 68.
[1251] *Ibid*.

définitions, d'actions adaptées au contexte de ses conduites et ayant une désignation lexicale (un nom X auquel se rapporte une représentation). Ces réserves de savoirs et de cognitions sont tout autant sociaux et génériques que référentiels et pratiques pour chacun, à la fois processus d'*objectivation* et d'*ancrage*. Objectivation, elles rendent concret ce qui est abstrait, changeant le relationnel du savoir scientifique en image d'une chose, et permettent à un ensemble social d'édifier un savoir commun minimal sur la base duquel des échanges entre ses membres peuvent être émis. Le processus se déroule en trois phases de *sélection*, de *formation* et de *naturalisation*. La première œuvre pour une meilleure appropriation de la RS en opérant *« un* filtrage de l'information *disponible sur l'objet de représentation »* accompagné d'une *«* décontextualisation *des informations »* [1252] . Ensuite, la phase de *formation* transforme ces informations en un schéma figuratif, c'est-à-dire une image cohérente et faisant sens pour l'acteur. Enfin, la phase de *naturalisation* consiste à apparenter la représentation à une entité autonome, naturelle, objective pour devenir *la réalité*. En complément, le processus d'*ancrage* concerne l'incorporation de nouveaux éléments de savoir dans un réseau de catégories plus familières. Aboutie, la RS permet à une communauté d'individus d'intégrer de la nouveauté, d'interpréter du réel et d'orienter conduites et rapports sociaux.

À partir de là, la représentation se présente comme un *« système sociocognitif »* où l'ensemble des RS est hiérarchisé entre éléments du *noyau central* (NC) et du *système périphérique* (SP). Le NC – ou système structurant – forme *« l'élément fondamental de la représentation car c'est lui qui détermine à la fois la signification et son organisation »*[1253]. Rapportées à son emprise, les composantes du SP sont déterminées par le NC, notamment dans leur sens. Organisatrices des processus symboliques intervenant dans les rapports sociaux et idéologiques, les RS fonctionnent comme *« principes générateurs de prises de position liées à des insertions spécifiques dans un ensemble de rapports sociaux »*[1254]. Stabilisées comme ensembles de repérage et d'identification, ces formes structurantes, organisatrices participent de l'*habitus* des individus, comme principes générateurs de prises de position, définis par leur inscription dans un champ dynamique et institutionnel[1255]. Le qualificatif *social* accolé au terme plus neutre de *représentation* renseigne sur l'aspect coercitif du mécanisme des RS et sur leur équilibration ou médiation avec les mécanismes psychologiques.

[1252] Jean-Marie Seca (2001), *Les Représentations sociales*, *op. cit.*, p. 63.
[1253]Jean-Claude Abric (1987), *Coopération, compétition et représentation sociale*, Cousset, Del Val, p. 21.
[1254] Willem Doise et Gabriel Mugny (1997), *Psychologie sociale et développement cognitif*, Paris, Armand Colin, p. 46.
[1255] *Cf.* Pierre Bourdieu (1980), *Le Sens pratique*, Paris, Minuit.

Saisir les RS du hasard permet de comprendre sa place au sein de la société, d'identifier son utilité et ses fonctions sociales. Pour ce faire, le champ lexical de la notion offre un bon aperçu de ses RS, permettant d'identifier le *système sociocognitif* dont il procède. L'analyse suivante présentant le *noyau central* et le *système périphérique* du hasard, on comprend mieux son cantonnement au domaine le plus restreint possible (individuel) et sa négation à l'échelle collective.

B.2. *Le hasard dans le sens commun*

B.2.1. Analyse des synonymes du hasard

Méthodologie

Afin de comprendre les représentations du hasard dans le sens commun, un corpus d'une dizaine de dictionnaires de synonymes a été étudié. L'objectif est de définir les contours de la notion dans ses acceptions et pratiques sociales. Au-delà des connotations, le champ lexical du hasard révèle ses emplois dans la société et permet d'établir son utilité, ses fonctions concrètes au quotidien.

La méthode[1256] consiste à faire émerger le *noyau central* des connotations et fonctionnalités du hasard. Pour ce faire, la démarche suit cinq étapes. D'abord, un *recensement exhaustif* des synonymes de chaque dictionnaire permet de dresser des listes dont les items sont regroupés en fonction de leurs répétitions (les mots n'apparaissant qu'une fois sont systématiquement biffés). Des *composantes connotatives* sont ensuite établies pour typifier les groupes de mots, puis on établit de nouvelles listes pour chaque dictionnaire, en remplaçant les termes par leur composante. La récurrence des composantes est mesurée par un calcul de moyenne suite auquel on définit les associations induites par le mot hasard. Reportées sur un schéma, ces informations forment une constellation de composantes connotatives du NC hasard et de ses trois sphères périphériques. Le détail de la démarche menée figure en annexe.

A priori perçu en majorité de façon négative, ce schéma permet de vérifier l'hypothèse généraliste. Plus en détails, déterminer le caractère fonctionnel de chaque synonyme du mot permet de comprendre les activités socialement péjorées ou « méliorées » et d'identifier les fonctions sociales du hasard lui-même. Par exemple, le synonyme « aventure », repéré dans les dictionnaires, s'avère posséder un caractère fonctionnel positif, ce qui en fait un domaine

[1256] Patrick Legros (2012), *L'Imaginaire et la mort*, *op. cit.*, pp. 80-87.

d'activité où le hasard est bien accepté et peut s'exprimer librement, participant entièrement de la forme « aventure ».

Représentations synonymiques du hasard

À partir des recensements et regroupements des synonymes relevés dans le corpus de dictionnaire, huit composantes connotatives sont identifiées. Sans classement par ordre d'importance ou d'apparition, les notions les plus souvent apparentées au hasard sont celles de destin, chance, jeu, imprévu, coïncidence, risque, malchance et aventure. Chacune regroupant plusieurs items significatifs, le tableau suivant présente le détail des synonymes :

Tableau 20 : *Composantes connotatives du mot hasard*

Composantes connotatives du noyau central « hasard »
1. Destin (destin, destinée, fatalité, sort, étoile) / 2. Chance (providence, fortune, coup de pot, coup de chance, aubaine, veine, bonheur) / 3. Jeu (coup de dés, dés, pile ou face, loterie, roulette) / 4. Imprévu (aléa, circonstance(s), événement, occasion, occurrence, incertitude, fortuit, incidemment)/ 5. Coïncidence (conjoncture, rencontre) / 6. Risque (aléas, vicissitude, danger, accident, péril) / 7. Malchance (déveine, impondérable) / 8. Aventure (à pile ou face, au petit bonheur (la chance), à l'aventure)

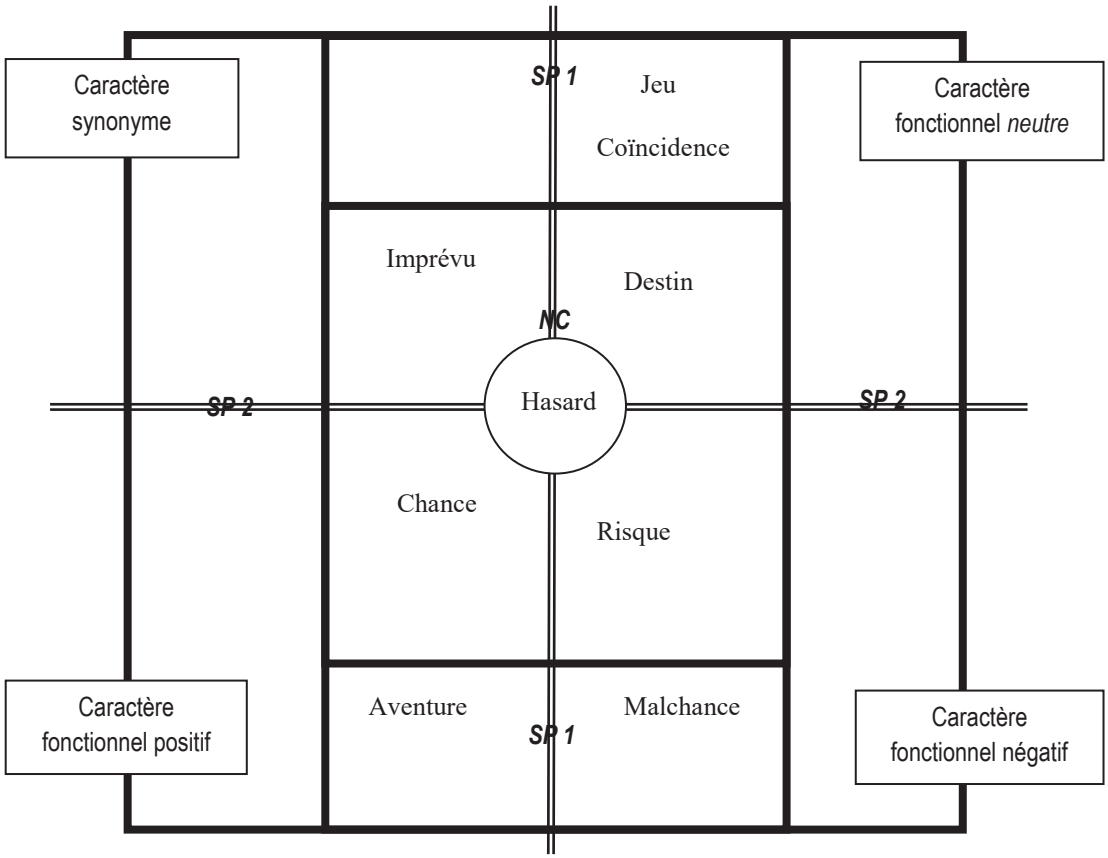
Conformément à notre utilisation du terme aléa tout au long de ce travail, le mot figure ici sous deux composantes différentes, selon son utilisation singulière ou plurielle. De connotation neutre, *l'aléa* désigne l'imprévu et le caractère incertain du hasard, sans jugement de sa valeur positive ou négative. L'emploi du terme correspond à son sens vieilli qui désignait un *« hasard favorable ou défavorable, dont dépend la réussite ou l'échec de quelque chose ou de quelqu'un »*. En revanche, *les aléas* renvoient distinctement à des malheurs, accidents, heurts, de toute façon péjorés, selon l'acception la plus courante de *« risque, inconvénient que l'on envisage sans pouvoir l'imaginer avec précision ou le situer avec exactitude dans le temps »*[1257].

Finalement, les thématiques les plus fréquentes selon l'acception courante de la notion de hasard s'avèrent être le destin, la chance, l'imprévu et le risque (NC). À l'inverse, et contrairement à nos attentes, celles du jeu, des coïncidences, de la malchance et de l'aventure

[1257] *Cf.* CNTRL (2010), *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, CNRS et ATILF [En ligne : http://www.cnrtl.fr/definition/al%C3%A9a.].

sont moins souvent évoquées. La constellation formée par ces composantes connotatives du noyau central hasard identifie les thématiques du destin, de l'imprévu, de la chance et du risque comme étant les plus proches du sens du hasard (NC). Les questions du jeu, des coïncidences, de l'aventure et de la malchance seraient secondaires (SP 1) mais tout aussi positives (chance et aventure) que négatives (risque et malchance). Le synonyme le plus « pur » serait le terme d'imprévu et les trois domaines du destin, des coïncidences et du jeu apparaissent neutres, bons ou mauvais :

Illustration 51 : *Constellation des composantes connotatives du noyau central hasard*



Les quatre notions les plus fortement associées au hasard (NC) sont celles du destin, de l'imprévu (neutres), du risque (négatif) et de la chance (positif). Si ce constat confirme les analyses menées jusqu'ici, deux autres pourraient néanmoins étonner, concernant le jeu et l'équilibrage des connotations positives et négatives du hasard.

D'abord, les analyses du *jeu* menées jusqu'ici ayant majoritairement fourni des représentations péjoratives de l'activité, sa teinte positive ici pourrait surprendre. Pourtant, l'idée est parfaitement conforme aux interprétations précédentes. Deux acceptions du mot jeu se côtoient pour désigner la notion de hasard. Le *jeu* de hasard, couramment associé à

l'argent, correspond à un emploi résolument négatif, l'espoir étant moins directement lié à la pratique que l'argent dans son aspect avilissant. La soif de gains, la quête du jackpot et la façon ludique de gagner ce que le labeur doit *normalement* fournir, confèrent une vision avilissante d'une pratique peu louable, voire répréhensible (détourne de la foi, pousse à la paresse, etc.).

En revanche, l'association du terme de *jeu* au hasard dans le domaine scientifique est résolument positive. Désignant le moyen de calcul des statistiques, il désigne la science probabiliste et le dispositif de prédilection des mathématiciens. Souvent associé au pile ou face et au tirage au sort, il renvoie aux images des premiers savants ayant mis au point ce système de prévision et d'anticipation de l'avenir. Associé à l'idée de gestion du risque (la notion négative du hasard par excellence), ce *jeu* est en réalité un travail de maîtrise et de contrôle d'un hasard perçu comme vecteur de catastrophes à éviter. La connotation positive de ce type de jeu est finalement aussi négative puisqu'elle renvoie à une image de mauvais hasard. L'image sous-entendue est celle d'un hasard-accident néfaste, et le synonyme positive le domaine d'action par l'espoir scientifique de contrer un hasard perturbateur.

Finalement, une étude des dictionnaires traditionnels du mot permet de comprendre le sens utilisé pour les synonymes afin de trancher entre ces deux acceptions du mot *jeu*. Systématiquement, le jeu n'est pas évoqué comme pratique ludique mais en tant que dispositif au service de la science (jeu de pile ou face, lancés de dés pour établir des probabilités). Aussi l'utilisation du hasard dans le jeu à des fins lucratives demeure-t-elle condamnée et assurément condamnable mais ce n'est pas celle dont il est question dans les corpus de dictionnaires. Cependant, si les deux pratiques de jeu sont chacune positive (dispositif statistique) ou négative (jeu de hasard et d'argent), elles reposent toutes deux sur une image négative d'un hasard perçu, respectivement comme désorganisateur ou avilissant.

La péjoration de l'image du hasard correspond à l'angoisse anthropologique de la mort dont il est issu et l'équilibre négatif-positif de ses domaines d'activité traduit la dualité et le manichéisme de ses créations imaginaires. Né d'une angoisse et véhiculant des peurs, le concept de hasard sert à la fois à expurger ses craintes et à se rassurer. Pour cette raison, de façon égale et symétrique, il est dans les actes aussi positif que négatif. Le second constat souligné précédemment comme surprenant trouve ici son explication. Chaque domaine redouté (risque, malchance) trouve un écho dans une expression réjouissante (chance, aventure). Les représentations sont symétriques : chance et malchance sont deux images

complémentaires et l'aventure comporte la part de risque susceptible de la faire pencher du côté heureux ou malheureux. Forme sociale fondée sur le hasard, l'aventure simmélienne véhicule des représentations conformes à celles du jeu, mêlant l'excitation de l'aléa et de l'inconnu, à la responsabilité de l'acteur. Parce que le hasard est à la fois chance et risque, il convient de s'en prémunir pour n'en garder que le *bon*. L'acteur se représente le hasard comme *quelque chose* d'incontournable et sur lequel il faut agir pour finalement construire sa chance.

B.2.2. Des représentations de responsabilité

L'aventurier Antoine de Maximi, *globe-trotter* et réalisateur de films, aime se confronter à l'étranger, s'agissant d'espaces et individus. La rencontre le motive et guide son parcours et, au fil de ses voyages dans une trentaine de pays, il développe une réflexion autour de trois axes : l'éloignement, la solitude et le *hasard*[1258]. Considérant l'éloignement comme dépendant de la culture (par opposition à la distance kilométrique), il perçoit le hasard comme un *élément* universellement accessible mais seulement pour ceux qui se donnent la peine de le provoquer. Assimilant hasard et chance, l'aventurier livre une représentation résolument positive du hasard mais dans une logique de contrôle et de maîtrise : *« Le hasard, il faut savoir le provoquer coûte que coûte même quand on est fatigué pour tomber sur la bonne rencontre. »*[1259] Conformément aux analyses psychologiques, la chance est considérée ici comme une façon d'être et une disposition d'esprit, une pensée positive et des comportements d'ouverture au monde (aux autres) entraînant des événements *dits* chanceux.

Cette représentation d'un hasard responsabilisant, sur lequel l'individu doit agir, se nourrit de la représentation de la chance, rendue active par des postures comportementales issues de facteurs psychologiques. Chance et hasard ne sont plus des éléments extérieurs agissant par eux-mêmes, mais des compétences personnelles à activer et à entraîner : *« La chance est une faculté qui se travaille et s'améliore, comme la mémoire ou l'intelligence. »* [1260] Les incarnations passives de chance à attendre et de hasard à laisser faire font place à des idées de qualités individuelles. D'après le docteur Richard Wiseman, *« les "chanceux" ont en commun quatre caractéristiques principales qu'ils mettent en pratique sans même en être*

[1258] Régis Picart (2012), « Les aventuriers », *France-Info*, chronique diffusée le 17 mars 2012, in http://www.fran ceinfo.fr/monde/les-aventuriers/il-vient-dormir-chez-nous-557375-2012-03-17.
[1259] *Ibid.*
[1260] Richard Wiseman (2004), *Notre capital chance : comment l'évaluer et le développer*, Paris, Marabout, p. 11.

conscients »[1261]. De nature psychologique et comportementale, ces caractéristiques ont été repérées sur un échantillon de quatre-cents personnes dont le mode de vie était mis en relation avec une appréciation personnelle de *leur* chance.

D'abord, il apparaît que des comportements d'ouverture au monde (multiplication des expériences, rencontres) permettent à certaines personnes de repérer et d'utiliser les occasions favorables. À force de contacts et d'expériences, ces derniers se considèrent eux-mêmes chanceux parce qu'ils entretiennent le *« réseau de la chance »*[1262]. Par exemple, en discutant systématiquement avec les gens rencontrés, quels qu'ils soient et en toute circonstance, l'individu se constitue un réseau relationnel susceptible de lui rendre service en cas de besoin (trouver un emploi, une voiture, une maison, etc.). Mêlant les deux représentations, singulière et plurielle, l'acteur cumule *ses* chances d'avoir de *la* chance, s'appropriant les situations traversées dans une posture active.

Un autre comportement facteur de chance consiste à éviter la routine en modifiant ses habitudes régulièrement. En changeant ponctuellement le chemin d'un trajet quotidien, on augmente les *chances* de rencontrer de nouvelles personnes et de nouer avec elles des contacts variés. La multiplication et la diversité de ces personnes évoluant dans des milieux différents constituent un carnet d'adresses étendu et riche de perspectives entretenant le *« réseau de la chance »* précédemment évoqué. Dans ce cas, il s'agit de provoquer le hasard, en excitant ses caractères désordonnés. Quand les attitudes routinières ordonnent un quotidien bien réglé, l'individu choisit de déranger le trop plein d'ordre. En termes physiques, on pourrait dire qu'il s'agit d'entretenir un système entropique afin d'éviter le cloisonnement dans un système néguentropique non évolutif[1263]. Le hasard désorganisateur et vecteur de dégénérescence assure le renouvellement et garantit la nouveauté nécessaire à la progression d'une organisation aussi bien biophysique que sociale. En utilisant cette dynamique, les individus confirment l'utilité quotidienne, face à l'ordonnance pragmatique de la vie sociale dictée par la raison. Enfin, parce que, dans les faits, ces individus deviennent chanceux en faisant

[1261] Richard Wiseman interrogé par Jean-Sébastien Stehli pour le journal *L'Express in* Jean-Sébastien Stehli (2003) « Quand les gens pensent avoir de la veine, les occasions se présentent », entretien avec Richard Wiseman, *L'Express*, le 24 avril [En ligne : http://www.lexpress.fr/culture/livre/quand-les-gens-pensent-avoir-de-la-veine-les-occasions-se-presentent_818759.html].
[1262] *Ibid.*
[1263] *Cf.* Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, pp. 291-300.

« confiance à leur intuition »[1264], ils attestent du caractère sensible d'un hasard opérant comme résidu parétien, en moteur initial de l'action de nature émotionnelle et pulsionnelle.

Inséparable d'une attitude psychologique, le comportement précédent est ensuite à compléter par une posture psychique de positivité permettant, cette fois, de *voir* la chance en toute circonstance. Par exemple, *« après un accident grave, on peut trouver qu'on a joué de malchance ou au contraire qu'on a eu de la chance de s'en sortir »*. La situation vécue comme extérieure à soi parce qu'indépendante de sa volonté et de ses prévisions est re-personnalisée ensuite par des attitudes conformes à l'état d'esprit positif. Au lieu de ruminer, une personne pourra mettre à profit un temps d'immobilisation pour se livrer à des activités de loisir habituellement délaissées pour les impératifs contraignants (repos, lecture, écriture, etc.). Dans le même ordre d'idée, Warren Buffet, *« l'un des hommes les plus riches de la planète, raconte que sa chance fut d'être rejeté par la Harvard Business School. Grâce à cet échec, il a rencontré l'homme qui allait devenir son mentor et l'aider à lancer sa carrière »*[1265]. Couramment interprété comme « capacité à rebondir », cet optimisme actif confère aux individus un caractère de persévérance se traduisant par des actions concrètes, le plus souvent fructueuses. Dans des situations identiques, face à des difficultés similaires, les personnes entretenant une perception chanceuse d'elles-mêmes tentent plusieurs alternatives, ne se découragent pas et abandonnent moins facilement que les autres, persistant davantage et plus longtemps.

Ce trait psychologique motivant des actions positives, la confiance en son intuition incitant à rompre la routine et l'ouverture au monde nourrissant le *« réseau de la chance »* se rejoignent enfin autour d'une quatrième caractéristique commune aux « chanceux ». Tous possèdent une confiance en eux grâce à laquelle ils *« s'attendent à avoir de la veine »*[1266], d'une manière ou d'une autre et à quelque moment que ce soit. C'est pourquoi ils vont facilement aux autres, sans crainte du rejet et innovent sans peur de l'échec, utilisant les capacités motrices et créatrices de l'aléa.

Les deux représentations de la chance, *« celle qui fait gagner au* Loto *et sur laquelle nous n'avons aucun contrôle, et celle qui ressemble à de la chance mais que l'on peut expliquer par différents facteurs psychologiques* [et] *favoriser »*[1267], illustrent celles du hasard, entre

[1264] Richard Wiseman, interrogé par Jean-Sébastien Stehli pour l'hebdomadaire, *L'Express*, *op. cit.*
[1265] *Ibid.*
[1266] *Ibid.*
[1267] *Ibid.*

passivité et activité. Respectivement dépréciées et valorisées, elles expliquent, par exemple, la condamnation des joueurs par rapport aux entrepreneurs. Contenus constitutifs de la même *forme sociale* du hasard, ces images incarnent l'ambivalence suscitée par le hasard et les domaines dans lesquels il s'est illustré jusqu'ici traduisent une distinction d'appréciation selon les dimensions collectives et individuelles. Positif au plan individuel, le hasard semble davantage négatif lorsqu'il s'illustre de façon collective. *Risque* à l'échelle macroscopique, il est un ennemi facteur d'accidents, tandis que pour le microcosme d'un individu il est moteur d'actions positives et vecteur de *chance*.

B.3. *Le hasard individuel*

B.3.1. Champ d'action du hasard

Parmi les représentations du hasard perçues dans le sens commun, on distingue deux catégories, collective et individuelle. La première, essentiellement négative, regroupe des images véhiculant l'idée d'une action sur l'aléatoire. *Risque*, *accident* ou *malchance* sont des troubles à éviter, aléas contre lesquels il convient de se prémunir, en annihilant le hasard par la *prévision*. En revanche, la seconde catégorie est plus ambivalente, la figure de l'*imprévu* se traduisant de façon positive – vecteur de *chance* et de joyeuses *rencontres* – comme négative – témoin fataliste d'un implacable *destin*. Dans l'ensemble, le hasard serait individuel et s'effacerait à mesure que l'échelle augmenterait, jusqu'à être limité (à défaut de pouvoir être totalement anéanti) en collectivité.

L'*imprévu* et l'*accident* sont individuels, au sens où le hasard est moins calculable sur un plan personnel que collectif. Plus l'échelle augmente et plus il devient possible de prévoir, principe sur lequel repose la logique d'assurance. Par exemple, pour un individu conducteur chevronné et sobre, le risque d'avoir un accident un *week-end* est largement imprévisible, alors qu'il est possible de prévoir le nombre de morts sur la route. Dans les deux cas, les situations dépendent, de la même façon, d'une configuration d'éléments et de conditions favorables ou défavorables. Mais, comme au *Loto*, établir *les chances* globales qu'un événement se produise, ne permet pas de prédire *qui* sera impliqué. Les statistiques s'établissent à grande échelle et ne concernent que la collectivité, tandis que la perspective individuelle, heureuse ou malheureuse, est le lieu de l'exceptionnel.

Comme le souligne la notion quantique d'*« amplitude de probabilité »*, dont l'interprétation dominante porte à dire que *« les phénomènes à l'échelle microscopique sont aléatoires par*

nature »[1268], la prévision est collective (échelle macroscopique) tandis que le hasard est, par opposition, microscopique. La sensibilité aux conditions initiales impliquant une divergence menant à l'imprévisibilité, selon le processus du « chaos déterministe », le hasard concerne essentiellement les phénomènes locaux (plus sensibles à ces facteurs initiaux). Par exemple, la direction dans laquelle va tomber un crayon posé debout sur sa pointe est considérée comme le fruit du hasard parce qu'elle dépend totalement des paramètres de départ d'une situation très particulière, presque impossible à reproduire (sens du vent, façon dont il est posé, matériaux de la table en contact avec la pointe, etc.).

Cette idée de dépendance aux éléments constitutifs du moment créateur de l'action se place dans une logique de relation causale selon laquelle des conséquences sont liées à leurs causes, dans un ordre variable mais toujours suivant une ordonnance de l'action. Dire qu'un coup de vent a causé la chute du stylo ou que cette chute a entraîné le souffle d'air ne consiste qu'à inverser la chronologie sans en modifier l'ordre puisque le rapport cause/conséquence persiste. La représentation du *destin* suit cette idée d'une nécessité primaire : à l'origine, un facteur, quel qu'il soit, guide la suite des événements de la vie.

B.3.2. Le déni du hasard

Anti-hasard, l'image du destin véhicule une conception de la causalité selon laquelle le passé détermine le futur (les conditions initiales décident de la fin de l'action). Dans cette optique, l'individu ne choisit ni sa naissance, ni sa mort et ne peut contrôler que des éléments particuliers de son parcours mais pas la globalité. Les confusions ponctuelles ne sont que des chaos isolés mais il n'y a pas de hasard face à un destin tracé par une quelconque force supérieure. Pourtant, en considérant le caractère instantané et présentiste du hasard, on peut voir en lui une démonstration de la dynamique créative de *l'instant*, moment précis où tous les éléments entrent en symbiose pour former l'action.

Mais, à l'inverse, le destin rejoint l'idée de la méconnaissance et de l'incompréhension, incarnant *« quelque chose que vous faites ou qui vous arrive en semi-désordre, mais qui vous conduit quelque part, à votre insu. En dessous du chaos apparent se dessine une pré-liaison, une pré-intention qui se révélera au bout de la série d'événements »*[1269]. Si le hasard est le désordre total, le destin n'est qu'un semi-désordre dû à notre ignorance et une connaissance

[1268] AXIS (1993), *Encyclopédie AXIS*, vol. 5, Paris, Hachette, p. 206.
[1269] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *op. cit.*, pp. 11-12.

absolue prouverait l'ordre sous-jacent, conformément aux lois des séries. La conception objective du hasard est rejetée et le hasard est représenté comme antinature.

Défiant les lois de la nature, le hasard incarne ce qui n'a pas de règles et désorganise l'ordre naturel des choses. Insoumis, sans loi, il constitue une *« force adverse »* inspiratrice de toutes ses représentations négatives et devient l'ennemi social de l'individu, charriant *« une image démonique d'une force qui travaille contre vous, qui vous empêche de faire ce que vous voulez faire, qui peut ruiner vos efforts »*[1270]. Anthropomorphisé sous ces traits diaboliques, il possède une vie à part entière le rendant plus puissant mais aussi plus vulnérable puisque chacun des personnages (monstre, diable) dans lesquels il s'incarne le rendent accessible. Les dessins des enquêtés l'illustreront, dès lors qu'il est identifié et personnifié, le hasard n'est plus invincible, il devient possible de le combattre.

De la même façon, quand la représentation abstraite du hasard s'incarne dans la nécessité du choix, l'individu peut lutter par un comportement responsable. La vie sociale impliquant de prendre des décisions pour orienter son avenir et « être maître de son destin », en fonction de paramètres coercitifs déterminés et indéterminés, le hasard incarne un comportement irresponsable. Suivant le modèle philosophique de l'acrasie, la personne se laissant guider par le hasard est un être faible voué à l'échec, à la marginalité voire à la folie clinique. À partir de là, il faut pratiquer un « jeu responsable », décider, « en responsabilité », de fumer ou non et, en toute circonstance, évaluer les *conséquences futures* de nos actions avant d'agir. Décider au hasard consiste, au contraire, à se déresponsabiliser, en faisant porter le poids de la décision à autre chose que soi-même. On l'a vu chez les joueurs, laisser au sort le choix de la combinaison (par le système informatique de génération aléatoire) permet, en cas de perte, de faire porter la responsabilité de l'échec à l'aléa (« ce n'est pas moi, c'est le hasard »). Toutefois, s'en remettre au hasard n'est peut-être pas si facile et déresponsabilisant à l'échelle d'une vie.

Le roman de George Cockcroft, *L'Homme-dé* (écrit sous le pseudonyme de Luke Rhinehart), offre, à ce sujet, une savoureuse réflexion[1271]. Sous les traits d'un psychiatre de renom décidant de rompre l'ennui en jouant toute sa vie aux dés, l'auteur raconte la lente aliénation au hasard le menant à décider de la vie de ses enfants et de sa femme. Sa méthode consistant à laisser un coup de dés décider des options farfelues, graves et dangereuses qu'il s'est posé

[1270] *Ibid.*, p. 12.
[1271] Luke Rhinehart (1998), *L'Homme-dé*, trad. fr., Paris, Éd. de l'Olivier (1re éd. américaine : 1971).

face à une question, il est d'abord acteur d'un hasard qu'il construit par ses propositions. S'autorisant toute action et tout comportement sans retenue, sous l'égide des dés, il implique tout son entourage et révèle les vicissitudes de ces attitudes associables. Devenu progressivement dépendant de l'excitation provoquée par ces prises de décision auxquelles la dimension aléatoire confère toute la fantaisie, il se met à vouer un culte aux dés et entreprend d'institutionnaliser sa pratique. Questionnant la folie ou le génie de son personnage, l'auteur pointe les deux facettes positive et négative du hasard. Libérateur, l'aléa permet à l'homme établi et honorable de sortir des cadres sociaux et d'enrichir sa vie d'une multitude d'expériences, en se livrant à des actes grotesques, endossant de multiples rôles, sans limite ni contrainte. Or, en assumant ses actes les plus extravagants, dans un réel projet social, le personnage complexifie la question de la responsabilité. Les complications engendrées par ce mode de vie remettent en cause la représentation attentiste du hasard car accepter totalement la contingence en la provoquant même au quotidien s'avère finalement plus difficile et inconfortable que de la nier.

Pourtant, le déni du hasard constitue communément une attitude réconfortante face à ses effets négatifs. Les habitudes prémunissent des risques de l'imprévu et offrent le confort des actes mécaniques, plus rapides que des actions soumises à des choix équilibrés. En cas de maladie ou d'accident, les personnes n'acceptant pas la situation ne trouvent pas dans le hasard un coupable satisfaisant. *« Le refus de la contingence est frappant, en particulier dans le domaine médical. Si quelqu'un tombe malade, qu'il est atteint d'une maladie grave, il ne se demande pas quelle est la probabilité de cette maladie, le pourcentage de gens qu'elle peut frapper, mais "pourquoi est-ce que cela m'arrive à moi ?". »*[1272] Le désir de connaissance de son cas personnel conduit le malade à réclamer une explication déterministe et non probabiliste. De cette manière, celui qui s'estime « victime » peut également trouver à désigner une personne physique pour incarner un coupable face auquel il pourra réclamer réparation ou compensation. C'est le principe animant tout procès ; si les victimes de méfaits acceptaient leur sort comme une fatalité de leur destin ou comme le simple fruit du hasard, elles ne traduiraient pas un coupable en justice.

Finalement, le rapport entretenu avec le hasard et les actions auxquelles il donne lieu dépendent conjointement de ses représentations et de la personnalité de l'acteur. Les personnes les plus positives témoignent d'un amour-propre les rendant plus aptes à pondérer

[1272] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *op. cit.*, p. 13.

les effets du hasard et à exploiter les qualités positives (rencontres, opportunités, chance). En revanche, les individus dont l'égo est le plus altéré traduisent en acte la dualité manichéenne du hasard. Possédant *« une double vision d'eux-mêmes, de leur rapport au réel »*[1273], ils s'idéalisent et se dévalorisent successivement, surévaluant ou sous-estimant leurs possibilités et leurs chances de réussite. Plus excessifs dans leurs comportements, ils agissent en fonction de représentations naturalistes du hasard considéré comme un allié dans le jeu mais comme un ennemi contre lequel se prémunir dans le reste de leur vie. Typiquement, ces gens *« qui ont peu d'amour-propre prennent beaucoup de risques en jouant contre la nature, qu'ils considèrent comme régulière et bienveillante. Et fort peu en jouant contre le hasard, qu'ils voient comme un adversaire hostile et incertain »*[1274].

Les différentes attitudes et actions entraînées par le hasard relevant de la personnalité et des représentations générales, leur mise en perspective à l'aide d'une méthode projective traduit des façons de s'approprier un aléa ami ou ennemi. En étudiant un panel de dessins mettant en scène le hasard, on repère ses incarnations concrètes et leurs valeurs interrogatives, positives, négatives ou neutres.

B.4. *Mises en scènes des représentations du hasard*

B.4.1. Méthode de l'analyse des tests projectifs

Comme recueil d'informations, les tests projectifs offrent un moyen d'accéder à l'imaginaire des enquêtés afin de saisir les figures symboliques constitutives du hasard. Étayant les représentations sociales, leur donnant forme et vie, ces symboles issus de l'imaginaire révèlent l'appréhension vécue par les individus, en complément des images déjà instituées et rendues accessibles dans les dictionnaires. La logique et l'intérêt de la démarche de la projection ayant déjà été présentés dans la partie précédente, nous précisons ici les détails de la méthode appliquée sur le terrain.

Six questions utilisent des techniques différentes pour accéder à l'imaginaire des enquêtés[1275]. Diffusées sous forme de questionnaires dans les lieux d'enquête, elles ont permis de recueillir les représentations du hasard d'un panel de cinquante personnes, joueuses ou non. La suite du

[1273] *Ibid.*
[1274] *Ibid.*
[1275] *Cf.* l'annexe 4, *« Tests projectifs »*.

questionnaire concernant les pratiques de jeu (et non plus le hasard en général), le traitement des documents a pu lever la barrière de l'anonymat.

Tableau 21 : Enquêtés joueurs et non-joueurs interrogés par questionnaire

Enquêtés	Joueurs	Non-joueurs	**TOTAL**
Nombre de questionnaires	15	35	**50**

D'abord (première question, Q.1), nous demandons à l'enquêté de mettre en scène le hasard afin d'en recueillir des personnifications. En quoi est-il incarné et quelle est la connotation, positive ou négative, de cette incarnation ? Par un dessin, nous demandons de réaliser une scène avec trois éléments : un personnage, un monstre et le hasard. Puis, un court récit doit expliquer rapidement le sens de l'histoire dessinée.

L'objectif est d'établir un équilibre *a priori* entre les deux premiers éléments sur lesquels devrait se porter la binarité manichéenne de l'imaginaire. La difficulté consistant à dessiner le hasard, le monstre et le personnage seraient dessinés en premier, respectivement méchant et gentil, mauvais et bon, mal et bien. Ces dimensions évacuées, l'aléa resterait à placer dans un contexte de neutralité, dégagé du manichéisme déjà incarné par les deux premiers éléments. Le personnage du monstre implique un cadre imaginaire destiné à susciter les représentations les plus larges possibles, puisées dans la quotidienneté ou dans l'extraordinaire, la contemporanéité ou l'archaïsme.

L'hypothèse concerne les angoisses suscitées par le hasard. À travers le dessin, la personne livrerait des peurs, craintes et espoirs attribués au hasard, ainsi que sa valeur (positive, négative ou neutre) et sa nature, inexpugnable ou vulnérable. La mise en scène devrait enfin vérifier la dimension créatrice du hasard, comme moteur d'action ou de situations. Le hasard est-il perçu comme indépendant, objectif, subjectif, actif ou passif ? L'enquêté exprime-t-il la volonté d'agir sur lui, en montre-t-il la capacité et si oui de quelle façon ?

La seconde question (Q.2), s'inscrit dans la même logique projective de l'imaginaire. L'enquêté doit inventer la suite d'un conte de quelques lignes posant un décor, des personnages et se terminant sur une situation de décision impliquant le hasard. Imaginée pour recueillir des comportements d'action face au hasard, notre courte histoire présente deux éléments (personnages) respectant à nouveau la binarité de l'imaginaire et de l'action. Cette fois, sous les traits d'un paysan et d'une princesse, la distinction concerne le genre sexuel et la

catégorie sociale, suivant la représentation du hasard garant d'une totale égalité. Le hasard est ensuite associé à la notion de choix entre la certitude ou l'incertitude.

L'objectif est de voir l'option que l'enquêté va retenir, entre assurance du connu ou confiance dans l'inconnu. L'imprévu dans lequel le narrateur est plongé face à ce choix imposé doit aussi révéler son propre comportement face au hasard. Le héros suggéré (le paysan) est-il hésitant ou sûr de lui dans la suite du conte ? Implicitement, la situation initiale introduit les quatre éléments d'un jeu de hasard. L'*égalité des chances* permet d'inverser l'échelle sociale. La *simplicité* du choix dispense d'une réflexion stratégique et tous les éléments à connaître sont donnés. Le *dispositif artificiel d'un pur aléa* est créé par l'offre de deux possibilités aux chances égales. Enfin, l'*attrait du jackpot* est assuré par l'envie d'une fin heureuse entre le paysan et la princesse. Comme au jeu, l'option entre jouer le hasard ou la certitude implique respectivement l'excitation de l'inconnu – « du pur probable » pour reprendre la formule simmélienne – ou l'ennui de la routine. L'évolution de l'histoire, suite au choix, renseigne sur la connotation du hasard : s'il a été choisi contre la certitude, produit-il une suite favorable ou défavorable ?

La question suivante (Q.3) cherche à établir les domaines de la vie sociale dans lesquels les individus laissent place au hasard. Quatre questions proposent chaque fois un choix entre deux options suivant une rationalité classique (économique, symbolique, en valeur ou en finalité) et une autre plus aléatoire. Les différentes mises en situation devraient suivre l'hypothèse selon laquelle l'individu opère des choix rationnels dans la plupart des domaines institutionnels (institution du couple/mariage, profession, finance…) et ne laisse part au hasard que le domaine des jeux.

Ensuite (Q.4), l'enquêté est placé en situation de choix totalement aléatoire, dans un dispositif de jeu totalement irrationnel. En lui demandant de choisir un rectangle « gagnant » (sous lequel une clé est cachée) parmi neuf, on cherche à établir les diverses stratégies de choix afin d'en établir une logique. Si le cadre ludique de l'exercice est propice aux choix aléatoires (la personne coche n'importe quelle case), on suppose que les individus ont, malgré tout, du mal à se défaire d'une certaine logique rationnelle de pensée. De la même façon que les Français ont des chiffres préférés au *Loto*, nous formulons une hypothèse de régularité dans le choix de la case et d'une tentative de rationalisation par la justification du choix. L'explication demandée à l'enquêté concernant la case cochée permet de le vérifier.

La cinquième (Q.5) question concerne une association directe du mot hasard à une représentation parmi cinq proposée. Selon ses acceptions les plus répandues, on propose un symbole incarnant chacune des cinq RS les plus courantes et connotées. L'enquêté doit relier chaque symbole à un mot et l'on cherche à vérifier son appréciation du hasard, entre un point d'interrogation (hasard-imprévu), une croix mortuaire (hasard-malheur : accident, risque, mort), un carré (hasard rationalisé), une bombe (hasard-danger) et une rencontre (hasard heureux). La symbolique du jeu incarnée, par exemple, par un sigle euro (€) a été exclue pour éviter l'association aux jeux – trop évidente concernant les enquêtés joueurs – et vérifier la représentation du hasard dans des domaines plus généraux de la vie sociale.

Enfin (Q.6), une consigne sur les représentions du hasard demande à l'enquêté ce que lui évoque le mot. La définition fournie doit permettre de vérifier les RS générales identifiées jusqu'ici et complète la question posée lors des entretiens. Nous nous expliquons sur l'éventuelle influence des tests précédents dans l'analyse des résultats. Précisons seulement ici que ce choix de donner la libre parole aux enquêtés en dernier correspond à un constat de terrain exploratoire. Lors des premiers entretiens, l'évocation du mot hasard ouvrait la conversation mais, dans l'ensemble, les enquêtés ne parvenaient pas à le définir tant que le sujet n'avait pas été abordé par d'autres biais et ils se sentaient gênés de ne pas parvenir à répondre. Nous avons donc placé la question à la fin des questionnaires afin de pallier ce manque et rassurer les enquêtés, les éléments précédents devant faciliter la description.

B.4.2. Résultats de l'enquête

La personnification du hasard (Q.1)

La consigne donnée aux enquêtés est la suivante : *« Dessinez une histoire avec : un personnage, un monstre, le hasard »* et *« Expliquez votre dessin dans un court récit. »*

La transposition de l'objet étudié (hasard) dans une histoire imaginaire permet au dessinateur, comme au narrateur, de mettre en opposition, sans qu'il soit conscient de la consigne d'enquête, un personnage généralement positif (le « personnage » auquel il peut parfois s'identifier – pour quelqu'un qui s'estimerait chanceux – ou, le plus souvent, se projeter) et un personnage généralement négatif (le « monstre »). L'objet (le troisième élément du hasard) sera à la base du scénario. La dynamique imaginaire permet d'observer les représentations communes que possède l'enquêté au niveau de la thématique étudiée. Cette dynamique est de plus en plus présente au fur et à mesure de l'adjonction de symboles à la fois mis en double

(puis par paires – le fait de mettre tous les éléments par paires est une recherche d'équilibre des symboles de la part du dessinateur) et mis en opposition.

Égalité et inconnu

Les premières représentations incarnées par les enquêtés sont celles de *l'égalité* et de *l'incertitude*. Positivé, le hasard est garant d'une justice de fait, totale et absolue, en matière sociale ou générale, mais son association à un combat mortel traduit son aspect angoissant. L'exemple suppose l'égalité aléatoire jusqu'à dans la vie et la mort, à travers la situation d'un jeu vidéo :

Illustration 52 : *Représentation d'un hasard égalitaire et inconnu*

Ce dessin présente un hasard égalitaire et interrogatif ménageant un effet de suspens et marquant la tension de l'incertitude quant à l'issue finale de l'action. La mise en scène d'un combat entre le monstre et le personnage met en place une scène de danger respectant la logique manichéenne de l'imaginaire entre un monstre hargneux et un personnage sympathique pour la projection permise par son apparence humaine. Concrètement représenté par un point d'interrogation, l'aléa n'est pas personnifié mais marque l'inconnu, compensé par la certitude de l'égalité des *« niveaux de vie »* à *« 90 % »* représentés au-dessus de chacun des deux combattants. Le caractère égalitaire est encore souligné par les armes, équivalentes (même si leur taille diffère, elles se valent en respectant l'échelle des personnages). Conformément au mécanisme imaginatif, un équilibre est créé dans la situation et rationalise le hasard par le pourcentage renvoyant au hasard scientifique, maîtrisé, par les systèmes de création d'égalité mathématique.

Le texte ajoute à la dimension aléatoire non visible sur le dessin : « *Les deux assaillants sont au même point, le prochain coup est mortel. Chacun lance son épée dans l'air et le temps est suspendu. Qui va l'emporter ?* »

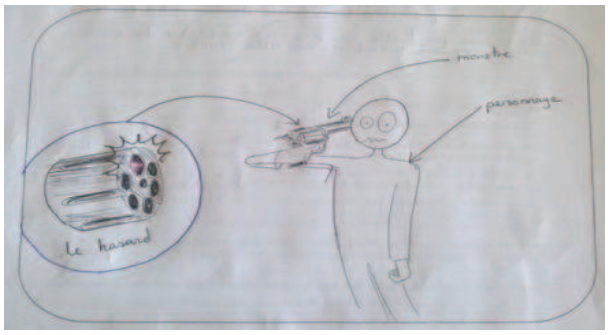
Le style narratif réaliste implique une conception du hasard dans son expression sociale et la description explique la valeur agonistique. Relatant une situation de combat, la narration introduit implicitement des valeurs de compétition, de loyauté, de courage, de performance et de compétences (physique et morale) que le hasard vient suppléer, en dernier recours. Ces valeurs conservent leur nature sociale commune puisqu'elles ont permis aux deux adversaires d'en arriver *« au même point »*, mais en dernier recours, ce ne sont pas les conditions de la compétition qui détermineront l'issue. La simplicité (contre les qualités) et l'égalité établies par l'aléa rappellent le dispositif de la loterie et, à partir du moment où chacun jette son arme en l'air, il n'appartient plus qu'au sort de décider qui gagnera. Associé à la mort – *« le prochain coup est mortel »* – et au temps *« suspendu »*, le hasard prend une tournure dramatique (la mort) et émotionnelle (l'anxiété de l'attente). En position de juge ou d'arbitre, il décidera seul de l'issue du combat, contre les critères injustes des capacités de chaque personnage. Enfin, la question *« qui va l'emporter ? »*, traduit l'incertitude assignée à l'aléa.

En détaillant les deux protagonistes de l'histoire, on perçoit que le hasard *rétablit* une égalité qui n'est pas présente de fait car le monstre et le personnage ne partent pas avec les mêmes attributs physiques. Une inégalité originelle est incarnée par le monstre, beaucoup plus grand que le personnage, avec une épée à son échelle. Cependant, il est dépourvu de jambes et ne possède qu'un bras, si bien que la puissance du monstre (notamment incarnée par son caractère tremblant) s'oppose à la physionomie du personnage plus propice à une certaine agilité. Surtout, si l'aspect général du monstre traduit une menace supérieure pour le personnage, celle-ci s'estompe par le recours du hasard intervenant au moment de l'égalité entre les deux combattants. D'autres éléments les relient d'ailleurs entre eux : leurs épées (arme équivalente), leurs yeux et un air menaçant. Neutre, le hasard n'est associé à aucun des personnages, il n'accorde sa faveur ni à l'un, ni à l'autre mais symboliserait plutôt le suspens, sans être vraiment représenté. Néanmoins, il semble se placer en avant dans l'histoire, les personnages étant secondaires par rapport à l'énonciateur et au destinataire potentiel préoccupés par l'attente créée par le hasard dans la scène. Optimiste en désignant une situation *d'égalité*, l'aléa est cependant négatif dans son association à la *mort* (l'issue de l'action sera mortelle) et s'incarne finalement le mieux dans *l'incertitude*.

Une autre incarnation du danger de mort impliqué par le hasard est véhiculée au travers d'un « jeu », celui de la roulette russe.

Jeu et ludisme

Illustration 53 : *Représentation d'un hasard ludique et mortel*

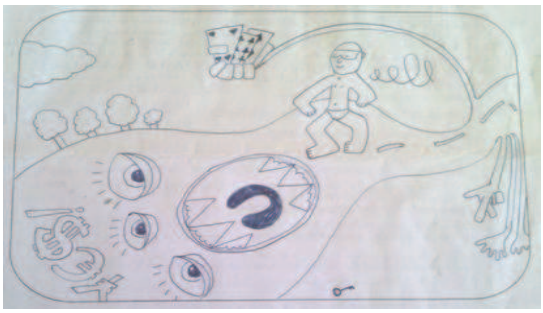


Cette fois encore, le hasard apparaît neutre, amenant aussi bien la vie que la mort, mais se place dans une situation dramatique signifiée par la moue inquiète du personnage. Le monstre est incarné par l'arme à feu, et le hasard occupe encore le rôle de juge. Les explications sont fournies sur le dessin par la désignation des éléments de l'histoire, et le texte explicatif ne fournit pas d'information supplémentaire, résumé en deux mots : *« Roulette russe. »*

Encore une fois à valeur d'inconnu, le hasard se teinte ici de ludisme, même morbide, impliquant l'idée de jeu d'*alea*, dans ce qu'il a de meilleur ou de pire. L'incarnation présente implicitement les discours de condamnation des jeux de hasard perçu comme dangereux, voire mortel. L'enquêté n'est pas joueur mais, sans connaître davantage son avis sur la question des jeux d'aléa, on s'en tient au dessin, sans supposer que l'association jeu/mort soit sciemment destinée à condamner ces pratiques ludiques. Sans jugement, le hasard est neutre, il n'est ni péjoré ni « mélioré » mais suppose autant le bonheur du joueur que son malheur. Heureux, le hasard assure la vie ou un jackpot dans un autre jeu de hasard. Malheureux, il peut s'avérer mortel, au sens physique ou symbolique, dans le cas de la ruine du joueur et de sa mort sociale par exemple (exclusion, perte de sociabilité, etc.). Cependant, l'atmosphère de la scène est angoissante et rejoint la concrétisation précédente d'une peur de la mort instiguée par le hasard.

Un autre dessin est, en revanche, très explicite sur le jugement du jeu de hasard mais donne à voir des représentations antagonistes :

Illustration 54 : *Représentation d'un hasard ludique et démonique*



À première vue, le sourire du personnage et le décor extérieur (nuage, ciel) planté d'arbres instaurent une ambiance plutôt joyeuse. Le hasard est directement associé au monde du jeu incarné par les cartes, le symbole du dollar et la représentation du monstre évoquant une machine à sous. L'air satisfait de cet homme en sous-vêtement prête à sourire mais on comprend vite qu'il s'agit d'une dénonciation de l'engouement des joueurs et de leur attitude déraisonnable. La binarité du dessin dans la répartition de ses éléments conforte cette première analyse. La nature (arbres, nuage) est séparée de la route monstrueuse et le croisement des doigts peut indiquer la chance comme la triche. Le texte précise la condition du personnage de retour d'une partie de poker :

« C'est l'histoire d'un type en slip. Il rentre chez lui et se fait aspirer dans un tripot. Sur le dessin, il n'y est pas encore. Le monstre croise les doigts afin de plumer l'homme déjà en slip. Notons qu'il est chauve et myope, ce qui n'arrange rien à l'affaire. Il revient d'un strip poker ».

Le jeu est au centre de l'histoire et se présente sous les traits du monstre, décrit par des termes uniquement péjoratifs (« tripot », « plumer »). Le déroulement est connu et résolument négatif, par l'action passive du personnage. Présenté comme un joueur perdant, celui-ci se laisse « aspirer » par le tripot, benoîtement, marquant l'impuissance des joueurs et leur manque de volonté de contrôle de leur pratique. Le jeu, clairement jugé vicieux, procure néanmoins un bonheur béat au joueur, malgré ses pertes. L'équilibre imaginaire est rétabli par ce détail mélioratif qui traduit également l'ambiguïté du hasard ludique, entre bonheur et malheur. La condamnation morale est très présente cependant, puisque la joie du joueur est péjorée par sa condition de perdant, le vaincu satisfait inspirant plus la pitié qu'il ne transmet le contentement. Le hasard attribué à la pratique ludique pourrait se voir associé à une autre symbolique de la découverte *via* la clé, mais en l'absence d'indication dans le texte, on juge plus probable qu'il s'agisse d'une représentation supplémentaire de l'attitude du joueur. On

peut alors interpréter la clé comme une alternative au jeu, une solution pour échapper au destin de joueur, en se situant du côté positif de l'espace, en dehors de la route « mortelle ». Le personnage pourra devenir actif et « échapper au démon du jeu » en se saisissant de l'objet. Sinon, la clé peut incarner le piège du jeu dans lequel tombe le personnage, perdant jusqu'à sa maison dont il laisse choir le sésame. Qu'il la perde involontairement, trop absorbé par le jeu, ou qu'il la cède en mise au jeu, sa présence à terre peut indiquer que le joueur se retrouve à la rue (puisque le texte indique que le « type » rentrait chez lui) et l'image de la clé souligne sa crédulité et sa décadence sociale.

À travers cette mise en scène, le hasard est complètement associé à une activité sociale. Ancré dans le réel, il est entièrement ludique et si le jeu est résolument péjoré, le dessin fournit néanmoins des représentations mélioratives à travers l'émotion de plaisir du joueur. Ici, le hasard est passif et même absent, n'agissant pas plus sur l'individu qu'il n'est incarné par le monstre. Il ne marque pas non plus la surprise puisqu'on ne s'étonne pas qu'un joueur apparemment excessif (jusqu'à perdre ses vêtements et rentrer chez lui presque nu) se détourne du chemin le conduisant à sa maison pour finir dans un tripot. Cependant, l'individu est également passif, se laissant happer par le monstre-jeu, et seul le jeu apparaît acteur de la scène. Le hasard s'incarnant dans l'activité devient actif, manipulant le joueur conjointement avec les deux autres de l'argent et du ludisme[1276].

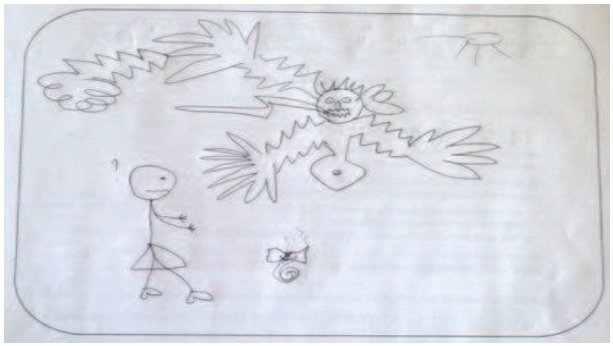
Démissionnaire et naïf, ce personnage n'émet aucune résistance et ne témoigne pas de rébellion, subissant ses défaites tranquillement, il ne choisit rien, se laissant porter par le hasard du jeu. De cette façon, il s'évite le dilemme du choix inquiétant et angoissant, d'où la tonalité *a priori* positive du dessin. L'humour transcrit par l'énonciateur renforce le dénigrement du jeu d'*alea* : comme dans les singeries des XIII^{e}, XV^{e} ou XVII^{e} siècles[1277], l'attitude crédule du joueur est caricaturée, ainsi que l'aspect vicieux et vicié (croisement des doigts) de l'activité. Néanmoins, à l'inverse, le caractère humoristique pourrait aussi traduire la volonté de l'enquêté de dédramatiser les composantes du jeu (argent, hasard), comme le font les publicités de la FDJ ou les joueurs eux-mêmes, lorsqu'ils ironisent sur leurs pertes (nous l'avons vu à propos des parieurs du PMU).

[1276] *Cf.* les trois caractéristiques des jeux de hasard : argent, ludisme et aléa.
[1277] *Cf.* illustration 1.

Une autre scène, en revanche, témoigne de la difficulté d'opérer les choix imposés par le hasard, dans toute sa valeur irrationnelle. Sorti du cadre du jeu, le hasard est relaté comme vecteur de l'impensable, inquiétant et destructeur.

Irrationnel et dilemme du choix

Illustration 55 : *Représentation d'un hasard irrationnel et problématique*



Sans autre explication que le dessin, le hasard est uniquement représenté par un point d'interrogation, mais on ne sait pas s'il concerne une décision du personnage ou l'issue de la situation entière. Encore une fois, l'ambiance est malheureuse et le monstre présente une menace pour le personnage. L'objet présent entre les deux reste assez mystérieux, dans son incarnation comme dans sa provenance. Malgré la présence du monstre, le hasard est introduit dans une situation quotidienne par le texte confirmant l'inexistence réelle de l'élément fantastique et soulignant l'impossibilité rationnelle de la scène. Le caractère extraordinaire du hasard est ensuite précisé.

« *Le monstre est bizarre et n'a rien à faire là parce que c'est un monstre. Un billet de banque sur une crotte est tout à fait improbable*[1278]*. Mon personnage se balade, le monstre est dans sa tête et représente l'issue plus ou moins fatale de sa trouvaille : dois-je prendre ce billet ? L'issue va-t-elle être positive ou négative ? Dois-je écouter mes démons = le monstre ?* »

Dans le texte, l'improbabilité constitue le fil conducteur de l'histoire et le hasard marque la surprise et l'imprévu par le biais de la *« trouvaille »*. Placé dans une dimension déconcertante, il incarne l'extra-quotidienneté mais sa teinte est essentiellement négative puisque le seul élément positif du billet prend une valeur fécale. Cette ambivalence de l'argent, envié mais salissant, traduit une péjoration générale du hasard. Tous les éléments de la scène convergent dans ce sens, du monstre incarnant un démon mental à l'issue décrite en priorité comme

[1278] Le mot est souligné par l'enquêté.

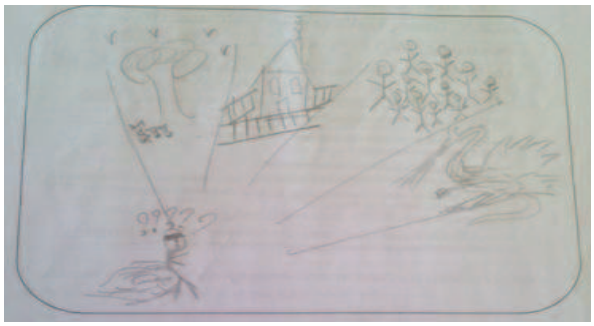
« fatale ». L'emploi de la tournure *« plus ou moins fatale »* suppose cette négativité, par rapport à une formulation où deux antonymes marqueraient égalitairement le choix *(« fatale ou heureuse »* par exemple). Le cadre négatif offre aussi un caractère psychologique absent des représentations précédentes. Le questionnement entre hasard objectif et subjectif est implicitement soulevé entre les interrogations psychiques du personnage et l'inconnu objectif quant à l'issue de la situation.

En résumé, ici, le hasard révèle son caractère irrationnel (en proposant au personnage des options *« improbables »*) et sa fonction d'extra-quotidienneté. Inscrit dans le quotidien, il incarne l'exception et la surprise de l'imprévu puis marque la nécessité du choix et la difficulté éprouvée face à l'inconnu (issue positive ou négative ?). L'angoisse est incarnée par le « démon intérieur » rappelant le monde du jeu excessif, renforcé par l'image du billet (l'espoir de gain d'argent du joueur).

Moins torturé, le dessin ci-dessous place également le choix au centre de l'histoire et l'évoque dans une autre appréciation plus clairement aléatoire même si par volonté négationniste, en même temps que « responsabilisante ».

Négation du hasard et responsabilité

Illustration 56 : *Représentation de négation et responsabilisation du hasard*



Les personnages n'étant pas précisés, on suppose que le monstre est incarné par le dragon et représente encore une fois le danger, la menace et le risque tandis que le personnage (une fée ailée, une petite princesse en robe à traîne ?) est soumis à un choix. Les yeux bandés suggèrent l'inconnu et la loterie du choix. La réflexion générale se porte sur la méconnaissance inéluctable du futur, l'impossibilité de la prévision et la nécessité inévitable de choisir dans l'inconnu, au moins en partie. Les différentes options présentent des éléments de la vie sociale. La nature environnante et paisible symbolise la sérénité et la vie. La maison

incarne le domaine privé, réconfortant et rassurant, cadre familier et rassérénant. Par opposition, la foule présente des petits individus souriants et tristes, traduisant la dualité du monde social en général, entre amicalité et contraintes sociales. Enfin, le dragon est dangereux et même, apparemment, monstrueux. Chaque chemin illustre une dimension de la vie et le questionnement expliqué dans le texte précise la portée absolue de l'histoire et la négation du hasard :

« Qui saurait dire quel est le chemin le plus dangereux ? Il n'est pas de hasard il n'est que le choix du chemin à emprunter. »

Nié, le hasard est vidé de sa substance et totalement désincarnée. Représenté par les points d'interrogation, il suggère l'inconnu mais se trouve immédiatement désintégré par la notion universaliste du choix. La représentation n'est pas pour autant fataliste comme le serait une évocation religieuse de la loi divine. Pas de destin ni d'entité supérieure pour décider à la place de l'individu. Chacun est pleinement libre et acteur de sa vie, en pleine responsabilité. Ce dernier caractère implicite de l'histoire serait central dans le sens où il assure la destruction totale du hasard. En tant qu'inconnu, il a encore une valeur, existe sous les traits de la méconnaissance. Certes, on peut ne pas s'en préoccuper ou composer avec en l'acceptant simplement, mais il existe. En revanche, si le hasard est déresponsabilisant, alors il devient possible de l'évacuer totalement. Étant donné le texte, la responsabilité n'est que sous-entendue et l'on préfère ici limiter l'interprétation du propos de l'enquêté à la question du choix évoquée explicitement. Néanmoins, le dessin soulève les deux questionnements et l'analyse de la responsabilité reste valable, en général.

Un autre dessin nie le hasard par la dérision, mais souligne également son aspect magique et sa capacité à introduire de l'extraordinaire dans le quotidien.

<u>Extra-quotidienneté, sacré et indépendance</u>

Illustration 57 : *Représentation de l'extra-quotidienneté du hasard*

Plus jeune de nos enquêtés connus, le narrateur (13 ans) commence par nier le hasard, probablement dérangé par la question et le manque de réponse. Sans opinion, il n'imagine pas une histoire mais utilise une scène connue de tout le monde, issue de la culture générale. Probablement influencé par la question suivante qu'il aura lue avant de réaliser son dessin, il utilise les ressorts du conte pour se moquer du hasard. Aucun des éléments demandé n'est identifiable sans la lecture du texte explicatif mais il apparaît ensuite que le personnage est le prince et le monstre, une grenouille flottant au milieu de sa mare. Le hasard n'est pas directement représenté mais incarne la surprise et l'irruption du merveilleux contre toute attente :

« Un prince voit une grenouille dans une mare, il l'attrape, l'embrasse et tout d'un coup comme par HASARD alors qu'il ne n'y croyait pas, la grenouille se transforme en belle princesse. »

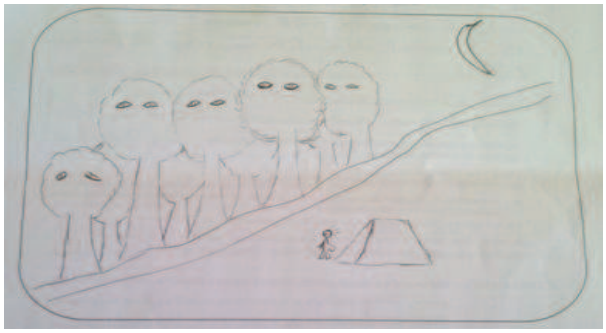
Finalement, des caractères importants du hasard ressortent par l'analyse. On l'a vu en première partie à travers l'image du carrosse littéraire, le hasard permet les rebondissements dans une narration. Synonyme d'espoir et de surprise, dans la littérature, il incarne l'imprévu, le surprenant et l'improbable (comme dans le dessin du hasard irrationnel). Transposé au monde quotidien, il occupe un rôle récréatif d'extra-quotidienneté. Irruption dans le quotidien d'éléments imaginaires, le hasard est totalement indépendant de l'individu, libre de surgir ou non, de s'incarner sous n'importe quelle forme et de provoquer le meilleur comme le pire. Solitaire, il œuvre comme il veut et l'individu n'a plus qu'à composer avec. Inexorable, il ne se présente pas pour autant sous les traits de la fatalité, l'individu conservant sa capacité à agir sur lui. Comme dans la forme littéraire, le hasard nourrit les actions des personnages mais ne s'y oppose pas. Offrant l'espoir, il nourrit les croyances en s'incarnant dans des coïncidences, accidents, trouvailles, rencontres heureuses, etc. Bon et mauvais à la fois, il marque l'étonnement et libère le quotidien de sa routine, acteur *avec* l'individu.

La valeur magique éventuellement attribuée au hasard dans les contes se retrouve dans la vie quotidienne sous les traits des superstitions et des explications de type magico-astrales. L'extra-quotidienneté prend alors une valeur sacrée, le hasard est une irruption de l'univers sacré dans le monde profane de tous les jours. L'astrologie et les explications superstitieuses sont basées sur ce symbolisme sacral. La notion d'aventure apparaît en filigrane par le cadre du conte et des rebondissements permis par le hasard pour faire progresser une histoire littéraire, dans un sens comme dans l'autre, positif ou négatif.

Cependant, l'aventure incarne le plus souvent l'ambivalence entre l'attrait de l'inconnu et les risques suscités par le hasard. Le plus souvent, la méfiance est requise et, sans elle, l'issue est malheureuse.

Risque et malheur

Illustration 58 : *Représentation de risque et de malheur du hasard*



Le hasard n'est pas personnifié ici et seulement traduit dans le texte. Cependant, le monstre respecte la définition rigoureuse du monstrueux en s'incarnant dans un élément de contre-nature : des arbres humains, anthropomorphisés par des yeux. Le personnage apparaît minuscule par rapport au monstre, suggérant une mise en danger confirmée par son expression effrayée. La masse du monstre-arbres par rapport à la faible quantité d'autres éléments à l'histoire donne un air perdu au personnage et la lune complète l'ambiance angoissante en signalant la nuit, temps de l'inquiétante étrangeté dans l'imaginaire. Comme sur le dessin du joueur de poker, une route sépare deux sphères, établissant une frontière binaire entre un univers positif (le fait de camper) et un monde négatif (les arbres inquiétants). Le texte renseigne sur la valeur du hasard et sa connotation malheureuse :

« Dans un monde autre, peuplé de créatures étranges, un petit bonhomme en quête d'aventures quitte son village natal et part à la découverte du monde. Pour la première nuit loin de chez lui, il décide de s'arrêter, par hasard, dans une forêt, au bord d'un chemin. Oui mais... notre petit bonhomme, malchanceux, a planté sa tente au beau milieu d'un repaire d'arbres maudits. »

D'abord actif en partant de chez lui, le personnage devient passif sous l'effet du hasard qu'il décide de suivre et, à partir de là, il devient malchanceux. En action conjointe avec le personnage dont les choix ne sont pas les bons, le hasard montre un visage maléfique en menant à des arbres maudits. La malédiction rejoint la dimension extraordinaire déjà évoquée

et rejoint l'idée de malchance à la laquelle on adjoint couramment une malédiction (« j'ai la poisse, je suis maudit ! ») pour expliquer un concours de circonstances néfaste. Enfin, le schéma du changement de vie du personnage marque une idée de parcours initiatique non encore évoqué.

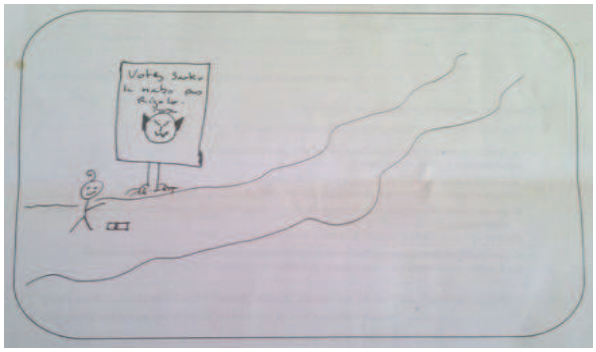
Responsabilisant, le hasard a agi conjointement avec le personnage et son usage s'avère néfaste. La symbolique moralisante d'un hasard-péché porte à voir le hasard comme une étape initiatique dans l'apprentissage de la vie. Livré à lui-même pour la première fois, seul face à ses choix, le *« petit bonhomme »* fait l'expérience de la négativité du hasard et de ses conséquences désastreuses. Comme dans un conte à valeur préventive, cette histoire semble prévenir le lecteur : la chance se crée et la malchance n'est due qu'à celui qui en pâtit. Le hasard est une sirène qui déroute le brave et fidèle aventurier de sa route, il faut le fuir et s'en préserver, comme Ulysse se protégeait du chant des démoniaques femme-oiseaux.

À l'inverse, des représentations simplement chanceuses présentent le hasard dans ce qu'il a de meilleur pour l'individu.

Chance et bonheur

L'indépendance de l'aléa, manifestée par de subites apparitions, trouve un écho personnel dans la vie de l'individu mais reste extérieur à l'individu. Contrairement aux analyses psychologiques d'un caractère chanceux créé par des attitudes comportementales positives[1279], aucun dessin n'a clairement présenté une chance créée par l'individu. Au mieux, la chance se présente et l'individu la saisit mais il ne l'a pas provoqué lui-même. Les représentations évoquent davantage *la* chance, *sa* chance :

Illustration 59 : *Représentation de chance et de bonheur du hasard*



[1279] *Cf.* III[e] Partie, Chapitre VII, *B.2.2. Des représentations de responsabilité*.

« En regardant une affiche du Monstre, le Petit bonhomme à un cheveu trouve un billet de 20 €. Coup de bol. »

Typiquement, le *« coup de bol »* incarne cette chance venue de l'extérieur et favorable à l'individu. Classiques, la joyeuse trouvaille ou la belle rencontre sont sublimées par l'effet de surprise que provoque leur irruption dans l'action de l'individu. Le hasard apparaît indépendant, libre et son effet est totalement neutre. Il amène la chance comme la déveine et le personnage, en regardant l'affiche, subir une action malheureuse que trouver un billet. Encore une fois, le chemin constitue un symbole essentiel de la mise en scène du hasard. Ici, à l'instar du joueur de poker, le personnage évolue sur la route où se situe aussi l'aléa et qui constitue, comme pour le campeur nocturne, une frontière avec le monstrueux.

L'heureux concours de circonstances rejoint cette idée d'une chance venue de l'extérieur pour sauver l'individu placé dans une situation inconfortable, mais la valeur du hasard diffère par l'opération de rationalisation de l'idée de conjoncture :

Illustration 60 : *Représentation d'un hasard salvateur*

« Un homme se balade dans une forêt et tombe nez à nez avec un monstre. Mais par chance, ce jour-là, la chasse était ouverte. Un chasseur repère un lapin mais rate sa cible et vise le monstre. L'homme est sauvé ! »

La personne menant l'action n'est pas celle à qui profite la chance, tandis que le personnage principal, dont l'attitude a été passive tout le long de l'histoire, reçoit finalement les bénéfices. Hasard-sauveur venu de l'extérieur, il n'est toutefois pas indépendant mais relève de l'action de quelqu'un. Cette image de la chance, rationalisée par le concours de circonstances, est rassurante parce qu'elle désincarne le hasard. Sa valeur positive dépend d'une l'action humaine, alors que son apparition spontanée et libre serait plutôt négative, au contraire, représentée par l'irruption du monstre.

De la même façon, le dessin suivant illustre la chance venue de l'extérieur mais amène une dimension plus active des personnages et rejoint l'acception psychologique supposée par l'expression « sa chance » :

Illustration 61 : *Représentation d'un hasard-opportunité*

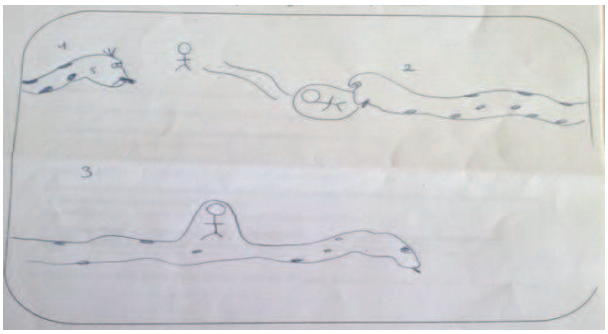
« Un jour un dragon-chat s'approche de la cage de la famille de Jérémie, le hamster russe, et s'apprête à faire un grand festin, quand tout d'un coup, il aperçoit son image dans le miroir ! Il est tout déconcerté et n'arrive pas à quitter des yeux ce curieux personnage. Toute la famille de rongeurs en profite pour se sauver par la trappe restée ouverte comme par hasard… »

Passant outre la confusion de la répartition des personnages et du monstre, l'idée centrale est celle de la chance comme occasion favorable à l'action. La conjoncture amenant le dragon à stopper son action de destruction de la famille est activement récupérée pour mener une action de fuite. Les rongeurs saisissent *leur* chance de fuir. Le hasard possède la même valeur que précédemment, à ceci près qu'il n'est pas aussi radical. Précédemment, il amène un dénouement heureux net et clôturant l'histoire, tandis qu'ici il n'est qu'une opportunité de se sauver soi-même.

Clairement nié à la fin, le hasard n'existe pas. La formule ironique *« comme par hasard »* marque le doute et le scepticisme concernant l'existence d'un hasard indépendant et de ses actions.

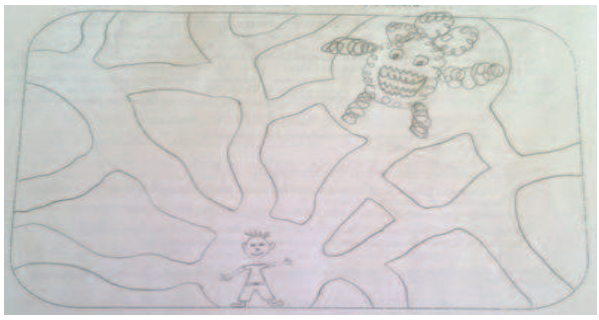
Enfin, des représentations classiques et simples du hasard-malheur sont fournies par d'autres dessins. Désignant directement la malchance comme un attribut personnel (premier dessin), elle est aussi le « manque de bol » complémentaire au « coup de bol » précédent (second dessin) :

Illustration 62 : *Représentation de malchance du hasard*



« Un homme a rencontré un monstre-serpent et, comme il n'a jamais eu de chance, alors le serpent l'a mangé. »

Illustration 63 : *Représentation d'un hasard interrogatif*



« Le personnage est prisonnier d'un labyrinthe, pour s'en sortir il doit choisir un chemin et essayer de trouver la sortie. Au bout de l'un de ces chemins se trouve un monstre, si par hasard et par malheur le personnage choisit ce chemin, il se fera manger par le monstre. »

La question du choix apparaît encore ici par l'image des chemins. Mise en scène récurrente dans les dessins d'enquêtés, elle résume le hasard dans son aspect général. Interrogatif, le hasard impose un choix à l'individu et lui pose question en le mettant à l'impossible connaissance du futur. L'inconnu implique la dimension aléatoire entraînant les symboles de chance et malchance, en fonction de l'issue de l'action de la personne.

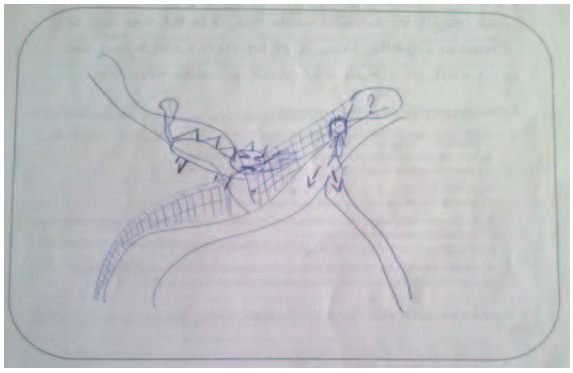
Le chemin est l'image la plus fréquente, presque systématiquement utilisée pour mettre en scène le hasard. Symbole de la liberté, le chemin est le lieu de la rencontre, de l'inconnu et de l'imprévu par excellence.

Comme attendu, jamais un lieu de travail ou une église n'ont été représentés, lieu dont le hasard est exclu par la rationalité des actions, le contrôle, la prévision, la certitude et la

routine. Les domaines de la vie sociale astreignant à « ne pas s'écarter du droit chemin », le hasard occupe un rôle libératoire en présentant la croisée de multiples routes, sortant de la vie quotidienne. Le plus souvent représentés onduleux, sinueux, les chemins où se présentent l'aléa ne sont jamais totalement droits, mais souples, semblent flexibles et, souvent, multiples. Cette liberté de l'imprévu et de toutes les possibilités marque cependant aussi l'inconnu, davantage aliénant pour l'individu, remettant en cause sa logique de réflexion rationnelle.

Dans une logique de responsabilisation du choix, le hasard est nié face à l'action de l'individu – comme l'a révélé un précédent dessin – mais, à l'inverse, perçu comme indépendant et tout puissant, il décide des actions de l'individu rendu passif :

Illustration 64 : *Représentation de la puissance et de l'indépendance du hasard*



« La fille ne sait pas quel chemin prendre. Elle ne sait pas que sur l'un des chemins, elle croisera un monstre. Elle ne le voit pas car il y a un mur. Donc c'est le hasard qui va faire les choses. »

Visuellement, le hasard est représenté par les symboles récurrents du point d'interrogation (l'inconnu, le questionnement) et des chemins, ondoyants, illustrant la dynamique active du hasard. Si le point d'interrogation fige le personnage sur place, au moins le temps de réfléchir pour tenter de comprendre, la forme des chemins donne un mouvement, équilibrant et dynamisant le dessin. Les caractères actifs et passifs du hasard et de l'acteur sont représentés et la situation du choix demeure centrale, évoquée par la croisée des routes. Souvent problématique, qu'il soit initiatique ou métaphysique, le choix perturbe parce qu'il est le point de rencontre de la logique rationnelle prévisionniste et de l'inconnu.

Dans l'ensemble, les dessins ont mis en scène des situations de danger, inquiétantes et risquées. La représentation du monstre généralement négative inspire cette ambiance, et

l'objectif est de voir si le hasard allait apparaître comme un élément compensateur ou capable de rétablir une positivité à l'histoire. Mais, en grande majorité, l'aléa s'est placé du côté du négatif, au mieux neutre, au pire instigateur du malheur de l'histoire (rencontre du monstre). La chance est la seule représentation positive apparue, même face au jeu où le ludisme a davantage été critiqué et stigmatisé que valorisé.

L'analyse des contes révèle les mêmes représentations que précédemment, entre malheur ou bonheur du fantastique et responsabilisation des choix.

Le choix face au hasard (Q.2)

« Racontez la suite de ce conte : Amoureux d'une princesse qu'on lui interdit d'approcher, un paysan part à la recherche d'une fée qui pourrait l'aider à la conquérir. Arrivé dans la forêt, la fée apparaît et lui ouvre deux chemins, sans révéler où ils mènent. Elle précise seulement que l'un des deux est une route magique qui permet de réaliser tous les rêves ; tandis que l'autre condamne quiconque l'emprunte à errer dans la forêt pour l'éternité. Elle lui laisse également la possibilité de s'en retourner directement au village. Le paysan hésita alors un instant… »

Le texte met l'enquêté en condition de choisir entre les deux alternatives du hasard (croire l'être fantastique et emprunter la route magique) ou de la certitude (retourner au village). Comme au jeu de hasard, il s'agit de « tenter la chance » dans un esprit ludique ou de raisonner de façon pragmatique en conservant un mode de pensée sécuritaire.

L'intérêt repose sur la décision de l'individu, dans une situation de conte libératoire, contrairement à un domaine du quotidien où les lois rationnelles limitent absolument un choix en faveur de l'aléatoire. Libéré des contraintes, l'enquêté peut exprimer son idéal décisionnel et révéler l'importance du hasard. Ensuite, la teinte positive ou négative attribuée à l'aléa par la fin de l'histoire définit la valeur accordée au hasard, faste ou néfaste. Enfin, certains enquêtés témoignent d'un inconfort en refusant de choisir parmi les options proposées. Par différentes techniques narratives, ils détournent l'action proposée, faisant preuve d'imagination certes, mais révélant aussi un refus du fantasmatique et de l'extraordinaire.

Finalement, trois formes de conte sont apparues : l'alternative au choix, le choix de la certitude et le choix aléatoire impliquant le risque de se tromper (une chance sur deux de prendre le bon ou mauvais chemin). Cette dernière catégorie se décline de façon positive,

négative ou neutre, avec parfois des rebondissements dans l'histoire entre passages joyeux et tristes de l'histoire.

Dans un premier cas, l'enquêté choisit clairement la certitude du chemin et d'une vie connue, rationnelle, pragmatique et réelle, en accord avec le quotidien. Par désintérêt de l'extraordinaire, il clôture le conte brièvement : *« Le paysan n'écoute pas la fée et rentre chez lui »* ou *« ... et décide de rentrer au village »*.

Une autre option consiste à choisir le fantastique, en s'impliquant plus ou moins dans le récit. Certaines propositions sont laconiques : *« le paysan choisit la première route »* ou plus complètes et, dans ce cas, se distinguent selon leur dénouement.

L'exceptionnel et le surnaturel mènent le plus souvent à une fin heureuse, respectant les codes du conte. Si les fins sont plus originales que le classique : *« Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants »*, le bonheur est relié à la magie, et l'univers fantasmagorique est exploité pour ses possibilités et ses espoirs. Cet enquêté établit même, directement, le lien avec le hasard que nous sous-entendons par l'exercice, à travers l'image de la chance : *« Puis il décida d'écouter son cœur, car sans amour, sans la princesse, il ne trouve aucun sens à sa vie. Il choisit donc d'emprunter le premier chemin et, par chance, dès qu'il fût sur ce chemin, son univers se transforma. Tout était beau, fleuri et magique. Arrivé au château de la princesse, celle-ci lui tomba dans les bras et le pria de venir habiter avec elle au château. Il fut très heureux sur le moment mais très vite il se rendit compte que son rêve n'était pas de vivre dans un château comme un prince. Il décida donc, grâce au chemin magique, d'aller voyager autour du monde. C'est au cours de ses voyages qu'il devint vraiment heureux et rencontra le vrai et grand amour. »* De nombreuses représentations du hasard sont réunies dans ce récit : l'aventure (les voyages), la chance, l'instantanéité et l'instabilité ludique typique de l'aléa. Le prince est *« heureux sur le moment »* mais son bonheur ne dure pas et il part en voyage, préférant de nouveau le mouvement de l'inconnu à la statique d'une situation (de prince) établie et fixe.

D'autres enquêtés nient le hasard et son univers fantastique de possibilités infinies en offrant une image de la chance personnalisée (psychologique et comportementale). La chance n'est pas celle venant de l'extérieur (hasard) mais celle que l'on provoque, en responsabilité et d'après les valeurs et normes sociales : *« Il se décide finalement à tenter sa chance. Il choisit le chemin magique, celui qui lui semble être le plus accessible. Ce qu'il ne savait pas, c'est*

qu'aucun des deux chemins ne menait à l'errance. Le but était de savoir si le paysan était prêt à risquer le tout pour le tout ou s'il préférait tout abandonner. Ayant décidé de se donner une chance, le paysan prouva son amour pour la princesse. La fée lui offrit donc son plus grand souhait : partager son amour avec la princesse. La fée n'avoua jamais au paysan que sa bravoure était la seule solution au choix qu'il devait faire. » Véhiculant une image de responsabilité, ce conte prône des valeurs agonistiques de persévérance et de bravoure, et la chance est *« sa chance »*. L'esprit ludique est absent de ce conte au profit d'un pragmatisme moralisateur et on ne s'étonne pas que la suite du questionnaire révèle un enquêté non pratiquant de jeux de hasard.

Cependant, la narration pointe une différence importante entre la chance au jeu et celle de l'ensemble de la vie sociale. Dans un jeu de hasard, le joueur n'engage pas sa personne, son activité repose sur l'aléa et il compte sur *la* chance absolue, celle que crée le hasard comme un *« coup de bol »*. En revanche, dans les sphères quotidiennes du travail, du logement, du transport, des finances, etc., l'individu se crée des opportunités favorable et est parfois amené à prendre des risques mesurés consistant à tester une occasion : il tente *sa* chance.

D'autres font évoluer le fantastique au désavantage du héros et présentent un aspect négatif du choix irrationnel (consistant, ici, à écouter une fée et suivre une route magique) : *« ... Puis suivit l'indication de la fée. En chemin, un crapaud se présente à lui. Il bondit et se transforme en sorcière banale (nez crochu, verrues…). "Où vas-tu cul-terreux ?" harangua la sorcière. "Cela ne vous regarde pas" poursuivit le paysan. Elle insiste. Il cherche à poursuivre son chemin. D'un croche-pied, la sorcière place le paysan au sol. Elle lui dit : "Si c'est la princesse que tu veux voir il est trop tard." Le paysan s'étonne et se relève. La vieille continue : "Les autres paysans viennent de piller la château. Ils ont décapité ton dindon !" En pleurs, le paysan étira bientôt des ailes. La sorcière l'avait changé en mouche. Elle étira sa langue de batracien et happa l'insecte. »*

Enfin, une dernière catégorie d'enquêtés refuse de se prononcer pour l'une des options proposées et trouve une alternative à la suite de l'histoire. Que le déroulement final soit heureux ou malheureux, le héros est pleinement acteur de l'action en refusant l'imposition d'options et préfère créer lui-même la suite comme il l'entend. Le hasard et le fantastique sont totalement niés, l'enquêté veut rester en pleine maîtrise : *« Il se dit que, peut-être, la meilleure chose à faire est de laisser la vie suivre son chemin et de se résigner à aimer cette princesse. Mais il se dit aussi qu'après tout, il avait aussi le droit à l'amour. Il s'engage alors sur un*

autre chemin que ceux proposés par la fée. Après de longues minutes à errer au milieu de nulle part, le paysan décide de s'arrêter pour se reposer un peu. Soudain, une jeune fille belle comme le jour, apparaisse. Elle lui dit : "Je me suis enfuie du château de mes parents et me suis perdue. Pourriez-vous faire la route avec moi jusqu'au prochain village ?" Ainsi le paysan trouva sa princesse. » Un autre, plus concis, relate ce choix alternatif et, réaliste, ramène la dynamique fantastique à sa qualité onirique : *« Le paysan trouve un quatrième chemin qui lui permet de rentrer chez lui mais de rêver toutes les nuits à sa belle princesse. Ainsi toutes les nuits il sera en sa compagnie. »*

En grande majorité, les enquêtés optent cependant pour le choix aléatoire (76 %), prenant le risque de choisir le chemin malheureux ou la route magique. Dans ces cas-là, l'issue est positive (56 %) et aussi rarement négative que neutre (10 %). Peu de personnages finissent malheureux et, pour l'éviter, le narrateur préfère ne pas prendre de risque en optant pour la voix de la certitude (retourner au village : 12 %). La même proportion d'enquêtés transforme l'histoire en imaginant une option alternative, systématiquement un nouveau chemin, permettant au héros d'être pleinement acteur de son avenir (choix alternatif : 12 %). Le tableau suivant présente les statistiques établies à partir des cinquante contes des enquêtés :

Tableau 22 : *Choix des enquêtés face au hasard*

	Choix de la certitude	Choix aléatoire			Choix alternatif
		Issue positive	Issue négative	Issue neutre	
Réponses (%)	12	56	10	10	12
	12	76			12

L'univers fantastique offrant une liberté de choix imaginatifs portant à envisager le hasard comme une option d'action, on cherche maintenant à vérifier si l'aléa est également accepté dans des sphères de la vie ordinaire.

Domaines d'actions du hasard (Q.3)

Pour comprendre les domaines d'action du hasard, cinq sphères fondatrices de la vie quotidienne ont été questionnées : le couple, le travail, l'habitat, la finance et le jeu. Les enquêtés devaient se prononcer sur leur idée de la façon dont ces structures doivent idéalement s'organiser. L'analyse permet de saisir les priorités de chacun et la logique de

choix entre ouverture vers une multiplication des opportunités et des configurations possibles (hasard) ou resserrement sur les contraintes. Pour ce faire, nous utilisons la définition du hasard de Raymond Boudon – suivant le modèle cournotien de la rencontre de séries causales indépendantes. Les questions posées aux enquêtés étaient les suivantes, nous y avons ajouté ici la codification des données :

« Choisissez parmi les propositions suivantes :

Est-il préférable de choisir (rayez la mention inutile) :

a. son/sa conjoint/conjointe dans sa sphère professionnelle (a.1) *ou dans une sphère extérieure ?* (a.2)

b. sa ville d'habitation en fonction de son emploi (b.1) *ou son emploi en fonction de sa ville d'habitation ?* (b.2)

c. un compte d'épargne financière dont le taux de rémunération peut être élevé, dépendant des cours de la Bourse (c.1) *ou une épargne moins lucrative, à taux de rémunération fixe ?* (c.2)

d. ses chiffres du Loto *en* « Flash » *(tirage aléatoire des numéros par la machine)* (d.1) *ou d'après les statistiques des tirages précédents fournies par la FDJ ?* (d.2)

Le tableau suivant présente les résultats des réponses données aux cinquante questionnaires :

Tableau 23 : *Domaines de la vie sociale laissés au hasard par les enquêtés*

	Conjoint		Travail / Habitat		Finance		Jeu	
	a.1	a.2	b.1	b.2	c.1	c.2	d.1	d.2
Réponses (%)	4	96	52	48	6	94	64	36

a. Le choix du conjoint dans la sphère professionnelle (a.1) indique une homogamie professionnelle totalement opposée au hasard[1280]. L'aléa n'est pas préconisé pour construire son couple, et la personne estime qu'il est plus raisonnable de multiplier les critères de ressemblances pour assurer une harmonie. En France, cette tendance constitue presque une

[1280] *Cf.* la définition fournie par le CNTRL à ce sujet : *« On dit qu'il y a homogamie quand il existe des mariages préférentiels dans la population, c'est-à-dire quand les individus possédant les mêmes caractéristiques se marient plus fréquemment entre eux que ne le voudrait le hasard. » Cf.* CNTRL (2012), Lexicographie du mot « homogamie » [En ligne : http://www.cnrtl.fr/definition/homogamie].

norme pour toutes les classes sociales, à l'époque où les catégories dominantes utilisaient le système du mariage pour conserver, voire faire fructifier, les patrimoines familiaux. Dans les couches inférieures, le même phénomène s'expliquait par l'entrée précoce dans le monde de l'emploi et le temps passé sur le lieu de travail qui ne laissait que très peu d'opportunités de rencontrer un partenaire en dehors de cette sphère. Historique, cette tendance reste majoritaire en France aujourd'hui, malgré la libération des mœurs et l'ouverture à une diversité de sphères de rencontres. Si ces dernières permettent de former des couples au hasard, en 1999 *« un couple sur trois était composé de deux personnes de même position sociale, soit deux fois plus que si les couples s'étaient formés au hasard »*[1281].

Pourtant, la très grande majorité des enquêtés (96 %) dit préférable de choisir son conjoint en dehors de la sphère professionnelle. Pour autant, les faits diffèrent, chez certains enquêtés non anonymes notamment. Les chiffres auraient été bien différents s'il avait été demandé la situation réelle et non celle idéalisée. La préférence pour le hasard dans le domaine du couple marque son inscription dans le domaine de l'amour, conformément à la *forme* sociale de la coquetterie, typique des manifestations de l'aléa. Rappelons les descriptions de Simmel à propos de l'excitation du peut-être et de l'attrait du pur probable animant les passions amoureuses[1282]. L'amour est un domaine d'expression du hasard, et son « utilisation » est davantage admise par la société mais les codes et normes institutionnels s'y opposent encore. Le succès des sites Internet de rencontres amoureuses illustre ce paradoxe. D'un côté, les utilisateurs récusent l'homogamie (au moins professionnelle dans notre enquête), de l'autre ils appliquent des critères de choix rigoureux à leurs partenaires. Toutefois, au-delà de l'apparente contradiction, les modalités ludiques de ces sites renseignent sur le jeu que constituent ces critères. Comme s'ils tournaient en dérision les anciens codes de l'homogamie, ces caractères s'établissent en fonction de l'humeur du moment, varient selon les jours et les périodes, en fonction des expériences vécues et témoignent de *« l'instabilité ludique »* typique de la forme chaotique de l'amour[1283].

b. Le fait de choisir son emploi en fonction de sa ville d'habitation (b.2) signifie que le travail est secondaire par rapport au confort de l'habitat (cadre de vie, services municipaux, réseau amical, familial, etc.). Mais surtout, il indique que la personne accorde moins de place au hasard pour décider de son logement et de son confort de vie personnelle que de son travail.

[1281] Mélanie Vanderschelden (1999), « Homogamie socioprofessionnelle et ressemblance en termes de niveau d'études », *Publications de l'INSEE.fr*, *in* http://www.insee.fr/fr/themes/document.asp?reg_id=0&id=1986.
[1282] *Cf.* Georg Simmel (1909), « Psychologie der Koketterie », *op. cit.*, p. 54.
[1283] *Ibid.*, p. 50.

Secondaire, l'emploi est le domaine d'expression de l'aléa. L'individu choisit d'abord une ville et, selon les opportunités, les conjonctures du marché et le contexte socio-économique local, il trouve un emploi. Instables, ces variables s'avèrent aléatoires pour l'individu dont la situation peut être amenée à changer selon les mouvements chaotiques de ces paramètres. En suivant fidèlement la définition de Boudon, on peut dire que, pour ces personnes, le hasard *structure* l'emploi, en lui donnant forme par la liaison de diverses chaînes causales entremêlées. Ce comportement n'est toutefois pas majoritaire chez nos enquêtés (48 %) et traduit une tendance générale à la rationalisation du domaine professionnel, en priorité sur les conditions d'habitat. Même si l'écart n'est que de quatre points, la majorité des enquêtés préfère choisir son emploi d'abord et s'installer ensuite selon les contraintes imposées par son emploi. Le domaine du travail tend majoritairement à exclure le hasard, tandis que la sphère de l'habitat incline plus facilement à son recours.

c. En revanche, la finance est clairement sécurisée par des critères de rendement et le hasard en est soigneusement banni. Entre le système aléatoire de la bourse (c.1) et la sécurité d'un compte d'épargne financière à taux de rémunération fixe (c.2), la quasi-totalité des enquêtés (93 %) a préféré la logique d'assurance. Seuls deux d'entre eux disent qu'il est préférable de risquer la perte pour obtenir une rémunération plus élevée et ils optent de la même façon pour le système *« Flash »* au *Loto*. Certainement, ces personnes laissent une place plus importante au hasard dans leur vie que la majorité de la population. En général, la gestion de l'argent d'un ménage constitue l'une des sphères quotidiennes les plus fermées au hasard.

d. Enfin, le jeu est, sans surprise, l'un des domaines privilégiés d'action du hasard et témoigne aussi de l'ambivalence de l'amusement ludique, entre lâcher-prise et volonté de contrôler ses activités. Quelle que soit sa technique de jeu, même rationalisée avec des statistiques, le joueur utilise et dépend totalement de l'aléa. Il sait donc que son activité est entièrement aléatoire, mais il se ne livre pas toujours pleinement au hasard. Parmi les joueurs et les non-joueurs constituant la population enquêtée, 64 % préfèrent le système *« Flash »* aux jeux de la FDJ et 36 % veulent maîtriser leur combinaison en établissant eux-mêmes une grille en fonction de données rationnelles (statistiques). Ce constat confirme les observations menées auprès des joueurs. Pour tout le monde (joueur ou pas), le jeu est un domaine où l'on accepte majoritairement d'agir entièrement au hasard, mais la volonté de contrôle tend à donner une forme rationnelle à l'activité. Chez les joueurs, la pratique ludique est également ambivalente

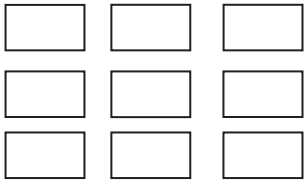
entre lâcher prise total (système aléatoire *« Flash »* ou *« Pariez spOt »*) et rationalisation de l'activité par des techniques de travail du jeu.

Finalement, dans l'idéal, les individus laissent plus de place au hasard dans les domaines de l'amour, de l'habitat et du jeu. En revanche, le hasard est exclu des sphères de l'emploi et du budget. Trois espaces d'action du hasard se dessinent et révèlent déjà son utilité fonctionnelle, pour la vie sociale.

Logique ludique aléatoire (Q.4)

En reprenant le contexte du jeu, les enquêtés sont mis en contexte de choix « à l'aveugle ». De cette manière, on souhaite vérifier la manière de procéder de chacun pour désigner une option sans aucune information pouvant les guider. L'absurdité de la consigne introduit un élément irrationnel afin de voir si les individus en tiennent compte. Dans le cadre d'un jeu, on suppose que la plupart des gens passe outre la loufoquerie et se prête à la mise en situation. En revanche, les refus de répondre renseigneraient sur le degré de rationalisation et d'exclusion du hasard dans l'ensemble des pratiques, même les plus ludiques. La devinette était la suivante :

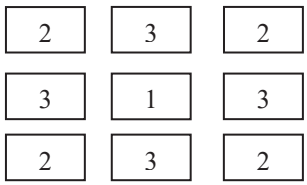
« Une clé s'est cachée sous l'un de ces rectangles, devinez lequel (cochez celui de votre choix) »



« Pour quelle(s) raison(s) pensez-vous que la clé se trouve précisément sous ce rectangle ? »

Les hypothèses concernent la désignation de la case et les refus de répondre au prétexte que la question est aberrante puisqu'un rectangle dessiné sur une feuille ne peut pas, *concrètement*, cacher un objet. Les explications fournies devraient témoigner de ces refus et, pour les autres, la désignation de cases extérieures devrait être majoritaire. On suppose que le rectangle du centre sera généralement évité par ce qu'il est le seul dans cette position, tandis que les autres emplacements sont toujours partagés par quatre cases. Le positionnement influencerait le choix des individus et témoignerait d'un besoin de complexifier une pratique aléatoire, par souci d'amusement et volonté de contrôle. Trois orientations sont représentées sur le schéma suivant et motiveraient les choix pour les raisons détaillées ci-dessous :

Illustration 65 : *Configurations de choix supposant l'évitement de la position unique*



La position 1 est unique et serait évitée pour ce caractère d'exception conférant au rectangle un statut d'« élu » évident, trop pour des enquêtés souhaitant déjouer la facilité pour pimenter le jeu. En considérant cette place comme un piège, un leurre à éviter, ils témoigneraient aussi d'une volonté de se démarquer des autres enquêtés. L'application des joueurs de jeux de hasard à complexifier leur pratique en inventant des martingales et en usant de techniques superstitieuses nous fait supposer un même comportement ludique ici. Finalement, cette case deviendrait inintéressante pour les joueurs. Néanmoins, on suppose aussi que l'exceptionnalité de la position centrale lui attribuerait un rôle de gagnant et que les enquêtés l'éviteraient autant par souci d'originalité que par respect de la dynamique aléatoire. Se plaçant dans le cadre du jeu de hasard, ils s'en réfèreraient au caractère imprévisible de l'aléa et penseraient que la case du milieu est trop évidente pour que ce dernier l'ait désignée afin d'y cacher la clé.

Les positions 2 et 3, extérieures, regroupent chaque fois plusieurs options, entre haut et bas, droite et gauche. On suppose que le choix de ces cases est réfléchi et correspond à une volonté d'éviter la case centrale, trop flagrante (piégeuse) et dépourvue d'intérêt. En revanche, la multiplicité de ces rectangles les rendrait plus intéressant pour le joueur pouvant mettre en place des techniques décisionnelles imaginatives dont dépend l'amusement de l'exercice. L'orientation (droite/gauche, haut/bas) devrait s'avérer significative, les explications devant rapporter les techniques imaginées pour décider (martingales, superstitions).

Enfin, on suppose une manière de jouer aléatoire. De même que les joueurs de la FDJ ou du PMU optent pour les systèmes *« Flash »* ou *« Pariez spOt »*, on suppose que les enquêtés, joueurs comme non-joueurs, laisseront le hasard décider de la case à cocher.

Les résultats entre les trois positions identifiées sont présentés dans ce tableau :

Tableau 24 : *Logique ludique des enquêtés en situation de hasard*

	Position des rectangles			Refus de répondre
	1	**2**	**3**	
Réponses enquêtés (en nombre)	4	20	24	2
Réponses (en %)	**8 %**	**40 %**	**48 %**	**4 %**

Comme supposé, la case du milieu a rarement été choisie (8 %) et les non-réponses (4 %) ont souligné le manque de rationalité, l'absurdité de la situation : *« J'ai bien regardé sous la feuille et touché les rectangles mais non, ils sont lisses, il n'y a pas de clé là-dessous. C'est de l'arnaque votre truc ! »* et *« La clé est cachée sous le paillasson, pas sous un rectangle ! »*

Le choix pour les rectangles extérieurs a été largement majoritaire et relativement équilibré concernant les positions (2 ou 3), avec une légère sous-représentation (40 %) des coins. Mais si le pourcentage manifeste un écart de huit points, le rapport numéraire est plus éloquent : seulement quatre enquêtés distinguent ces situations. Les deux options sont quasiment équivalentes et les explications en témoignent, si bien que le choix pour l'une de ces huit cases semble demeurer aléatoire, au-delà du raisonnement. Seule la case du milieu répond à une volonté précise, en l'occurrence d'évitement. Mais pour le reste, si la logique ludique de maîtrise du choix incline le joueur à une analyse et à une démonstration de la pertinence de sa décision, le résultat reste, dans les faits, soumis au hasard. Conformément à cette dynamique dont les enquêtés ont bien conscience, les commentaires sont formulés sur un ton généralement ironique. Le plus souvent, les personnes soulignent le souci d'éviter la case centrale, trop évidente et « sous » laquelle la clé serait trop probablement. *« Elle a beaucoup de chance d'être au centre, aussi c'est trop facile. Après j'ai choisi au hasard »*, rapporte cet enquêté dont le choix s'est porté sur le coin du haut, à droite.

Hormis le soin apporté à exclure la case du milieu, les explications quant au reste du choix manquent le plus souvent. Par exemple, un enquêté ayant choisi le même coin que précédemment justifie : *« Aucune raison précise. Je n'avais pas envie de choisir le rectangle au milieu. »* Un autre, de la même façon, précise : *« Je ne sais pas précisément si la clé se trouve sous ce rectangle, mais je pense qu'elle est sur un côté et non pas en plein centre. »* D'autres indiquent leur volonté de maîtriser l'aléa de la situation : « *Parce que c'est moi qui ai décidé de là où elle se trouvait… »*, *« Elle se trouve là car c'est moi qui ai décidé ce fait »* et *« Je n'ai pas voulu choisir le rectangle du milieu, car probablement le plus choisi. Et je sais que la clé est là !! »* Enfin, une version probabiliste souligne le système aléatoire de la

loterie et l'impossibilité prévisionniste d'un jeu de hasard : *« Aucune raison particulière à mon choix, il y a de toute façon une chance sur neuf de trouver la clé. Les chances sont équiprobables. »*

Un autre type d'explication confirme l'hypothèse de l'évitement du « trop évident » pour le hasard. Surprenant, imprévisible, il n'aura pas désigné la case jugée gagnante. Pour ces enquêtés, la situation aléatoire du jeu porte à élaborer une technique de confrontation, dans le but de déjouer l'aléa. Un enquêté ayant choisi le rectangle du coin en bas, à gauche, explicite sa démarche : *« J'aurais au départ opté pour le rectangle du milieu. Mais j'ai tendance à penser que les choses se trouvent là où on les attend le moins. Et je pense moins à regarder en bas à gauche. »* Dans une attitude singulièrement paradoxale, cette personne fonde une réflexion décisionnelle sur le caractère imprévisible du hasard pour rationaliser son choix en fonction de critères identifiés (le milieu et la position basse de gauche).

Les choix totalement aléatoires s'orientent vers n'importe quelle case, y compris celle du milieu, justifiée sans plus de détails que : *« Je ne sais pas, simple hasard »*, *« car il est placé au centre »*, *« juste au hasard »* et *« pourquoi pas après tout ? »*

Les enquêtés désignant, eux aussi au hasard, d'autres cases usent de diverses techniques aléatoires ou utilisent complètement le hasard dans sa dimension émotionnelle, en laissant parler leur intuition : *« Précisément ? Une intuition… »* ou *« Le hasard peut rimer avec la chance, on a aucune idée d'où peut être la clé, on prend "au pif". J'ai choisi ce rectangle car il m'attirait plus que les autres »*. Certains laissent entendre qu'ils ont réellement coché la première case sur laquelle ils ont porté le regard. L'un d'eux a pointé un coin (bas/droite) et justifie judicieusement : *« Pourquoi pas ? »* Réponse récurrente pour des cases de position 2 ou 3. D'autres, en revanche, expliquent la technique utilisée pour choisir au hasard : *« J'ai fermé les yeux, j'ai pris mon stylo et j'ai survolé les cases en comptant jusqu'à sept (mon chiffre préféré) et à deux reprises je suis tombée sur cette case. »* En l'occurrence, il s'agit du milieu extérieur gauche mais la personne souligne surtout son utilisation du pur hasard (en laissant traîner son stylo au hasard sur les cases) et de la superstition (chiffre fétiche). De même qu'un rectangle du milieu droit est justifié par un fétiche : *« Ce rectangle désigne la touche 6 d'un téléphone portable, mon chiffre fétiche. »*

Finalement, les réponses justificatives des choix confirment les représentations d'un hasard irrationnel, imprévisible, vecteur de superstition, relevant de l'instinct et de l'imagination,

garant de simplicité, d'égalité des chances et d'ouverture à tous les possibles. Les techniques de choix traduisent l'utilisation d'un système ludique fondé sur ces caractères de l'aléa, et la situation de jeu, palliant le sérieux des choix importants desquels le hasard est exclu, permet de révéler des techniques imaginaires généralement rejetées[1284].

Maintenant, pour vérifier la représentation la plus fréquente du hasard, on propose un test d'association aux enquêtés invités à relier un mot au symbole l'illustrant.

Symbole référent (Q.5)

Ici, cinq synonymes et cinq représentations du hasard sont présentés aux enquêtés que nous avons enjoint à *« relier chaque mot à un sigle »*.

Chance

Destin

Coïncidence

Hasard

Imprévu

Par la technique psycho-communicationnelle de l'*« injonction paradoxale »* (*« double bind »*)[1285], on place les agents en position de double contrainte paradoxale, puisque tous les mots sont des synonymes du hasard et que chaque sigle peut indifféremment le représenter. L'individu est plongé dans le climat angoissant et paradoxal du hasard et son choix pour l'une ou l'autre de ces images devrait indiquer sa représentation conscientisée de l'aléa.

On suppose que l'image la plus fréquemment associée au hasard serait celle du point d'interrogation symbolisant l'inconnu, la possibilité, éventuellement le jeu (devinette, interrogation autour d'un lancé de dés ou d'une distribution de cartes). En seconde position devrait suivre l'image du carré incarnant le rapport du hasard à la rationalisation

[1284] Les questionnaires étant anonymes, il n'a pas été possible de prendre en compte l'origine sociale des enquêtés. Cette variable pourrait être intéressante mais notre objectif ici est d'analyser la logique ludique imaginaire mettant en valeur les paradoxes de l'action face au hasard, avant de chercher si la catégorie sociale détermine cette dynamique anthropologique de création aléatoire.

[1285] *Cf.* Paul Watzlawick, Janet Helmick Beavin et Don Jackson (1979), *Une Logique de la communication*, trad. fr., Paris, Seuil (1re éd. américaine : 1967).

(méconnaissance scientifique, dispositif mathématique), RS inverse à celle du hasard imprévu. Les fréquences d'association des différents symboles au mot hasard sont rapportées dans le tableau suivant :

Tableau 25 : *Symboles associés au hasard par les enquêtés*

	?	✞	■		
Réponses (en %)	48	4	32	6	10

En majorité (48 %), le hasard est associé au point d'interrogation témoignant de sa représentation d'*inconnu*, d'imprévu, de surprise et, de jeu de hasard. On pense, par exemple, au symbole dessiné sur des portes qu'un candidat de jeu télévisé est invité à choisir pour découvrir le cadeau qui se cache derrière.

Comme nous l'avions envisagé, le carré est la deuxième image associée au hasard (32 %), témoignant de la part *rationnelle* contenue dans le concept, en tant qu'objet scientifique rationalisé (le hasard *est contenu* dans les cadres de la science incarnés par le carré) ou paramètre à contrôler (le hasard est *à contenir* dans des cadres). À la fois méconnaissance humaine et dispositif scientifique (théorie des jeux, jeux de pile ou face pour établir des statistiques), le hasard est expliqué par le carré représentatif des cadres de la science dans lequel l'individu souhaite le contenir. Pour ces deux représentations, le hasard est envisagé sous sa forme conceptuelle (l'inconnu, la méconnaissance scientifique), n'impliquant pas d'action concrète. Le hasard est une chose, un objet de réflexion ou dispositif artificiel, créé par l'individu et donc dépendant de lui.

Seulement ensuite, les enquêtés envisagent son caractère actif, sous les traits de la *rencontre* figurée par les deux petits personnages. Dans ce cas, le hasard possède une force propre, il est lui-même dynamique, extériorisé de l'individu comme un personnage à part entière susceptible de créer des actions. Le hasard crée l'action (la rencontre) dont l'homme est acteur. Force surnaturelle, il englobe l'acteur et le rend finalement passif ou, en tout cas, le domine puisqu'il lui donne le cadre de son action. Contrairement à l'image du carré supposant que l'individu contrôle le hasard en définissant le cadre dans lequel il opère, le hasard-rencontre déborde la maîtrise de la personne et surinvestit ses activités.

Équivalentes, les images de mort incarnées par la croix et la bombe sont beaucoup moins associées au hasard, non conscientisé sous cet aspect ou suffisamment refoulé. Connaissant

pourtant la dynamique angoissante de l'aléa, ses évocations principales comme concept et non comme entité surpuissante décidant de la vie et de la mort de l'individu, témoignent de la qualité rassurante du hasard. Dans une sorte de logique superstitieuse, comme pour se prémunir de ses mauvais effets potentiels, les enquêtés préfèrent chasser de leur esprit les images pathogènes auxquelles il peut renvoyer. D'abord, il est l'inconnu et l'interrogation soit ponctuelle, pouvant être positive (comme au jeu), soit fondamentale s'avérant dans ce cas angoissante (questions existentielles). Première incarnation généralisée, le hasard se montre aussi positif que négatif et c'est la raison pour laquelle sa deuxième image se veut rassurante, le carré rétablissant le contrôle de l'individu.

Les représentations traduites par ce test confirment la double polarité manichéenne du hasard, entre bonheur et malheur, vie et mort, et suppose des définitions aussi paradoxales de la part des enquêtés appelés à mettre en mot la notion source d'interrogations.

Évocation du hasard (Q.6)

Par la consigne *« En quelques mots, qu'évoque pour vous le mot "hasard" ? »*, nous laissons l'enquêté décrire l'aléa, librement, afin de vérifier l'originalité des propositions. L'embarras causé par la difficulté de définir la notion devrait être pondéré par les éléments apparus au fil des questions précédentes. Cependant, ces derniers auront également influencé les agents, en leur mettant en tête des images fantastiques (le monstre, le conte) et ludiques (jeu de la clé). Le dernier test devrait rétablir une neutralité à ce niveau-là. Directement présent dans la mémoire des enquêtés, il sera le plus influent, si bien que ses représentations sont dualistes, équilibrant bons et mauvais aspects de l'aléa. En présentant des synonymes du mot et des symboles neutres (aussi positifs que négatifs), nous devrions avoir constitué une partialité connotative.

Le tableau suivant présente des catégories de représentations établies d'après les réponses des enquêtés dont certaines figurent à titre d'illustration. Les symboles entre parenthèses présentés à côté de la représentation désignent sa connotation et les pourcentages de réponses associées à chacune d'entre elles sont indiqués dans la colonne de droite, tandis que les proportions générales sont indiquées pour chaque grande classe en rouge :

Tableau 26 : *Catégorisation des représentations du hasard des enquêtés*

Représentation		Exemple (extrait de questionnaire)	Réponses %	
PERSPECTIVE COLLECTIVE (72 %)				
Hasard acteur (68 %)				
Un absolu agissant (chose, puissance, substance)	Indétermination (=)	*« Tout ce qui n'est pas déterminable » / « L'idée déterminisme n'existe pas ou peut être contrefait »*	**4**	**38**
	Violence (-)	*« Sa sonorité est déjà violente. Même le "s" en forme de serpent est assez douteux » / « Une tempête, un orage, une catastrophe climatique »*	**4**	
	Improbable (=)	*« Un truc improbable » / « Qui n'a aucune chance de se produire » / « Chose qui arrive contre toute probabilité »*	**2**	
	Fortuit, inattendu, imprévu, incontrôlable (=)	*« Ce que l'on ne peut pas prévoir/prédire (concrètement) » / « Quelque chose que l'on ne maîtrise/contrôle pas et arrive n'importe quand »*	**18**	
	Incertitude, inconnu, inexpliqué, mystère (=)	*« Quand on ne sait pas ce qui va arriver » / « Une énigme, l'inconnu » / « Tout ce qu'on ne sait pas expliquer » / « Quelque chose qu'on ne sait pas »*	**10**	
Une situation	Surprise (=)	*« Une situation non attendue » / « Une surprise, bonne ou mauvaise »*	**4**	**6**
	Discordance (-)	*« Une situation […] qui s'insère mal dans la situation donnée où le hasard apparaît »*	**2**	
Un événement	Imprévu, inexplicable, incontrôlable (=)	*« Événement imprévu positif ou négatif » / « Événements que l'on ne peut pas expliquer »*	**12**	
Une configuration structurelle	Ouverture, possibilité (+)	*« Ce qui n'est pas restrictif à la somme des causalités »*	**2**	**12**
	Jeu (=)	*« 3 as et 2 rois dans une main au poker » / « Un lancé de dés » / « Un dé »*	**8**	
	Rencontre (=)	*« C'est une rencontre »*	**2**	
Hasard rationnel (4 %)				
Un outil scientifique	Statistiques (-)	*« Un calcul statistique trop difficile car il y a trop de causes »*	**2**	**4**
	Physiques (=)	*« L'incertitude d'Heisenberg qui explique la multiplicité des conséquences avec les mêmes causes »*	**2**	
PERSPECTIVE INDIVIDUELLE (24 %)				
Un attribut personnel	Chance (+)	*« Tu as de la chance, le hasard est avec toi »*	**4**	**12**
	Malchance (-)	*« Tu es malchanceux, le hasard est contre toi » / « Ce qui se joue à l'insu de la personne »*	**6**	
	Incontrôlable (=)	*« Part d'aléatoire des comportements humains » / « La spontanéité contre le contrôle de soi »*	**4**	
Une action	Mauvais choix (-)	*« Un mauvais choix que l'on fait, la mauvaise direction que l'on prend, quelque chose de négatif »*	**2**	**10**
	Passivité, Perte de contrôle (-)	*« Un non-choix, une perte de contrôle » / « Ne pas réfléchir, ne pas peser les choses avant d'agir »*	**8**	
Un facteur de l'action	Coïncidences (=)	*« Des coïncidences plus ou moins heureuses qui viennent s'ajouter à nos choix permanents »*	**2**	
AUTRES (4 %)				
Une personnalité	(+)	*« Au point de vue musical, le mot "hasard" me fait penser au chanteur Thierry Hazard » / « Un joueur de foot ! Eden Hazard »*	**4**	

Deux perspectives du hasard se distinguent parmi les différentes représentations fournies par les réponses des enquêtés. Collectif à 72 %, touchant tout le monde de la même façon, le hasard est majoritairement décrit comme acteur (68 %), agissant sur l'environnement des individus placés en position égalitaire face à leur méconnaissance partagée de ses expressions.

Dans l'ensemble, le hasard reste cette *chose* abstraite (38 %), globale, sans forme, insaisissable, *une* substance, puissance agissante indépendamment des volontés humaines. Enveloppant les actions des individus en dressant leur cadre, il semble agir d'abord, engageant des actions individuelles par réaction.

Surtout inattendu, imprévu et incontrôlable (18 %), il interroge, est inconnu, inexpliqué et mystérieux (10 %), et n'est pas désigné comme l'attribut d'une *chose* mais comme sa force motrice, *« la chose »* elle-même, le *« quelque chose »* autonome, se formant lui-même. En tant que *situation* (6 %), il évoque à la fois un effet de surprise et une discordance et, de la même façon, il est un événement (12 %) imprévu, inexpliqué et incontrôlable, autonome et provoquant l'incompréhension.

Dans cette optique, l'aléa est neutre, positif comme négatif mais apparaît de plus en plus dans sa dimension instantanée. Plus incisif, ponctuel, cinglant que la *« chose imprévisible »*, le hasard événementiel se révèle moteur d'action. Encore plus avec la représentation cournotienne d'une configuration structurelle (12 %), il pénètre des sphères d'action concrètes telles que le jeu et la rencontre et prend enfin une connotation positive sous les traits de l'ouverture aux possibles. Son autonomie, jusqu'ici neutre ou négative, est valorisée pour témoigner de sa force libératoire et créatrice. Cependant, parce que cette liberté de *tout* réaliser implique autant le bon que le mauvais, le hasard provoque aussi des angoisses, assez peu présentes (la violence à 4 %) et neutralisées par le dispositif mathématique. La représentation d'un hasard rationalisé sous les traits d'un outil scientifique (4 %) permet de recadrer l'aléa dont les débordements sont vecteurs de désordre. Jamais citée directement, cette dynamique désordonnée guide l'essentiel des représentations, et son opposition à l'ordre social s'aperçoit plus précisément au travers des représentations individualisées.

Comme cela a déjà été dit, le hasard est essentiellement individuel parce qu'il prend plus de place dans une vie que dans un ensemble macroscopique. Il est facile de gommer l'imprévu pour une collectivité, par des probabilités prévisionnelles et la mise en place de politiques sécuritaires. En revanche, on ne fait pas des statistiques sur une personne et son seul cas prend

pour elle la valeur d'absolu. Par exemple, en cas de catastrophe naturelle, les alertes prévisionnelles de Météo-France permettent de réduire le nombre global de sinistres mais pour la personne sinistrée, le hasard a été plus fort que les statistiques. C'est pourquoi ses représentations à l'échelle collective sont neutres, voire positives, tandis que la perspective individuelle présente une connotation majoritairement négative.

Le hasard essentiellement représenté comme substance agissant en amont de l'individu, provoque une attitude défensive de l'acteur. Ayant d'abord à l'esprit que son action est menée en réaction aux événements aléatoires, l'individu semble ne plus retenir le hasard que comme le grain de sable susceptible de modifier une action qu'il aurait engagée initialement.

Rarement heureux (chance à 4 %), à l'échelle individuelle, le hasard s'oppose, de toute façon, à la volonté de l'acteur. Le plus souvent présenté comme un attribut personnel (12 %), il donne lieu à des actions néfastes pour celui qui les mène (10 %). Mis en lien avec les choix, il n'est pas mis en situation concrète par les enquêtés ne citant jamais la représentation de l'aventure et très peu celle de la rencontre (2 %). Cette dernière n'apparaît pas concernant l'acteur mais forme une configuration structurelle générale. L'idée de passivité amenée par l'incarnation d'un hasard omnipotent se retrouve dans la perspective individuelle de la perte de contrôle, du non-choix et de l'insouciance *(« ne pas réfléchir, ne pas peser les choses pour agir »*) (8 %). La teinte négative attribuée à ces comportements ne semble pas compensée par la spontanéité citée de façon neutre (4 %), en opposition au *« contrôle de soi »*, sans qu'il ne soit précisé de jugement prescriptif. Enfin, les coïncidences, rarement évoquées, constituent un facteur de l'action individuelle (2 %), neutre mais extérieur à l'individu en se distinguant de ses choix. Sans être forcément opposé aux décisions initiales de l'acteur, ces coïncidences illustrent néanmoins le caractère coercitif du hasard et lui confèrent plutôt une connotation négative.

Finalement, peu de représentations différentes apparaissent et indiquent l'importance des trois grandes figures de *l'imprévu*, de *l'inexplicable* et de *l'incontrôlable*. Les déclinaisons autour de ces trois axes sont rarement conscientisées et leur mise en situation s'avère difficile. Même après plusieurs questions proposant divers caractères du hasard, les enquêtés s'éloignent peu de ces trois notions classiques et générales. Jamais ils ne le mettent en scène ni ne le relient à leur quotidien ou à des activités précises, si ce n'est avec le jeu mais celui-ci reste rarement évoqué (8 %) et jamais à titre personnel. Par peur ou, au contraire, par « respect », pour mieux

en préserver la saveur, le hasard demeure exclu du quotidien, tenu comme un absolu inaccessible et insaisissable.

Sa méconnaissance lui confère une valeur inexpugnable et presque hiératique, garante de son efficacité et, s'il est par définition impossible de maîtriser le hasard, ce n'est surtout pas souhaitable. Singulier, extraordinaire, excentrique, déraisonnable, autonome et incontrôlable, le hasard ne constitue pas seulement un exutoire aux sociétés rationnelles. Décrit comme substance, absolu agissant, il se présente surtout comme l'énergie motrice des actions destinées à apaiser les angoisses anthropologiques du temps et de la mort qu'il suscite. Contre le temps, prévisible, conduisant à la mort de l'individu, le hasard nourrit des actions libératoires ou pétrifie mais motive des activités quotidiennes dans une recherche de sensation de vie.

B.5. *Figures symboliques et sens du hasard*

Essentiellement néfaste sous ces trois grandes figures, le hasard perturbe l'être social et les attitudes d'acceptation ou de négation perçues au cours des tests précédents, révèlent trois tendances destructrices générales. Indépendant et autonome, il signale le manque de maîtrise possible et la subordination de l'individu, voire son aliénation. Cause première d'une situation ou d'un événement négatif, il dérange l'individu, perturbe son bien-être personnel. Enfin, sa négation par la responsabilisation, le choix ou la rationalisation instaurent l'inégalité naturelle et sociale, ainsi que la manipulation de l'être[1286].

À partir de ces trois grands types de représentations, nous identifions sept figures symboliques du hasard, motrices d'actions dans la vie quotidienne.

1. Le hasard humain

Hasard de la naissance, il est inégalitaire et inéluctable, agit contre la volonté individuelle et apporte indifféremment le bien ou le mal, la chance ou la malchance. Incarné par une image d'*« absolu agissant »*, il représente la rencontre de l'être social avec un élément "x"[1287]. Désengageant la responsabilité de l'individu, ce hasard pousse à la passivité dont témoignent les expressions de *« bonne étoile »* ou de *« manque de veine »*.

[1286] *Cf.* Patrick Legros (1993), *La Création sociale de l'image imaginaire*, *op. cit.*, p. 372.
[1287] *Ibid.*

2. Le hasard personnel

Toujours aussi puissant, le hasard conserve ses traits d'inexpugnable mais incite cette fois à agir. Par des actions, plus ou moins responsables, ou par ses choix, l'individu compose avec le hasard, voire le crée lui-même. Typiquement, il s'agit des opportunités et occasions que l'on provoque afin de formater *sa* chance plutôt que d'en appeler à *la* chance. Les comportements à risque mesurés du domaine de l'aventure entrent dans ce cadre, s'agissant de provoquer et de « jouer » avec le hasard. Les jeux combinés (*alea*/*agôn*) alimentent également cette dynamique, consistant à travailler l'aléa pour le retourner en sa faveur, déjouer les pièges de l'inconnu (par exemple, l'inconnu des cartes des adversaires au Poker) et surmonter ses obstacles (distribution aléatoire des cartes). Ici, les qualités d'extra-quotidienneté de l'aléa sont sollicitées par l'individu, même s'il sait ne pas le maîtriser pour autant. Le comportement est ludique et destiné à apaiser l'angoisse de l'imprévu transcendantal en s'y confrontant. Les actions de la puissance autonomes font peur et l'individu se rassure en se prouvant qu'il détient des armes pour se défendre.

3. Le hasard autonome

Rejoignant le hasard humain, le hasard indépendant est récréatif parce qu'il crée une cassure distrayante dans le quotidien. Cependant, son autonomie provoque l'angoisse de notre manque de contrôle. À la fois joyeux et terrifiant, il peut instiguer des actions ou pétrifier l'individu, le figeant dans ses peurs et l'invitant à les nourrir passivement. Dans un sens, il motive des attitudes ludiques (comme dans le cas du hasard personnalisé), l'acteur exploite sa qualité extra-quotidienne et les impressions d'inaccoutumée qu'il suscite. Dans un rapport d'attraction/répulsion lié à son caractère *tremendum majestas*, l'être social entretient la relation avec le hasard. En revanche, si la terreur de son autonomie prend le dessus, l'agent demeure passif, les superstitions cessent d'être ludiques et réconfortantes et les images de destinée fatale servent à justifier l'impuissance humaine.

4. Le hasard ludique

Ici, le hasard est réduit à la composante d'un jeu. Instigateur d'activités sociales, il n'a plus aucune action sur l'individu qui le crée de toutes pièces. Institutionnalisé sous les traits des jeux d'argent, par exemple, l'aléa inspire des techniques *marketing* et alimente un marché économique. Présenté sous des images de chance, d'égalité (de gain, sociale), d'espoir ou de rêve, il perd sa valeur destructrice et n'existe plus vraiment que sous des traits industrieux.

Néanmoins, ces images renvoient, par opposition, aux soupçons de triche et à la *« ludictature »* manipulatrice de consommateurs aliénés et sa « récupération » mercantile le rend encore plus angoissant que sous ses autres formes. Dans le domaine des jeux, il est vecteur du meilleur (jackpot et la réalisation des rêves) mais davantage du pire incarné par les représentations moralisatrices historiques du jeu d'argent, la figure symbolique *du* joueur pathologique et les campagnes contemporaines de santé publique contre le jeu excessif. L'image de la roulette russe dessinée plus haut par un enquêté illustre cet aspect ambigu du hasard entre ludisme et risque de mort (physique ou sociale).

5. Le hasard scientifique

Rationalisé, ce hasard est « personnifié » sous forme de conjoncture, chaos, dispositif artificiel (jeu de pile ou face, générateurs aléatoires en cryptographie), équation mathématique (statistiques, probabilités), théorie comportementale (théorie des jeux), etc. Rassurant, il est situé dans un cadre connu, à vocation sécuritaire et protectrice. Socialement, le domaine scientifique inspire confiance et rassure par ses connaissances et certitudes. Placer le hasard dans ce cadre permet de l'annihiler, en détruisant l'efficacité de ses effets. Rien n'est plus surprenant et l'inconnu est réduit à une méconnaissance ponctuelle, mais le hasard ne provoque rien en lui-même. Aucune force surnaturelle ou transcendante ne détermine les activités humaines et chacun est pleinement responsable de ses actes car *« tout n'est que volontés sociales et humaines »* et les chances de bien-être sont naturelles et/ou sociales[1288].

6. Le hasard mystique

Si le hasard scientifique amène une négation du hasard par la connaissance, les preuves et les formalisations artificielles, le hasard mystique nie totalement l'aléa par la figure religieuse. La volonté divine supplante tout le reste et si l'individu est appelé à la responsabilité, c'est face à Dieu (ou aux dieux). Le Créateur originaire de chaque mouvement de l'environnement décide du bien et du mal sans que le hasard ne soit pour rien dans le sort des individus. Désincarné, nié par la foi, le hasard est vidé de sa substance et nourrit, de la même façon, les représentations de destin entretenant un pessimisme fataliste.

[1288] *Ibid*., p. 374.

7. Le hasard dangereux

Sous des images de malheur, malchance, risque, accident, danger, voire mort, le hasard dangereux combine l'autonomie globale de l'aléa et l'effet catastrophique individuel. Témoin de l'inquiétude de l'imprévu, il incarne la peur de la mort dans un système temporel linéaire. Entre début et fin de la vie, le hasard plonge l'individu face à la fragilité de sa condition et témoigne systématiquement de sa vulnérabilité. Jamais positif, ce hasard constitue une irruption néfaste dans le quotidien de l'être social, dérangeant son confort et sa tranquillité. S'il le fige pas totalement l'individu, il ne l'incite pas à mettre en place des actions ludiques et à exploiter ses capacités motrices, novatrices, émotionnelles favorables. Tout acte mené face au hasard est de nature réactive et consistera à contrôler, autant que possible, l'élément perturbateur afin de le détruire, au moins momentanément. Désordre nécessaire à l'ordre, il est socialement positif dans sa vocation de sécurisation mais la mesure pour ne pas entretenir et créer davantage d'anxiété est ténue. Suscitant amertume, colère et peur, le hasard dangereux est source de confrontations, d'actions extra-sécuritaires, d'attitudes de repli et s'avère le plus destructeur en aspirant à un système clos, dénué de nouveauté. Vider la vie de sa substance aléatoire conduit à retirer tout mouvement à une organisation et à la voir évoluer vers une forme totalitaire[1289].

Quoi qu'il en soit, le caractère angoissant du hasard vient, comme la mort, de sa nature inexpugnable. En sortant, tout au long de la vie, des cadres du contrôle, du savoir, de la maîtrise et des certitudes rationnelles, il dérange l'ordre linéaire de la vie sociale. Rappelant l'angoissante linéarité temporelle imposant fatalement un futur mortel, le hasard prend les traits de l'épée de Damoclès et chacune de ses apparitions témoigne de la fragilité humaine.

Cependant, en lui rappelant sa vulnérabilité, l'aléa motive aussi l'individu à se renforcer, par des comportements de lutte avec ou contre le hasard. Pour le détruire, l'être social met en place des actions de préservation sécuritaires et responsables et, parallèlement, joue avec ses caractères les plus favorables de nouveauté, d'émotion et de rêve pour créer sa vie avec lui.

Finalement, les représentations sociales témoignent de la dualité du hasard motivant des activités sociales paradoxales. Cependant, la tendance majoritaire est celle d'une société sécuritaire et les domaines de la vie sociale qui lui sont liés conduisent généralement à une responsabilisation des acteurs face au phénomène aléatoire. Si les représentations

[1289] *Cf.* Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, *op. cit.*

synonymiques du mot hasard ne sont pas directement des images de responsabilité, elles appellent toutefois le joueur à *travailler* l'élément aléatoire dans ses pratiques afin de construire son propre *destin*. Plutôt que de se résigner face à ce destin et de s'en remettre passivement à *sa chance*, il faut bâtir *des chances* de réussite sociale. La fonction d'espoir offerte par l'*imprévu* est pondérée par l'image du *risque* incitant à la prudence et l'excitation du *jeu* ou de l'*aventure* est compensée par une responsabilisation des individus. Le partage de représentations communes autour de figures symboliques admises par tous révèle la fonction de lien social du hasard. Cristallisant les angoisses de la mort et du temps, il rend compte des fragilités et des espoirs de la communauté et ses représentations servent de remparts à des images vraiment destructives. L'étude des RS du hasard fait-elle apparaître ses fonctions dans la vie sociale, en traduisant des domaines d'actions (aventure, rencontre, jeu) et des préoccupations sociétales (gestion des risques, responsabilisation des comportements) formant le quotidien des êtres sociaux.

CHAPITRE VIII

LA DYNAMIQUE SYNTHÉTIQUE DU HASARD

A. La vocation du hasard à relier les opposés

Depuis le début de l'étude, on voit que le hasard n'existe que dans l'opposition. Contraire à l'ordre, au déterminisme, à la prévention, à la connaissance, etc., l'aléa vit dans la contradiction et occupe, *de facto*, une position duelle. Conflictuel, il fait vivre ses opposés en assurant leur indispensabilité, et instaure une relation entre les éléments contraires donnant vie à notre appréhension du monde. Selon la binarité de l'imaginaire, le hasard ne fonctionne que par et pour le nécessaire, opérant la *synthèse* entre les antagonismes des régimes *diurne* et *nocturne*. De cette manière, il assure la fonction principale de *pont* entre la vie et la mort, et s'avère créateur de relation au sein de la société.

A.1. *Les structures imaginaires du hasard*

A.1.1. Formation imaginaire du hasard

L'*imaginaire*, tel que nous l'entendons, au sens bachelardien, est la capacité humaine à *déformer* les images directement parvenues à l'être par la perception de ses sens, afin de le *libérer* des apparences premières[1290]. Le propre de l'homme, et ce qui le différencierait de l'animal, est cette faculté à *changer* ses perceptions initiales pour les faire évoluer, si bien qu'il s'ouvre au monde en instaurant une relation avec son environnement. Au lieu de le subir passivement, il agit avec, créant son monde selon les images qu'il perçoit et déforme, change de nouveau, renouvelle, modifie encore, etc. *« Grâce à l'*imaginaire*, l'imagination est essentiellement* ouverte*,* évasive*. Elle est dans le psychisme humain l'expérience même de l'*ouverture*, l'expérience même de la* nouveauté*. Plus que tout autre puissance, elle spécifie le psychisme humain. Comme le proclame Blake : "L'imagination n'est pas un état, c'est l'existence humaine elle-même." »*[1291]

[1290] *Cf.* Gaston Bachelard (1992*b*), *L'Air et les songes*, Paris, Le livre de Poche, p. 5 (1re éd. : 1943).
[1291] *Ibid.*, pp. 5-6.

Lorsque l'être perçoit des images chaotiques, désordonnées, il vit d'abord des émotions d'étonnement, d'effroi ou de plaisir, puis les « arrange » sous une forme plus compréhensible afin de les partager avec d'autres personnes. L'homme social, ne vivant que dans la relation, a besoin de communiquer des images et, pour ce faire, l'imaginaire traduit la désorganisation ressentie par des images de chaos, de désordre, d'accident, d'aléa, de chemins se croisant, de rencontres, d'étoiles ou d'apparitions divines. Prêtes à être échangées, ces nouvelles images quittent l'imaginaire, s'extériorisent et se fixent dans le concept de hasard.

À partir de là, sorties de l'imagination, les représentations du hasard forment nos perceptions présentes. Nous interprétons immédiatement les images ressenties par le filtre du hasard-concept et agissons en fonction. Par cette dynamique de l'imaginaire, le hasard prend forme, puis devient une force active et agissante, motrice des actions et activités des êtres sociaux. Car *« une image qui quitte son principe* imaginaire *et qui se fixe dans une forme définitive prend peu à peu les caractères de la perception présente. Bientôt, au lieu de nous faire rêver et parler, elle nous fait agir »*[1292].

Toutefois, la force du hasard, à l'origine de ses fonctions novatrice et d'ouverture (décrites dans le chapitre IX), est de rester une forme typiquement instable. Si, en général, *« une image stable et achevée* coupe les ailes *à l'imagination »*[1293], le hasard continue de la nourrir, en donnant lieu à des activités sociales destinées à entretenir cette instabilité. Comme par besoin de rêverie, le hasard assure la fonction de renouvellement en n'étant jamais tout à fait achevé puisque, synonyme de méconnaissance, il invite toujours à de nouvelles créations ontologiques. Celles-ci se concrétisant sous des formes artistiques, intellectuelles, ou laborieuses (comme avec l'utilisation de la sérendipité dans le monde de l'entreprenariat) invitant chacun à une subjectivité impossible à cadrer et à stabiliser. La vocation du hasard à susciter émotions et intuitions entretient la dynamique imaginaire de déformation permanente des images ressenties ou pressenties.

Enfin, rendu éternel, l'aléa assure l'éternité à ses opposés : ordre et nécessité. Issu d'un principe organisateur du réel qu'il a pour fonction de maintenir, le hasard ne peut que subir des phases de renforcement et d'affaiblissement, selon le mouvement cyclique de la vie.

[1292] *Ibid.*, p. 6
[1293] *Ibid.*

A.1.2. Le hasard nocturne

Parmi les trois dominantes réflexes – posturale, digestive, rythmique – guidant l'imaginaire pour organiser la formation anthropologique de l'individu, le hasard se place au niveau du schème rythmique. De ce fait, il appartient au *« régime nocturne »* du symbolisme humain, opposé au *« "régime diurne" concernant la dominante posturale, la technologie des armes, la sociologie du souverain mage et guerrier, les rituels de l'élévation et de la purification »*[1294]. Ce régime étant subdivisé en dominantes digestive et cyclique, le hasard relève singulièrement de la technique du cycle animant des *« symboles naturels ou artificiels de retour, les mythes et les drames astrobiologiques »*[1295]. Les deux polarités de ce symbolisme (diurne et nocturne), si elles se confrontent, ne doivent pas se trouver en déséquilibre trop important, chacune de leurs structures, chacun de leurs schèmes et tous les réflexes dominants les composant étant nécessaires les uns aux autres pour la formation complète de l'être et de sa vie sociale.

Pour réaliser l'équilibre, le hasard utilise largement le principe de la causalité qui *« joue à plein »* dans le régime nocturne, pour expliquer et justifier les logiques d'action en société, et se structure dans la *« dialectique des antagonistes »*, *« la dramatisation »* et les *«* coïncidentia oppositorum *»*[1296]. Conformément au réflexe copulatif qui l'anime, le hasard a pour fonction de relier les éléments entre eux, comme on le voit dans la thématique du retour et du renouvellement qu'il permet. Par exemple, dans les jeux de hasard, le principe de redistribution des mises en petits gains ponctuels est une dynamique de retour cyclique de la circulation de l'argent. Renouvelant l'espoir des joueurs, elle les relie à leur activité, certes suivant un objectif consommatoire, mais surtout dans une logique ludique, si bien que le joueur adhère. Non pas consommateur passif, aliéné et « débilisé » par la société de consommation, celui-ci apprécie la pratique pour ce qu'elle relève des schèmes verbaux du « revenir » et du « progresser », contre la « chute » du régime diurne. Quand l'individu se situe en bas de l'échelle sociale et se sent rabaissé dans sa vie (privée, professionnelle), celui-ci a besoin de retrouver l'équilibre, par la progression, dans le régime nocturne, et l'appel au hasard le lui permet, à travers la pratique des jeux d'argent.

Le hasard assure une fonction euphémique en exorcisant les peurs cristallisées dans le régime diurne, monde social inégalitaire, injuste, compétitif, dévalorisant, humiliant et souvent fermé.

[1294] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 59.
[1295] *Ibid*.
[1296] *Ibid.*, p. 506.

En créant l'ouverture, les possibles, l'espoir et une (re)connexion à son temps personnel, au détriment du temps social, le hasard nie le négatif autant qu'il peut l'exacerber. Peur du désordre, il est aussi l'arme contre l'ordre, quand celui-ci semble dysfonctionner ou s'avère oppressant. Sans fatalement aboutir à un excès pathologique (joueur dépendant), le joueur marque ce besoin de se rapprocher de *« l'attitude la plus radicale du "Régime Nocturne" de l'imaginaire* [consistant] *à se replonger dans une intimité substantielle et à s'installer par la négation du négatif dans une quiétude cosmique aux valeurs inversées, aux terreurs exorcisées par l'euphémisme »*[1297]. Dès lors, l'individu se tournant vers des pratiques utilisant ou sollicitant le hasard rééquilibre les deux régimes et relie des sphères séparées de son environnement par le régime diurne aux schèmes distinctifs. Par exemple, les superstitieux s'opposent au principe explicatif d'exclusion du régime diurne qui rejette les modèles non idéaux dans des antithèses polémiques. Par ce biais, les individus dialoguant avec le hasard (re)créent une relation avec le monde dans lequel ils évoluent, en reliant des éléments opposés et déconnectés ente eux.

A.2. *Le hasard pour établir une relation*

Avec Goffman et les systèmes d'interaction formant société, et Simmel avec la métaphore du pont et de la porte, on considère que l'élément n'est rien sans sa relation avec l'autre. *« L'image des choses extérieures comporte pour nous cette ambiguïté que tout, dans cette nature extérieure, peut aussi bien passer pour relié que pour séparé. Les conversions ininterrompues tant des substances que des énergies mettent chaque objet en rapport avec chaque autre, et constituent un cosmos de tous les détails. Mais ces mêmes objets, d'un autre côté, restent voués à l'impitoyable extériorité spatiale, aucun fragment de matière ne peut avoir de lieu commun avec un autre, il n'y a pas de réelle unité du multiple au sein de l'espace. »*[1298] Dans le régime diurne, le hasard est « l'ennemi » nécessaire pour légitimer ses structures et principes explicatifs en tant qu'il constitue l'autre moitié de la relation. Ici, il faut non seulement rendre le hasard visible, mais encore en exciter les effets afin de justifier ses propres principes d'ordre. Quoi de mieux que de scander et sur-médiatiser les concepts de « violences urbaines » et d'insécurité pour renforcer, voire créer, un besoin de protection dans la population. Ainsi une politique sécuritaire assoit-elle son ordre en exacerbant la sensation collective de désordre, de trouble, de chaos. De la même façon, l'église condamne la pratique des jeux de hasard pour rappeler la nécessité divine et ramener à elle des partisans moins

[1297] *Ibid.*, p. 321.
[1298] Georg Simmel (1988), « Pont et porte », *op. cit.*, p. 161.

assidus. Les gouvernements légiférant contre les jeux ne font pas autre chose : à prétendre combattre les méfaits du hasard (excès de jeux), ils affirment et confortent leur rôle protecteur des citoyens mais, en réalité, avivent l'attention des joueurs, les amenant éventuellement à jouer davantage et, par conséquent, à apporter des recettes supplémentaires à un État.

Faire semblant d'annihiler le hasard mais ne surtout pas y parvenir, telle est l'équation posée par la logique relationnelle. Le désordre, nécessaire à l'ordre, prend une image démoniaque dans le monde diurne, pour renforcer la relation, les deux parties formant un même tout dont l'unicité dépend de l'opposition des forces. Dans ce système d'opposition nécessaire et « reliante », le hasard appartient au domaine du croire, obscurantisme du régime nocturne, tandis que le monde diurne fonctionne suivant la raison et la rationalité. Toutefois, en même temps qu'il relie, pont entre les conceptions et les images opposées, pont entre les individus (interactions), le hasard permet à chacun de fermer la porte aux parties gênantes du régime diurne. Pour cette raison, il permet la relation, en protégeant des interactions intrusives. Contre un trop-plein de sociétal dans la vie intime, la porte protège l'individu des agressions extérieures, comme le fait le hasard en recentrant l'individu sur *sa* chance.

Parce qu'il n'y a société que lorsqu'il y a une action réciproque et que les structures de l'imaginaire sont binaires et manichéennes, les individus agissent dans l'opposition, voire dans la confrontation systématique, suivant un jeu d'alternance et d'équilibrage. *« On peut présenter l'évolution de toute destinée humaine telle une alternance régulière d'attachements et de détachements, d'obligations et de libérations. »*[1299] Dans ce cadre, le hasard est relié au *croire* par son caractère d'opposant, en général. Sa domination sociale, par rapport à la rationalité, conduit à une perspective sociétale de jeu d'anéantissement de l'aléa dans les domaines de l'économie, de la finance, des sciences, et à des comportements personnels oscillant entre le pour et le contre – pratiques superstitieuses, conduites à risque – où l'individu se met en position « *borderline* », en se mettant à la limite du rationnel et de l'irrationnel.

B. De l'importance du croire

Séparer mondes des sciences et des croyances est une conception occidentale et moderne supposant une échelle de valeurs entre les deux univers. Dans un quotidien pragmatique, les sciences incarnent la raison, le progrès et la vérité émanant du travail de la recherche

[1299] Georg Simmel (2009), *Philosophie de l'argent*, *op. cit.*, p. 345.

scientifique. Les croyances sont, elles, reléguées aux obscurantismes religieux, manques de connaissances (sous-entendues scientifiques), erreurs de jugement et constituent d'archaïques mensonges.

Un scandale médical récurrent autour de « guérisseurs philippins » illustre, entre autres exemples, cette dualité entre les domaines de savoirs et leur point de rencontre dans les pratiques. Capables de plonger littéralement leurs mains dans n'importe quelle partie du corps de leur patient, ces chirurgiens retireraient à mains nues des tumeurs et autres indésirables, soignant de l'appendicite au cancer. Tandis que ces « médecins » arguent la foi religieuse et le pouvoir divin, la rationalité scientifique occidentale conduit à deux autres types d'explication. L'un dénonce une escroquerie et fait la démonstration de trucages illusionnistes[1300]. L'autre tendrait plutôt vers une utilisation des lois de la mécanique quantique et en appelle surtout à l'humilité intellectuelle, remémorant aux lecteurs les procès de Galilée et les considérations d'Einstein sur la mince frontière ente l'ignorant et le savant[1301]. Que l'effet placebo fonctionne ou non, il consiste à créer un choc psychologique chez le patient (vue de l'extraction de ses intestins sans douleur) en défiant ses certitudes rationnelles habituelles pour activer ses croyances irrationnelles (religieuses ou paranormales). L'effet psychique doit par la suite influencer le corps pour la guérison.

La « vérité » de l'action concernant sa nature (médicale ou charlatane) et son efficacité (guérison ou non) mise à part, l'intérêt de ce scandale réside dans la démonstration du besoin de croyance des individus. La nécessité ancestrale de croire dépassant le besoin de compréhension, le même type de pratiques superstitieuses s'observent dans différents domaines de la vie sociale. Dans le sport, par exemple, des animaux prédisent l'issue de matchs, un événement comme l'Euro 2012 inspirant un véritable bestiaire dont l'emblématique mascotte allemande « Paul le poulpe » continue d'enthousiasmer les amateurs de football[1302].

[1300] *Cf.* André Jimenez et Pierre Genève (2011), « Les chirurgiens à mains nues. 2011, le retour des arnaqueurs ? », *in* http://therapiesquantiques.com/HOMME_Pensee_Energie_articles.html#0909.

[1301] *« Si l'on considère l'ensemble des connaissances possibles dans l'Univers, entre l'ignorant et le savant il y a à peu près un centimètre » Cf.* Albert Einstein, cité par André Jimenez et Pierre Genève (2011), *in* « Dimensions cosmiques de l'homme et chirurgie métaphysique », *ibid.*

[1302] Lors des événements footballistiques du Championnat d'Europe 2008 et de la Coupe du monde 2010, en Allemagne, une pieuvre de l'aquarium *Sea Life* d'Oberhausen a été repérée par le personnel, pour ses comportements auprès des visiteurs. Elle a ensuite été sollicitée pour désigner les vainqueurs de match, en choisissant parmi des boites aux couleurs des diverses équipes. Sur 14 prédictions, 12 se seraient avérées exactes, la pieuvre ayant ouvert une boite de la couleur de l'équipe finalement victorieuse.

Déjà, dans l'Antiquité, les animaux étaient utilisés pour prédire l'avenir, leurs entrailles servant, par exemple, aux étrusques à anticiper le futur (à titre prévisionnel ou décisionnel). Art divinatoire, l'haruspicine était légitimée par son utilité sociale, en cas de guerre par exemple, et le Sénat romain tenant en estime cette discipline étrusque, consultait davantage les haruspices que les augures pour des décisions complexes[1303]. Aujourd'hui, les mascottes des sportifs constituent les nouveaux oracles et, indépendamment de l'efficacité de leurs prévisions, leur utilité sociale demeure, à la fois anthropologique et économique. Incarnant *« la nécessité du croire, du divertir et du vendre »*[1304], ces animaux investis de pouvoirs traduisent un besoin ludique dont seules les formes diffèrent.

Dans le contexte des sociétés modernes, l'ouverture médiatique participe sans doute de l'importance des influences superstitieuses en relayant au plus grand nombre des croyances venues de partout dans le monde. Des prédictions météorologiques aux martingales, en passant par les pronostics sportifs, ces pratiques forment un système *« insolite de divination »*[1305] dont la fonction principale est de créer du lien entre les adhérents à la divertissante croyance. Reliés au quotidien par une superstition commune, des individus du monde entier partagent l'activité dans laquelle la foi est investie. Dans le milieu footballistique, l'icône de Paul le poulpe (malgré la mort de l'animal en 2010) rassemble les supporters au-delà de leurs préférences de clubs et instaure une relation dépassant les frontières géographiques ou culturelles. Participant d'un événement fédérateur et instigateur de cohésion nationale tel le football, l'animal dépasse la marchandise et la médiatisation *marketing*. La relation instaurée est purement ludique, relevant du divertissement avant tout.

Dépourvue de valeur symbolique, la mascotte n'en conserve pas moins cette fonction grisante d'injecter *« un instant sacré dans la continuité du temps prévisible »*[1306]. Dans une société rationalisée, s'en remettre à un mollusque pour établir des pronostics est totalement aberrant, même si une relative intelligence lui est généralement accordée. Et c'est le manque de sérieux de l'opération divinatoire par un céphalopode qui suscite l'adhésion. Ce grain de folie opère une rupture ludique réjouissante avec l'austérité du monde habituel, prudent et raisonnable. Néanmoins, dans un contexte social consommatoire, la nature ludique de la croyance se

[1303] *Cf.* Vinciane Pirenne-Delforge et Francesca Prescendi (2011), « La divination à Rome », *Les Religions grecque et romaine*, *in* http://elearning.unifr.ch/antiquitas/fiches.php?id_fiche=27.
[1304] Patrick Legros (2012), « EURO 2012. De Paul le poulpe à Yvonne la vache, ces animaux qui prédisent l'avenir », *Le Nouvel observateur.fr*, 19 juin 2012 [En ligne : http://leplus.nouvelobs.com/contribution/574031-eu ro-2012-paul-le-poulpe-yvonne-la-vache-ces-animaux-qui-predisent-l-avenir.html].
[1305] *Ibid.*
[1306] *Ibid.*

confond avec son usage marchand, *« les deux fonctions de la distraction et du mercantilisme n'étant jamais éloignées l'une de l'autre »*[1307].

Le besoin de croire s'illustre dans tous les domaines de la vie sociale, de la physique et de la médecine aux compétitions sportives et aux jeux de hasard, véhiculé par des superstitions de toute sorte et incarné par divers talismans de toute nature (pierres, vêtements, animaux, plantes ou pièces de monnaie). Les divers objets porte-chance déjà aperçus au cours de l'étude en témoignent au quotidien et, dans le jeu d'aléa spécifiquement, l'utilisation des martingales s'avère davantage typique de la pratique. Moins passif qu'en ayant recours à un instrument subalterne pour amener une issue favorable à son jeu, le joueur agit aussi plus activement en établissant des calculs basés sur des méthodes statistiques. Pour autant, ces techniques de jeux n'ont aucune efficacité, toutes savantes soient-elles, mais elles stimulent l'acteur dans son activité.

B.1. *La superstition au service des joueurs de la FDJ*

Pour étudier les fonctions des superstitions dans notre vie sociale occidentale, le terrain des jeux s'est concentré sur le domaine des loteries de la FDJ et l'étude consiste à saisir les usages superstitieux des joueurs et de la société commerciale. En tant que source d'espoir, les superstitions offrent des possibilités illimitées dépassant les limites du savoir scientifique et des cadres de la rationalité. La pratique du jeu de hasard s'appuyant largement sur cette dimension, les superstitions devient un enjeu majeur pour les vendeurs dont l'offre de produit doit répondre à la demande des joueurs. Les deux acteurs constituant cette pratique ludique de la loterie sont étudiés autour de leurs différentes concrétisations des superstitions, qu'elles soient matérialisées en fétiches et signes astraux ou en stratégies de jeu. Car si l'on pense souvent aux symboles de chance et de bonne étoile invoqués passivement par le joueur, le principe de la *martingale* occupe aussi une place importante dans la pratique ludique, créant une dynamique active complémentaire.

B.1.1. La martingale

Appliquée au domaine des jeux de hasard, la martingale désigne une stratégie de « risque zéro » relevant du calcul probabiliste, *a priori* éloigné du champ des croyances supposé par le phénomène des superstitions. En fait, la stratégie la plus classique de la martingale (dite de

[1307] *Ibid.*

« d'Alembert » mais d'origine beaucoup plus ancienne) consiste, dans un jeu de pile ou face, à toujours parier sur pile, en doublant systématiquement la mise précédente en cas d'échec et cela jusqu'au coup gagnant qui marque l'arrêt du jeu. Suivant cette logique, le gain obtenu rembourse obligatoirement la mise de départ et le risque est nul. Mais encore faut-il être sûr de gagner à un moment donné et la technique réclame une fortune préalable pour pouvoir poursuivre même en cas d'échecs successifs : *« Pour pouvoir utiliser sans risque une telle stratégie, il faut être riche ; si on ne dispose que d'une fortune finie, la probabilité de gagner n'est plus égale à 1. »*[1308]

Dans la pratique, les joueurs ne disposant pas d'une fortune infinie, adaptent plus ou moins ce système et en arrivent à *inventer* leur propre martingale. À titre d'exemple, on citera la combinaison du joueur de *Loto* qui conserve seulement du principe statistique l'idée selon laquelle le succès repose sur l'application rigoureuse d'un même schéma de jeu, en cas de gain comme en cas de perte.

À cet égard, l'acception usuelle du mot « martingale » est éloquente : *« Combinaison basée sur le calcul des probabilités au jeu. Inventer, suivre une martingale. »*[1309] Brève, la définition ne pourrait pas être plus complète dans le sens où elle met en valeur les deux rationalités s'entrecroisant dans l'usage de la martingale. Constituant la grille de lecture permettant de comprendre l'usage de cette superstition particulière, la dualité de la connaissance (par calcul et par imagination) traverse la pratique ludique dans son ensemble. Car si, en théorie, la martingale est une stratégie probabiliste rationnelle, son usage révèle une dimension beaucoup plus irrationnelle qui la place directement du côté de la croyance superstitieuse. Sur le terrain, les joueurs l'utilisent autant dans leur *invention* de la combinaison que dans leur obstination à la *suivre*, tout en sachant bien que le jeu auquel ils participent repose uniquement sur le hasard. Or, la FDJ – détentrice du monopole des jeux de loterie en France – a bien saisi cette dynamique et ne manque pas de la susciter en naviguant entre une rationalité clairement économique et une autre d'ordre beaucoup plus symbolique.

L'observation de la pratique des joueurs de loterie révèle la superstition à la croisée des rationalités, support commercial pour la société lucrative FDJ, les deux acteurs s'autoalimentant pour créer le phénomène des jeux de hasard.

[1308] Pierre Crépel, Jean Memin et Albert Raugi (20008), « Théorie des martingales », *in Encyclopaedia Universalis*, *op. cit.*, Corpus 15, p. 399.
[1309] Alain Rey (sous la dir. de) (1991), *Le Robert. Dictionnaire d'aujourd'hui*, Paris, p. 623.

B.1.2. Les joueurs et la martingale

La martingale consiste en un calcul probabiliste soutenant l'intégralité de la théorie des probabilités, branche probablement la plus récente des mathématiques et longtemps cantonnée à l'étude des jeux de hasard, *« le certain étant de l'aléatoire dont la réalisation a une probabilité égale à 1 »*[1310]. Toutefois, ce n'est qu'au début du XVIII[e] siècle, chez Abraham de Moivre[1311], que cette acception du mot apparaît. Avant cela, au XV[e] siècle, le mot désignait la courroie de harnachement du cheval qui relie la sangle à la muserolle pour empêcher l'animal de trop lever la tête[1312]. Encore, on le retrouvait en 1491 dans le langage de la chaussure pour qualifier une chausse munie d'un pont à l'arrière[1313]. Enfin, dans le domaine vestimentaire, il s'agit d'une bande de tissu, placée horizontalement dans le dos d'un vêtement, à hauteur de la taille ; on parle ainsi de veste ou de manteau à martingale. Aussi est-il intéressant de constater que, malgré la différence des domaines d'utilisation du terme, une analogie persiste à travers la notion de lien attachant un objet qu'il s'agit de neutraliser, de discipliner contre son mouvement naturel. Qu'il s'agisse du vêtement, de la chausse ou du cheval, la logique est toujours la même et il n'en va pas autrement de la martingale au jeu qui consiste bien à « brider » le hasard. Non seulement, il s'agit de se montrer supérieur à lui, mais encore de s'en protéger au moyen principalement de la croyance.

Dans ce contexte, le superstitieux est celui qui ne *sait* pas tout, au sens rationnel du terme, et le joueur se confrontant à l'inconnu est alors le « fou » que la littérature des Lumières fustigeait comme prisonnier de ses « passions ». Depuis René Descartes, la morale associant « passions » et « folie » se veut persistante. Maladies de l'âme pour Louis de Jaucourt dans l'*Encyclopédie*, elles sont encore ce déséquilibre des quatre humeurs identifiées par la médecine hippocratique[1314] et qui finit par *« tuer la raison »*[1315]. Assurément, le hasard éveille des craintes qui fournissent un terreau fertile aux pulsions du joueur qui s'y confronte. C'est pourquoi les critiques formulées par Jean Barbeyrac en 1702 s'avéraient particulièrement justes dans leur perception du mélange d'émotion à l'œuvre dans la pratique du jeu. Considérant ces joueurs exclus de toute vie sociale par leurs *« superstitions »* et ce goût du vénal les menant inéluctablement à leur perte, le juriste pointait la combinaison des émotions :

[1310] Daniel Dugué (2008), « Calcul des probabilités », *in Encyclopaedia Universalis*, *op. cit.*, Corpus 19, p. 759.
[1311] *Cf.* Abraham de Moivre (2000), *The Doctrine of Chance*, New York, Chelsea (1[re] éd. anglaise : 1718).
[1312] *Cf.* Pierre Crépel *et al.* (2008), *op. cit.*
[1313] On trouve notamment cette acception dans la littérature de François Rabelais, *in* François Rabelais (2009), *Gargantua,* Paris, Pocket, pp. 166-171 (1[re] éd. : 1535).
[1314] *Cf.* Michel Foucault (1974), *Histoire de la folie,* Paris, Plon, p. 107.
[1315] Jean-François Butini (1774), *Traité du luxe,* Genève, E. Bardin, p. 280.

« le Désir, la Crainte, l'Espérance, le Chagrin, la Joie, le Dépit, le Regret »[1316]. Depuis, cette moralisation du jeu, de ses passions et de ses croyances superstitieuses, persiste dans les fondements théoriques positivistes et utilitaristes. Non seulement le jeu de hasard est perçu comme dangereux parce qu'il repose sur une logique de « surplus » incompatible avec celle de l'échange économique capitaliste[1317], mais encore, anti-méritocratique, il contrarie les valeurs laborieuses et renverse les hiérarchies. Le bonheur social, reposant sur un quotidien *« assaisonné par le travail »*, ne peut se laisser aveugler par les *« petits météores* [de l'aléatoire] *que l'on voit briller un jour et disparaître le lendemain »*[1318].

De la même façon, en suivant la configuration d'un joueur affrontant son adversaire « hasard », le principe de la martingale rappelle les surenchères du *potlatch* dans le système du don. Mauss, réservant ce nom aux « *prestations totales de type agonistique* », insistait non seulement sur la notion de la lutte au sein du contrat liant les deux parties et que nous retrouvons explicitement dans notre cas, mais encore soulignait cette logique de surenchère dans les prestations et contre-prestations qui s'engagent *« sous une forme plutôt volontaire »*[1319]. Le cas de la loterie réunit tout à fait les éléments du *potlatch*, des rites de superstitions aux enjeux économiques (que ce soient ceux du joueur ou ceux de la FDJ), en passant par la dimension politique que ne manquent pas de rappeler les nombreux procès intentés contre la FDJ en matière de responsabilité pathologique. De plus, comme le précisait encore l'anthropologue, ces échanges ne se réalisent jamais entre deux individus mais entre « personnes morales » pouvant être représentées par leur chef dans les situations d'affrontement, mais n'en conservant pas moins un statut collectif, donc social. Là encore, la dimension collective du jeu de loterie s'illustre par le principe même de la cagnotte qui se constitue des mises de la grande collectivité des joueurs. Même s'il est pratiqué par un individu isolé, le jeu conserve cette dynamique de groupe inexorablement insufflée par son fonctionnement concret. D'ailleurs, les observations révèlent que les jeux de tirages de la FDJ[1320] sont encore ceux qui s'effectuent le plus souvent en groupe. En famille, entre amis, avec des collègues de travail, on choisit ensemble les numéros qui constituent la grille et on partage tout autant les gains que les déceptions en cas d'insuccès. Le jeu à tirage instantané

[1316] Jean Barbeyrac (1737), *Traité du Jeu, op. cit.*, pp. 280-298.
[1317] Jacques Godbout (1944), *L'Esprit du don*, Paris, La Découverte, p. 302.
[1318] Jean-François Butini (1774), *Traité du luxe*, *op. cit.*, p. 105.
[1319] Marcel Mauss (2001), « Essai sur le don », *op. cit.*, p. 153.
[1320] Par opposition aux jeux de grattage et de pronostics sportifs également proposés par la FDJ, les jeux de tirages sont directement hérités du système de la loterie.

Rapido paraît même être une véritable invitation à la sociabilité en se pratiquant uniquement dans des lieux publics (café, bars, boutiques FDJ).

B.1.3. Dynamique sociale de la superstition

Un système d'interaction constitue le contexte social de la pratique ludique, tel que le formalisait Goffman dans les années 1970[1321] et il convient de considérer les rôles que chaque protagoniste s'applique à tenir, conformément aux normes sociales. Cependant, parce que ces normes sont ambivalentes, que les rôles varient et interfèrent au cours d'une même action et malgré *« le degré de minutie avec lequel les institutions définissent les éléments d'un système de rôles, cette minutie n'est jamais suffisante pour priver l'acteur social de toute marge d'autonomie »*[1322]. Le jeu de hasard et la superstition – à plus forte raison la superstition dans le jeu – s'incarnent absolument dans ce modèle de la marge d'autonomie. D'abord, notre société – valorisant le travail – condamne traditionnellement le jeu de hasard. Ensuite, les premières interdictions de ces jeux émanent des religions monothéistes[1323] car, comme le faisait remarquer Sénèque, la religion n'admet pas les superstitions[1324]. Enfin, les valeurs positivistes de la société française sont aujourd'hui tournées vers la science, au détriment des croyances.

Ce faisant, on peut traduire l'inconfort psychologique conduisant les individus eux-mêmes à dénigrer ou, du moins, à se défendre de leur pratique du jeu et de leurs superstitions, comme un « décalage » lié à ces systèmes de représentations qui s'opposent et créent un phénomène de *dissonance cognitive*[1325]. En d'autres termes, il s'agit d'un écart entre pratiques et représentations dont un sondage TNS SOFRES donnait une illustration en 2008, en révélant que, si seulement 17 % des Français considèrent le vendredi 13 comme un jour faste, deux sur cinq tentent malgré tout leur chance au *Loto* et autres jeux de hasard ce jour précis[1326]. C'est dire que le plaisir persiste, émanant à la fois du sentiment suscité par l'octroi d'une « marge d'autonomie » et des passions décriées par les moralistes des XVII^{e} et XVIII^{e} siècles.

[1321] Voir Erving Goffman (1973), *La Mise en scène de la vie quotidienne*, *op. cit.* et (1974) *Les Rites d'interaction*, *op. cit.*

[1322] Raymond Boudon (1979*b*), *La Logique du social*, Paris, Hachette, p. 90.

[1323] Voir, à ce propos, la thèse d'Anne-Claire Mangel (2009), *Analyse de la construction sociale de la notion de « jeu pathologique » et de ses effets sur les représentations et pratiques de la Française des Jeux*, thèse de sociologie, sous la direction de Dominique Desjeux, Université Paris Descartes, pp. 74-80.

[1324] *« La religion honore les Dieux, les superstitions les outrage. »* Sénèque (1990), *De la Clémence*, Tome II, vol. V, Chap. 1, Paris, Belles Lettres, p. 45.

[1325] *Cf.* Léon Festinger (1957), *A Theory of Cognitive Dissonance*, *op. cit*.

[1326] *Cf.* le sondage de 2008 réalisé par TNS Sofres, intitulé *Les Français et les superstitions* [En ligne : http://www.tns-sofres.com/_assets/files/040209_superstitions.pdf, pp. 15-16 (consulté le.18/08/09)].

Que ce soit dans la sphère privée ou publique, choisir de s'adonner à un jeu socialement déprécié et, en plus, en faisant usage de superstitions, revient à opter pour un mode de connaissance en marge de celui qui domine et répond, en ce sens, au principe de *« rationalité limitée »* menant les agents sociaux à « se jouer » des contraintes inhérentes à leur contexte d'action[1327]. On peut, dès lors, identifier le ludisme comme résultant du plaisir d'évasion que procure ce choix au niveau individuel. Au niveau collectif, on peut y voir, avec Denise Jodelet, la volonté de différenciation d'une catégorie d'individus cherchant à se distinguer des autres afin de créer sa propre identité de groupe[1328]. Plus encore, nous serions tentée d'appréhender le *Loto* comme une tâche que se donnerait à accomplir la collectivité des joueurs. Dans ce cadre, le problème est de réussir à gagner le tirage au sort et, comme dans ce domaine les connaissances sont limitées, la meilleure solution est la créativité. La tâche se présente comme résolution du problème et les acteurs mettent en jeu des processus cognitifs adaptés à ce type d'épreuve. Les superstitions en seraient le résultat, devenant alors des représentations sociales élaborées par la collectivité face au hasard, *« tâche qui ne prend pas en compte la réalité de sa structure fonctionnelle »*[1329].

Utilisée par le joueur pour lui-même, comme croyance personnelle et comme représentation sociale, la superstition fait partie de la pratique du jeu. Gage de simplicité et de création ludique, elle constitue un argument de vente majeur pour la FDJ dont nombre des techniques commerciales consistent à valoriser le symbole positif de chance.

B.2. *La FDJ et les superstitions : l'industrie de la chance*

En premier lieu, l'emblème de la société est un trèfle à quatre feuilles, symbole de chance qui requiert majoritairement l'adhésion des Français en matière de superstitions[1330]. En outre, ce logo est constamment présenté aux couleurs du drapeau français ; que le trèfle soit blanc sur fond bleu ou l'inverse, il possède toujours un même petit rectangle rouge (dans le coin intérieur de la foliole droite) complétant la triade des teintes nationales. Par ce biais, la FDJ rappelle qu'elle est, historiquement, au service de sa patrie en sa qualité d'héritière de la « Loterie Nationale », institution créée par l'État en 1933 au profit des anciens combattants et des calamités agricoles, dans la cadre de l'article 136 de la loi de Finances du 31 mai de cette

[1327] *Cf.* Herbert Simon (1991), *Rationality in Political Behaviour*, Pittsburg, Carnegie Mellon University.
[1328] Denise Jodelet (1996), « Représentation sociale : phénomènes, concepts et théorie », *in* Serge Moscovici (sous la dir. de), *Psychologie sociale*, Paris, PUF, p. 365 (1re éd. : 1948).
[1329] *Ibid.*
[1330] *Cf.* le sondage TNS Sofres, *op cit.*, p. 12.

même année. Le billet de la première loterie tirée en 1933 illustre cette idéologie nationaliste. Les principaux symboles de la République française y figurent : le coq, les couleurs bleu-blanc-rouge et Marianne déployant ses ailes de la Liberté et brandissant l'étendard national :

Illustration 66 : *Idéologie nationaliste du premier ticket de loterie*

Encore aujourd'hui, le jeu du *Loto*, ancêtre le plus direct de cette société, est le seul produit de la FDJ dont le logo conserve uniquement ces trois couleurs à travers les époques et quel que soit le *design* de ses lettres (lettres inscrites dans des ronds ou des carrés selon les campagnes publicitaires).

Ensuite, le slogan de la FDJ, *« Tous les rêves ont leur chance… »*, est révélateur de la dynamique dans laquelle la société commerciale s'inscrit. Les points de suspension soulignent le sentiment d'ouverture donné par l'espoir (la formule n'est pas close) et invitent en même temps à poursuivre dans cette voie de la croyance en la bonne fortune. Le vocabulaire, les termes « rêves » et « chance » légitiment le symbole du trèfle et rappellent la polarité positive de l'aléa. Cette référence au hasard remplit la fonction essentielle de supposer l'égalité entre tous les hommes et renforce l'idée de service des valeurs républicaines, tout en évoquant celles de liberté et de fraternité complémentaires à la formule. Tandis que le statut social détermine le parcours de vie d'un individu dans l'espace social courant, les jeux de la FDJ entravent les compétences et mobilisent plutôt des notions rétablissant une parfaite égalité *des chances* entre les hommes.

De cette manière, le jeu s'adresse directement à la personne et l'invite à déjouer la statistique, mobilisant la croyance au détriment du raisonnement et préférant la martingale au calcul. La *chance* est-elle bien comprise comme le symbole de référence au heureux hasard, par opposition à la définition probabiliste établissant le faible pourcentage de gain d'un joueur, à

savoir une *chance* sur vingt-et-un millions d'empocher le jackpot du *Loto*[1331]. Ce discours pragmatique est celui d'un *« briseur de jeu »* selon l'expression consacrée par Caillois à propos des jeux de simulacres, car dénoncer l'absurdité des règles rompt tout l'enchantement émanant, justement, de la *« conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté »* et qui sépare le joueur de la vie courante[1332].

Pourtant, la FDJ n'élude pas totalement la statistique mais la propose plutôt à ses joueurs, sachant que ces données leur servent à établir des martingales. La campagne *marketing* menée par l'agence Mc Cann de 1991 à 1993 utilisait avec ironie ce paradoxe de la manipulation des statistiques par les joueurs, rappelant qu'au *Loto « 100 % des gagnants ont tenté leur chance »*[1333]. Sur son site Internet, elle propose une rubrique intitulée *« palmarès des numéros »* où sont présentés des tableaux référençant les numéros des boules du *Loto*, leur nombre de sorties en pourcentages, les dates des dernières sorties et l'écart entre les différents tirages. Néanmoins, ces références ne figurent pas sur les bulletins de jeu et ne sont pas souvent vantées dans les publicités. L'attention se porte moins sur la constitution pseudo-probabiliste de martingale que sur l'appropriation et l'identification des joueurs à *leurs* numéros. À la télévision, les présentatrices interrogent les boules sortantes par des formules telles que : *« Vérifions si* vos *numéros seront les gagnants de ce soir »* ou *« Est-ce que* vos *numéros sont les gagnants ? »* Au final, peu importe le mode selon lequel a été faite la combinaison, même par le système *« Flash »* libérant le joueur de tout choix. Ce qui compte, en revanche, c'est que les chiffres s'adressent directement à lui et le confortent dans sa position d'acteur de sa pratique en cas de gain. Associant les chiffres à sa personne, le joueur interroge les boules du *Loto* comme des oracles, pour se renseigner sur son propre sort.

Stratégiquement, la FDJ impute à ses joueurs de ne retenir que la finalité du jeu, c'est-à-dire le gain et, suivant le principe de la martingale, tant qu'il n'y a pas de gain, il faut continuer, s'arrêter *avant* le coup gagnant signifiant automatiquement une perte plus importante que l'investissement. La martingale retient assurément le joueur dans son activité en imposant la régularité, la constance et la répétition dont l'habitude de jouer constitue une réalisation. Le principe de la routine est ainsi déployé par la société de jeu qui donne à ses joueurs *l'habitude*

[1331] En 2011, selon la FDJ, le Loto comptait *« plus de 21 millions de joueurs, dont 5 millions réguliers »*. *Cf.* AFP (2012), « Loto : Les joueurs français jouent moins que leurs voisins européens, mais gagnent plus », *20minutes.fr*, le 2 octobre [En ligne : http://www.20minutes.fr/ledirect/1014841/loto-joueurs-francais-jouent-moins-voisins-europeens-gagnent-plus].
[1332] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 41.
[1333] *Cf.* http://www.francaisedesjeux.com/jeux-et-gagnants/essentieljeux/actualites/lire/ actualite/3403/titre/loto-star---de-la-publicite.

de « faire son *Loto* » tous les lundis, mercredis et samedis. Même les opérations ponctuelles, marquant des événements exceptionnels tels que les vendredis 13, finissent par entrer dans ce rituel. La campagne publicitaire déployée depuis le lancement du nouveau tirage du lundi en est un exemple frappant[1334]. Entrée en vigueur le 5 novembre 2008, cette nouvelle fréquence du *Loto*, le faisant passer de deux tirages hebdomadaires à trois, vise à renforcer l'ancrage du produit dans les usages des joueurs. Un *spot* publicitaire radiophonique met en scène un joueur téléphonant au service client du *Loto* pour lui faire part de son dégoût du lundi, ce jour de la semaine où tout le monde se remet dans ce « train-train » maussade du quotidien. Jouant sur l'effet de paradoxe entre la routinisation du jeu et le besoin d'extra-quotidienneté auquel il répond, le joueur de la publicité commence par dénigrer la routine et remercie le *Loto* de briser ce quotidien peu réjouissant. Se renseignant sur la dimension exceptionnelle de l'événement, il est finalement informé de la mise en place hebdomadaire du tirage, et s'enthousiasme de la *« bonne nouvelle »*, plaisantant sur ce *« train-train de première classe »* offert par le *Loto*[1335]. Reprenant à son compte l'opposition jeu/travail, le communiquant corrobore finalement l'impression d'inaccoutumée recherchée par le joueur. Grâce au jeu, le morne quotidien supposé par le rythme du travail et ses contraintes se trouve embelli et devient plus supportable.

Répondant à l'objectif de fidélisation de ses clients, la loterie met en œuvre une technique de « routinisation » du jeu dans le quotidien. Le paroxysme de cette stratégie *marketing* est atteint avec l'offre d'abonnement qui propose de jouer automatiquement la combinaison du client, à chaque tirage, pour une durée de une à cinq semaines. Néanmoins, si elle se veut purement mercantile, cette option est aussi, pour le joueur, la garantie de ne manquer aucun tirage, au cas où un malheureux coup du hasard ferait sortir ses numéros le jour où il n'a pas joué. Superstitieux, le joueur tente de se prémunir du mauvais sort et s'il évoque l'habitude, c'est parce qu'il n'interprète pas lui-même son acte de façon consciente. Or, l'habitude traduirait une « dimension rituelle » de la superstition au vu de ce qu'écrit Daniel Fabre à propos des rites : *« C'est bien l'impossibilité d'exprimer le sens que suppose la réponse banale, celle qui invoque la "coutume" ou la "tradition"* [nous ajoutons « l'habitude »] *pour dire les façons collectives dont on veut désigner l'inexplicable nécessité. »*[1336]

[1334] Avant le 5 novembre 2008, les tirages du *Loto* n'avaient lieu que les mercredis et samedis. La publicité relatée a été diffusée le lundi 4 janvier 2010.
[1335] *Cf.* le *spot* publicitaire entendu à *France-Inter*, le 4 janvier 2010.
[1336] Daniel Fabre (1987), « Le rite et ses raisons », *Terrain*, n° 8, avril, p. 3.

Nombre de nos conduites individuelles ou collectives, relativement codifiées, à caractère plus ou moins répétitif, possèdent une forte charge symbolique et se fondent sur une adhésion mentale – éventuellement non conscientisée – à des valeurs relatives à des choix sociaux jugés importants et ne répondant pas à une logique purement instrumentale qui s'épuiserait dans le lien cause-effet[1337]. La relation causale n'assurant pas nécessairement la protection de l'individu, les anticipations auxquelles elle donne lieu s'avérant souvent faillibles (catastrophes terrestres, licenciement, accident mortel, etc.), le jeu est ritualisé dans le quotidien afin de suppléer ces manques et calmer les inquiétudes. Cherchant à se prémunir du mauvais sort, le joueur utilise la superstition pour se protéger de façon personnelle quand la société n'assure pas pleinement ses fonctions protectrices pour la collectivité. À observer les évolutions commerciales de la FDJ, on remarque la mise en place d'un *« levier* marketing *de la superstition »* dans la période allant de 1995-1998[1338], années marquées en France par un contexte d'instabilité palpable avec de nombreux mouvements sociaux et un nombre moyen annuel de jours de grève six fois supérieur à celui de la période 1982-1994[1339].

En complément de la réalité sociale et de ses impératifs et failles, l'univers ludique crée une réalité parallèle vouée à ré-enchanter le quotidien, par les deux attitudes *a priori* paradoxales de la routine et de la recherche de l'extra-quotidienneté.

B.3. *Les rationalités des joueurs*

En 1958, Caillois précisait qu'en sa qualité d'activité fictive, le jeu s'accompagne d'une conscience spécifique de réalité seconde[1340]. Son efficacité libératoire réside dans le besoin de sortir des contraintes quotidiennes pour échapper au monde réel et l'immersion dans un univers fictionnel assure cet affranchissement des responsabilités et autres impératifs habituels. La dissonance cognitive du joueur met en valeur les marges d'autonomie utilisées par l'individu quand il est soumis à des contraintes normatives ne correspondant pas parfaitement à ses propres aspirations et conforte le constat de la recherche d'évasion tout en incarnant la part active du joueur[1341]. S'il entre dans une réalité ludique préconstruite par des règles et des cadres spatiaux (le débitant FDJ), le joueur en devient par la suite créateur dans

[1337] *Cf.* Claude Rivière (1996), « Pour une théorie du quotidien ritualisé », *Ethnologie française*, n° 26, juin, p. 232.
[1338] *Cf.* Anne-Claire Mangel (2009), *Analyse de la construction sociale de la notion de « jeu pathologique » et ses effets…, op. cit.*, p. 312.
[1339] *Cf. L'Humanité.fr* du 16 novembre 1996, *in* http://www.humanite.fr/node/162367.
[1340] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes, op. cit.*, p. 43.
[1341] *Cf.* Herbert Simon (1991), *Rationality in Political Behaviour*, *op. cit.*

son appropriation de la pratique et par ses usages. Par exemple, l'imposition du cadre spatio-temporel de l'activité par les horaires d'ouverture et de fermeture du débitant de jeux est déjouée par le nomadisme du produit. Avec les tickets de grattage, on peut jouer n'importe où et n'importe quand, seul ou accompagné.

Le sens de cette libération du modèle rationnel commun tient à la volonté de retrouver du symbolisme dans un monde occidental construit sur l'effacement de l'imaginaire. Les idéaux de la morale positiviste hérités d'une pensée métaphysique issue des dogmes religieux constituent une succession de trois modes de réflexion n'ayant cessé de réduire l'importance du symbolique : *« En quelque sorte, ces fameux "trois états" successifs du triomphe de l'explication positiviste sont les trois états de l'extinction symbolique. »*[1342] L'usage des superstitions révèle une mobilisation de ce mode d'appréhension du monde symbolique dans l'activité sociale du jeu conduisant à parler d'une *rationalité symbolique* dans l'action du joueur. Sous cet angle, on peut considérer le symbole dans *« l'incessant échange qui existe au niveau de l'imaginaire entre les pulsions subjectives et assimilatrices et les intimations objectives émanant du milieu cosmique et social »*[1343]. Clairement, la FDJ a bien saisi cet état de conscience, qu'elle ne manque pas de solliciter, afin d'atteindre ses objectifs de ventes.

Finalement, plusieurs types de rationalités se distinguent dans la pratique du *Loto*. D'abord, le jeu est motivé par une *rationalité en finalité*, autant pour le joueur désireux de gagner l'argent du jackpot, que pour la FDJ avide de bénéfices. Cependant, le joueur utilise la martingale comme une décision à la fois *« subjectivement rationnelle »*, en intégrant les facteurs des connaissances réelles, et *« personnellement rationnelle »*, en assimilant son propre dessein aux savoirs établis[1344]. Cherchant à maximiser ses chances de remporter la cagnotte (la *« fin donnée »* dans la théorie d'Herbert Simon), mais ne disposant que de connaissances limitées du hasard guidant la finalité de son action, le joueur mobilise un mode de *connaissance symbolique* incarné par ses représentations sociales des superstitions. D'où cette *rationalité symbolique* utilisée par la FDJ pour se conformer aux attitudes de ses joueurs.

Cette plasticité cognitive autorisant des rapports ambigus entre le *croire* et le *vouloir* érige les croyances en de précieux outils pour circonvenir les situations anxiogènes. En situation d'incertitude, concernant un contexte social global ou une action précise, les pratiques

[1342] Gilbert Durand (1993), *L'Imagination symbolique*, Paris, PUF, pp. 22-23 (1re éd. : 1964).
[1343] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de* l'imaginaire, *op. cit.*, p. 38
[1344] *Cf.* Herbert Simon (1947), *Administrative Behavior*, New York, Harvard University Press.

magico-superstitieuses constituent une réponse souvent observée[1345]. Les jeux répondent à ce besoin de se rasséréner par une sortie des cadres traditionnels, sources même de l'inquiétante incertitude. Les différentes temporalités instituées par les pratiques laborieuses et ludiques révèlent la nécessaire remise en cause du schéma habituel de la causalité dans son opposition durée/instant telle que nous la considérons depuis le début de ce travail. Dans la durée, assurant le fonctionnement de la vie sociale, les anticipations quotidiennes se fondent néanmoins sur un principe selon lequel *« le futur sera à l'image du présent »*[1346]. C'est la raison pour laquelle le jeu rompt avec la logique anticipatrice en se plaçant dans une instantanéité où tout devient possible. Afin de sublimer le présent, l'acte de jeu offre le rêve d'un avenir *a priori* impossible dans les conditions actuelles.

« Facteur limitatif de notre accès à l'information », le temps, tel que nous en avons la représentation et l'usage habituel, nous fait prendre conscience d'un futur mais aussi de notre *« grande carence d'information concernant l'avenir »*[1347]. Les pratiques telles que les jeux de hasard et les superstitions agissent comme substituts à ce manque, dans une démarche ontologique mais dépassent également la recherche intellectuelle de sens en constituant des activités à part entière. L'étude de rapport au hasard met à jour une dimension créatrice permettant d'en comprendre l'utilité, au-delà de la seule fonction palliative. En étudiant les superstitions comme une création de sens, face au hasard duquel l'individu cherche à se prémunir, on peut les considérer sous l'angle de l'*activité*. Puis, en les abordant en tant qu'*action*, on en complète la compréhension, jusqu'à les envisager dans leur dimension créatrice (par le dialogue qu'elles établissent avec le hasard), précisément en tant qu'*acte*.

C. Superstitions et hasard

C.1. *La superstition : une* activité *face au hasard*

C.1.1. La recherche ontologique

« Il y a […] *deux différences entre l'homme superstitieux et moi »* disait Freud : *« En premier lieu, il projette à l'extérieur une motivation que je cherche à l'intérieur ; en deuxième lieu, il interprète par un événement le hasard que je ramène à une idée. Ce qu'il considère comme caché correspond chez moi à ce qui est inconscient, et nous avons en commun la tendance à*

[1345] *Cf.* Gérald Bronner (2003), *L'Empire des croyances*, Paris, PUF, p. 53.
[1346] Alfred Schutz cité par Gérald Bronner, *ibid.*, pp. 103-104.
[1347] *Ibid.*

ne pas laisser subsister le hasard comme tel, mais à l'interpréter. »[1348] D'après le fondateur de la psychanalyse, la superstition serait une interprétation de ce que l'on appelle consciemment « hasard » et qui n'est lui-même qu'une construction de l'inconscient. C'est *« cette ignorance consciente et cette connaissance inconsciente de la motivation des hasards psychiques qui forment une des racines psychiques de la superstition. C'est* parce que *le superstitieux ne sait rien de la motivation de ses propres actes accidentels et* parce que *cette motivation cherche à s'imposer à sa connaissance, qu'il est obligé de la déplacer en la situant dans le monde extérieur »*[1349]. Le médecin neurologue rejoint le débat métaphysique sur la nature du hasard : est-il objectif, dans les choses, ou subjectif, dans notre jugement sur les choses ? Dénonçant l'illusion de la première hypothèse, la superstition lui apparaît davantage comme la *« construction d'une* réalité supra-sensible*, que la science transforme en une* psychologie de l'inconscient *»*, traduisant la *métaphysique* en *métapsychologie*[1350].

Confronté à un manque d'information, l'individu utiliserait la superstition pour combler ses lacunes de connaissances, par une logique interprétative. À terme, l'homme confronté au hasard espère se rendre maître de son environnement et de lui-même par le biais d'une connaissance positiviste qui se veut objective, réelle, en un mot, vraie. Quelles que soient les croyances, de celles du scientifique en ses théories à celles du fidèle en ses dieux, toutes poursuivent la même quête de sens. Les unes comme les autres, s'accréditant de « preuves » qui confirment leurs assertions, mettent en place leur vérité face à une énigme universelle. Devant l'inconnu, c'est évidemment l'état du savoir qui est questionné et, dans ce cadre, les superstitions apparaissent aisément comme une alternative ontologique aux sciences et à la religion.

Selon la conception aristotélicienne soutenant les théories scientifiques occidentales depuis plus de vingt siècles, le monde de l'homme est séparé de celui de la nature. Pourtant, c'est bien sur les traces de son conceptualisme empirique que les sciences modernes ont dessiné leurs principes, à grands traits de *faits* dont l'objectivité tient au caractère observable par les sens de l'ouïe, de la vue, de l'odorat, du goût et du toucher afin de réunir *directement* l'homme et la nature. En premier lieu, les sciences physiques ont cherché à établir un lien entre la nature (*physis* en grec) et les hommes. De la même façon, la médecine a ensuite orienté sa connaissance du corps humain vers le monde végétal, supposant qu'une maladie

[1348] Sigmund Freud (1975), *Psychopathologie de la vie quotidienne*, *op. cit.*, p. 199.
[1349] *Ibid.*, p. 200.
[1350] *Ibid*.

humaine était liée à des causes extérieures à l'individu (épidémie, virus). Chaque fois, dans la logique de l'univers aristotélicien, deux entités distinctes, ancrées sur la terre, cohabitent. D'une part, le végétal est naturellement terrestre ; de l'autre l'humain promène son corps terrien, écrin d'une âme qu'il garde jalousement dans son intériorité comme moteur de ses actions. Âme et corps en symbiose sur un sol végétal confortent ce mode de pensée direct soldé par une perspective éminemment horizontale de la réalité. La linéarité du sol du promeneur grec a défini l'unilinéarité de la perception occidentale de la réalité.

L'exemple le plus probant est peut-être celui du temps. Source d'inquiétude métaphysique principale[1351], il est le fruit d'une construction sociale majeure, produite par *« les expériences et instruments de réflexion élaborés au cours des siècles par l'humanité »*[1352]. Suivant le modèle de l'assertion aristotélicienne d'un individu parfaitement autonome de son environnement, Descartes, Kant et leurs successeurs ont abouti à notre conception actuelle d'un temps objectivement déterminé par des faits observables (de la nature, rythmée par la succession des jours, des nuits et des saisons, puis des transformations du corps qui semblent suivre ce même rythme). Selon cette logique, le temps apparaît comme un enchaînement d'événements se faisant suite, et l'opération sociale de « détermination du temps » consiste à mettre en relation les aspects successifs présentés par des séries d'événements. Panorama horizontal offrant la vue d'un ordre réglé par la causalité et qui amène les penseurs à porter un regard suspicieux sur les notions d'*erratique*, d'*imprédictible* ou encore de *chaotique*.

Depuis les concepts péripatéticiens du jugement prédictif et de la *phronèsis* (prudence), la peur du chaos destructeur d'ordre n'a cessé de grandir et une véritable chasse à l'aléa a alimenté par la suite tout le déterminisme scientifique. En témoignent déjà les considérations de Sénèque selon qui *« les phénomènes même qui paraissent le plus confus et le plus irrégulier : je veux dire les pluies, les nuages, les explosions de la foudre…, ne se produisent pas capricieusement : ils ont aussi leur cause »*[1353]. À sa suite, au XVIII^{e} siècle, Spinoza trouve la cause dans les volontés divines : *« Les choses qui ont été produites par Dieu n'ont pu l'être d'une autre façon, ni dans un autre ordre et la nature de Dieu étant donnée, toutes choses en découlent nécessairement et c'est par la nécessité de cette même nature qu'elles sont déterminées à exister et à agir de telle ou telle façon. »*[1354] Embrassant toujours l'assertion de l'inéluctabilité, au XIX^{e} siècle, Laplace pense que le hasard et le libre-arbitre ne

[1351] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 133.
[1352] Norbert Elias (1996), *Du Temps*, *op. cit.*, p. 45.
[1353] Sénèque, cité par David Ruelle, *in* David Ruelle (2000), « Chaos, imprédictible et hasard », *op. cit*.
[1354] Baruch Spinoza (1994), *L'Éthique. I*, trad. fr., Paris, Gallimard, p. 100 (1re éd. hollandaise : 1677).

sont que des artefacts, les actions humaines dépendant de lois aussi nécessaires que les phénomènes physiques[1355]. Puis, au XX^e siècle, Poincaré, inspiré par son prédécesseur formule les prémisses de la théorie du chaos déterministe. Finalement, un monde pragmatique, utile, pétri de raison et démystifié par des explications scientifiques est créé, à l'intention d'un individu rationnel, le célèbre *homo sapiens*.

C.1.2. Ordre versus *désordre*

Suivant cette conception binaire du monde opposant organisation et désorganisation, utile et futile, selon une polarité toute manichéenne, la tendance est de glorifier ce qui se rapproche de l'ordre (polarité positive) et de réprimer ce qui, *a contrario*, reflète le désordre (polarité négative). Qui plus est, à l'heure de gloire des grandes découvertes scientistes, il est convenu que l'ordre bienfaisant émane du savant, c'est-à-dire de ce que l'on *sait* d'après un raisonnement rationnel. C'est pourquoi les croyances organisant la connaissance des hommes jusqu'alors, se verront reprocher un manque de scientificité suspect. Relevant d'explications qualifiées d'irrationnelles, l'ignorance scientifique dont elles résultent leur vaudra, au mieux, le statut de folklore inoffensif, au pire, celui de fanatisme latent par les plus moralisateurs. Les superstitions sont généralement considérées avec une affectueuse bonhomie et placées au rang des originalités populaires.

Question d'interprétation, scientifiques comme superstitieux cherchent à donner un sens au monde qui les entoure, dans une même volonté de mise en ordre de leur environnement. Ainsi le mathématicien interprète-t-il l'univers à travers des nombres qui lui permettent d'appréhender *directement* la réalité en termes statistiques et selon des lois probabilistes, tandis que la personne superstitieuse utilise des signes croisés au hasard de sa route. Attentive, par exemple, au trèfle à quatre feuilles trouvé incidemment, cette dernière glane les informations comme autant d'indices lui permettant de savoir la tournure que va prendre le reste des événements. En résulte un système de croyances reflétant les trois limites fondamentales de la connaissance (dimensionnelle, culturelle et cognitive) et rappelant que *« la bonne intelligence des événements nécessite de reconstruire les limites ou, si l'on préfère, le contexte de leur rationalité* [car] *ce sont les limites indépassables de notre entendement qui nous empêchent d'être des sujets omniscients et font mécaniquement de nous des sujets croyants »*[1356]. En sa qualité de croyance, la superstition s'oppose à l'omniscience et participe

[1355] *Cf.* Pierre-Simon Laplace (1921), *Essai philosophique sur les probabilités*, *op. cit.*
[1356] Gérald Bronner (2003), *L'Empire des croyances*, *op. cit.*, pp. 162-163.

du dynamisme de la société dans laquelle elle s'inscrit, tandis qu'une société omnisciente serait réglée par un ordre absolu lui conférant une structure statique[1357]. L'incertitude confère, au contraire, son caractère mouvant à la société et le hasard se veut générateur d'un mouvement dont l'imaginaire s'empare pour créer représentations et symboles superstitieux. Action sociale dérivée de l'*activité superstitieuse*, la superstition relève du domaine de l'imaginaire[1358]. Par l'imagination, l'homme parvient à se représenter le hasard et, surtout, il finit par se créer une possible emprise sur lui.

Deux types de superstitions se distinguent selon la nature du dialogue qu'elles établissent avec le hasard. Les premières constituent une activité ludique reposant sur l'interprétation de signes survenus subitement, de façon aléatoire. Il s'agit d'interpréter l'événement inattendu par un symbole (la chance ou la malchance) qui s'incarne dans un objet (le trèfle, le chat noir). De surcroît, par le travail de l'imaginaire, même l'objet inerte, tel que le trèfle à quatre feuilles, s'anime et devient actif, au point de devenir lui-même *porteur* de bonheur. Les formules populaires selon lesquelles « le trèfle à quatre feuilles *porte* bonheur » et « le chat noir *porte* malheur » illustre de mouvement d'activité. Finalement, cette emprise que le superstitieux tente de se donner sur le hasard donne à voir une volonté de maîtriser le futur, c'est-à-dire le temps en devenir. La crainte du hasard rejoint celle du temps dans une commune peur du devenir auquel les individus tentent d'échapper.

C.2. *La superstition : une* action *initiée par le hasard*

En 1976, dans une première édition de son ouvrage *How real is real ?*, Paul Watzlawick se livrait à une *pragmatique de la communication* [1359] afin de révéler le fonctionnement constructiviste de la réalité. L'auteur y montrait les *« blocages de la communication »* entraînés par diverses formes de non-information, fausse information ou dissimulation d'information obligeant le sujet *« à mobiliser la plus grande ingéniosité pour trouver un ordre à ce qui n'en a aucun »*[1360]. Pour lui, la superstition relève de cette dynamique et il met en évidence comment le mécanisme de production de la superstition se retrouve chez les animaux alors qu'il est habituellement considéré comme *« une tare purement humaine »*. La

[1357] *Ibid.*, p. 104.
[1358] *Cf.* Patrick Legros *et al.* (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 105.
[1359] Paul Watzlawick définit la *« pragmatique de la communication »* comme *« l'étude des modes de communication par lesquels des individus peuvent en venir à entretenir des rapports délirants, ainsi que des différentes visions du monde qui en résultent »*, *in* Paul Watzlawick (1978), *La Réalité de la réalité*, *op. cit.*, p. 7.
[1360] *Ibid.*, p. 54.

démonstration en est faite à travers son expérience dite du *« rat superstitieux »*[1361] au cours de laquelle il révèle comment l'esprit agit dans de telles situations de *désinformation*.

Le cadre expérimental est le suivant : sur une surface longue d'environ un mètre, sont placés, respectivement à chaque extrémité, une cage contenant un rat et un plateau destiné à recevoir de la nourriture. On libère le rat et dix secondes *après* sa libération, de la nourriture tombe dans le plat. Toutefois, si l'animal atteint le récipient dans un délai inférieur à ces dix secondes, alors aucune nourriture n'est délivrée. Par conséquent, si le rat se précipite immédiatement sur le plateau, il l'atteindra bien *avant* le terme des dix secondes (il lui faut environ deux secondes pour parcourir un mètre) et ne recevra aucun aliment. Ce dernier constatant qu'il n'aura pas sa nourriture s'il va trop vite, son esprit pratique lui indique rapidement d'attendre le temps nécessaire, c'est-à-dire de combler les huit secondes séparant son instinct de l'« humeur » du plat d'aliments. C'est alors que l'observateur voit naître des comportements aussi originaux qu'une « démarche d'écrevisse » ou de petites pirouettes. Ni plus ni moins, il s'agit de mettre en ordre une séquence d'événements, à la nuance près que les conditions inconnues donnent au laps de temps une signification *« pseudo-causale »* car, *« quelle que soit l'action qu'entreprend le rat durant ces huit secondes, elle devient à ses yeux l'action "nécessaire", celle qui "produit" l'apparition de la nourriture »*[1362].

En résumé, quatre éléments émergent au terme de cette expérience : la superstition est une action ; le hasard est le moteur de cette action ; le hasard est, tout à la fois, un facteur externe à l'individu (le contexte de *désinformation*) et un attribut interne de sa personne, ce qui confond les définitions d'aléa, d'accident et de hasard, autour de la même idée d'inconnu ; enfin, les actions telles que les petits sauts du rat n'apparaissent pas à proprement parler comme étant « rationnelles » mais « superstitieuses ».

La superstition, transposée dans ce cadre, est l'action née de la méconnaissance du sujet immergé dans une situation imprévisible, autant dire aléatoire. Les pratiques superstitieuses de type « rituel » trouvent leur explication dans ce phénomène et apportent un éclairage aux soins apportés, par exemple par les sportifs pour éviter de marcher sur une ligne de fond de cours au tennis et porter un « maillot fétiche » pour disputer un match de football.

Devant les difficultés à définir le terme « superstition », Sylvain Matton rappelle qu'il est généralement *« utilisé pour désigner des croyances et des pratiques religieuses*

[1361] *Ibid.*, pp. 55-56.
[1362] *Ibid*.

irrationnelles »[1363]. Or, si le fait d'envisager les superstitions comme des actions pratiques permet de sortir du questionnement des croyances et des pratiques religieuses, il reste à débattre de leur caractère irrationnel. Pour ce faire, on a déjà souligné la nécessité de sortir du « diptyque » classique rationnel/irrationnel, en ajoutant le sur-rationnel et *l'a-rationnel* : *« l'être et l'existence ne sont ni absurdes ni rationnels ; ils sont »*[1364]. C'est dans ce dernier état d'être que se situent les superstitions, indépendamment du « tout positif » selon lequel la science détient à elle seule les critères objectifs capables de rendre compte des mécanismes de la pensée et de l'action. Juger d'irrationnelle la conduite de celui qui n'agit simplement pas comme *nous* le ferions, avec *nos* propres critères, dans une même situation, relève de la prétention : *« l'imputation d'irrationalité implique de la part de l'observateur une attitude égocentrique et sociocentrique : moi, observateur, je vois mieux que l'acteur ce qu'il devrait faire dans son intérêt même. Il ne le fait pas. Il est donc "irrationnel" »*[1365]. La prise en compte du caractère adaptatif des superstitions dans un moment microsociologique est la condition à la posture décentrée et distanciée permettant à l'observateur de comprendre les superstitions.

Les limites du rationnel s'inscrivent dans le raisonnable pourrait-on dire. D'autant plus lorsque la superstition est mobilisée dans un contexte d'incertitude, le hasard vient limiter la rationalité de l'agent, la prise de décision rationnelle reposant sur la combinaison entre les goûts actuels de l'individu et sa connaissance des conséquences lointaines de sa décision[1366]. On comprend que le hasard modifie la structure d'une telle situation en rendant impossible la connaissance des conséquences de la décision. Finalement, il ne resterait plus que des choix contextuels.

La rationalité superstitieuse de l'action-superstition répondrait à une *« logique d'euphémisation »* telle que la définit Gilbert Durand[1367], simplifiant l'action menée en lui donnant une teinte positive ou négative et permettant de réguler l'angoisse du hasard, du temps et de la mort.

Finalement, l'action superstitieuse ne se comprend qu'à condition de la considérer au sein du système dynamique duquel elle participe. Est-ce qu'un raisonnement rationnel aurait dicté au rat de Watzlawick ses petits sauts farfelus ? Évidemment non. Ils résultent de l'*intuition*

[1363] Sylvain Matton (2008), « Superstition », *in Encyclopaedia Universalis*, *op. cit.*, Corpus 22, p. 891.
[1364] *Cf.* Edgar Morin (2008), « Rationalité et rationalités », *Quaderns de la Mediterrània*, n° 9, septembre, p. 61.
[1365] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 61.
[1366] Raymond Boudon (1979*b*), *La Logique du social*, *op. cit.*, p. 264.
[1367] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, pp. 82-130.

rendant l'action possible dans *l'instant*, au moment où se présente la situation, rapidement, sans qu'il lui soit besoin d'établir au préalable une réflexion étayée de connaissance ou un quelconque calcul en termes de coût/avantage. Pourtant, cette « action *a-rationnelle* » s'avère assurément raisonnable au vu du dénouement favorable pour son protagoniste. Parce que l'intuition est l'essence même de l'instantanéité dans laquelle se situe l'action : *l'acte* tel que nous invite à le considérer Bachelard.

C.3. *La superstition : un* acte *dans la temporalité accidentelle*

La causalité classique est telle qu'un événement A engendre un événement B, équation simple dont le succès résulte de son observation au quotidien. Comme le faisait déjà remarquer David Hume en 1748, la nécessité de cette inférence tient à ce qu'elle est fournie par l'habitude et la vie quotidienne[1368].

Cependant, depuis la vulgarisation des travaux de la physique quantique, on commence à se familiariser avec l'idée d'un renversement de ce schéma unilinéaire. Théorie du chaos, *« effet papillon »* (popularisé jusqu'au cinéma), *« chat de Schrödinger »*, les sciences portent un nouveau regard sur le hasard. Néanmoins, en essayant de l'intégrer plutôt que de l'évacuer des systèmes, elles tendent encore à l'éliminer du monde social en le reléguant à une seconde réalité, exclue du plan physique sur lequel évoluent les individus[1369].

Sur un mode différent, le courant artistique (littéraire, pictural, etc.) surréaliste conduit à une nouvelle vision du hasard œuvrant pour sa réhabilitation dans l'ordre même des choses. Symbole de la liberté absolue contre le déterminisme, il est aussi le *« hasard objectif »* de la rencontre, porteur d'une émotion dont la force raisonne dans l'expression *« pétrifiantes coïncidences »* décrite par André Breton dans *Nadja*[1370]. La réalité des surréalistes se constitue de façon hétérogène, par accumulation des signaux perçus sur le chemin de leur création et qui rendent compte de ces hasards objectifs, comme l'*« amorce d'un contact, entre tous éblouissant, de l'homme avec le monde des choses »*[1371]. Les superstitions ne donnent peut-être pas autre chose à voir. Les surréalistes insistent sur la dimension émotionnelle de la rencontre hasardeuse, celle-ci se composant parfaitement avec la fonction d'apparition des

[1368] *Cf.* Hélène Védrine (1990), *Les Grandes conceptions de l'imaginaire*, Paris, Librairie générale française, p. 91.
[1369] Même si les équations restent généralement déterministes. *Cf.* David Ruelle (1991), *Hasard et chaos*, *op. cit.*
[1370] André Breton (1964), *Nadja*, Paris, Gallimard, p. 20 (1re éd. : 1928).
[1371] André Breton, cité par Ferdinand Alquié *in* Ferdinand Alquié (2008), « Surréalisme », *in Encyclopaedia Universalis*, *op. cit.*, Corpus 22, pp. 937-938.

superstitions assimilable à la motivation poussant le rat superstitieux à agir. L'émotion est plus qu'un ressenti de la réalité, elle participe de cette réalité. Ni palpable, ni calculable, ni même quantifiable, elle relève de *l'impression* dans laquelle Hume voyait un rapport immédiat au réel. Première sur l'idée, elle invite à l'action au-delà de la réaction, dictant éventuellement ce que l'on appelle « l'instinct de survie » car *« la relation causale est un dépassement de l'expérience que rien ne justifie, ni au niveau de l'impression, ni au niveau de l'idée, car l'impression est un rapport immédiat au réel, tandis que l'idée en est une copie affaiblie »*[1372].

Les superstitions, se plaçant entre hasard et déterminisme, jouent et *se* jouent du rapport de causalité classique, en renversant parfois totalement le modèle, ainsi qu'elles le révèlent à travers la fonction de protection assignée aux talismans. Dans ce cas, l'individu commence par créer un incertain, quitte, ensuite, à développer une certitude supplémentaire. Par exemple, le sportif revêtant son « maillot fétiche » avant un match crée, en amont, une incertitude autour de sa victoire puisque, s'il n'avait aucun doute sur l'issue du match, le « porte-chance » deviendrait inutile.

À nouveau, le rapport au temps se trouve questionné par cette modification du modèle de la causalité classique et l'on peut s'interroger sur la définition de la superstition donnée par Émile Benveniste en 1969. L'auteur, s'intéressant à l'étymologie du mot, y voyait essentiellement un pont entre le passé et le présent : *«* Superstitiosus *est celui qui est doué de la vertu de* superstitio*, c'est-à-dire* qui vera praedicat*, le devin, celui qui parle d'une chose passée* comme s'il y avait réellement été. *»*[1373] Bien que la voyante tente de lire l'avenir, la *divination* ne s'appliquerait pas au futur mais au passé. De la même façon, dans le registre des *apparitions* quotidiennes, croiser un chat noir n'est-il pas un mauvais *présage*, c'est-à-dire un signe qui annonce l'événement *à venir* ?

La superstition vise surtout à se prémunir du futur, redouté pour les risques qu'il comporte par l'effet du hasard appréhendé comme *« imprévisibilité de l'avenir »*. Les aléas de l'existence traduisent l'angoisse de l'incertain et, face à cela, le superstitieux n'est peut-être pas aussi passif que le pensait Freud, en interprétant seulement un acte manqué. En admettant que l'acte de superstition s'apparente, au contraire, à celui du devin revenu du passé pour dire le présent (comme nous porte à le faire l'interprétation étymologique de Benveniste), alors c'est bien la

[1372] Hélène Védrine, *Les Grandes conceptions de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 90.
[1373] Émile Benveniste (1969), *Vocabulaire des institutions indo-européennes*, Tome II, Paris, Minuit, p. 7.

conception du présent et du futur qu'il faut interroger. Le *présage* ne serait pas issu du présent et tourné vers le futur mais il serait tiré du passé et plongerait l'individu dans son présent.

L'essence de l'action est à chercher dans le présent, au moment furtif où elle se crée. La durée très courte des huit secondes pendant lesquelles le rat superstitieux créait son action avait déjà fait pressentir que le laps de temps était un point crucial. La superstition serait « pure » création, *« acte »*, instantané et original, exprimé dans *« l'instant »* ponctiforme et pris dans une temporalité accidentelle[1374]. Rompant avec la vision classiquement horizontale du temps et la causalité linéaire, Bachelard rétablit la dimension multidimensionnelle du moment, car l'instant est *hic* et *nunc*, ici et maintenant. De toute évidence, on agit à la fois dans le temps et dans l'espace, et, pour cette raison, il voit plutôt l'instant s'incarner dans la figure d'un point que dans celle d'une ligne. De ce fait, le temps ne serait pas homogène mais hétérogène, sorte de mosaïque constituée de la multitude des points.

Cette doctrine de l'accident nécessite de ne plus penser en termes de causalité et de durée mais selon l'*« intuition »,* ressenti de l'hétérogénéité du temps et vécu des accidents[1375]. En ce sens, les actes superstitieux seraient l'expression de ces *« actes d'attention »* dont le caractère instantané est issu de l'évidence et qui naissent toujours d'une coïncidence[1376]. Non seulement le superstitieux crée une incertitude imaginaire pour mieux développer une certitude supplémentaire[1377], mais encore, dans l'acte de création lui-même, il est soumis à l'accident. De cette façon, on peut dire que l'acte superstitieux consiste en une production imaginaire du hasard, présent de fait (il crée une incertitude imaginaire autour de l'accident originel), dans le but de s'en protéger (et il le fait par la création d'une nouvelle certitude).

La fonction créatrice du hasard dépasse le seul imprévu faisant apparaître un signe. Ce signe est créé par l'individu lui-même afin de se procurer une opportunité de l'annihiler (par l'explication superstitieuse qu'il en donne). L'acte superstitieux doit son efficacité face au hasard à sa qualité de *« kratophanie »*, telle que nous l'avons mise en valeur précédemment. L'irruption inattendue d'un fait dans le quotidien provoque cette extra-quotidienneté recherchée dans les pratiques superstitieuses (dont les jeux de hasard font partie) si bien que, malgré sa fonction, *a priori*, de protéger l'individu du hasard (de ses aléas et des incertitudes qu'il provoque), elle ne devient par pour autant inutile dans une société sécurisée. De même

[1374] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 22.
[1375] *Ibid.*, pp. 23-24.
[1376] *Ibid.*, pp. 35-37.
[1377] *Cf.* Patrick Legros (1994), *La Création sociale de l'image imaginaire, op. cit.*, p. 118.

qu'en sa qualité de connaissance alternative à la Raison (et aux connaissances scientifiques qui la sous-tendent), elle ne devient pas moins indispensable au fil des avancées de notre connaissance (du monde en général et du hasard en particulier). Parce que les superstitions permettent de sortir d'un quotidien policé (re)niant l'inévitable accident, en entretenant l'imprévu et l'anormalité, les superstitions répondent à un besoin d'évasion et permettent de rompre les habitudes lassantes. Elles procurent l'*« impression d'inaccoutumé »* seulement perceptible dans *l'acte* et rapprochent l'individu de sa propre chronologie. Car, *« au fond, nous avons besoin d'apprendre et de réapprendre notre propre chronologie et, pour cette étude, nous avons recours aux tableaux synoptiques, véritables résumés des coïncidences les plus accidentelles »*[1378].

Finalement, l'observation du phénomène de la superstition dans son rapport au hasard offre plusieurs clés de compréhension. D'abord, *l'activité* superstitieuse se présente comme une interprétation de nature ontologique. Les superstitions sont un cas particulier d'explication suivant une logique plus générale de mise en ordre du monde. Qu'elles soient scientifiques, religieuses ou populaires, les croyances changent sur la forme mais pas dans le fond. Néanmoins, dans la « forme » du contexte positiviste de notre pensée occidentale, les superstitions se voient reprocher un caractère irrationnel confortant leur proximité avec le hasard. Située sur l'axe unilinéaire servant de schéma à notre façon de penser *l'action* superstitieuse présente la singularité de se placer entre les deux extrémités du déterminisme et du hasard[1379]. Mais parce que l'ordre absolument déterminé relève d'une structure statique, en s'éloignant de la rationalité et en se rapprochant de l'aléa, la superstition se dynamise. Jouant avec l'incertitude, elle crée et anéantit le hasard à volonté, suivant un procédé d'euphémisation des angoisses morbides procurées par le temps à venir. Suivant ce mouvement, *l'acte* superstitieux brouille la temporalité classique du passé/ présent/futur, attentif à la multitude d'accidents formant la mosaïque de l'instant.

La superstition, vouée à détruire les peurs véhiculées par le hasard, rejoint néanmoins ce dernier autour d'une dynamique de l'acte et l'un et l'autre se nourrissent de représentations communes de chance et de malchance. Inspirant des pratiques socialement dépréciées, hasard

[1378] Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 34.

[1379] De façon schématique, notre mode pensée positiviste occidental pourrait se résumer de la façon suivante:

Déterminisme ---→ Superstitions ---→ Hasard
Rationalité ---→ Non rationnel ---→ Irrationalité
Ordre absolu ---→ *A-rationnel* ---→ Désordre/chaos
Omniscience----------→ Incertitude
Structure statique ----------→ Dynamisme

et superstitions partagent une condamnation pour irrationalité et décadence à cause de la dimension émotionnelle qu'ils révèlent, en opposition avec la logique de la Raison. S'éloigner d'une dynamique d'action réfléchie et mesurée en fonction de certitudes acquises apparaissant dangereux pour l'ordre social, les superstitieux font l'objet de méfiance, voire de condamnation (procès en sorcellerie, escroquerie de la voyance), à l'instar des joueurs de hasard taxés de pathologies, tour à tour « fous » ou « dépendants » selon les périodes. La question de la dépendance au jeu est, à ce titre, une porte d'entrée pour l'étude des représentations entourant le hasard et le nourrissant pour lui donner sa *forme* sociale.

CHAPITRE IX

LES FONCTIONS SOCIALES DU HASARD

Sous des représentations destructrices, le hasard s'avère finalement créateur de lien et de cohésion sociale, motivant des activités à la fois individuelles et collectives. Dans ce dernier chapitre, nous présentons les fonctions sociales du hasard que ce travail a permis d'identifier. Les analyses théoriques ayant souvent dépassé le cadre empirique des jeux d'aléa sur lequel s'est concentrée l'étude, nous avons pu saisir l'utilité du hasard sous différents angles de la vie quotidienne. Ses questionnements métaphysiques et pratiques se rejoignant dans les logiques d'actions des êtres sociaux, nous vivons actuellement dans une société risquée où la sécurisation et la responsabilisation des citoyens préoccupent largement la population.

Le hasard se situant au cœur de ce mécanisme de repli garantit cependant aussi son ouverture, pour éviter l'écueil d'un système totalitaire, et l'on voit, par ce seul exemple, les fonctions libératoire, médiatrice, émotionnelle ou encore novatrice du hasard. Le jeu met davantage en avant ses fonctions égalitaire, ludique, consommatoire ou de mise en danger. Enfin, ses figures symboles révèlent l'aléa dans ses capacités à recréer une verticalité complémentaire à l'horizontalité de la vision du temps, par euphémisme et en provoquant une extra-quotidienneté par son mode de surgissement abrupt. Surprenant, il injecte une part de sacré au monde profane, cristallise les peurs et relie finalement les agents sociaux entre eux.

À partir de là, nous déterminons quatorze fonctions sociales du hasard, regroupées sous trois thématiques *sociétale*, *ludique* et *anthropologique*. Néanmoins, ces regroupements répondent à une volonté compréhensive et toutes ces fonctions de l'aléa entretiennent des liens entre elles dépassant cette classification. Conformément à ce qu'il incarne, au moins dans ce que nous avons pu en définir, le hasard déborde toujours les cadres et notre volonté n'est pas de l'y contraindre. Au contraire, œuvrer à sa compréhension suit l'objectif d'en valoriser les capacités afin que sa place soit reconnue au sein du système social.

Pour ce faire, la partie suivante s'appuie sur les travaux réalisés à partir des trois terrains des jeux d'*alea*, établissant un maximum de liens avec ces secteurs de l'activité sociale. L'objectif étant d'expliquer et illustrer les fonctionnalités du hasard, d'autres domaines d'action du

hasard qui se sont révélés au cours des investigations, sont également mobilisés. Par exemple, les domaines de l'entreprenariat et son utilisation de la sérendipité sont repris pour illustrer la fonction novatrice du hasard. Les pratiques à risques témoignent d'une utilisation du hasard à vocation ontologique et sécuritaire. La séduction amoureuse incarne la faculté émotionnelle du hasard à provoquer, notamment, une excitation due à l'instabilité.

Pour l'analyse, les observations empiriques sont complétées par l'étude théorique du hasard menée tout au long de ce travail et, dans un esprit synthétique, ce dernier chapitre tente de reprendre l'ensemble des analyses, en mettant l'accent sur l'utilité sociale du hasard. Ses fonctions pour la vie de la société et de ses membres s'étant dessinées au fil de l'étude, nous reprenons ici les éléments qui nous semblent essentiels et, pour éviter les redites, nous nous contentons ici de suggérer certains éléments déjà développés précédemment.

Enfin, si les quatorze fonctions du hasard sont plus ou moins issues les unes des autres et fonctionnent toutes ensemble dans la dynamique de l'activité sociale, le tableau porté sur la page suivante présente la classification que nous avons effectuée, par souci de clarté et de compréhension, et toujours sans vocation segmentaire.

Tableau 27 : *Typologie des fonctions du hasard*

FONCTIONS SOCIÉTALES	
1. Fonction sécuritaire	Gestion du risque
	Mise en danger et responsabilisation
2. Fonction de cohésion sociale	Solidarité face aux aléas
	Cohésion sociale par le don : le principe de redistribution des jeux de hasard
3. Fonction égalitaire	Tirage au sort dans le système démocratique
	Égalité sociale des jeux de hasard
4. Fonction d'ouverture	Dans les jeux de hasard
	Pour les systèmes organisationnels
	Contre un trop-plein sécuritaire
5. Fonction novatrice	Innovation aléatoire
	Innovation sérendipienne
FONCTIONS LUDIQUES	
6. Fonction médiatrice	Entre le sacré et le profane
	Entre le possible et la nécessité
	Entre l'acteur et son environnement
7. Fonction libératoire	Libération par la possibilité
	Libération par la sensibilité subjective
	Libération par opposition aux valeurs *sapiens*
	Libération par le jeu d'*alea*
8. Fonction ontologique	À travers le jeu
	Face aux événements quotidiens
9. Fonction consommatoire	Efficacité du couple hasard/argent
	Jeux de hasard, gadgets éphémères
FONCTIONS ANTHROPOLOGIQUES	
10. Fonction émotionnelle	Excitation de l'instabilité
	Angoisse de la mort
11. Fonction d'extra-quotidienneté	Force du sacré
	Effroi moteur du *tremendum majestas*
12. Fonction de verticalité	Pour relier sacré et profane
	Pour équilibrer l'horizontalité de la temporalité sociale
13. Fonction rituelle	Rite ordalique
	Ritualités des jeux de hasard
14. Fonction euphémique	Euphémisation par le hasard
	Symboles cycliques pour maîtriser le temps

A. Fonctions sociétales

Par *sociétal*, nous voulons indiquer le caractère particulièrement « visible » des fonctions sociales, c'est-à-dire le plus directement accessible à l'observateur. Par rapport aux symbolismes de la dynamique imaginaire permettant de saisir le fonctionnement de l'être social dans sa dimension anthropologique, des fonctions plus concrètes concernent directement l'organisation des relations entre individus et permettent de comprendre le fonctionnement de notre société. En prenant en compte l'individu dans sa qualité

essentiellement sociale, cette catégorie met l'accent sur des applications directes du hasard en société.

Parmi les cinq identifiées ici, la première fonction, qualifiée de « sécuritaire », montre que le hasard occasionne des mécanismes de défense de par son caractère angoissant pour l'individu et désorganisateur pour un système social. De là émerge la thématique du risque, traitée comme un problème pour les créations humaines (bâtiments face aux catastrophes humaines) et les comportements (conduites addictives).

A.1. *Fonction sécuritaire*

A.1.1. La gestion du risque

Si l'imprévu est individuel, parce que l'intervention du hasard davantage calculable au plan collectif, le risque concerne cependant les groupes plus que les personnes isolées. Certes, plus on augmente l'échelle et plus il est aisé de prévoir les probabilités qu'un événement se produise, les statistiques se fondant sur une quantité de paramètres et non sur un seul. Néanmoins, c'est aussi *parce que* la personne sait que les probabilités ne la concernent pas, qu'il est plus prudent. Malgré d'anciennes croyances, fondées sur un prétendu manque de rationalité des groupes (pour ne pas dire « de foule »), on sait désormais que les individus ne prennent pas plus de risques seuls que collectivement, sous prétexte qu'ils jugent rationnellement tous les paramètres d'une situation avant d'agir. C'est en fait le contraire. Placés face au risque et mis en position de choix entre deux issues risquée et prudente, les agents optent presque sans exception pour la prudence, tandis que les groupes se révèlent plus aventureux[1380]. Les résultats de nos tests projectifs vont aussi dans ce sens. Hormis dans le cadre d'un conte fantastique les libérant des contraintes décisionnelles quotidiennes, les enquêtés réservent le choix pour l'aléa aux domaines du jeu et de l'amour. En revanche, concernant le travail et la finance, l'attitude est clairement sécuritaire. Appelés à choisir entre risque et sécurité dans les questions concernant l'épargne et l'emploi, les agents ont majoritairement répondu en faveur de la prudence. Le risque d'un placement financier en bourse a été évité à 94 % et, à 52 %, le choix de sa ville d'habitation s'est effectué en fonction du travail, écartant le risque implicite de se retrouver sans emploi dans sa ville de résidence.

[1380] *Cf.* Willem Doise, Renaud Dulong et Serge Moscovici (1972), « Studies in group decision. Differences of position, differences of opinion and group polarization », *European Journal of Social Psychology*, vol. 2, n° 4, octobre-décembre, pp. 385-399.

L'amour et le jeu impliquant nécessairement une autre personne, tirant leur plaisir de la relation établie, ils attirent logiquement un choix aléatoire, le risque ne concernant pas seulement l'individu isolément. Pour cette raison, ces deux domaines sont plus soumis aux risques, et les acteurs s'y conduisent de façon plus extrême qu'ailleurs. Sinon, *« en général, les décisions collectives tendent à être plus extrêmes que les décisions individuelles, quel qu'en soit le contenu, qu'il s'agisse du risque ou d'autre chose »*[1381]. Dans les secteurs économique, juridique ou professionnel, la condition à la prise de décisions disproportionnées est l'absence de relation directe. Placé, physiquement, face à son interlocuteur, l'individu est généralement plus consensuel. Les sondages d'opinions en sont un bon exemple à propos de la préférence politique pour un parti extrémiste. Les sondés énoncent plus librement leur goût de l'extrême dans l'anonymat. Aussi la collectivité s'avère-t-elle plus surprenante que l'individu, parce qu'il est aisé de recueillir un grand nombre de données sur une personne, d'apprendre à la connaître et de prévoir son comportement. En revanche, l'attitude des masses est beaucoup moins prédictible, rassemblant une quantité de paramètres plus importants. Pour ne citer que cet exemple, le résultat du premier tour de l'élection présidentielle de mars 2002 n'avait pas pronostiqué l'éviction de Lionel Jospin.

Finalement, le hasard, étant individuel, occupe une fonction sécuritaire au sens où il incite les individus à la prudence face aux risques du groupe. C'est la raison pour laquelle le domaine de la finance, par exemple, est aussi sécurisé par les particuliers. Son système global étant singulièrement risqué, soumis aux fluctuations aléatoires et irrationnelles de la Bourse, l'individu pallie le risque collectif par une sur-sécurisation de *son* épargne personnelle. Il faut donc bien que le hasard demeure à l'échelle microscopique pour être efficace au niveau de la protection et de la sécurité de la communauté sociale.

Toutefois, en centrant l'agent sur son individualité, le hasard offre deux types de comportements opposés dont l'équilibre peut être difficile à maintenir dans une « juste » proportion. Déresponsabilisant, le hasard est l'excuse justifiant une attitude passive et ses éventuels méfaits (*« c'est la faute à pas de chance »*) et incitant à prendre des risques et adopter des conduites extrêmes. Par exemple, dans le domaine du jeu, s'en remettre à *la* chance, au lieu de miser sur *sa* chance – celle que l'on se crée en toute responsabilité –, doit être conjugué à une sécurisation de la pratique par la limitation d'un budget, d'une mise, d'un temps de jeu, etc. Néanmoins, le comportement déraisonnable des choix aléatoires est

[1381] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *op. cit*., p. 18.

indispensable au système économique du marché des loteries. Responsabilité et prise de risque sont nécessaires ensemble. Leur équilibrage assure le bon fonctionnement de l'organisation à l'échelle macroscopique du marché des jeux de hasard et sur le plan microscopique de l'individu.

A.1.2. Mise en danger et responsabilisation

Déni de responsabilité, le hasard est pratique pour s'affranchir d'un manquement ou d'une faute et accuser l'aléa plutôt que soi-même permet d'éviter un choix : *« De toute façon, quoi que je fasse, je n'ai pas de chance. »* S'en remettre à lui par une décision de pile ou face est certes ludique, mais doit respecter ce cadre, sous peine de mettre en danger l'acteur et, éventuellement, son entourage, comme l'illustre *l'homme dé*[1382]. De la même façon, les images de joueurs pathologiques incarnent le danger potentiel de la pratique aléatoire et de sa fonction libératoire en termes de choix. C'est pourquoi une sécurisation des pratiques doit s'opérer au niveau individuel, *via* un appel à la responsabilisation. L'équilibre est valable dans les deux sens, pour éviter aussi un excès de rationalisation nuisible à l'être social.

Comme il a déjà été dit, le hasard est et *doit* rester individuel pour assurer pleinement sa fonction protectrice d'une société et de ses membres. Un comportement trop rigide de rejet de l'aléa face à l'absence de cause n'est pas toujours positif. Le cas de la dépendance au jeu a prouvé que le hasard protège de la dépendance, tandis que son travail excessif contre la nature aléatoire de l'activité provoque l'excès : *« Il ne faut surtout pas que le jeu soit un gagne-pain. Quand tu joues pour gagner de l'argent, ça devient un problème. Il ne faut jamais jouer quand tu as besoin d'argent. Il faut avoir les moyens pour jouer. »*[1383] À l'échelle d'une vie, l'agent doit aussi accepter la part aléatoire contenu par la multiplicité des paramètres formant la société et accepter les imprévus et accidents pour gérer sereinement son évolution au quotidien. Le rapport à la maladie en fournit un bon exemple.

Anéanti sur le plan collectif par des généralisations dirigées par lois statistiques, le hasard est réduit à des probabilités définissant des *« populations à risque »* qu'il convient de responsabiliser. Le cas d'un fumeur développant un cancer du poumon n'est pas aléatoire mais prévisible. Pourtant, il est heureux que le hasard ne soit pas de ce fait détruit au niveau individuel. Si l'individu se résignait à ce déterminisme, il ne lutterait pas. L'image du destin l'entretiendrait dans une attitude fataliste défaitiste, contraire aux rémissions. L'acceptation

[1382] *Cf.* Luke Rhinehart (1998), *L'Homme-dé*, *op. cit.*
[1383] *Cf.* l'entretien n° 19 du 13 mai 2011.

d'une part de hasard dans sa propre désignation, alors que d'autres fumeurs y échappent, incite à lutter. Devenu *« l'événement individuel »*, le *« phénomène aléatoire »* a bien pour effet de focaliser l'attention du patient sur son cas singulier (*« Pourquoi est-ce que cela m'arrive à moi ? »*)[1384], afin que ce malheur intolérable nourrisse le mécanisme de défense du malade.

À l'inverse, dans certains cas, son refus est la source de la guérison. Par exemple, la psychanalyse le rejette à la faveur de l'inconscient. Il n'est pas d'aléa que l'interprétation ne puisse saisir et le travail du patient consiste à conscientiser ses actes et ses craintes. Le hasard centré sur l'individu le rappelle à sa propre responsabilité. Indépendamment des solutions collectives contre le hasard (statistiques, politiques gouvernementales de prévention et de gestion des risques), l'individu doit lutter contre l'aléa dans son milieu microscopique de vie et, à ce niveau-là, les statistiques et politiques à grande échelle ne peuvent rien. Leur efficacité vaut pour la communauté comprise dans son ensemble macroscopique mais l'individu est somme toute seul face au hasard dans *sa* vie.

C'est là toute l'ambiguïté de la fonction sécurisante du hasard. La prise de risque exigée par le caractère *ludens* de l'homme comporte en elle-même un appel à la responsabilisation nécessaire pour maintenir un équilibre vital. Mais la responsabilité peut s'exprimer par un déni du hasard ou par son acceptation. Dans tous les cas, ses représentations de destruction s'imposant, c'est par la lutte contre ses effets que le hasard assure sa fonction sécuritaire, en amenant les agents sociaux à se protéger des aléas.

A.2. *Fonction de cohésion sociale*

Au-delà de la sécurisation, lorsque l'accident survient, le hasard crée une cohésion sociale par l'union contre ses aléas patents. Mobilisés contre le danger qu'il représente en amont, les individus se lient aussi, en aval, pour réparer les dégâts qui lui sont attribués. Une solidarité se met en place face aux aléas, créatrice d'une cohésion également visible dans les phénomènes de donations dont le principe de redistribution illustre la logique contractuelle.

A.2.1. La solidarité face aux aléas

Les catastrophes naturelles, constituant un cas typique d'aléa voient naître des mobilisations à différentes échelles nationales, voire internationale, au moins par le système de don, si ce

[1384] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *op. cit*., pp. 13-14.

n'est par des actions physiques. La circulation des informations permise par les outils informatiques permet aussi des échanges de soutien du même ordre. Qu'elle soit virtuelle ou réelle, la solidarité témoignée par des populations concernant des sinistres naturels illustre cette fonction d'un hasard créateur de lien social.

Les logiques d'assurance divisent au contraire et, en majorité, on s'accorde à dire que ces compagnies de services sont avant tout financières mais ne protègent pas réellement des aléas. La relation clientéliste entre l'assureur et le sinistré est plus conflictuelle que fédératrice tandis que l'aléa réunit. Pour lutter contre l'adversité du danger aléatoire, les individus se rassemblent et se soutiennent dans un état d'esprit plutôt consensuel.

Citons, à titre d'illustration parmi les nombreux cas similaires, la tempête « Xynthia », cette dépression météorologique ayant touché plusieurs pays européens en 2010. Dans une logique préventive, le système d'alertes mis en place par Météo-France (déjà évoqué précédemment) avait signalé des risques mais n'a pas suffi à contrer les effets du hasard. Par manque de *« précision »* et *« insuffisances scientifiques »*, parce que les aléas dépassent la science rationnelle, le phénomène a été sous-évalué : *« Le caractère singulier de cet événement est dû à la concomitance d'une forte dépression, avec des rafales de vent très violentes mais inférieures à celles enregistrées lors de la tempête de 1999, et d'un fort coefficient de marée (102). Cette conjugaison a provoqué une surcote (hausse du niveau des eaux) important et des phénomènes de submersion rares* […] *»*[1385] La prévention ne luttant pas contre le concours de circonstances, les autorités mettent néanmoins en place un nouveau *« programme d'action* […] *pour développer la connaissance, notamment des aléas extrêmes, et les modèles en matière de prévision* […] *»*[1386], mais leur efficacité peut être remise en cause dans les termes mêmes.

Par définition, la connaissance ne peut pas pallier tous les aléas. Les sociétés civiles le comprennent et s'organisent entre elles parce que la prévention ne peut de toute façon rien devant les sinistres. Leur action sur le futur ne s'occupe pas du présent, temps du hasard, instant de ses actions et moment créateur où il révèle ses fonctionnalités. La cohésion autour de ces catastrophes, les actions collectives et les solidarités se mobilisent dans l'instant et sont généralement aussi éphémères que le sont les irruptions du hasard dans la sphère quotidienne.

[1385] *Cf.* Didier Migaud (sous la dir. de) (2012), *Les Enseignements des inondations de 2010 sur le littoral atlantique (Xynthia) et dans le Var*, Rapport public de la Cour des comptes, p. 14.
[1386] *Ibid.*, p. 29.

Certains mouvements perdurent dans le temps mais, souvent, ce type de rassemblement n'est que temporaire suivant le mouvement de l'actualité.

La formule souvent consacrée d'*« élan de solidarité »* en témoigne : un élan est vif, brusque et impulsif, relevant de l'instinct résiduel motivant l'action, avec toute l'instabilité propre au caractère *demens* de l'être humain. Cependant, un autre aspect fonctionnel du hasard transparaît dans ce phénomène, au regard des acteurs des mobilisations. Des citoyens ouvrent leurs chambres aux sinistrés et offrent vêtement et argent, des associations lancent des appels aux dons ou encore, des célébrités se joignent aux actions d'aide. Entraîneur de l'Olympique de Marseille à cette époque, Didier Deschamps annonçait, le 1er mars 2010, sa volonté d'organiser un match de football de solidarité à l'image de celui qui s'était tenu la veille à Alger *« pour les victimes du séisme en Haïti »*[1387]. Donner ce que l'on a (temps, aide physique, argent, vêtements, match de football) en dépassant souvent la mesure de ses moyens répond à une logique de don, génératrice de cohésion sociale que les interventions du hasard viennent réactiver.

A.2.2. La cohésion sociale par le don : le principe de redistribution des jeux de hasard

Que ce soit dans le domaine des catastrophes naturelles ou de la maladie, le mécanisme du don mis en place vise à rétablir les méfaits d'un aléa destructeur mais aussi fédérateur par son caractère égalitaire. Menaçant de la même façon chacun d'entre nous, il suscite l'empathie et la compassion. Si la maladie d'un enfant est capable de mobiliser la population d'un village entier afin de lui offrir des soins et du matériel, c'est parce que cet enfant *« pourrait être le mien »*. La générosité témoignée par les différentes solidarités créant une cohésion sociale nécessaire au vivre-ensemble, le don devient une obligation dans de nombreux domaines de la vie quotidienne.

Rythmée par des occasions ponctuelles de célébration et de fête (anniversaire, fêtes religieuses), la dynamique du don est aussi réanimée par des accidents dûs au hasard. Or, conformément aux trois contraintes identifiées par Mauss, la pérennité du système tient au devoir tacite de réciprocité, la société se structurant d'après les obligations de donner, de recevoir et de rendre[1388]. Le phénomène, s'observant au niveau microscopique de populations

[1387] France-Info (2010), « Élan de solidarité après la tempête Xynthia », *Franceinfo.fr*, chronique du 1er mars [En ligne : http://www.franceinfo.fr/france-regions-2010-03-02-elan-de-solidarite-apres-la-tempete-xynthia-412092-9-13.html].
[1388] *Cf.* Marcel Mauss (2001), « Essai sur le don », *op. cit.*

locales, s'illustre également dans les politiques nationales de redistribution des richesses de l'État Providence[1389] et, d'une façon un peu similaire, dans le domaine des jeux de hasard.

Quand la *« Fondation Française des Jeux »* du groupe FDJ soutient financièrement une dizaine d'organismes de charité[1390], elle « rend » d'une certaine manière à ses joueurs une partie de l'argent qu'ils ont investis. Partant du principe que chaque Français majeur a déjà acheté, au moins une fois dans sa vie, un produit de la société commerciale, en versant 300 000 euros pour la Croix-Rouge française en 2011[1391], la FDJ rejoint la logique de redistribution d'un État. À plus forte raison, elle redonne au gouvernement français actionnaire une part de son chiffre d'affaires historiquement vouée à constituer un fond de solidarité pour venir en aide aux sinistrés de tous ordres (blessés de guerre, orphelins, etc.). Cependant, le principe de redistribution utilisé par l'industrie des jeux d'*alea* n'est pas seulement humanitaire ; il conserve sa logique de don, dans un échange de type contractuel entre les joueurs et les sociétés marchandes.

Outre le caractère commercial déjà évoqué du principe de redistribution mis en place par les sociétés marchandes de jeux de hasard et d'argent, on retrouve la logique du don créateur de cohésion sociale au sein d'une communauté. Au niveau des joueurs, le système fonctionne pareillement. Le don de petites sommes d'argent est une obligation pour la société qui, sans cela, verrait partir ses clients réguliers déçus par des pertes permanentes. Toutefois, cet argent n'est qu'un rendu des mises des joueurs. Le mécanisme est enclenché par le joueur s'acquittant du prix de son ticket de jeu. Que ce soit aux MAS (tickets de crédits d'argent), au PMU ou à la FDJ, le joueur commence par *donner* son argent à la société vendeuse. À partir des sommes *reçues* de ces ventes, la société *rend* une partie de ses bénéfices constitués. De son côté, le joueur *reçoit* un gain souvent plus élevé que sa mise, sans même parler de jackpot. Puis, les observations donnent à voir des joueurs utilisant ces gains pour jouer de nouveau et, à force de rejouer, dépensent finalement davantage que ne lui avait reversé la société. Le joueur *rend* donc à la société au-delà de ce qu'elle lui a *donné*, motivé par le caractère *agonistique* du jeu tel que nous l'avons déjà souligné dans la lutte contre la société marchande.

[1389] *Cf.* Marcel Fournier (2008), « Pourquoi est-on généreux à Noël ? », Forum de l'Université de Montréal [En ligne : http://www.nouvelles.umontreal.ca/enseignement/nos-professeurs/pourquoi-est-on-genereux-a-noel.html].
[1390] Toutes les opérations de soutien de la FDJ sont à retrouver sur le site Internet, rubrique « Fondation », *in* www .groupefdj.com/fr/groupe/operateur-engage/engagements/.
[1391] *Cf.* www.groupefdj.com/fr/fondation/solidarite/croix-rouge/.

Si le joueur est celui qui rejoue, c'est aussi celui qui persévère, ne serait-ce que face à lui-même, dans une confrontation de type ordalique. Dès lors, il est susceptible de perdre davantage qu'il n'engage dans des proportions excessives, par caractère de lutte et de rivalité (avec la chance, avec d'autres joueurs, avec la FDJ, avec sa propre condition sociale), plus que par ludisme. Souvent, les joueurs identifiés dans la catégorie du *« jeu »* (la plus ludique) de notre classification équilibrent bien leurs pertes et leurs gains ou, en tout cas, ne se ruineront jamais au jeu. Par exemple, le joueur-consommateur très occasionnel peut perdre à chaque fois qu'il achète un jeu et ne pas du tout équilibrer ses dépenses et ses gains. Néanmoins, son achat n'entrant pas dans un budget de jeu consacré, rejoint plutôt un bien consommable de plaisir, comme un bonbon pour lequel on ne cherche pas à évaluer un rapport pertes/gains. En revanche, le *« jeu rationalisé »* perd la notion ludique de hasard pour ne plus retenir qu'un caractère compétitif dans sa pratique. Et c'est cet *agôn* qui corrompt le jeu de hasard et pousse aux excès.

Dans ces cas de pratique rationalisée, les joueurs appliquent la logique des *« prestations totales de type agonistique »* du don, rejoignant la logique du *« potlach »* en surenchérissant toujours sur les gains reçus[1392]. De même qu'il existe des formes intermédiaires entre les différents types de système de don, notre typologie établit différentes pratiques dont la plus excessive (le jeu-dépendance) résulte d'une rationalisation conduisant à la compétition, au détriment du hasard. Dans ce cas, un joueur peut aller jusqu'à détruire sa vie sociale, par des comportements de jeu rappelant les échanges de don *« à rivalité exaspérée, à destruction de richesse »*[1393]. Quoi qu'il en soit, le jeu de hasard repose sur un système d'échange du type du don.

Encore une fois, le hasard, instigateur de don, protège de la destruction du système, en préservant de la dépendance au jeu pour rester dans une dynamique positive d'*« émulation modérée »*[1394]. Paradoxalement, le hasard destructeur de l'accident, des aléas catastrophiques enclenchant des actions solidaires, est aussi le hasard protecteur du jeu. Enfin, indépendamment des jugements de récupération publicitaire, l'engagement de personnalités dans des solidarités de sinistres causés par l'aléa, témoigne d'une autre fonctionnalité du hasard. Face à lui, tout le monde est égal et son intervention est la garantie d'une justice sociale comme d'une lutte contre des corruptions électives.

[1392] Marcel Mauss (2001), « Essai sur le don », *op. cit.*, p. 153.
[1393] *Ibid.*
[1394] *Ibid.*

A.3. *Fonction égalitaire*

Contre le principe méritocratique dont les dérives élitistes ont été pointées par Pierre Bourdieu à propos du système scolaire français[1395], le hasard est garant d'une parfaite égalité des chances dans de nombreux domaines de la vie sociale. Du tirage au sort utilisé depuis des temps ancestraux et repris par le système démocratique, aux jeux de hasard, le besoin d'égalité et de justice sociale est concrétisé par la figure du hasard.

A.3.1. Le tirage au sort dans le système démocratique

Historiquement, d'après Paul Demont, les premières utilisations du tirage au sort concernaient les activités de guerre, telles que les rapportent le premier texte conservé de l'*Illiade* d'Homère[1396]. De nature religieuse, ces pratiques, fréquentes *« dans le monde entier à toutes époques »*, utilisaient un *casque* dans lequel des *« sorts inscrits (*klèroi*) »* étaient jetés, puis on secouait en priant les dieux, jusqu'à ce qu'*« un sort saute hors du casque (jamais plus d'un !) et désigne le champion »*[1397]. Employée en matière successorale, la désignation aléatoire servait à régler de nombreux conflits en l'absence d'un droit d'aînesse, à l'instar des fils d'Œdipe : *« "Que l'un ait les demeures [auprès des sources de Dircè], et qu'il y habite, et que l'autre s'en aille avec tous les biens et l'or [de son père] chéri, celui qui le premier,* en secouant les sorts*, obtiendra cette part, par la faveur des Moires". La mère joue un rôle d'arbitre et, avec le devin Tirésias, détermine des parts à tirer au sort, sous la protection des "Moires", les divinités du partage. »*[1398]

Systématiquement, les dieux sont invoqués et le tirage est de nature religieuse, avant d'être laïcisé par son utilisation par les systèmes démocratiques. Contredisant l'idée généralement admise de la naissance du principe de sélection aléatoire par la démocratie, il ne s'agirait en fait que d'un prolongement d'un rite sacré. C'est parce que les luttes fratricides entretiennent des liens étroits avec les guerres civiles et le sort de l'État *« dans la réalité politique du monde grec »* que la démocratie adoptera ce mode de décision[1399]. Par exemple, à l'époque hellénistique, à Nakônè (petite cité de Sicile), un tirage au sort est organisé entre deux camps

[1395] *Cf.* Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron (1970), *La Reproduction. Éléments d'une théorie du système d'enseignement*, Paris, Minuit.
[1396] *Cf.* Paul Demont (2000), « Lots héroïques : remarques sur le tirage au sort de l'Illiade aux Sept contre Thèbes », *Revue des Études grecques*, n° 113, janvier-juin, pp. 299-325.
[1397] Paul Demont (2010), « Tirage au sort et démocratie en Grèce ancienne », *La Vie des idées.fr*, p. 2 [En ligne : http://www.laviedesidees.fr/Tirage-au-sort-et-democratie-en.html].
[1398] *Ibid.*, p. 3.
[1399] *Ibid.*

luttant pour la direction de l'île. Deux listes de noms des plus fervents partisans de chaque camp sont ensuite dressées et « *inscrits un par un sur des sorts et mis dans deux urnes. On tire au sort ensuite alternativement dans chaque urne des paires de citoyens ennemis. À ces paires, on ajoute trois citoyens pris dans le reste de la population, eux aussi par tirage au sort. Et l'inscription prescrit cette règle extraordinaire : "Que les citoyens réunis par le tirage au sort dans le même lot soient des frères d'élection, en bonne entente les uns avec les autres, en toute justice et amitié". »* [1400] D'autres témoignages concernent la démocratie athénienne classique (352-351 avant notre ère) et les tirages demandent parfois plus directement l'avis des dieux, appelés *« cléromacie »* [1401]. Dans ce cas, la mutualisation obligatoire des relations de groupes ennemis rappelle les situations de cohabitation gouvernementale contemporaines. Seule la référence divine sera peu à peu évincée du système.

Pour autant, la vocation égalitaire est toujours la même. Permettant le choix dans des cas inextricables ou spécialement conflictuels, cette modalité de décision rétablit une équité entre tous les protagonistes. Son caractère divin préserve des éventuels recours et garantit une justice admise par tous. Si la démocratie n'a pas « créé » le tirage au sort mais l'a utilisé, avec toute sa charge religieuse, le système aléatoire n'en demeure pas moins garant de l'idéal égalitaire démocratique. Dans ses fondements, ce dernier repose sur une justice dénuée de compétition : contre l'*agôn* et le rôle des dieux écartés, la démocratie marque sa préférence pour l'*alea*. Parce que la *qualité* aléatoire d'un tirage au sort est la garantie d'une parfaite justice sociale contre une logique méritocratique ou corruptive, le principe de la loterie gagne en popularité à mesure que la démocratie s'en éloigne et révèle les malversations de ses gouvernants.

Aujourd'hui, en France, la comparaison entre les taux d'abstention aux élections et le nombre de joueurs marque ce besoin du recours au hasard comme garant d'égalité sociale. Parfois accusée de verser dans le discours facile et démissionnaire du *« tous pourris »*, face aux affaires de fraudes des classes politiques, la population française rappelle surtout la fonction égalitaire de l'aléa. Sans prêter aux autres citoyens une quelconque valeur divine, leur laisser le choix des élus (locaux ou nationaux) par un acte abstentionniste, consiste à laisser le sort décider. À la croisée de la politique et du jeu de hasard, le tirage au sort demeure le moyen de l'égalité, *a fortiori* contre les luttes agonistiques.

[1400] *Ibid.*, p. 4.
[1401] *Ibid.*

A.3.2. L'égalité sociale des jeux de hasard

Appréciant généralement la facilité du jeu de hasard, contre une logique méritocratique besogneuse, les joueurs témoignent d'une désaffection pour le principe compétitif. Mais, au-delà de ce constat, les concurrents de toutes natures à une loterie ou à une prouesse sportive sollicitent l'aléa pour son caractère égalitaire. Même dans les jeux d'*âgon*, le dispositif aléatoire est nécessaire, d'abord pour susciter l'intérêt (par la curiosité concernant l'issue), ensuite parce que seul un hasard pur équilibre totalement les chances des concurrents[1402]. Quel que soit le domaine d'application, dans les jeux, comme dans les mathématiques ou l'informatique, par exemple, le dispositif artificiel d'égalité parfaite est matérialisé par le hasard.

Contre le sentiment des citoyens d'évoluer dans une société inégalitaire, le hasard rétablit l'égalité sociale et les observations comme les entretiens confirment que c'est ce que les joueurs recherchent dans leur pratique. Sur le terrain des jeux de hasard, la fonction égalitaire de l'aléa est sublimée, domaine d'activité typifié par les utilisateurs eux-mêmes, comme garant de justice sociale. Contre des instances sociales défaillantes ou à vocation inégalitaires, en dépit de la devise française, les joueurs se tournent vers le jeu d'aléa comme vers les activités religieuses, dans une quête de sens et de justice. Le parallèle entre foi divine et système de la loterie étant historique, on voit même le croisement des deux dans la pratique ordalique du jeu de hasard (telle que nous l'avons exposée : profane et adoucie dans sa version ludique, ne conservant que la symbolique de la confrontation). En plus de justice et de sens, l'être social marque son besoin de croire et d'espérer, sur quelque objet que ce soit.

Le hasard, ouvrant à tous les possibles, dépasse les capacités divines en élargissant son champ d'action aux rêves profanes. Si les pieux n'ont pas le droit d'espérer et de rêver à la fortune acquise sans effort, le joueur y est autorisé par l'aléa païen.

A.4. *Fonction d'ouverture*

En ouvrant à un monde de possibilités infinies, le hasard libère des dogmes directifs, en créant une brèche pour la sensibilité individuelle habituellement comprimée, par l'espoir et le rêve. Permettant aussi d'ouvrir des situations fermées pour les ouvrir à l'innovation, le hasard

[1402] *Cf.* Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 58.

assure un désordre nécessaire au mouvement d'une société tout entière, contre un trop-plein sécuritaire et des régimes politiques verrouillés de type dictatorial.

A.4.1. Dans les jeux de hasard et d'argent

Dans le jeu, l'espoir offert par le hasard constitue une ouverture de la situation du joueur à un monde de possibles, inaccessible dans les conditions sociales ordinaires. Son recours constitue une alternative aux possibilités de changement limitées du monde social plus coercitif et inégalitaire qu'ouvert aux opportunités fantasques. En termes d'évolution sociale ou de réalisation des rêves, le monde terrestre est borné par les limites de vie et de mort et cloisonné par des cadres restrictifs. D'où l'illustration d'un hasard-substance, *mana* abstrait. Comme force plutôt que comme « chose concrète », l'aléa se situe plus dans le ciel que sur le sol et ses représentations de chance, de bonne étoile ou de fortune lui confèrent sa valeur astrale. Hors du commun et de son plan terrien, le hasard est utilisé par les joueurs comme *« une stratégie en vue d'ouvrir une situation close,* [pour] *créer un monde de possibilités là où il n'y en a aucune, ou fort peu. On joue le hasard contre le déterminisme, l'extraordinaire contre l'ordinaire, en se disant, là encore : "Pourquoi pas moi ?" »*[1403]

L'apparition des probabilités est, à ce titre, instructive. Les jeux de dés pratiqués à la cour du Roi, à Versailles, permettait de tromper l'ennui et ont, finalement, stimulé la créativité des esprits de joueurs désireux de contrer l'aléa[1404]. Outre l'esprit compétitif instigateur de la recherche des probabilités et la corruption consistant à combiner l'*agôn* à l'*aléa*, nous retenons la lassitude de la cour. Si les rêves d'argent occultent aujourd'hui le sens du hasard en apparaissant comme l'unique motivation des joueurs, ce rappel historique indique la valeur réelle du hasard. Même les riches utilisaient le hasard et ce n'est pas à but lucratif, les mises pécuniaires étaient tout à fait secondaires. L'essentiel était de se divertir et d'échapper, encore une fois, à une condition sociale insatisfaisante. Si certains manquent d'argent et rêvent d'en posséder, d'autres manquent d'amusement et aspirent à s'évader. Dans tous les cas, le hasard réalise les rêves. La seule ouverture qu'il provoque au monde des possibles, de l'extraordinaire, du fantastique éventuellement, procède de son efficacité. Quel que soit le souhait ou le rêve formulé, le recours au hasard permet déjà d'y croire.

Sa fonction d'ouverture permet l'évasion face aux contraintes sociales, l'espoir de tous les possibles, la réalisation de l'improbable ou encore le règlement de conflits (*cf.* le tirage au sort

[1403] Serge Moscovici (1991), « Le hasard du sens commun », *op. cit.*, pp. 11-12.
[1404] *Cf.* Gilles Pagès (2007), « Hasard et duplicité », *op. cit.*, pp. 77-96.

utilisé à des fins politiques) et l'établissement d'une égalité idéale. D'une manière générale, le hasard assure le maintien et le renouvellement nécessaire d'une organisation par la relation d'*« improbable probable »*[1405] qu'il assure.

A.4.2. Pour les systèmes organisationnels

De quelque nature qu'il soit (physique, biologique, social, politique ou industriel), un système organisationnel a besoin du hasard pour fonctionner et ne pas périr. Le principe de l'entropie l'a déjà révélé, le désordre qu'implique l'aléa est nécessaire aux systèmes physiques néguentropiques, pour ouvrir des organisations closes[1406]. Annonçant la fonction novatrice du hasard, le principe de l'entropie souligne la créativité du hasard par ses désordres, vecteurs de renouvellement dans l'improbabilité physique. Quand l'organisation néguentropique, productrice d'elle-même, révèle *« l'improbabilité "en général" de l'activité organisationnelle et la transformation de cette improbabilité générale en probabilité temporaire et locale par cette même activité précisément »*[1407]*,* elle illustre la fonction du hasard à l'échelle sociale. L'aléa incarnant l'exceptionnel, le rare, le marginal, forme le cadre de l'organisation vivante qui *« constitue ses processus fondamentaux avec, par et dans des processus marginaux de l'univers physico-chimique »*[1408]. Et quand l'être social en appelle au hasard, il transforme *« de l'improbable général (physique) en probable restreint (biologique) »*[1409]. Dans sa vie, il ouvre la porte à l'improbable en le rendant probable. Seul le jeu de hasard peut réaliser un improbable changement de vie, radical et conforme à ses rêves.

Contre l'idée du progrès fondée sur la valeur travail et reniant le hasard, ce dernier ouvre les systèmes clos par une vision linéaire, horizontale et finie du temps, inscrit dans la durée. Agissant *dans* la boucle de l'instant ponctiforme, le hasard y injecte ses désordres et, par là même, assure la vie *hic* et *nunc*. Nécessaire aux systèmes physiques comme sociaux, il assure la désorganisation, la dégénérescence et la dégradation nécessaire au renouvellement. Accidentel, destructeur, il est surtout éminemment producteur, indispensable à la

[1405] Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 294.
[1406] *Ibid.*, pp. 291-300.
[1407] *« L'idée de néguentropie inscrit toute organisation productrice-de-soi (donc néguentropique) dans l'improbabilité physique ; elle fait mieux ressortir l'improbabilité "en général" de l'activité organisationnelle et la transformation de cette improbabilité générale en probabilité temporaire et locale par cette même activité précisément »*, *ibid.*, p. 295.
[1408] *« L'organisation vivante constitue ses processus fondamentaux avec, par et dans des processus marginaux de l'univers phyisico-chimique* […]*. Et par là même, elle transforme de l'improbable général (physique) en probable restreint (biologique) »*, *ibid.*
[1409] *Ibid.*

transformation et au travail nécessaires à l'organisation[1410]. Contrairement à ce qu'il laisse paraître à travers ses représentations malheureuses, destructrices et avilissantes (par exemple avec les jeux de tripots), le désordre provoqué par le hasard (entropie) est le garant du développement et de la (re)construction de l'organisation sociale comme vivante : *« L'organisation néguentropique s'inscrit dans le courant du développement et de la complexification de l'organisation, tout en s'inscrivant dans le courant de l'entropie et de la dispersion. »*[1411]

Enfin, outre l'ouverture temporelle et ses désordres improbables créateurs, le hasard conduit à une perspective infinie de l'espace, réduite par la diffusion des connaissances scientifiques : *« Cette sorte de sentiment de l'espace se réduit* […] *constamment sous l'action de la science : de même celle-ci nous a appris et nous apprend encore à éprouver que la terre est petite et que le système solaire lui-même n'est qu'un point. »*[1412]

En s'opposant généralement aux savoirs rationnels et institutionnels – « *le hasard demeure cette impossibilité dans la recherche des causes, il reste rebelle à toute expérimentation »* disait Pascal[1413] – et à la moralité, le hasard permet d'envisager un espace sans limite. Si, *« sous la domination de la moralité des mœurs, toutes les formes d'originalité ont pris mauvaise conscience : jusqu'à cette heure, l'horizon des meilleurs en est devenu encore plus sombre qu'il n'aurait dû »* [1414], l'aléa rétablit l'espoir en ouvrant le quotidien à des phénomènes originaux, surprenants, sortant des cadres établis et des contraintes limitatives de considérations matérielles, concrètes, pragmatiques. Certainement, le jeu de hasard tire son succès de cette fonction d'ouverture à un monde de possibles infinis quand la vie ordinaire se restreint de plus en plus à des contraintes d'argent, de travail, de logement, etc.

Défiant la causalité, le hasard est infiniment créateur, libérant le pouvoir de la dynamique de l'imagination, en opposition à une moralité réductrice. C'est en cela que la conception roupnélienne (ponctiforme) du temps et la perception infinie de l'espace s'avèrent angoissantes. La causalité scientifique est rassurante parce qu'elle est limitée, tout en se voulant illimitée, en *imaginant* toujours des liens susceptibles d'expliquer la plus vaste étendue de phénomènes : « *Au fur et à mesure que le sens de la causalité augmente, le domaine où s'exerce l'empire de la moralité diminue : car dès que l'on a compris la nécessité*

[1410] *Ibid.*
[1411] *Ibid.*, p. 298.
[1412] Friedrich Nietzsche (1989), *Aurore*, *op. cit.*, p. 22.
[1413] Laurent Thirouin (2007), « Composer le hasard », *op. cit.*, p. 119.
[1414] Friedrich Nietzsche (1989), *Aurore*, *op. cit.*, p. 25.

des effets et que l'on s'est entendu à raisonner en éliminant tout ce qui est hasard, consécution (post hoc) *occasionnelle, on a détruit d'innombrables* causalités imaginaires *auxquelles on avait cru jusqu'alors comme fondements des mœurs – le monde réel est beaucoup plus petit que le monde imaginaire –, et à chaque fois un peu d'angoisse et de contrainte a disparu, à chaque fois un peu de respect pour l'autorité des mœurs : au total, c'est la moralité qui en a fait les frais. »*[1415]

Assurément, le hasard est anthropologiquement angoissant et se traduit sur la scène sociale par une sorte d'affliction suscitant un besoin de sécurité nécessaire, on l'a dit, mais dont il faut se méfier pour ne pas que le désir d'anéantir le hasard ne devienne plus destructeur que le hasard lui-même.

A.4.3. Contre un trop-plein sécuritaire

La fonction sécuritaire du hasard est indispensable à titre complémentaire. De même qu'ordre et désordre sont nécessairement reliés l'une à l'autre, aléas et sécurité s'autoalimentent. Mais si le hasard est couramment représenté comme l'instigateur des risques dont il faut se protéger, le danger émane en fait du système sécuritaire. La « réponse totale » à la peur du hasard et aux désordres qu'il suscite guette *a fortiori* les périodes sociales de transition et de crise durable, situation de la France décrite par les médias. Or, qu'elle soit réelle ou purement médiatique, la situation de prétendue « crise » conduit à *« la recherche de certitudes, de remèdes qui se transforment pour la plupart en pièges où l'individu se fait prendre »*[1416]. Malgré les nombreuses solidarités et nouvelles socialités mises en place par la population, la récurrence de ce discours alarmiste se pose en preuve de la réalité de « la crise », au moins au niveau global, échelle où se situe le danger. À plus forte raison, l'accroissement des techniques informatiques, d'information et de communication accélèrent le développement de l'organisation, dans un sens aussi positif que négatif. En rendant possible *« une centralisation de l'information* […], *alors même que les systèmes de télédétection donnent à l'image une capacité inquisitrice et introduisent une menace panoptique »*, les moyens informatiques œuvrent à une *« totalisation bureaucratique »* inquiétante dont atteste l'accroissement des dispositifs de contrôle et de surveillance[1417].

[1415] *Ibid.*
[1416] Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, p. 220.
[1417] *Ibid.*, p. 119.

Certes, le désordre travaille toujours de manière souterraine : de ce fait, quelle que soit l'âpreté de leur ordre, *« les totalitarismes modernes* […] *ne peuvent jamais entièrement verrouiller le système ; la vie, qui ne se forme pas selon les standards et les contraintes officiels, trouve des cheminements »*[1418]. Toutefois, la vocation du dérèglement à tourner en dérision la science et les certitudes peut œuvrer dans le sens d'une extrême application à la destruction du hasard en périodes de pertes de repère. La vigilance reste de mise face aux élans sécuritaires nécessaires dans une mesure relative mais certainement pas de façon totale.

Les représentations « consolatrices » du hasard ne doivent pas prendre le dessus dans un esprit fataliste. Leur objectif de conférer une puissance aux individus sur le monde dans lequel ils évoluent est indispensable face à l'angoisse primaire du hasard. L'image du destin remplit d'ailleurs cette fonction rassurante en s'offrant comme *« la plus antique des consolations »* : *« Première étape : l'homme voit dans tout malaise ou revers de fortune quelque chose pour quoi il lui faut faire souffrir quelqu'un d'autre, choisi au hasard, – ce faisant il prend conscience de ce qui lui reste de puissance et cela le console. Deuxième étape : l'homme voit dans tout malaise ou revers de fortune une punition, c'est-à-dire l'expiation d'une faute et le moyen d'*échapper *à l'envoûtement maléfique d'une partialité réelle ou imaginaire du destin. Dès qu'il a pris en vue cet* avantage *dont s'accompagne le malheur, il cesse de croire à la nécessité de faire souffrir quelqu'un d'autre pour cela, – il se dégage de cette sorte de satisfaction, car il en a désormais une autre. »*[1419] Mais il faut aussi rester ouvert aux changements et bouleversements du hasard, et la conception du destin s'y opposant restreint le champ d'action de la vie sociale dans son ensemble. La soumission à la fatalité est antique, incarnée, par exemple, sous les traits de la *« Moira »* qui tenait un rôle similaire de réconfort face à l'absurdité des événements pour les Grecs s'octroyant un ultime avantage sur les Dieux grâce à cette représentation. Toutefois, dans ce cas encore, le destin incarne le *« royaume* [sécurisant] *des* fins *et de la* volonté *»* qui vient contrebalancer la *« grande imbécilité cosmique »* du *« royaume des* hasards *»* depuis que s'est installée chez nous la croyance binaire en cette séparation de deux mondes antagonistes[1420].

Or, par trop de sécurité, le hasard se révèle davantage indispensable. Si les contraintes restreignent le monde des possibles, il semble que le confort n'agisse pas autrement. Sans aller jusqu'à établir un rapport exponentiel de l'augmentation des taux de contrainte et de

[1418] *Ibid*., p. 218.
[1419] Friedrich Nietzsche (1989), *Aurore*, *op. cit.*, p. 29.
[1420] *Ibid.*, p. 106.

confort avec l'augmentation proportionnelle d'un *« besoin de hasard »*, on constate que les premières populations à s'adonner massivement aux jeux de hasard étaient les plus favorisées (membres de la cour du roi et libertins parvenus) *et* les plus misérables (soldats des Croisades en Palestine). Aujourd'hui encore, le profil sociologique des joueurs de jeux d'argent et de hasard reflète la diversité sociale du pays, avec des préférences parfois marquées selon les jeux (avec ou sans stratégie) mais qui se trouvent effacées concernant, par exemple, la FDJ[1421]. Pratique du hasard parmi les plus emblématiques, l'activité ludique témoigne de ce besoin d'aléa dans son rapport ambiguë d'attraction/répulsion entre l'horreur qu'il nous provoque et l'attirance pour ses surprises : *« Nous autres, nains malins avec nos volonté et nos fins, nous sommes molestés, renversés et souvent piétinés à mort par ces géants imbéciles et rois des imbéciles, les hasards – mais malgré tout nous ne voudrions pas vivre la poésie horrifiante de ce voisinage, car ces monstres surviennent souvent lorsque notre vie dans la toile d'araignée des fins est devenue par trop ennuyeuse ou trop angoissée. »*[1422]

Traduisant un épuisement du modèle moderne de la Raison et des valeurs du progrès, de l'effort et du travail, ce besoin de hasard est souvent exprimé sur le terrain par des joueurs justifiant leur pratique par une remise en cause de la logique économique ayant mené au libéralisme capitaliste dont les effets pervers provoquent les pires crises économiques. D'une manière générale, c'est aussi la légitimité de la logique de la causalité classique que l'appel au hasard remet en question. Les deux modèles, scientifiques et religieux, se rejoignant sur un mode compréhensif causal, même Cournot pose que *« la réalité objective du hasard est compatible avec l'hypothèse d'une providence divine, qu'on la conçoive comme ordonnant le monde jusque dans ses détails, ou seulement au niveau de la totalité »*[1423]. La comparaison entre Dieu et la Science n'est plus loin et annonce, déjà, l'essoufflement des modèles explicatifs ayant marqué la modernité : *« Dans les temps modernes, on a effectivement commencé à se demander avec beaucoup de méfiance si la tuile qui tombe du toit a bien été lancée par "l'amour divin" – et les hommes retournent peu à peu dans la vieille ornière romantique des histoires de nains et de géants. »*[1424]

Enfin, improbable et imprévisible, le hasard crée des situations *« ouvertes »*, incertaines, en complément de celles, *« fermées »*, dont l'issue est prévisible[1425]. Ces dernières ne laissant pas

[1421] *Cf.* le profil sociologique des joueurs de la FDJ.
[1422] Friedrich Nietzsche (1989), *Aurore*, *op. cit.*, p. 106.
[1423] Thierry Martin (1996), *Probabilités et critique philosophique selon Cournot*, Paris, Vrin, pp. 158-159.
[1424] Friedrich Nietzsche (1989), *Aurore*, *op. cit.*, p. 107.
[1425] *Cf.* Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 192.

place à l'innovation libre, la conjoncture imprévue de facteurs variés fait souvent émerger des phénomènes nouveaux permettant d'expliquer le changement social et l'évolution d'une société.

A.5. *Fonction novatrice*

Défini comme effet Cournot, le hasard nourrit l'une des quatre formes de l'innovation permettant de rendre compte de la réalité et révèle sa capacité créatrice pour le mouvement social. Œuvrant dans des situations ouvertes, il inspire le monde des entreprises dans le domaine de la créativité, sous les traits de la *sérendipité* et incite les agents à aller vers le hasard pour en exploiter les facultés innovantes. Rencontre avec l'imprévu, conjoncture synchronique de facteurs événementiels, le hasard apporte des éléments de compréhension du monde social, notamment en termes de conflits sociaux[1426] et devient aujourd'hui un allié des secteurs productifs de l'entreprenariat, constituant *de facto* une richesse pour la société. Favorisant les situations d'innovation par son effet aléatoire d'ouverture (contre les situations fermées), le hasard est aussi la découverte surprenante, sérendipité sollicitée dans les domaines créatifs du monde de l'entreprise.

A.5.1. L'innovation aléatoire

Si le hasard s'avère indispensable à l'ordre dans une organisation physique, biologique et sociale, c'est, entre autres, parce qu'il occasionne son renouvellement par l'innovation. Celle-ci autorisant la création d'une nouveauté indispensable à la régénération du système, elle lui permet de s'autoproduire et d'évoluer[1427]. À l'inverse, des processus fermés de type totalitaire détruisent au maximum l'aléa pour s'assurer une continuité contrôlée sans que des facteurs indéterminés ne viennent troubler et modifier l'ordre établi. Pour ce faire, la liberté des agents est réduite à tous les niveaux de l'action. Concernant des régimes politiques, ce mécanisme d'anti-désordre surprotecteur implique une maîtrise des citoyens passant par la focalisation sur un unique point d'attention limitant les paramètres de leurs volontés et envies : l'adoration du leader charismatique[1428].

Dans le monde de l'entreprise, le même phénomène de cloisonnement se constate, par exemple dans le cas du monopole tel que Michel Crozier l'a mis en valeur à travers le

[1426] *Ibid.*
[1427] *Cf.* Edgar Morin (1977), *La Méthode,* Tome 1, *op. cit.*, p. 295.
[1428] *Cf.* Georges Balandier (1988), *Le Désordre*, *op. cit.*

phénomène bureaucratique[1429]. Les acteurs, privés de possibilité d'intervention *« sur l'espace de choix »* (lui-même restreint), agissent de façon déterminée et prévisible dans ce genre de structure déterminée et soumise *« à une loi "reproductive" »*[1430]. Données institutionnelles et pratiques contribuent à la constitution d'espaces stratégiques réduits à une unique cellule, *« aboutissant à un processus* fermé*, soumis à un déterminisme relativement strict »*[1431]. Au final, ce type de structure ne laissant aucune marge de liberté aux agents ni aucune place à la nouveauté – faute d'un interstice indéterminé – exclut l'innovation. Le seul corollaire à un changement étant que *« l'une quelconque des conditions change »*, alors le processus peut s'ouvrir et le comportement des acteurs d'être *« déterminé et prévisible »*[1432].

Seuls les processus ouverts, c'est-à-dire indéterminés, pour tout ou partie, peuvent conduire à des situations innovantes dont le hasard participe, dans ses caractères *indépendant*, *imprévisible* et *instantané*, tels que les représentations des enquêtés l'ont présenté et conformément à l'analyse menée sur la dynamique créatrice du hasard[1433].

Le monde entrepreneurial, ayant compris ce mécanisme créatif, adopte dorénavant la logique d'ouverture permettant l'innovation, en laissant une liberté suffisante à ses agents pour essayer, se tromper éventuellement et recommencer en suivant de nouvelles pistes inspirée par les échecs, etc. L'objectif est de créer un maximum de paramètres convergents dans des sens différents mais tendant vers un même point final. Des rencontres causales cournotiennes se créent et provoquent un effet sérendipien chez le créateur. En s'ouvrant au hasard, à ses configurations événementielles, à ses imprévus et surprises, ils aiguisent et entretiennent une curiosité nécessaire à l'innovation.

A.5.2. L'innovation sérendipienne

À l'échelle individuelle, la sérendipité implique une liberté d'action permettant de saisir l'instant créateur de la rencontre des phénomènes constituant la découverte. L'individu est amené à développer ses facultés d'observation afin de saisir le *kairos*, *« moment-ou-jamais »*

[1429] Michel Crozier (1963), *Le Phénomène bureaucratique. Essai sur les tendances bureaucratiques des systèmes d'organisation modernes et dur leurs relations en France avec le système social et culturel*, Paris, Seuil.
[1430] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 170.
[1431] *Ibid.*, p. 174.
[1432] *Ibid.*, p. 175.
[1433] *Cf.* I^re^ Partie, Chapitre II, *B.2.4. La dynamique créatrice du hasard : le caractère innovant*.

que Platon invitait à dépister comme temps furtif où tout se passe, fugace mais éminemment créatif[1434].

Les chefs d'entreprises à vocation innovante usent de ce principe[1435]. Valorisant la collaboration et la surprise, ils exploitent les qualités de l'inattendu en ménageant des temps personnels à leurs employés, pour travailler à leurs propres projets, sans souci pragmatique de rentabilité. Favorisant la découverte inopinée en multipliant les sources d'inspiration et la rencontre des éléments de projets personnels et professionnels, ces entrepreneurs sollicitent la *curiosité* de leurs créateurs en activant leur *acuité* face à des données *inattendues*, *aberrantes* et néanmoins *capitales*[1436].

Dans cette logique, l'échec est également accueilli favorablement, comme une source supplémentaire de créativité. L'essentiel dans ce mode de fonctionnement, c'est l'exploration. Toutes les pistes possibles sont envisageables et, comme il est acté que l'acteur ne peut pas toutes les envisager au préalable, il a pour mission de les suivre librement. Qu'elles conduisent à une impasse n'est pas considéré comme négatif, parce que c'est toujours l'occasion de chercher à *« donner un sens au fait observé »*[1437] et de l'utiliser pour mettre en place une nouvelle idée ou modifier celle préexistante.

Le hasard n'est plus le « grain de sable » dans les rouages de la théorie mais l'heureuse découverte source d'innovation. Si la curiosité du chercheur a permis à Merton de comprendre *« l'inexactitude »* pourtant *« patente »* des croyances des habitants du quartier résidentiel de Craftown[1438], elle rend possible, dans l'absolu, la découverte indispensable à saisir des phénomènes *a priori « contraires au bon sens »*[1439]. Dans le domaine des jeux de hasard, espace typiquement dédié aux superstitions et rêves illusoires, l'attention particulière à ces données *sensibles* s'illustre à deux niveaux. Du côté du chercheur, elle nous a permis de comprendre la motivation des enquêtés pour cette pratique pour laquelle nous n'avions aucune attirance. Mais le jeu reposant lui-même sur une curiosité enfantine digne du cache-cache, nous ramenait à notre propre émulation de la surprise quant aux résultats de l'enquête.

[1434] Évanghélos Moutsopoulos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *op. cit.*, pp. 316-321.
[1435] *Cf.* I^re^ Partie, Chapitre II, *C.2. Sérendipité : de la créativité du hasard dans les processus sociaux*.
[1436] *Cf.* Robert Merton (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, *op. cit.*, p. 43.
[1437] *Ibid.*
[1438] *Ibid.*, p. 45.
[1439] *Ibid.*, p. 44.

En outre, l'activité ludique reposant sur l'illusion et stimulant des croyances, les actes les plus saugrenus et les actions non logiques constituaient notre matériau même. Pour cette raison, on ne pouvait comprendre les comportements des joueurs sans apporter une attention toute particulière aux détails les plus anodins et à toutes ces *« absurdités »* nécessaires[1440]. De cette manière, il devient possible d'expliquer la rationalité tapie sous des aspects totalement irrationnels. De même qu'à l'inverse, l'étude de la puissance de l'erreur *« the force of falsity »*[1441] apparaît à travers des situations où les protocoles les mieux réglés aboutissent à des effets incongrus. Les incohérences de la décision rationnelle dues à un excès de réglementation sont effectivement visibles partout dans les sociétés dictées par une logique managériale de planification, certes selon des intentions louables, mais dont les résultats s'avèrent régulièrement contre-productifs et pervers[1442].

Déjouant les règles de la rationalité et du déterminisme, le hasard ouvre les organisations et les acteurs à la rencontre innovante, en stimulant la curiosité et l'acuité à toutes sortes de signes, mêmes superstitieux. L'acuité prêtée à l'insolite et à l'imprévu étant, de toute façon, source d'inspiration et de créativité, s'inscrit dans un esprit ludique conféré par l'aléa, au niveau des joueurs comme des entrepreneurs. Quelle que soit l'activité, l'esprit ludique créatif est en partie dû à une ouverture au hasard.

B. Fonctions ludiques

Outrepassant les limites de la science et les restrictions religieuses, le hasard ouvre le monde réel à tous les possibles, par ses apparitions extraordinaires et insolites. Improbable et astral dans ses représentations, il marque l'irruption du sacré dans la vie profane quotidienne et assure une médiation entre deux mondes historiquement séparés. Source d'espoir et d'inspiration, il mobilise l'imaginaire et se révèle éminemment créateur.

Dans cette catégorie, quatre fonctions sont regroupées autour du caractère *ludens* de l'être social que le hasard sollicite. Le terme ludique doit s'entendre au sens commun mais aussi anthropologique, comme l'un des dix traits de la personnalité bipolaire de l'homme identifiés

[1440] Traitant des actions non logiques, Pareto montre d'abord leur incohérence scientifique en les traitant d'« absurdités », puis il en révèle la nécessité et les vertus civilisatrices dues au fait que les résidus les motivant procèdent d'instincts humains de progrès, plus encore que de survie : *« On a voulu voir l'origine de la civilisation dans les jeux de hasard. Il y a un peu de vrai dans ce paradoxe, en ce sens que le jeu de hasard est l'une des très nombreuses manifestations de l'instinct des combinaisons, qui a été effectivement et demeure un très puissant facteur de civilisation. » Cf.* Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. 471.
[1441] Umberto Eco (1999), *Serendipities, Language and Lunacy*, Londres, Orion, p. 1.
[1442] On le voit notamment dans le domaine des politiques publiques. *Cf* Jean-Michel Saussois (2011), « Effets pervers, inanité et sérendipité dans les politiques publiques », *op. cit.*, pp. 163-172.

par Morin (*sapiens*/*demens*, *faber*/*ludens*, *empiricus*/*imaginarius*, *œconomicus*/*consumans*, *prosaicus*/*poeticus*). Médiateur entre les antagonismes, le hasard relie les mondes sacré et profane, équilibre le possible et la nécessité et (ré)établit une communication entre l'individu et l'environnement dans lequel il évolue.

B.1. *Fonction médiatrice*

B.1.1. Entre le sacré et le profane

Dès le XVII[e] siècle, la fonction médiatrice du hasard s'incarne dans la figure du carrosse. Comme on l'a déjà dit, à la fois objet (véhicule) et lieu (de discussions, de rencontres), il constitue le milieu privilégié du hasard. Tandis que l'auberge, l'église ou la promenade[1443] incarnent d'autres « lieux de hasard », suscitant les rencontres et encadrant les péripéties, le véhicule est, en plus, un outil de liberté. Moyen de transport, il offre des possibilités d'émancipation géographique et intellectuelle, en acheminant les idées avec leurs passagers. Face à la *« contingence du monde moderne »*, il offre de nouvelles alternatives aux pensées scientifiques et religieuses, par le métissage culturel qu'il permet et grâce à l'imaginaire qui l'entoure historiquement : *« L'homme moderne n'appartient plus avec nécessité au monde dans lequel il vit, et les liens qu'il noue avec lui, lui semblent obscurs, aléatoires. »*[1444] Omniprésent, le hasard angoisse et sa valeur dangereuse (*« figure symbolique du hasard dangereux »*[1445]) se trouve exacerbée sous l'effet de l'effondrement des anciennes certitudes. Confortables, ces dernières se veulent protectrices et rassurantes quand le hasard n'apparaît plus que destructeur, dans ce contexte désenchanté. Pour le rendre supportable, il faut l'incarner et, pour ce faire, le véhicule est idéal, partageant les caractères d'indépendance et de liberté de l'aléa : *« Dans un premier temps la fonction du carrosse littéraire est de représenter la contingence des liens entre l'homme et le monde à travers des accidents, des incidents, des embouteillages, des rencontres imprévues ou tout simplement en se focalisant sur "autre chose" que le déplacement "normal" du carrosse. »*[1446]

En plus, la voiture, qu'elle soit hippomobile, automobile, réelle ou fantastique, possède une qualité magique ancestrale et sert de médiateur entre deux mondes, céleste et terrestre. *« En effet, divers "chars célestes" ont eu pour fonction d'être des médiateurs cosmogoniques et*

[1443] *Cf.* Carsten Meiner (2008), *Le Carrosse littéraire et l'invention du hasard*, *op. cit.*, p. 220.
[1444] *Ibid*., p. 8.
[1445] *Ibid.*
[1446] *Ibid.*, p. 216.

psychologiques, c'est-à-dire des médiateurs entre terre et ciel et entre corps et âme, dans la mythologique asiatique ou grecque et dans le Phèdre de Platon. »[1447] Par conséquent, c'est le lieu privilégié du hasard extra-quotidien, médiateur entre les deux sphères dissociées du divin et du prosaïque, du sacré et du profane. Son autonomie, associée à celle de l'individu, permet une « réconciliation » par l'identification : l'acteur et le hasard sont liés dans l'action, pour le meilleur comme pour le pire mais œuvrant obligatoirement conjointement. Toujours autonome, sa personnification dans l'objet carrosse le rend néanmoins plus heureux pour deux raisons.

D'abord, sa personnification le canalise, il n'est plus le terrifiant hasard destructeur, autonome et incontrôlable, mais un chariot, allié de la liberté de l'acteur et des aventures du romancier. Ensuite, en permettant les péripéties, l'aléa assure le mouvement de l'histoire, traduisant celui de la vie contre une posture figée, rigide et ennuyeuse. Lecteur et narrateur sont ensemble protégés des effets dévastateurs d'un hasard apprivoisé par la convention littéraire du *« hasard de carrosse »*. Pourtant, positivé par sa personnification et l'identification qu'elle permet, le hasard ne perd pas totalement sa vocation destructrice. Selon le type de discours, sa valeur passe du positif au négatif ou bien l'aléa se veut uniquement malheureux. Par exemple, dans les récits de voyage, « *si le hasard engendre et ouvre parfois des situations ensuite valorisées par l'auteur, la plupart du temps l'accident freine tout simplement le mouvement, obligeant à attendre sans que l'attente soit codée comme possibilité de découverte ou d'expériences nouvelles »*[1448]. L'ambiguïté du rapport attraction/répulsion s'illustre dans le domaine littéraire comme ailleurs, le hasard provoquant toujours effroi et envie. C'est pourquoi les genres littéraires tentent plus ou moins de le contrôler mais, dans tous les cas, ses apparitions garantissent un sentiment « extra-ordinaire ».

Marqueur d'imprévus, créant la surprise et l'étonnement, le sursaut et le suspens, le hasard est un outil narratif précieux, moteur de scènes importantes dans les histoires romancières. Érigé en norme dont les contours conventionnels permettent une utilisation par le narrateur, il introduit le singulier : *« La fonction du carrosse littéraire a toujours été d'abord d'inscrire l'aléatoire, l'imprévu et le hasard dans les relations que le personnage principal entretient avec le monde, l'Autre ou lui-même. »*[1449] Connectant les deux mondes du fantastique et du quotidien pragmatique, l'aléa permet aussi de mobiliser l'imaginaire du lecteur, comme

[1447] *Ibid*., p. 8.
[1448] *Ibid.*, p. 217.
[1449] *Ibid*.

lorsque ses survenues inopinées nous conduisent à nous interroger dans la vie réelle. Constante dans les récits, comme dans les faits habituels, cette fonction de médiation ne perd jamais en efficacité, à tel point que *« les scènes et narrations ainsi constituées fondent l'histoire, non d'un effet de réel barthésien, mais d'un "effet de hasard". Celui-ci est en fait tellement répandu historiquement qu'il paraît universel et devient un topos par excellence de la rhétorique littéraire »*[1450]. Aux XIX^e^ et XX^e^ siècles, le constat de cette médiation se confirme parmi différents genres littéraires en pointant plus exactement encore le rapport à la contingence.

B.1.2. Entre le possible et la nécessité

À cette époque, dans le roman, le hasard s'impose spécifiquement comme médiateur entre les catégories du possible et de la nécessité. Exploitant la thématique et l'*outil-hasard* (personnifié en carrosse ou comme effet de surprise), les narrateurs mettent l'accent sur la décision des personnages face aux effets aléatoires. La diversité permise par le hasard, dans les situations et les comportements, ouvre un monde de possibles illimités, enrichissant la perspective restreinte du nécessaire. Dieu détrôné, les certitudes et ses images de providence s'estompent, laissant place à *« l'arbitraire infini de la nécessité »* dont parlait Hegel pour rendre compte du rôle d'ouverture indispensable de l'aléa[1451]. L'arbitraire créant une nécessité (au moins celle de rebondir, si ce n'est celle d'une cause inconnue), alimente sa propre dynamique en ramenant le nécessaire au statut de possible : *« Le hasard n'est enraciné que dans le domaine du possible. Mais le possible est une partie du réel et une modalité du nécessaire. Même là où le hasard croise un acte fortuitement intentionnel, il procure de la nécessité et la pose à nouveau comme possibilité réalisée. »*[1452]

Introduire la contingence dans la causalité permet encore de relier les membres de la communauté prenant conscience de la dépendance entre leur propre destinée et celle des autres. Non plus fataliste et tracé par Dieu, le destin de chacun dépend des autres, de leurs rencontres, des interférences (positives ou négatives) entre tout le monde, des accidents avec les autres, etc. Tout devient possible, le meilleur comme le pire, mais les individus ne sont plus dissociés les uns des autres, le hasard – arbitraire – plaçant chacun à égalité et en toute responsabilité. Alors que l'idée de destin implique le devoir, la possibilité engage la

[1450] *Ibid*., p. 218. Concernant *« l'effet de réel barthésien »* dont parle Carten Meiner, voir, Roland Barthes (1968), « L'effet de réel », *Communications*, n° 11, juillet-décembre, pp. 84-89.
[1451] Friedrich Hegel, cité par Erich Köhler (1986), *Le Hasard en littérature*, *op. cit.*, p. 18.
[1452] *Ibid.*, p. 14.

responsabilité, celle-ci se substituant peu à peu à celle-là. Entre les deux, le hasard assure la médiation dans le monde quotidien car *« la nécessité dans le réel se définit par ses possibilités »*[1453].

Plus les possibilités matérielles de se déplacer, de voyager, de s'ouvrir à des sphères élargies de la société se développent, plus le hasard se déploie. Comprimé dans un quotidien restreint à une unité géographique minime, n'engageant que peu de personnes dont les activités sont limitées et réglées, le hasard se libère avec l'élargissement des contacts humains. Quand tout le monde se connaît dans un petit village, on ne s'étonne pas de croiser quelqu'un de connaissance, tandis qu'en voyageant dans le monde entier, on attribue plus volontiers au hasard la rencontre avec un ami français lors d'un séjour au Japon.

Médiateur entre les deux sphères du sacré (céleste et extraordinaire) et du profane (terrestre et quotidien), l'aléa assure également la médiation entre les êtres sociaux et annonce sa fonction de responsabilisation. La positivité de l'ouverture est contrebalancée par la négativité de l'accident et les craintes ne concernent pas seulement la nature transcendantale et indépendante du hasard sur l'homme. C'est l'homme face à lui-même que l'arbitraire révèle, avec toutes les difficultés qu'il peut rencontrer (contre la protection divine) et en toute responsabilité, quels que soient ses actes. À moins d'accuser la toute puissance de ses effets comme la main de Dieu, l'individu doit se débrouiller, composer, bricoler, avec ses apparitions imprévues et les phénomènes contingents quotidiens.

Afin de le rendre conforme aux contraintes humaines, les courants artistiques – comme scientifiques – tentent de s'emparer de l'aléa et de le rendre docile sous l'effet des transformations dont il fait l'objet. Comme en littérature, la peinture, la poésie ou encore la photographie, exploitent les capacités créatrices du hasard.

B.1.3. Entre l'acteur et son environnement

Au début du XX^{e} siècle, le courant artistique dadaïste joue avec le hasard, d'abord attiré par ses vertus libératrices, en opposition à l'ordre établi ayant conduit à l'horreur de la Première Guerre mondiale. Le nom « Dada » du courant créé en 1916 est lui-même choisi au hasard dans un dictionnaire, et le courant surréalisme auquel il donnera naissance quelques années plus tard reprend l'idée d'utiliser le hasard pour la créativité. Officialisé en 1924 par la publication du *Manifeste du surréalisme*, le projet porté par André Breton place le hasard

[1453] Erich Köhler (1986), *Le Hasard en littérature, op. cit.*, p. 120.

comme point de départ objectif et arbitraire à la création, sous les traits du *« hasard objectif »*[1454]. Sorte de *kairos* suscitant la vigilance de l'homme, instant absolu dans lequel tout se passe, le hasard objectif entre dans une recherche et une découverte – non pas de vertu comme chez Platon – mais de l'illumination, en étant *« le propre d'une rencontre réelle, faite dans le monde objectif, mais qui paraît porteuse d'un sens inexplicable par des raisons naturelles. Il semble s'agir d'un signal »* dont l'artiste doit se saisir, au moins pour s'en faire le témoin[1455]. Mis en exergue dans le domaine de la rencontre, ces *« "signes" venus d'on ne sait où »* engendrent des émotions fondamentales, dépassant l'amour et la poésie[1456].

Effrayantes d'intensité, conformément à la nature violente du hasard, ces survenues imprévisibles apparaissent comme de *« pétrifiantes coïncidences »* interrogeant la concordance entre désirs humains et ordre matérialiste[1457]. Belles et attirantes, elles sont aussi angoissantes et dangereuses : *« Il s'agit de faits de valeur intrinsèque sans doute peu contrôlable mais qui, par leur caractère absolument inattendu, violemment incident, et le genre d'associations d'idées suspectes qu'ils éveillent, une façon de vous faire passer du fil de la Vierge à la toile d'araignée, c'est-à-dire à la chose qui serait au monde la plus scintillante et la plus gracieuse, n'était au coin, ou dans les parages, l'araignée. »*[1458] Interrogateur, questionnant les thèmes de la rencontre, de l'imprévu, de l'attente et de l'espoir, le surréalisme incarne typiquement le hasard jusque dans le constat lucide d'impuissance auquel il conduit. Fécond et créateur de sensations, d'émotions et de désirs, il est moteur d'action pour l'être social mais le dépasse à la fois, pétrifiant l'acteur et l'assignant, finalement, à un statut de spectateur. Breton, soulignant *« l'absence complète de paix avec nous-mêmes que nous valent certains enchaînements, certains concours de circonstances qui passent loin de notre entendement »*, avoue finalement sa propre méconnaissance, simple *« témoin hagard »* des faits inopinés[1459]. Néanmoins, le hasard reste la source de *« ces sensations électives dont la part d'incommunicabilité même est une source de plaisirs inégalables »* et amorce un contact *« entre tous éblouissant, de l'homme avec le monde des choses »*[1460].

[1454] André Breton (1963), *Manifeste du surréalisme*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1924).
[1455] Ferdinand Alquié (2008), « Surréalisme-Histoire », *Encyclopædia Universalis.fr.*
[1456] *Ibid.*
[1457] André Breton (1964), *Nadja*, *op. cit.*, p. 20.
[1458] *Ibid.*
[1459] *Ibid.*, p. 21.
[1460] *Ibid.*, p. 22.

Dans la seconde moitié du XX^{e} siècle, le courant littéraire de l'Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) recadre strictement le hasard en l'intégrant à la contrainte. Marquant sa rupture avec un passé surréaliste, son instigateur, Raymond Queneau, refuse tout caractère aléatoire de la littérature potentielle[1461]. En 1960, en créant le mouvement conjointement avec son *« Fraisident-Pondateur »*, François Le Lionnais, Queneau assoit sa perception d'un hasard né de la contrainte, en opposition à un pur hasard. Ses membres, des *« mathématiciens et littérateurs »*, définissent le projet comme un atelier pour fabriquer *« de la littérature en quantité illimitée, potentiellement productible jusqu'à la fin des temps, en quantités énormes, infinies pour toutes fins pratiques »*[1462] et cherchent avant tout à faire échec au hasard en créant un patron de travail. Il rejoint en fait la logique du cadavre exquis surréaliste en *« développant une sorte de vertige formaliste* […]. *Sur l'essentiel, cela n'est pas trop différent des contraintes formelles que vous vous donniez au XVII^{e} siècle si vous décidiez d'écrire une tragédie, ou un sonnet »*[1463].

Certes, la capacité de conduire à l'*ilinx* du hasard est exploitée, mais dans une volonté de contrôle absolue, contraire à son essence même. De même que les mécaniques quantiques intègrent le hasard pour finalement mieux le contrôler en le traduisant en termes classiques d'équations déterministes, la démarche créative des artistes littéraires – d'inspiration oulipienne ou surréaliste – retrouve *« spontanément, à côté de l'innovation aléatoire, des règles assez classiques de la création romanesque »*[1464].

Néanmoins, le hasard assure toujours sa fonction de médiateur entre l'homme et son environnement, quelles que soient les formes de ses utilisations, même par des tentatives de maîtrise. Le projet vise, quand même, à utiliser les ressources du hasard pour créer des œuvres comme autant de moyens de se connecter au monde qui nous entoure. Dans cet objectif, la psychanalyse utilise aussi le hasard directement à effet thérapeutique pour relier le sujet à son entourage.

Comparant souvent la maîtrise artistique à sa démarche, Donald Winnicott invente la technique psychanalytique du *squiggle* comme médiation entre le thérapeute et les enfants ou adolescents afin d'aller à leur rencontre et d'établir une relation avec les jeunes patients. Utile en cas de difficultés d'expression de la personne avec des adultes, il permet également de

[1461] *Cf.* Jean Lescure (1973), « Petite histoire de l'Oulipo », *in* Oulipo (sous la dir. de), *La Littérature potentielle*, Paris, Gallimard, pp. 28-40.
[1462] *Cf.* le site de l'Oulipo, *in* http://www.oulipo.net/oulipiens/O.
[1463] Pierre-Marc De Biasi (1991), « Hasard et littérature », *op. cit.*, p. 104.
[1464] *Ibid.*, p. 104.

lever des blocages de la relation directe. Sous la forme ludique d'un dessin, c'est un support de travail rappelant l'idée du cadavre exquis dans la pratique d'une création partagée par succession d'actions individuelles : *« Je ferme les yeux et laisse courir mon crayon sur la page. C'est un* squiggle*. Tu en fais quelque chose d'autre puis c'est à toi de jouer ; tu fais un* squiggle *et c'est moi qui le transforme. »*[1465].

Sollicitant l'imagination du sujet, ce jeu graphique ouvre à l'échange et établit une médiation entre les mondes internes et externes de l'individu, en créant un espace transitionnel. Pour soigner des troubles de l'identité et du narcissisme, le *squiggle* agit *« comme un "objet trouvé" : par exemple une pierre, une pièce de vieux bois qu'un sculpteur trouve et présente parce qu'il possède une expression sans qu'il soit besoin d'y travailler. Cela séduit les filles et les garçons paresseux et éclaire la signification de la paresse. Tout travail effectué gâche ce qui est au départ un objet idéalisé. Un artiste peut avoir le sentiment que le papier ou la toile sont trop beaux et peuvent être souillés. Potentiellement* c'est *un chef-d'œuvre. Dans la théorie psychanalytique, nous avons le concept d'écran du rêve : une place dans laquelle ou sur laquelle un rêve peut être rêvé »*[1466]. Par ce jeu, le thérapeute découvre le monde imaginaire, intérieur, de l'enfant (le *« self »*) pour mieux en comprendre les perturbations extérieures (le *« faux self »*) et révéler la *« part vivante, spontanée inventive de l'individu »*[1467].

Le hasard des dessins réfuté par l'analyste se trouve maîtrisé par le principe interprétatif, comme dans le cas de la superstition freudienne, mais la fonction médiatrice n'en demeure pas moins présente dans l'élaboration du dialogue permise entre deux sphères séparées, intérieures/extérieures, consciente/inconsciente, de l'ordre du sacré/profane. L'objectif étant toujours une réconciliation entre le corps et l'âme, le hasard assure la médiation, au-delà des explications scientifiques. Le cadavre exquis des surréalistes, comme les *squiggles* de Winnicott, sont toujours des pratiques collectives et ludiques alliant, encore une fois, l'aléa au jeu, pour établir un dialogue entre les participants se livrant ensemble à un exercice commun.

Moyen de « pratiquer » le hasard, le jeu permet de le dédramatiser et de le sublimer, de la même façon qu'on le constate à travers la pratique des jeux d'argent et de hasard. Chez ces

[1465] Donald Winnicott (1979), *La Consultation thérapeutique et l'enfant*, trad. fr., Paris, Gallimard, p. 67 (1re éd. anglaise : 1971).
[1466] Donald Winnicott, cité par Jan Abram (2001), *Le Langage de Winnicott*, trad. fr., Paris, Popesco, pp. 352-353 (1re éd. anglaise : 1996).
[1467] Pierre-Alain Luthi (2005), « Les *squiggles* de Winnicott », *in educh.ch. Portail de la formation et du conseil socio-éducatif*, http://www.educh.ch/education/les-squiggles-de-winnicott-a767.html.

derniers aussi, l'observateur décèle la fonction médiatrice du hasard, dans le passage d'une ancienne à une nouvelle vie permise par le jackpot, entretenu par l'espoir de gain. Au-delà de sa dimension oraculaire, l'aléa assure la médiation entre un monde réel et un autre fantasmé. Entretenant la liaison entre les sphères quotidienne et fictive du jeu, le hasard s'est révélé libérateur pour la création et pour la sérénité des êtres sociaux.

B.2. *Fonction libératoire*

L'identification de cette fonction répond principalement à l'hypothèse selon laquelle le hasard est sociétal, dépendant des cultures. D'abord, son association à la catégorie du possible le rend synonyme d'une ouverture au monde, au-delà des limites du rationnel, qui procure à l'être social autant de frayeur que de ravissement et rend l'aléa foncièrement vecteur de liberté. Ensuite, il se veut libérateur en s'opposant aux valeurs dominantes de notre société contemporaine française. Enfin, il procure un sentiment libératoire lorsqu'il est mis en pratique dans des activités, plus ou moins quotidiennes, telles que les jeux.

B.2.1. Libération par la possibilité

Si la perte d'espérances sociales favorise une considération pour le hasard, comme on le voit, par exemple, à travers les œuvres de Musset (et, on l'a dit, dans *La Confession d'un enfant du siècle*), c'est qu'il cristallise des peurs et permet de s'en libérer. L'exemple du dadaïsme le révèle encore : en intégrant le hasard à sa démarche artistique, le mouvement Dada souhaite dénoncer et s'opposer au modèle de l'ordre établi ayant mené aux atrocités guerrières du début du XX^{e} siècle. Alternative aux lois habituelles il constitue aussi une véritable *« ouverture à l'expérience et à l'interprétation* […] *spécifique à chaque époque »*[1468].

Rompant avec les codes classiques, le hasard séduit en sa qualité de non-sens et libère du joug pesant d'une morale culpabilisante du devoir. Symbole d'espoir sous les traits de la chance, il motive l'être social dans un quotidien difficile et brise l'ennui d'une routine réglée. *« Des îlots d'extase dans un océan d'ennui, telle est la vie »*[1469], dit l'Homme-dé pour qui les interventions du hasard sont autant de moments euphorisants permettant l'accès à tous les fantasmes. Généralement envisagé *« par rapport à Dieu »*, comme son traitement dans la littérature en témoigne, le hasard s'incarne dans les figures du spécifique et du possible dont

[1468] Erich Köhler (1986), *Le Hasard en littérature, op. cit.*, p. 10. Voir également, à ce sujet, notre I^{re} Partie, Chapitre I, *A.2.2 Le mot hasard dans la littérature (XVII^{e} XX^{e} siècles)*.
[1469] Luke Rhinehart (1998), *L'Homme-dé*, *op. cit.*, p. 16.

le caractère fortuit déterminant libère quelles que soient les époques[1470] : *« Au commencement était le Hasard, et le Hasard était avec Dieu et le Hasard était Dieu. Au commencement Il était avec Dieu. Toutes choses furent faites par Hasard et sans lui ne fut nulle chose accomplie. En Hasard était la vie et la vie était la lumière des hommes. »*[1471]

Réalisation du possible, le hasard fait tomber toutes les barrières sociales et révèle ses fonctions libératoires et égalitaires, évitant *« bien plus de retomber constamment dans un déterminisme qui ne laisserait à l'activité des hommes aucune marge pour organiser l'avenir dans une pratique humaine à la fois libre et nécessaire* […]. *S'il n'y avait pas le hasard et, avec lui, le possible, l'utopie aurait cessé depuis longtemps d'être une réalité vers laquelle tendent nos efforts, mais serait une réalité effroyable »*[1472].

B.2.2. Libération par la sensibilité subjective

Sa valeur résiduelle dans l'action le plaçant du côté de l'émotion et de l'instinct, le hasard libère des règles de la pacification des mœurs résultant de l'appropriation de la violence par les état-nations[1473]. Forme de vivre ensemble particulière et construite historiquement comme une structure spécifique du processus de civilisation, cette économie psychique opère un contrôle des réactions et soumet les agents à une *« torsion entre les instincts et impératifs sociaux qui leur fait percevoir leur moi comme enfermé "comme dans un cachot, en quelque chose d'étranger et d'extérieur que l'on nomme la société" »*[1474]. Dans ce cadre, le hasard libère – en s'y opposant – de la frustration et du sentiment d'échec général engendré par les logiques dominantes de la compétition, du développement de la scolarisation et de la division sociale du travail. Si le sport est réputé pour « défouler », en enfermant les passions dans les cadres de l'*agôn*, il est moins libérateur que les jeux d'*alea* qui lui sont typiquement opposés. Contre la libre expression aléatoire et parfois violente des pulsions humaines, le travail d'intériorisation des instincts et leur mise en ordre sociale créent des refoulements que le hasard vient compenser.

Contre l'objectivation des règles de politesse et de la bienséance, le hasard se situe du côté de la subjectivité et peut quitter le domaine de l'événementiel pour exprimer un état d'être. Ainsi Schiller faisait-il observer à son ami Goethe que, chez le poète lyrique, *« plus les impressions*

[1470] Erich Köhler (1986), *Le Hasard en littérature, op. cit.*, p. 120.
[1471] Luke Rhinehart (1998), *L'Homme-dé*, *op. cit.*, p. 519.
[1472] *Ibid.*
[1473] *Cf.* Norbert Elias (1987), *La Société des individus*, *op. cit.*
[1474] Erik Neveu (1991), « Elias (Norbert), La Société des individus », *Politix*, vol. 4, n° 16, octobre, p. 99.

sont subjectives, plus elles sont fortuites »[1475]. Quand il ne constitue pas un élément extérieur, l'aléa se laisse transparaître dans la personnalité de l'individu sensible, tel le poète, et sa capacité à rompre avec la dimension pragmatique de la vie permet une focalisation sur ses émotions. Par ce retour sur soi et en sollicitant l'imaginaire de l'être social, le hasard permet de développer sa capacité émotionnelle et de se connecter avec ses sensations et son ressenti, au détriment de sa pensée rationnelle.

B.2.3. Libération par opposition aux valeurs sapiens

En s'opposant aux normes dominantes de notre société occidentale technique et aux valeurs contraignantes sur lesquelles repose toute l'organisation sociétale, le hasard possède un pouvoir libérateur pour l'ensemble des relations sociales au quotidien. L'exemple de *L'Homme-dé* l'illustre à travers les décisions jouées aux dés, toutes les relations du personnage de roman changeant avec son entourage. En devenant totalement imprévisible et inconstant, indifféremment polis et grossier, responsable et inconscient, respectueux et injurieux, Luke Rhinehart incarne l'antagonisme aléatoire, et sa libre expression des opposés les plus radicaux, les plus incompréhensibles et les plus violents déroutent tout au long du roman[1476]. Néanmoins, lui se sent libre et son éthique de vie séduit étonnement les autres protagonistes.

Au quotidien, l'*alea* contrebalance surtout l'*agôn*, libère les capacités imaginatives du rêve et de l'espoir, en s'opposant aux règles de contrôle et de maîtrise de l'environnement, aux normes déterministes et à l'éthique rationaliste. Détournant du pouvoir coercitif de la société, il permet de s'extraire des contraintes concrètes dont l'individu doit s'acquitter tous les jours et offre la liberté de l'extraordinaire et de l'abstraction. Ludique dans les activités sociales l'employant, le hasard crée, d'autant plus, un espace de liberté de mouvement et de pensée.

*B.2.4. Libération par le jeu d'*alea

Étymologiquement lié au jeu de dés, le hasard s'inscrit *a priori* dans la catégorie ludique des représentations, associé aux qualités divertissantes communes à tous les jeux, quelle qu'en soit la nature. Par conséquent, par l'image des jeux d'*alea* auxquels il renvoie, plus ou moins directement et consciemment, ses caractères d'activité *libre*, *séparée*, *incertaine*, *improductive* et *fictive* renforcent sa qualité libératoire.

[1475] Friedrich Schiller, cité par Erich Köhler, *in* (1986), *Le Hasard en littérature, op. cit.*, p. 117.
[1476] *Cf.* Luke Rhinehart (1998), *L'Homme-dé*, *op. cit*.

Surtout, en étant considéré comme inutile parce qu'il est improductif, le jeu de hasard rejoint la logique du don déjà soulignée. Alors, certes, l'engagement et la réciprocité qu'impliquent les *systèmes de prestations totales* relèvent du contrat et contredisent la liberté. Mais le caractère excessif des manifestations du *potlach* illustre le pouvoir libérateur de l'activité en exprimant les caractères *demens* et *consumans* de l'homme. Le jeu d'*alea* n'équilibre pas seulement les valeurs dominantes *faber* et *empiricus* de l'individu (en incarnant ses instincts *ludens* et *imaginarius*). Sa logique de don compense aussi les valeurs généralisées *sapiens* et *œconomicus*.

B.3. *Fonction ontologique*

Dans le prolongement de ce constat, le hasard traduit une recherche ontologique que la philosophie rationnelle et la société de technique n'ont pas assouvie.

B.3.1. À travers le jeu

Dans le jeu, le hasard incite à des créations ontologiques, l'être social sortant des cadres explicatifs conventionnels pour stimuler son imagination et formuler des rêves occasionnés par l'espoir. Sans opposer de lacune de connaissance, l'arbitraire invite à la création de sens sous des formes diverses et libres de rationalité dans un seul souci ludique de mise en ordre désordonnée. Les superstitions en sont révélatrices, logiques de compréhension du monde originale et personnalisable, tout en restant suffisamment communes pour être partagées par la collectivité.

Le ludisme de la fonction ontologique apparaît à travers les contradictions entre la pratique d'une activité hasardeuse et les discours raisonnés des joueurs, empreints de considérations sociales et morales. L'observation de l'*acte* du jeu – *instant* bachelardien où l'activité se crée – rend possible la compréhension du désir ludique animant cette activité sociale[1477], car si le joueur demeurait dans les considérations rationnelles d'équilibrage gains/pertes, se sachant statistiquement perdant, il ne jouerait pas. Cependant, quand nous saisissons la pratique du jeu, au moment précis de son acte, lorsque le joueur cesse de s'interroger et qu'il n'est plus question ni de codes sociaux ni de morale, ni de probabilités, on comprend que la dynamique

[1477] *« Pour un partisan de M. Roupnel, un acte est avant tout une décision instantanée, et c'est cette décision qui a toute la charge de l'originalité. Plus physiquement parlant, le fait que l'impulsion en mécanique se présente toujours comme la composition de deux ordres infinitésimaux différents nous conduit à resserrer jusqu'à sa limite ponctiforme l'instant qui décide et qui ébranle. » Cf.* Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, p. 22.

ludique repose sur la curiosité que suscite l'indétermination. De cette façon, le joueur réalise des choix arbitraires, qui sont autant de créations ontologiques destinées à organiser la pratique sociale. Au sein de l'activité, l'*arbitraire* s'inscrit dans une logique décisionnelle en agissant comme un *arbitrage* de la part du joueur qui se place en *« législateur fictif »*, cette *« représentation imaginaire »* servant, dans la pratique, à masquer le hasard insupportable de l'acte[1478].

Dans le jeu comme dans l'ensemble des sphères sociales, le hasard est, en quelque sorte, un premier temps lors duquel aucune action de l'individu n'est possible puisque l'aléatoire pose, seul, *certaines* choses face à d'autres, dans une configuration inconnue et incompréhensible *a priori*. C'est seulement dans un deuxième temps que l'organisation de ces choses entre elles donne forme à la vie sociale, par l'intervention de l'homme qui choisit, de façon *arbitraire*, les liaisons lui semblant les meilleures. Un troisième temps permet enfin de juger de la pertinence de ces liaisons dans leur application concrète[1479].

B.3.2.Face aux événements quotidiens

Dans la vie quotidienne, l'imprévu et l'aspect chaotique des événements se présentant aux individus suscite une curiosité motrice d'interprétations, le plus souvent destinées à annihiler l'aléa dont il conviendrait de se protéger. Les superstitions jouent ce rôle dans l'ensemble, de même que l'astrologie nie le hasard par la représentation du destin. La religion utilise l'image de Dieu, l'art détourne l'aléa par la création humaine et la science transforme le hasard en paramètre calculable au sein de dispositifs artificiels destinés à fournir des explications causales (probabilité). Dans ces différentes sphères d'activité, intégrer le hasard aux réflexions permet de le rendre supportable en le déplaçant d'une échelle individuelle à une échelle collective.

Domaines de la connaissance, la religion et les sciences ont besoin de l'inconnu pour chercher à connaître et motiver davantage les recherches. Le hasard nourrit cette dynamique en

[1478] *« L'arbitraire renvoie à la notion d'arbitrage, donc à la notion de décision et, finalement, invoque d'une manière plus ou moins explicite la figure d'un législateur fictif. Or de tels législateurs n'existent pas. Dès lors, la formulation* [d'arbitraire employée par Saussure]*, à certains égards très éclairante, est néanmoins prise dans une représentation imaginaire qui peut servir à masquer le véritable problème. Le véritable problème est fondamentalement celui-ci : le fait que telle forme matérielle soit, dans une conjoncture de langue donnée, reliable à telle interprétation doit être, dans un premier temps, pensé comme relevant entièrement du hasard, c'est-à-dire comme quelque chose qui pourrait être absolument autre que ce qu'elle n'est. La notion d'arbitraire est ce qui permet d'imaginer le hasard sous une forme supportable. » Cf.* Jean-Claude Milner (1991), « Hasard et langage », *op. cit.*, p. 44.
[1479] *Ibid.*

conduisant à trouver de nouvelles informations, constituer de nouveaux savoirs, et entretenir une curiosité menant à l'innovation. En amont, il stimule et avive la quête de sens. Au moment de la recherche, il est l'heureuse découverte sérendipienne participant au développement et à la constitution des savoirs. Enfin, en aval, il renouvelle la demande d'explication, comme le montre l'exemple de la tempête « Xynthia » et le plan d'action mis en place par le gouvernement français en réaction à la contingence de l'événement pour *« développer la connaissance des aléas extrêmes »*[1480].

D'une manière plus philosophique, le hasard permet d'interroger l'environnement dans lequel l'homme évolue, questionne en permanence le rapport à soi et aux autres et nourrit une recherche de connaissance de soi-même. Le retour ponctuel d'émissions télévisées ou radiophoniques sur le sujet du hasard, des rencontres aléatoires ou du destin, témoigne du besoin permanent de créer du sens, en inventant toujours de nouveaux modèles de pensée pour apporter de nouvelles réponses. Quand Mallarmé disait qu'*« un coup de dés jamais n'abolira le hasard »*[1481], il traduisait aussi ce besoin constant de sens. Si le hasard est par nature (étymologie) associé au coup de dés, ce n'est pas parce qu'on connaîtra le résultat donné par le jet que l'on saura tout du hasard.

Dans l'absolu, le hasard se révèle être un moteur générant la réflexion et l'organisation de la réalité sociale. Parce qu'il s'oppose à la nécessité divine, l'aléa suscite la curiosité pour aller chercher d'autres explications, d'autres lois que celles de Dieu et, finalement, d'autres nécessités qui seront à même de mettre en ordre le désordre apparent. Selon cette approche, la question du hasard ne se pose pas comme lacune de connaissance puisque la connaissance divine suffirait à expliquer le monde dans sa totalité. Par le biais des images dont il entoure le hasard (chance, destin, etc.), l'homme excite en fait sa curiosité, justifiant la démarche qui consiste à chercher d'autres modes d'explication.

Quand la religion répond systématiquement aux questions de ses adeptes, la curiosité demeurant, l'homme s'en détourne et invente un moyen de légitimer d'autres questionnements afin de chercher d'autres réponses. Cette appétence intellectuelle explique notamment la multiplication des modèles de croyances et leur succès, entre spiritualités (bouddhiste, hindouiste, shintoïste, etc.), religions, sectes, etc. Sorte de « prétexte » à de perpétuels questionnements, le hasard est une source d'interrogations sans fin, suscitant

[1480] *Ibid.*, p. 29.
[1481] Stéphane Mallarmé (2007), *Un coup de Dés jamais n'abolira le Hasard*, *op. cit.*

l'actualisation des explications. Dans les sciences, il trouve encore de nombreuses réponses (par les mathématiques et la statistique, par la biologie et la génétique, par la physique) mais jamais ses mystères ne sont totalement résolus. Les sceptiques peuvent encore se tourner vers un autre mode de connaissance, par exemple l'astrologie.

Mais, finalement, la curiosité n'est jamais assouvie et le hasard nourrit sans cesse ce caractère anthropologique de l'être social. Dans sa fonction ontologique, l'aléa a pour rôle d'exciter la curiosité et donne lieu, grâce aux réponses données, à des représentations de chance ou de providence. Puis, ces images explicatives prennent la forme d'activités sociales souvent ludiques. Néanmoins, dans les pratiques, l'excitation provient de l'enjeu. Seul, le hasard perd rapidement de son intérêt, que ce soit dans les jeux de séduction où la coquette et son prétendant constituent des enjeux respectifs pour les deux protagonistes de l'échange ou qu'il s'agisse des jeux d'aléa dans lesquels l'argent constitue un ressort ludique primordial.

B.4. *Fonction consommatoire*

Roger Caillois l'expliquait à propos de la catégorie de l'*alea* : un jeu de hasard pur et dénué d'enjeu financier lasse vite l'enfant. C'est la raison pour laquelle ces jeux sont typiquement des pratiques d'adultes. *« Privés d'indépendance économique et sans argent qui leur appartienne »*, les plus jeunes ne trouvent pas *« dans les jeux de hasard ce qui fait leur attrait principal. Ils sont impuissants à le faire frissonner »*[1482]. Un premier attrait de l'aléa pour les vendeurs réside dans cette efficacité d'un couple hasard/argent au sein duquel l'un dynamise la valeur de l'autre. Le risque incarné par la mise suscite une tension excitante et l'espoir de gain procure l'effervescence dans l'activité. De plus, grâce au hasard, la valeur de l'argent est désacralisée, passant d'une finalité laborieuse et nécessaire (le salaire) à un accessoire de jeu dans un budget superflu (« argent du jeu »). Enfin, la temporalité instantanée dans laquelle s'inscrit le hasard donne au produit de consommation l'utilisant, un caractère éphémère idéal pour développer une logique de gadget typiquement consommatoire.

B.4.1. L'efficacité du couple hasard/argent

Dans le jeu, le hasard incarne le caractère passif de l'individu. S'il l'invite à la création et le motive dans l'acte, il témoigne aussi de l'incapacité humaine à tout contrôler. Synonyme d'impuissance dans l'activité sociale et les représentations, il est contrebalancé par l'argent

[1482] Et l'auteur d'ajouter que *« certes, les billes sont pour lui une monnaie* [mais] *pour les gagner, il compte sur son adresse plutôt que sur sa chance »*, *cf.* Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 59-60.

qui rétablit un sentiment de puissance en assurant une maîtrise au joueur. Si ce dernier ne peut gouverner l'aléa, il peut gérer son budget, si bien que le hasard sur-active l'importance de l'argent : *« En général, le rôle de l'argent est d'autant plus considérable que la part du hasard est plus grande et par conséquent la défense du joueur plus faible. La raison en apparaît clairement : l'alea n'a pas pour fonction de faire gagner de l'argent aux plus intelligents, mais tout au contraire d'abolir les supériorités naturelles ou acquises des individus, afin de mettre chacun sur un pied d'égalité absolue devant le verdict de la chance. »*[1483] Dans une logique de risque, la dimension aléatoire « pimente » le jeu dans lequel une somme d'argent est engagée parce qu'elle affaiblit la défense du joueur. De surcroît, en établissant une égalité de chances entre les concurrents, le jeu réclame un objet suffisamment attrayant pour mobiliser l'attention de tous les profils de joueurs (des plus rationnels et compétiteurs aux plus superstitieux). Si l'argent n'est pas recherché par un joueur déjà fortuné (*cf.* les joueurs de dés à la cour de Versailles), il le sublime en le constituant en enjeu évanescent. Un pari n'est intéressant qu'à partir du moment où on ne connaît ni ne maîtrise sa finalité. Le joueur misant sur ses seules compétences est *concentré*, tandis que le joueur de hasard est *excité*. Le risque émanant du hasard confère enfin son efficacité à la pratique, au niveau de l'argent (celui que l'on veut gagner et celui que l'on risque de perdre) et au niveau de l'équilibrage de l'activité, pour veiller à ne pas *trop* perdre.

À ce propos, on peut s'interroger sur les effets provoqués par les dernières campagnes de prévention contre l'addiction aux jeux. En surinvestissant la dimension addictive du jeu, celles-ci accentuent la tension du risque, en ajoutant le danger de la dépendance au danger de la perte des mises. Au vu des publicités vantant le caractère « *addict* » (*cf.* les publicités *Dior Addict*) des produits de consommations et des consommateurs eux-mêmes, le risque – déjà vecteur d'excitation – devient encore plus stimulant. Cette exacerbation du danger et sa mélioration généralisée dans le domaine commercial laisse supposer que les campagnes de santé publiques pourraient susciter un effet contraire à celui prôné. Au lieu de préserver le joueur, elle pourrait l'inciter à jouer davantage, et en tout cas inciter des publics adeptes des pratiques à risques (adolescents notamment) à se « lancer » dans ces jeux, pour tester leurs limites. L'exemple d'Amédée a déjà illustré cette recherche de limites dans la pratique des jeux de hasard, et l'on peut penser aux comportements adolescents de réactions aux conseils, préconisations et interdits de leurs parents (l'adolescent « fonçant » d'autant plus vers une pratique qu'elle lui est interdite ou présentée comme dangereuse).

[1483] *Ibid.*, p. 58.

Le hasard se met ainsi au service de l'argent, dans un mouvement paradoxal de dissimulation, en détournant le regard (la vigilance) du déroulement du jeu vers sa finalité.

De fait, même si l'incertitude liée au hasard procure déjà des émotions au joueur, en elle-même (fonction émotionnelle), dans le jeu l'argent lui donne une efficacité particulière en augmentant les sensations de mise en danger. Par exemple, au poker, *« il faut de l'argent pour que ce soit intéressant »*, nous explique Amédée : *« Il faut pouvoir suivre les mises et qu'elles soient importantes, sinon ça ne sert à rien, ça ne procure pas les mêmes sensations. C'est quand l'enjeu est gros que ça donne des sensations. »*[1484] De la même façon, Gérard (joueur de casino) trouve les jeux sans mise d'argent tellement dénués d'intérêt qu'il refuse même de jouer à des jeux de société avec ses petites filles. Nécessairement, il éprouverait le besoin d'y introduire des enjeux financiers, or *« on ne peut pas jouer à vouloir dépouiller ses petits enfants quand même »*.[1485]

Les machines à sous illustrent directement cette efficacité du couple argent/hasard, par l'émulation que crée le bruit des pièces, omniprésent dans la pratique, depuis leur insertion dans la machine jusqu'à la tombée en pluie des gains. Depuis la propagation des systèmes de tickets, les machines simulent la sonorité métallique de l'argent. Dans la pratique, les joueurs déclenchent régulièrement la chute de leur gain, sans attendre d'avoir besoin de nouvelles pièces ou de quitter leur place, mais pour le plaisir d'entendre leur gain tomber, quel que soit son montant. Enfin, les publicités (radiophoniques ou télévisées) du *Loto* de la FDJ utilisent ce procédé sonore, avec des bruits de flots de pièces qui coulent pendant que le speaker annonce le montant du jackpot.

Par ailleurs, quand le hasard apparaît individuel dans le système de nos représentations (tandis que l'échelle collective permet de détruire l'aléa par les statistiques), son association à l'argent souligne la dimension collective de l'activité. Non plus seul face au verdict du sort, l'individu se positionne au sein de la communauté des joueurs et pense moins à *sa* chance (celle qui se crée dans le quotidien par les contacts, les relations et la construction d'opportunités) qu'à *la* chance (générale, transcendante et égalitaire). Enfin, la communauté des joueurs rejoint celle, plus large encore, des consommateurs et protège encore plus le joueur de l'isolement face au hasard. Relégué au statut d'attribut du jeu, comme l'argent, le hasard perd de sa transcendance angoissante et n'est plus qu'un prétexte à une pratique

[1484] *Cf.* l'entretien n° 46, *op. cit.*
[1485] *Cf.* l'entretien n° 19, *op. cit.*

simple, facile, rapide et éphémère. Moins dramatique que l'absolu aléa autonome et tout-puissant, rappelant l'impuissance de l'être social, le hasard est une caractéristique d'un jeu peu onéreux, exempt d'engagement et rapide.

B.4.2. Les jeux de hasard, des gadgets éphémères

Que ce soit avec la multitude des tickets de grattage de la FDJ, la diversité thématique des MAS ou les options de pari du PMU, la gadgétisation du produit se donne largement à voir dans le dispositif des jeux de hasard tels que le marché les diffuse. À l'opposé d'une pratique nécessitant investissement, responsabilités, connaissances, entrainement, rigueur, etc., le jeu de hasard et d'argent est avant tout un objet, souvent un ticket jetable (ticket de grattage, de MAS, bulletin de pari et reçus de jeu). Malgré les regroupements au sein des lieux de jeu et les espaces de sociabilités se constituant, les rassemblements ne sont toujours que convergents : sans engagements suivis et intimes, ces jeux peuvent se pratiquer seul. Typique d'une pratique consommatoire, ce seul dispositif témoigne du caractère de gadget de ces objets inutiles, éphémères, et ne procurant que le plaisir de leur consommation, ayant perdu toute valeur utilitaire ou symbolique au profit d'une pratique essentiellement ludique[1486]. L'obsolescence de ces objets-gadgets révèle un goût du présent que des logiques d'investissement et de rentabilité contredisent.

Qui plus est, ce caractère éphémère de l'objet issu de la temporalité instantanée du hasard traduit également un présentéisme reflétant une *« culture du narcissisme »* appliquée à vaincre les angoisses que génère une vision catastrophiste de l'avenir (relayée par les médias et les discours politiques entre autres). « Jeux narcissiques » pour leur capacité à lutter contre l'angoisse morbide du futur que le hasard rend dangereux, ils pallient encore le désespoir face aux inégalités sociales et aux menaces de l'avenir, ces dernières ayant exacerbé le cauchemar ou le désir de mort[1487]. Dans des temps de panique, de crainte et de déceptions permanentes, l'individu tente de faire face au *« déclin de ses espérances »*[1488] et, alors, quelle meilleure réponse qu'un jeu dont l'unique attrait est de permettre d'espérer, *a fortiori* dans une totale égalité des chances ? Emblèmes de la réparation des inégalités sociales par l'espoir de trouver une reconnaissance impossible à acquérir par les institutions classiques (travail, famille), ces jeux n'engagent aucune capacité ou compétence particulière (intellectuelle, physique). En cela, ils constituent une activité récréative, légère et optimiste, susceptible de faire rêver

[1486] Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation, op. cit.*, pp. 169-170.
[1487] Christopher Lasch (2006), *La Culture du narcissisme*, *op. cit.*, p. 30.
[1488] Le sous-titre de *La Culture du narcissisme*, est : *La Vie américaine à un âge de déclin des espérances*, *ibid.*

l'homme narcisse. Mais cette double propriété narcissique et de gadget qu'induit le hasard dans les jeux, participe de leur mauvaise réputation, reflétant la crainte d'un système généralement fondé sur la valeur d'usage et la fonction symbolique des choses : *« La connotation méprisante qui entre dans le terme vient tout simplement d'une perspective morale sur l'ustensilité des objets : certains seraient censés servir à quelque chose, d'autres à rien. »*[1489]

Pour autant, le hasard possède la capacité d'introduire un rapport ludique à l'objet ou au domaine de la vie dans lequel il s'infiltre, par les rêves et l'espoir qu'il suscite et parce que la dimension aléatoire implique un *« jeu avec les combinaisons, en modulation combinatoire – jeu sur les variantes ou virtualités techniques de l'objet,* jeu avec les règles du jeu *»*[1490]. L'offre de paris sportifs en fournit une bonne illustration. À la FDJ comme au PMU, le dispositif aléatoire du pari transpose le sport de la catégorie des jeux d'*agôn* à celle des jeux d'*alea*. En premier lieu, la FDJ qui n'a jamais affiché de vocation sportive propose pourtant une large offre de paris, déclinée de la même façon que ses grilles de loteries depuis 1985[1491]. Sans avoir plus besoin de connaissance dans le domaine du sport que dans celui des tirages de boules de loterie, les clients peuvent remplir indifféremment une grille de *Loto* et une grille de pari sportif. D'ailleurs, le système *« Flash »*, s'applique à tous les types de jeux, y compris les paris.

Ici, une distinction entre deux types de joueurs apparaît, entre les joueurs de la FDJ, avant tout des consommateurs de gadgets éphémères, et les parieurs du PMU, traditionnellement plus compétiteurs, ayant opté pour une pratique unique qu'ils suivent dans le long terme, développant un minimum de connaissances du milieu hippique (côte des chevaux, jockeys, écuries). Néanmoins, le PMU a progressivement adopté la politique ludique du gadget dans sa pratique en reprenant les caractéristiques d'éphémère, d'inutilité et de multiplication des options et en ouvrant son offre à divers types de paris sportifs au détriment du seul turf. Aujourd'hui, ses paris sportifs s'assimilent aux tickets de grattage de la FDJ et sa cible est passée d'un public de parieurs à un public de joueurs-consommateurs. La séduction sollicite

[1489] Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation, op. cit.*, pp. 170 et 172.
[1490] *Ibid.*, pp. 172-173.
[1491] *Cf.* Frédéric Bolotny (2009), « L'ouverture à la concurrence des paris sportifs en ligne : quelles incidences sur le sport ? », *in* La Française des Jeux (2009), « Un modèle de jeu durable », *Rapport d'activité 2009*, Paris, p. 10.

la curiosité déjà évoquée des individus dans son aspect le plus juvénile[1492] qui procure *l'exaltation de la nouveauté*[1493].

L'analyse des slogans du PMU a déjà révélé ce glissement ludique d'une activité semi-professionnelle à une pratique « gadgetisée », plus aléatoire, et c'est par l'introduction d'une part de hasard plus importante que s'opère le changement de statut. Typiquement, le hasard transforme une pratique en l'allégeant de ses contraintes de connaissance, compétences, productivité, rigueur, etc. Dans le cas du PMU, le dispositif purement aléatoire de génération de grilles par une machine informatique est le témoin emblématique de ce processus. Les recours fréquents aux les systèmes *« Flash »* de la FDJ et *« Pariez spOt »* du PMU, observés sur le terrain, illustrent la transformation des jeux sportifs de la catégorie de l'*agôn*, en jeu d'argent et de hasard de la catégorie de l'*alea*, où le plaisir de la consommation du produit émane de ses propriétés gadgets.

Le hasard, utilisé comme outil de vente pour ses qualités ludiques, est aussi exploité dans sa dimension anthropologique, comme en témoignent les émotions liées à l'incertitude, et le caractère risqué des pratiques qu'il engage. Si la pratique des jeux de hasard et d'argent l'a révélé ici, le mécanisme s'illustre dans d'autres activités, le risque et les émotions qu'il suscite étant, de toute façon, liés aux facteurs incertains et imprévus d'une action.

C. Fonctions anthropologiques

Les cinq fonctions regroupées au sein de cette catégorie concernent la sensibilité anthropologique des êtres sociaux, à la fois en tant qu'enquêté et en qualité d'enquêteur. Pour le chercheur, comprendre les relations fondamentales de l'homme et de son environnement suppose de se mettre dans la même logique psychique et naturelle que ses enquêtés afin de percevoir les moteurs d'actions les plus imperceptibles à l'œil nu. Les cadres de références de l'imaginaire et du symbolisme sont mobilisés en plus de la tradition sensible simmélienne et de la sociologie du quotidien.

À partir de là, une première fonction du hasard se veut émotionnelle, l'aléa étant un moteur d'action de type instinctif, résidu correspondant *« peut-être à certains instincts de l'homme, ou pour mieux dire, des hommes, parce que* [le résidu] *n'a pas d'existence objective et diffère*

[1492] *« Tout ce avec quoi nous jouons, plus ou moins consciemment, la découverte enfantine et la manipulation, la curiosité vague et passionnée pour le "jeu" des mécaniques, le jeu des couleurs, le jeu des variantes : c'est l'âme même du jeu-passion. » Cf.* Jean Baudrillard (1970), *La Société de consommation, op. cit.*, p. 173.
[1493] *Ibid.*, p. 172.

suivant les hommes ; et c'est probablement parce qu'il correspond à ces instincts, qu'il est presque constant dans les phénomènes »[1494]. Expliquant des comportements sociaux souvent ambigus, deux grands types d'émotions motrices sont identifiés : l'excitation créée par l'instabilité que génère le hasard, et l'angoisse de la mort rappelée par l'aléa accidentel, témoin de la fragilité humaine.

C.1. *Fonction émotionnelle*

Dans le domaine des jeux comme dans l'organisation de l'ordre social, le hasard donne à voir sa fonction émotionnelle dans ses deux dimensions, comme moteur d'actions et comme réaction à ses effets. Dans un sens, l'instabilité ludique typique du caractère aléatoire d'une activité et l'incertitude quant à sa finalité nourrissent une effervescence chez les êtres sociaux. Puis, en retour, fonctionnant en boucle dans l'acte, ces sensations motivent l'acteur à agir.

C.1.1. L'excitation de l'instabilité

Le dispositif *marketing* de la redistribution observé dans le domaine des jeux de hasard et d'argent illustre bien l'exaltation procurée par le rapport typique du hasard, entre avoir et ne pas avoir. En reversant de petits gains aux joueurs sur les mises effectuées, l'opérateur fidélise le client qui peut *« toucher »* de l'argent même sans gagner le jackpot. L'objectif commercial est d'inciter le joueur à rejouer en entretenant son espoir de remporter la cagnotte, ces sommes lui faisant penser qu'il est « sur la bonne voie » pour gagner plus. Les petits gains sont interprétés comme des *signes* d'un gain potentiellement plus important, des preuves d'un probable-possible, par un joueur qui *« compte sur tout, sur le plus léger indice, sur la moindre particularité extérieure qu'il tient aussitôt pour un signe ou un avertissement, sur chaque singularité qu'il aperçoit – sur tout, excepté sur lui »*[1495]. La perspective négative d'un échec s'efface au profit de la joie procurée dans l'instant et qui confère une vision positive du futur. Le bonheur ressenti à ce moment entretenant une dynamique optimiste, l'important n'est pas de gagner réellement (ne serait-ce qu'en équilibrant ses pertes et gains), mais de *penser* que l'on peut gagner. Comme pour les jeux de séduction, l'important n'est pas de plaire ou de ne pas plaire, car les émotions proviennent moins de la réussite ou de l'échec que de *« la sensation d'avoir ou de ne pas avoir »*[1496].

[1494] Vilfredo Pareto (1919), *Traité de sociologie générale*, *op. cit.*, p. 452.
[1495] Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 57.
[1496] Georg Simmel (1909), « Psychologie der Koketterie », *op. cit.*, p. 48.

Au-delà du rapprochement d'un gros gain vers lequel il tend, le joueur apprécie surtout le caractère épisodique de ces « cadeaux ». Dans un sens comme dans l'autre, qu'il touche ou non, que l'espoir soit satisfait ou non, son incertitude suscite l'émotion dans le jeu. De la joie de recevoir une preuve – même minime – des faveurs du sort, au dépit d'être snobé par le hasard, l'individu ressent cette instabilité qui confère son efficacité émotionnelle. En se confrontant à la chance, le joueur tente de la séduire, essayant de s'en attirer les faveurs dans une relation où *« le fait de plaire ou de ne pas plaire est la source à laquelle on puise cette sensation d'avoir ou de ne pas avoir, d'où provient le plaisir ou la souffrance, le désir ou la crainte »*[1497]. Distiller ces petites sommes d'argent par à-coups, seulement de temps, à ses clients, assure à la FDJ un rapport de séduction mutuel digne de la coquetterie. En offrant, épisodiquement, de petits signes d'espoir au joueur, elle entretient son désir et son attention, le faisant revenir à elle, celui-ci tirant son plaisir de la potentialité et de la furtivité des apparitions de chance dont témoignent les petits gains.

Pour cette raison, les joueurs professionnels perdent leur capacité à éprouver de la joie dans l'acte de jouer, seulement par anticipation d'un bonheur seulement potentiel. En mesurant objectivement leurs actes, en les évaluant, et en les planifiant, ils s'éloignent du hasard et en perdent les capacités affectives : *« Si l'on calculait de façon objective les probabilités d'échec qui peuvent se glisser entre le stade initial et le stade final d'un processus, toute anticipation du bonheur serait alors impossible : mais nous ressentons cela comme une excitation, comme un jeu captivant visant à obtenir la faveur des puissances de l'imprévisible. »* [1498] Les différents profils de jeux établis au cours des observations illustrent cette distinction entre joueurs. Les *joueurs* (tous profils de la catégorie *« jeux »*) sont séduits par le hasard, ses mouvements d'alternance turbulente, et l'utilisent – à quelque degré que ce soit – pour la composante essentielle du dispositif qu'il constitue. En revanche, les *stratèges* (catégorie *« jeux rationalisé »*) occultent le hasard et pratiquent le jeu comme une activité sérieuse, le plus objectivement et rationnellement possible en fermant la porte à leurs émotions pour éviter de dévier de la ligne de conduite qu'ils se sont fixés.

Suivant cette logique d'éloignement de l'aléa, les joueurs fuient la foule, appréciant le mode informatique de l'Internet afin de fréquenter le bar dans un esprit convivial où ils joueront, certes, mais en complément de leur activité sérieuse. On le constate largement dans le monde des paris hippiques (hippodromes et bars débiteurs) où les joueurs les plus dilettantes disent

[1497] *Ibid.*
[1498] *Ibid.*, p. 54.

ne pas aimer le jeu par Internet qu'ils l'aient ou non essayé. Ces derniers préfèrent l'émulation du bar, voire de l'hippodrome, tandis que les parieurs stratèges se font généralement discrets, restant en retrait de la foule des joueurs qui, eux, vivent l'émotion d'excitation. La foule participant du plaisir de la pratique de l'aléa, les tombolas de quartiers font l'objet de rassemblements, plus ou moins importants, où la cohésion et le lien entre les participants nourrissent le sentiment de communion créé par le hasard.

L'émotion propre de l'*attrait du pur probable* créé par l'incertitude du hasard est *l'excitation*. À vocation égalitaire, l'aléa offre à chacun l'espoir d'être chanceux, dans quelque domaine que ce soit. Dans le jeu, la relation entre l'avoir et le ne pas avoir est visible à travers le procédé marchand de la redistribution. Mais, dans la société tout entière, l'incertitude constitue un même émotionnel, parce qu'elle crée un espace de probable-possible capable d'effacer la perspective négative de l'échec contre les logiques compétitives de performance.

Reliant les êtres sociaux autour de la tension provoquée par l'incertitude et l'effet de suspens qu'implique le hasard, les être sociaux vibrent dans l'attente du verdict du sort. *« Même les jeux d'alea semblent avoir plus d'attrait dans la foule, sinon dans la cohue. Rien n'empêche les joueurs de passer leurs paris par téléphone ou de risquer leurs mises confortablement, chez l'un d'entre eux, dans un salon discret. Mais non, ils préfèrent être là, pressés par l'affluence qui encombre l'hippodrome ou le casino, tant leur plaisir et leur excitation se trouvent accrus par le frisson fraternel d'une multitude d'inconnus. »*[1499] C'est pourquoi les pratiques à risque nécessitent souvent un public pour partager la tension de l'incertain et façonner l'émulation par cette communion même, par ce vécu commun.

Se rejoignant sur l'adaptation moderne de la tradition ordalique, les activités à risque et les jeux de hasard sont toujours communautaires, même pratiqués en solitaire. Mais le spectacle participe de l'énergie de la pratique. À l'hippodrome, comme dans les bars PMU, on observe les coups d'œil furtifs et nerveux des joueurs, entre leur feuille (ou ticket) de pari et la course en train de se dérouler (que ce soit sur l'écran de télévision ou sur le champ de course, depuis les gradins ou depuis les pistes). De la même façon, d'autres commentent la course en train de se dérouler, en fonction de leur paris (*« j'ai joué le 8 », « j'ai misé sur Viking »*) ou encouragent les chevaux qu'ils ont misé (*« allez, vas-y, vas-y, tu vas y arriver ! »*, *« plus vite, plus vite ! »*). Enfin, les cris de joie fusant à l'arrivée en cas de victoire révèlent *l'excitation* du joueur et participent à l'émotion collective.

[1499] Roger Caillois (1967), *op.cit*., pp. 97-98.

L'échange entre les membres de la communauté partageant une même passion est nécessaire, ne serait-ce que ponctuellement, et, en permanence, la présence tacite de la collectivité dans l'activité produit une communion autour du hasard. La fonction égalitaire et sa nature transcendantale sont valorisées dans la pratique pour fédérer les individus et de là provient son efficacité à réunir tous les profils sociaux, au-delà des différences de statuts ou des divergences d'opinions et des inimitiés. Dans les bars comme au casino, le jeu est un sujet de conversation consensuel susceptible de rassembler des inconnus, au moins le temps d'une conversation. Cette faculté à créer du lien que possède le hasard permet enfin de briser la solitude de l'être social face à la mort et de taire les angoisses morbides qu'il entretient en même temps.

C.1.2. L'angoisse de la mort

« La tragédie de l'existence », reposant sur le hasard porteur d'accidents, d'erreurs et du risque de mort, rejoint l'ordalie dans sa qualité anthropologique de confrontation de soi à une puissance immanente. La relation vie/mort étant aussi certaine dans sa perspective future, qu'incertaine dans son intervention (à quel moment va-t-on mourir ?), crée une ambivalence angoissante pour l'individu, ce *«* quantum *d'existence, éphémère, discontinu, ponctuel, "être jeté-dans-le-monde" entre* ex nihilo *(naissance) et* in nihilo *(mort) »*[1500]. Face à cela, l'homme cherche des réponses au sens de sa vie et, plus exactement, quant à sa valeur.

D'où l'efficacité des pratiques populaires, celles-ci regroupent toutes catégories sociales confondues, et en particulier des « petites gens ». *« Ici, il importe de chercher plutôt la part maudite, le sens (et surtout le cens) du sacré que l'individu ne rencontre plus que dans un gisement intérieur susceptible de s'épuiser avec la dilution des repères et des valeurs collectives, et qu'il lui faut parfois renouveler d'un coup de dé en misant sa vie. »*[1501] Sans aller jusqu'au danger de mort physique, le joueur risque néanmoins une mort sociale par le biais de la dépendance susceptible de le couper de toute sphère familiale, amicale ou professionnelle, etc. Fondamentalement, en se testant par des techniques ordaliques variées et inégalement dangereuses, l'être social éprouve sa peur de mourir et trouve le moyen de résoudre la tension omniprésente entre sa peur de la mort et son désir de vivre.

Si l'ordalie suppose le miracle, comme le hasard au travers de ses apparitions et gratifications de chance, elle *« l'exige comme la seule preuve capable d'ouvrir les yeux sur le bon*

[1500] *Cf.* Edgar Morin (1980), *La Méthode,* Tome 2 : *La Vie de la vie*, *op. cit*, pp. 193-194.
[1501] David Le Breton (1991), *Passions du risque*, *op. cit.*, p. 54.

droit »[1502] et constitue, comme l'aléa, une *« procédure de pacification qui dénoue certaines tensions à l'intérieur du groupe »*[1503]. Par l'appel à une puissance transcendante, qu'on l'appelle Dieu ou Chance, il est toujours question de tester un caractère de soi de nature anthropologique que la justice sociale ne saurait résoudre. Insuffisante face à des conflits intimes et internes, cette dernière ne peut concerner que des affaires à caractère profane du régime *diurne*. Mais la sacralité dont témoigne le hasard dans ses apparitions le pose du côté *nocturne* de l'imagination donnant forme à la vie sociale.

Défiant les principes explicatifs logico-rationnels de la causalité, l'aléa n'appartient pas au quotidien réglé par l'ordre institué mais s'infiltre dedans par des apparitions succinctes de l'ordre de l'extra-ordinaire.

C.2. *Fonction d'extra-quotidienneté*

En sa qualité de « kratophanie », le hasard sort du monde réel et brise la routine vécue par les êtres sociaux sur le sol terrestre. Irruption spontanée de l'inconnu, il peut prendre une multitude de formes différentes les unes des autres, de la rencontre de deux individus ou phénomènes se rejoignant à un même moment, à l'action de choix par un lancer de pièce, en passant par le dé à six faces. Abstrait, il est un processus de synchronicité de causes de type effet Cournot. De manière concrète, il est un symbole incarné dans un objet. Systématiquement, il sous-tend une remise en question des certitudes de l'homme.

C.2.1. La force du sacré

Le mystère dont s'entoure le hasard et l'étonnement qu'il procure invitent l'être social à mettre en place des logiques d'appréhension du monde distinctes de celles utilisées habituellement. Les superstitions jouent ce rôle en fournissant des interprétations parallèles à celles issue de la connaissance scientifique rationnelle. Le hasard permet de libérer l'*intuition* qui ressent l'hétérogénéité du temps et vit les *accidents*[1504] au détriment de la causalité et de la perception de la durée qu'elle implique. La dimension aléatoire se meut en *« actes d'attention »* ne tenant leur évidence que de leur caractère instantané et qui naissent toujours d'une coïncidence[1505]. Production imaginaire du hasard, l'acte superstitieux crée une incertitude imaginaire autour de l'accident originel, mais dans le but de s'en protéger, en

[1502] Paul Rousset (1948), « La croyance en la justice immanente à l'époque féodale », *op. cit.*, p. 241.
[1503] *Ibid.*, pp. 50-51.
[1504] *Cf.* Gaston Bachelard (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, *op. cit.*, pp. 23-24.
[1505] *Ibid.*, pp. 35-37.

mettant en place une nouvelle certitude. Ce rapport ambigu de volonté destructrice du hasard, par la création d'incertitude et de certitude, traduit le jeu d'attraction/répulsion qu'entretient le hasard placé du côté du sacré. Sa puissance dans le monde profane dépassant celle des individus et de ses institutions, il provoque l'effroi mais comble aussi le manque de sacralité de sociétés techniques et pragmatiques.

Les impressions d'inaccoutumée dues au hasard sont autant de distractions et de délivrances dans un monde désacralisé, si bien que, pour être efficaces, elles doivent demeurer succinctes, furtives, rares et entièrement libres, d'apparaître ou non, sans que rien ne puisse les prévoir. De là vient que l'acteur les redoute en même temps qu'il les désire pour satisfaire ses besoins ludiques au quotidien. On le voit dans la pratique des jeux ; la présence potentielle des apparitions de l'imprévu est fondamentale pour alimenter les caractères divertissants de la pratique. Toutes catégories confondues (*agôn*, *alea*, *mimicry* ou *ilinx*), l'activité ludique trouve dans le hasard un terreau à ses caractéristiques « libre », « séparée », « fictive » et « incertaine ».

Le domaine littéraire, et plus largement artistique, offre une autre application de cette fonction « kratophanique » du hasard. Par exemple, dans la narration, le particularisme qu'incarne le hasard est utilisé comme prétexte aux aventures de l'histoire. Néanmoins, l'écrivain ne le laisse pas à l'état de particularité, il le transforme, tout en se servant de ses ressorts pour généraliser un sujet (et souvent tourner les conjectures hasardeuses en nécessaire destinée). S'éloignant du « hasard quotidien », il en conserve toutefois la qualité de kratophanie par l'irruption soudaine et surprenante. D'une part, l'aspect imprévisible des événements est représenté par la rencontre et rejoint le monde réel habituel ; de l'autre, le mécanisme même de la création artistique consiste à sortir du quotidien.

C.2.2. L'effroi moteur du tremendum majestas

Force transcendante, puissance inexpliquée dont on constate la présence, le hasard plonge l'acteur dans l'instant, le faisant ressentir sa présence au monde *hic* et *nunc*. Par ce ressenti, il déstabilise en même temps qu'il sublime, l'environnement confortable d'une société sécuritaire, en donnant pleine conscience à l'être social qu'il n'est pas seul agissant. Indépendamment des autres membres de sa communauté, la présence soudaine et étrange de l'aléa lui procure un effet numineux. Ce pressenti d'une chose, substance ou objet, extérieure

au moi le rappelle à sa condition d'animal sensible constitué d'une faculté de penser mais aussi de ressentir.

Provoquant d'abord la terreur par la brutalité de son apparition, son indépendance et sa suprématie contre les limites de la *raison*, le hasard menace l'individu de *folie*. Inaccessible à l'homme et à ses certitudes, il est d'abord *tremendum* effrayant, susceptible de figer l'agent dans une posture passive. Cependant, en s'imposant comme absolu dans le monde des connaissances humaines, puissance *majestas*, il agace l'égo de l'individu, le poussant à agir pour le combattre sans se laisser dominer. *Tremendum majestas*, le hasard inspire un rapport ambigu éminemment motivant, en reliant la puissance transcendante associée au sacré et la force d'action des êtres sociaux sur le sol profane. Respectivement astral et terrestre, le hasard et l'homme entretiennent une relation à la fois combative et complice, dans tous les cas nécessaire.

C.3. *Fonction de verticalité*

C.3.1. Pour relier sacré et profane

En évoluant sur terre, tel le marcheur philosophe cherchant les vérités d'un monde de Raison, l'individu se déconnecte progressivement du ciel, devenu lieu des croyances et superstitions divines, astrologiques et imaginaires. Respectivement valorisé et déprécié, les deux dimensions astrale et terrestre agissent pourtant comme l'abscisse et l'ordonnée d'une société et assurent l'équilibre de ses membres. En bons péripatéticiens construisant le monde en se promenant sur le sol, nous séparons le ciel – représenté comme le royaume des songes, des rêves, de l'abstrait et de l'imagination – de la terre, domaine de l'action humaine, sol sur lequel agit l'individu, en toute conscience, réflexion et pragmatisme. Si l'air vital appartient au premier domaine, il est cependant relégué au superflu, en étant exclu des préoccupations quotidiennes, essentiellement terrestres et horizontales, suivant une perspective de marcheur dont la balade possède un départ et une arrivée.

Pourtant, *« en sympathisant par l'imagination dynamique avec des phénomènes aériens, on prendra conscience d'un allègement, d'une allégresse, d'une légèreté »*, et la verticalité ainsi retrouvée participera réellement et efficacement de l'organisation sociale car *« cette verticalité n'est pas une vaine métaphore ; c'est un principe d'ordre, une loi de filiation, une*

échelle le long de laquelle on éprouve les degrés d'une sensibilité spéciale »[1506]. Révélation de l'être social dans sa dimension sensible, la verticalité assure la complétude de l'individu dans le sens où elle centralise ses émotions motrices comme autant de résidus à l'action. Dans cette perspective, le hasard appartient assurément à la *« différentielle verticale »*, en témoignant et jouant de *« toutes les émotions fines et retenues, toutes les espérances, toutes les craintes, toutes les forces morales qui engagent un avenir »*[1507]. Apparitions fortuites et inexpliquées l'aléa est souvent situé dans le ciel où se loge la bonne étoile, et constitue l'une de ces « métaphores axiomatiques » que rien n'explique et qui expliquent tout.

Nécessaire, cette verticalité, que le hasard contribue à établir dans le quotidien par ses irruptions venues du ciel, est trop généralement mise de côté, alors que sa valorisation est *« si essentielle, si sûre, sa suprématie si indiscutable que l'esprit ne peut s'en détourner quand il l'a une fois reconnue dans son sens immédiat et direct »*[1508]. En réhabilitant le hasard et son appréhension directe, en prônant sa libre venue à soi et un accueil respectueux, nous œuvrons pour une reconnaissance de la verticalité indispensable à la vie humaine, afin de rétablir un équilibre social perturbé par la survalorisation de l'horizontalité du mouvement vital.

En replaçant la société dans le nuage de points que constitue la multitude des instants compris entre l'abscisse et l'ordonnée des activités, on comprend leur utilité pragmatique et leur valeur imaginaire vouée à libérer l'individu de ses peurs premières, issues d'images fournies par la perception. Non pas objet mais plutôt sensation, le hasard est issu de cette déformation d'images angoissantes, produit typique de l'imaginaire. Sa fonction verticale permet d'injecter du sacré astral dans le pragmatisme social et d'en révéler la nécessité pour qu'une activité sociale soit complète. Dans le jeu, le caractère ordalique de la pratique conféré par le hasard consiste en cet établissement d'une verticalité dans une action focalisée sur un objectif pragmatique de gain situé sur l'axe horizontal de la vie laborieuse. Je me lève le matin, vais travailler, passe ma journée au bureau, rentre chez moi, mange et me couche. Tout est horizontal dans ce schéma, tout s'est passé sur le sol, suivant une rationalité pratique. Mais au moment où je joue une grille de loterie, je fais entrer le sacré conféré par le caractère aléatoire de mon action.

Sortant de l'ordonnancement horizontal habituel et autocentré (je me lève, vais au travail, mange et me couche), l'aléa relie l'individu isolé à une communauté, en lui rappelant que les

[1506] Gaston Bachelard (1992*b*), *L'Air et les songes*, *op. cit.*, p. 16.
[1507] *Ibid.*
[1508] *Ibid.*, p. 17.

forces invoquées (puissance de nature ordalique, divine ou superstitieuse) concernent tout le monde. La verticalité s'oppose au narcissisme, l'élévation de l'enfant pour le mettre debout caractérisant la dominante posturale par laquelle le nourrisson s'extrait de sa symbiose avec le monde qu'il conçoit sous sa dépendance. Par la position d'aplomb, l'individu réalise la séparation de soi et de l'environnement, distanciation nécessaire pour se sociabiliser avec les autres. La mère ne fait plus partie de soi et le monde n'est plus le terrain d'expression de notre toute puissance, comme au stade précédent du développement anthropologique de l'homme, régi par la *« dominante digestive »*[1509]. Forgeant conjointement la perception du monde et l'appréhension de la vie en société, *« la verticalité et l'horizontalité sont perçues par le très jeune enfant de façon privilégiée »*, avant de se confondre – à partir de l'adolescence – dans le mouvement cyclique de la vie assuré par le *« réflexe sexuel »* (*« dominante copulative »*)[1510]. La perception spatiale complète établie par la posture verticale se trouve néanmoins comprimée par la sensation temporelle créée dans un schéma horizontal et linéaire, en opposition avec le caractère ponctiforme des instants et sur-régissant la vie sociale.

C.3.2. Pour équilibrer l'horizontalité de la temporalité sociale

Si nos sociétés exploitent essentiellement le sens de la vue, elles favorisent une vision linéaire d'un temps causal pris en étau entre un début de naissance et une finalité de mort. Entre ces deux extrémités, des déviations sont possibles, établissant éventuellement une verticalité épisodique donnant une allure chaotique à la ligne de vie. Mais toujours, la conscience du futur rejoint une inéluctable mort finale. Devant l'angoisse provoquée par ce constat morbide, l'être social se focalise sur son avenir, se préservant dans le présent des effets postérieurs, en anticipant, en prévoyant, en calculant et s'autosurveillant pour se protéger, au lieu de vivre pleinement *hic* et *nunc.*

Délaissant une conception intuitive de l'*instant*, ponctiforme, chaotique et entier, notre société a adopté une éthique du *moment* fondé sur la durée. On se ménage pour faire durer son corps en bonne santé dans le temps, on tente de prolonger les moments agréables, on s'insurge de l'obsolescence programmée de nos biens marchands, etc. Les valeurs et normes issues de cette conceptualisation sociétale d'un temps durable dictent nos pratiques quotidiennes et nourrissent nos craintes, des plus anodines (peur que le beau temps ne dure pas tout l'été) aux plus fondamentales (peur que sa jeunesse et sa vie ne durent pas).

[1509] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 47.
[1510] *Ibid.*, pp. 48-49.

Face à cette tyrannie de la durée entretenue par des images de putréfaction et de périssable, le monde horizontal terrestre est éminemment désenchanté et morbide tandis que le ciel conserve l'apanage des rêves, des espoirs et de l'infinie possibilité. Par ses apparitions, le hasard (r)établit une verticalité du monde en imposant un changement de perception temporelle et focalise l'attention sur la présence au monde dans l'instant, ici et maintenant. À l'instar du *clinamen*, décrit par Lucrèce au premier siècle avant Jésus-Christ, le hasard révèle la nature chaotique de l'environnement humain, social-naturel. Déviation de trajectoire « incongrue » des atomes, le *clinamen* s'incarne dans le hasard, déviation inopinée et incongrue du cours « normal », ou plus exactement *normé* de la vie sociale. Rappelant l'un comme l'autre que tout naît du *désordre*, ils en appellent pareillement à adopter l'unique solution tolérable : *carpe diem*.

La vision désespérée que certains perçoivent dans cette injonction ne provient que du désenchantement produit par la perte d'anciens repères de nature religieuse, conformément à l'époque perturbée à laquelle Lucrèce développe le concept du *clinamen*. Rome, évoluant dans un contexte de troubles de tous ordres (politique, économique, moral, etc.), *« semble avoir perdu jusqu'à la notion de ses mythes et de ses dieux »*[1511]. L'appréhension de la vie, linéaire, déterministe et tournée vers le futur qu'impose le dogme religieux par la représentation du Destin n'a plus lieu d'être et, la destinée ne pouvant exister sans dieu, le déterminisme temporel peut uniquement résister au travers des croyances superstitieuses. Une alternative serait d'accepter que cette temporalité ne soit qu'une construction sociale et que son règne ne soit qu'un passage. Mais, à défaut, le concept de hasard est là pour rappeler la verticalité de l'univers reliant les individus à leur environnement et entre eux.

Participant de la dynamique rationaliste causale autant qu'il la défie, l'aléa assoit l'ordre par le désordre. Il remplace Dieu comme il en conforte l'autorité et, pour mieux affirmer sa nécessité, entretient des rituels à vocation rassurante en créant des repères intimes et personnels (garant de l'individualité de l'agent) et/ou collectivement partagés (vecteurs de cohésion sociale).

C.4. *Fonction rituelle*

Outre les rituels superstitieux, l'utilisation collective du hasard se retrouve dans les pratiques ludiques qu'il motive. Notamment dans sa confrontation au hasard, le joueur réclame un

[1511] Barthélemy Taladoire (2012), « Lucrèce », *op. cit.*

jugement sur lui-même de la part d'une puissance favorable transcendante, la chance. Le rite de l'ordalie déjà souligné à plusieurs reprises, caractérise typiquement la fonction rituelle du hasard dans de nombreuses pratiques utilisant l'aléa, telles les pratiques à risques ou les jeux de hasard.

C.4.1. Le rite ordalique

Originellement, l'ordalie est un rite employé dans des sociétés à solidarité mécanique, *« où tout se tient, où l'histoire est celle des relations confuses entre l'homme et les dieux, sociétés où le hasard n'existe pas »*[1512]. À vocation judiciaire, ce rite est destiné à établir la culpabilité ou l'innocence d'une personne jugée coupable d'un méfait dans et par la communauté à laquelle il appartient. Par exemple, en cas de meurtre commis au sein du groupe, un homme est accusé mais clame son innocence. En guise de procès, il est fait appel à une *« puissance tutélaire »*, de nature divine pour juger du verdict. Concrètement, l'homme se trouve placé en situation de risque et, s'il sort vainqueur de l'épreuve, est jugé innocent gagnant même en prestige au sein de la communauté.

En revanche, le risque imposé étant à la hauteur du méfait soupçonné, si l'homme est accusé de crime, on le place en situation de mort, si bien qu'en cas d'échec dans l'épreuve, la sanction est sans nuance. Dans les traditions du Haut Moyen Âge, la volonté divine étant sollicitée pour régler des litiges du tout-venant des affaires quotidiennes (dettes, propriété du bétail), le juge divin sert à décider de la légitimité d'un individu dans ses crédits ou son droit de possession. Dans ce cas, la personne soupçonnée n'est pas mise en danger de mort mais le rite consiste toujours à juger du bon droit d'un individu.

Qu'il s'agisse des dieux ou des institutions modernes de justice sociale, l'ordalie demeure *« un rituel de conciliation sociale qui favorise la résolution d'une tension durable entre le sujet et le groupe* [et] *intègre rituellement le désordre en interrogeant les instances fondatrices de la société »*[1513]. Seule la forme change à l'époque contemporaine. Sous l'effet du passage de la figure communautaire à celle de l'individu, elle *« se transforme en sollicitation intime* […]. *Mais en dépit de ces glissements sensibles, la souche anthropologique de l'ordalie demeure vivace, elle proclame l'innocence et l'autorisation redoublée de vivre à celui qui la surmonte »*[1514]. Réglant un litige social ou, plus souvent

[1512] David Le Breton (1991), *Passions du risque*, *op. cit.*, p. 48.
[1513] *Ibid.*, p. 49.
[1514] *Ibid.*, p. 53.

aujourd'hui, individuel, les contextes de crise favorisent ces confrontations à une puissance alternative aux instances classiques et entièrement humaines. En fournissant des réponses que l'individu ne trouve pas ailleurs, le rite offre également le confort de la déresponsabilisation. À l'échelle individuelle comme collective, remettre la décision à une instance non humaine mais reconnue par tous et acceptée comme juste, décharge d'un choix et, surtout, assure du bien-fondé du verdict. En échappant au choix et se convaincant de la justesse de l'issue de l'épreuve comme vérité, vraie réponse aux questions qu'il se pose, l'individu échappe à l'indécision et *« balaie le sentiment d'impuissance qui paralyse* [ses] *initiatives »*[1515].

Face à une situation *fermée* à laquelle l'individu ne trouve aucune issue, se débattant en vain sans trouver de moyen pour modifier la situation, le recours à l'ordalie crée la *marge de liberté* nécessaire au changement. Le hasard se place au cœur du processus en créant le désordre nécessaire à rétablir un ordre pour l'acteur ou l'organisation tout entière. L'ordalie permet d'ouvrir une situation et de donner lieu à des actions innovantes, en en appelant au désordre défiant la connaissance humaine et ses logiques stratégiques. Parce que le verdict d'une puissance tutélaire inhumaine est aléatoire, imprévisible et inconnu, son recours crée le désordre susceptible de rétablir l'ordre dans un processus malsain de crise, intime ou sociale.

L'exemple des jeux de hasard fournit une illustration des utilisations contemporaines de l'ordalie aujourd'hui. En recourant à l'aléa, les joueurs surinvestissent ses représentations, formulent des superstitions, entretiennent des croyances alternatives et interprètent des signes selon des images de chance, de bonne étoile, etc. De cette façon, ils se placent face au verdict du sort, dans cette logique d'une ordalie contemporaine *« souvent perçue comme un signe du destin »*[1516].

C.4.2. La ritualité des jeux de hasard

Outre les habitudes ritualisées au quotidien dans la pratique autour du contexte de jeu, l'activité ludique révèle un sens plus profondément anthropologique qui place le hasard comme moteur de l'action. Sans doute, la pratique des jeux de hasard est ritualisée, mais les rituels ne sont pas tous issus du caractère aléatoire de l'activité. Ses deux dimensionss ludique et consommatoire engendrent le plus grand nombre des petits rites observés sur le terrain, tandis que la nature rituelle du hasard s'incarne davantage dans le caractère ordalique du jeu ou dans les superstitions destinées à vaincre le hasard.

[1515] *Ibid.*
[1516] *Ibid.*

Pour ce qui est de la consommation accompagnant le moment de jeu, il ne s'agit que d'un rituel contextuel. Le café ou la bière des joueurs de la FDJ et du PMU, ou les cocktails offerts au casino relèvent de la valeur marchande de la pratique mais ne sont pas liés au hasard. De la même façon, si les dimensions spatio-temporelles du jeu participent d'un rituel ludique, elles sont déterminées par des contraintes sociales. Pour une large majorité de joueurs, les horaires et jours consacrés au jeu correspondent aux temps de loisir (le soir en sortant du travail et le *week-end*). La convivialité ritualisée entre amis ou habitués d'un même endroit s'oppose également au hasard, élément de non-jeu plutôt que caractère du ludisme. Dans notre typologie des façons de jouer, les joueurs les plus proches du hasard, en appréciant les qualités et l'utilisation, appartiennent à la catégorie *« jeu »*. En revanche, les pratiquants du jeu par pure sociabilité (*« jeu-socialité »* ou *« jeu-appartenance »*) se placent au sein du *« hors-jeu »*, en étant plus attirés par la compagnie que par le ludisme inhérent au hasard.

En fait, le rituel de la pratique ludique n'est pas directement issu du hasard mais toutes les petites habitudes dont il se compose sont, elles, destinées à lutter contre l'imprévu et l'inattendu. Face au hasard dans la vie quotidienne d'une manière générale, les habitudes ont pour but de limiter et de faciliter les choix que le hasard peut rendre compliqué par la multiplication des facteurs et leur méconnaissance. Ces petites manies, de jeu, ou de quoi que ce soit d'autre, protègent de l'aléa en créant des certitudes et en donnant à l'acteur une sensation de contrôle de son environnement, de maîtrise de son quotidien.

La fonction rituelle du hasard se situe davantage au niveau des superstitions créées par les représentations du hasard. Par exemple, le fait de jouer systématiquement une même combinaison est une technique superstitieuse de contrôle du hasard. Face à l'infinie diversité des options aléatoires, le joueur se donne un sentiment de maîtrise et se rend acteur de sa pratique, en s'armant lui-même contre le hasard. De la même façon, la régularité participe de cette logique protectrice. Jouer quotidiennement est directement lié au hasard, traduisant la volonté du joueur de se prémunir de l'imprévisibilité de ses apparitions. Les chiffres fétiches, les signes interprétés comme chanceux et incitant à aller, ou toutes les actions de prévention et de protection face au hasard entrent dans le cadre de cette fonction du hasard dès lors qu'elles sont ritualisées par une pratique assidue et assurent un réconfort au joueur. Ne jamais se séparer d'un porte-bonheur lorsque l'on joue est encore un rituel superstitieux destiné à contrer un hasard malheureux. Cependant, en toile de fond de toutes ces petites façons de

faire, l'activité ludique dans son ensemble s'inscrit dans une logique rituelle motivée par le hasard : celle de l'ordalie.

Adaptation moderne et édulcorée du rite ancestral, dans le jeu, la démarche conserve le principe d'intégration rituelle du *désordre* par interrogation des instances sociales. Quand un joueur s'en remet à la chance pour juger de son droit à accéder à la richesse, il sollicite une force providentielle pour décider de sa valeur par son mérite à gagner ou non. Cette motivation de devenir riche ou, au moins, plus riche, étant la plus évoquée par les joueurs, traduit un inconfort général dans une situation sociale jugée insatisfaisante. La focalisation sur l'argent comme secours et solution au malaise étant sociale, ces personnes jugent leur vie entière sous cet angle et, en demandant si elles méritent l'argent, elles interrogent en fait leur qualité d'être social tout entière. En gagnant, le joueur est chanceux et prend une valeur élective, devenant celui qui, parmi la communauté de la FDJ, par exemple, remporte « le » jackpot escompté par plus de 31 millions de joueurs. Sa position sociale s'élève du même coup comme dans le rite originel où le vainqueur d'une épreuve ordalique gagne en prestige au sein de la communauté. Puisque le risque est équivalent à la plainte, en jouant pour s'enrichir, le joueur risque de tout perdre et de s'appauvrir davantage et, en nourrissant des rêves d'ascension par l'argent, il risque la mort sociale par la dépendance.

En outre, le joueur s'en remettant au hasard, sans tenter aucune stratégie (par le biais du système *« Flash »* par exemple), agit de façon ordalique en réclamant un jugement de la part de *la* chance (et non *sa* chance), *« puissance tutélaire »* offrant l'avantage appréciable de se désengager de toute responsabilité. Avec le hasard, nul n'est compromis dans le verdict mais de la même façon qu'un croyant perd la foi en ses dieux si ceux-ci ne témoignent pas de reconnaissance, un individu peut perdre foi en *la* chance et, du même coup, en *sa* chance, se résignant à être éternellement malchanceux. C'est le cas des joueurs désabusés rencontrés sur le terrain jouant de façon automatique sous un discours désillusionné.

Aujourd'hui, le hasard remplit cette fonction oraculaire et décisionnelle que Dieu (ou les dieux) n'assure(nt) plus, et comble, de la même façon, les lacunes de la justice sociale. Par exemple, en décidant du joueur qui remporte le jackpot et de celui qui perd ses mises, le hasard pose un verdict entre le digne et l'indigne, le gagnant du jackpot honoré d'une estime et d'un prestige social, et le perdant condamné à subir l'image péjorative du joueur pathologique ruinant sa vie dans le jeu. Dans les deux cas, l'imprévisibilité du verdict et l'extrémisme de la situation sont aussi violentes que dans les rites ordaliques de mort ou de

vie. Dans un sens, la déchéance du joueur dépendant est un extrême cruel. Mais d'un autre côté, les vainqueurs d'un jackpot au *Loto* ou à l'*Euro Millions* subissent la brutalité du changement de leur situation. Acquérir un statut social supérieur est, certes généralement positif, mais passer du jour au lendemain du bas de l'échelle à la « haute société » s'avère souvent problématique. S'approprier de nouveaux codes réclame du temps, ce qu'offre généralement une ascension sociale telle qu'elle se produit normalement, progressivement. En revanche, la brutalité du phénomène d'acculturation peut s'avérer difficile à gérer. Pour *« les millionnaires de la chance »* se retrouvant dans une position supérieure à celle de leurs parents et de leur famille d'origine, un conflit interne peut se créer autour de *« la honte et la trahison de classe »*[1517]. Parfois, une névrose se développe face à ce *« mécanisme de dédoublement lié au sentiment d'être divisé de l'intérieur* […] *porte-à-faux entre une image externe qu'il faut sauvegarder à tout prix et des émotions intérieures qui ne peuvent être dites »*[1518]. La nouvelle distance sociale s'imposant entre les gagnants, nouveaux riches, et leur entourage, toujours pauvre, entraîne parfois une distance affective et un sentiment de *« culpabilité face au reniement de ses origines »*[1519].

Le hasard témoigne sa nature violente et dévastatrice, dans le positif comme dans le négatif, et l'individu, en réclamant ses faveurs, par un rite ordalique tel que la pratique ludique, doit se préparer à la rudesse de sa survenue. Alternant *phases tragiques* (la folie et le dénuement du joueur pathologique) et *phases triomphantes* (le jackpot du prolétaire), le jeu inscrit dans la réalité la mythologie qui le nourrit et, de ce fait, est toujours *dramatique*, animé par *« les valorisations négatives et les valorisations positives des images »*[1520]. En tentant d'améliorer son univers quotidien, l'individu sollicite la *fonction euphémique* du hasard mais s'expose, par là même, à la férocité de la dualité imaginale. Typique de la structure synthétique reliant les opposés binaires, on le voit à travers le symbole de la *roue* de loterie, le jeu de hasard entretient une vision *rythmique* du monde, *« rythmique réalisée par la succession des contraires, par l'alternance des modalités antithétiques : vie et mort, forme et latence, être et non-être, blessure et consolation »*[1521], défaite et victoire, perte et gain, ruine et fortune…

[1517] Michel Pinçon et Monique Pinçon-Charlot (2010), *Les Millionnaires de la chance*, Paris, Payot, pp. 78-79.
[1518] Vincent de Gaulejac (1999), *La Névrose de classe*, Paris, Hommes & Groupes, p. 212 (1re éd. : 1987).
[1519] *Ibid.*
[1520] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 323.
[1521] *Ibid.*, p. 338.

C.5. *Fonction euphémique*

Face à l'angoisse du temps, le hasard – synonyme d'accident – se place du côté de la mort mais la chance et l'espoir qu'il incarne rétablissent une maîtrise du temps. À la fois positif et négatif, dévastateur et novateur, il établit une synthèse entre les opposés se plaçant dans une dialectique des antagonismes incarnée par les *« coïncidentia oppositorum »*[1522]. Assurant une fonction euphémique, l'aléa permet de dédramatiser les angoisses morbides en rétablissant un équilibre avec des symboles de contrôle du temps, tels le roulement du dé et la roue.

C.5.1. L'euphémisation par le hasard

Le hasard, témoignant de la fonction fantastique gouvernant chacune des créations humaines, façonne des symboles spirituels et concrets prenant formes d'activités sociales, telles que la voyance, les superstitions et les jeux de hasard, que l'on pourrait appeler « jeux de rêves » pour leur propension à susciter des rêves de changement de vie, de meilleure destinée, etc. Tous ces domaines étant socialement associés aux sphères de l'erreur (par opposition à la vérité détenue par la raison) et du « caché » (opposé au « donné » de l'ordre de l'observation), constituent néanmoins des ciments relationnels par leur utilisation de symboles archétypaux anthropologiquement admis par les différentes civilisations. En particulier, dans le cas du hasard et de ses dérivés (rêve, espoir, astrologie), la même vocation à cristalliser la temporalité et la mort est exprimée et témoigne de la faculté de l'imaginaire à dépasser *« ces deux inéluctables et inexpugnables barrières culturelles que sont la chronologie et le trépas »*[1523].

Suivant la logique binaire de l'imagination, l'aléa est toujours incarné par des images positives (bonne étoile, trèfle, numéros fétiches, signes astraux) et négatives (accident, danger, chat noir), car *« l'aube de toute création de l'esprit humain tant théorique que pratique, est gouvernée par la fonction fantastique. Non seulement cette fonction fantastique nous apparaît comme universelle dans son extension à travers l'espèce humaine, mais encore dans sa compréhension : elle est la racine de tous processus de la conscience, elle se révèle comme la marque originaire de l'Esprit »*[1524]. Les liens étroits qu'entretiennent hasard et religion révèlent un travail d'euphémisation commun destiné à apaiser les peurs de la mort. Le hasard incarnant le désordre morbide (l'accident mortel, le chaos du déluge, les

[1522] *Ibid.*, p. 506.
[1523] *Cf.* Patrick Legros *et al.* (2006), *Sociologie de l'imaginaire, op. cit.*, pp. 194-201.
[1524] Gilbert Durand (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*

catastrophes naturelles, etc.), la religion garantit la vie et l'ordre la gouvernant. Dieu étant pourtant moins observable qu'un dé à jouer, l'autorité religieuse se place du côté de la lumière, tandis que le hasard est tapi dans l'ombre et l'obscurantisme. Néanmoins, les deux répondent au même besoin de protection face au désordre, le hasard constituant une sorte de mythe *« qui "forme l'armature des connaissances religieuses" et qui se dégrade en légendes, contes et fables, invoque le fonctionnement d'un ordre d'où est exclue la mort et, dès que le "désordre" de la mort apparaît, le "mythe n'est plus que l'exposé de la méthode suivie… par les hommes pour rétablir l'ordre dans la mesure du possible et limiter les effets de la mort. Il contient donc en soi un principe de défense et de conversation qu'il communique au rite" »*[1525].

Le terme de mythe correspond idéalement au hasard pour la portée anthropologiquement créatrice qu'il lui confère, par rapport au mot « concept » davantage philosophique et variable selon les cultures et les périodes historiques. De plus, le caractère absurde communément attribué aux mythes est conforme à la valeur du hasard dans ses apparitions (improbables, saugrenues, extraordinaires) et sa crédibilité scientifique. Tout juste admis comme échappatoire à la responsabilité dans les comportements humains, il est renié par la science sous prétexte de statistiques, probabilités et chaos. Néanmoins, si l'on parle aussi parfois du « mythe de la science », c'est justement parce que, quel que soit le modèle explicatif, il ne s'agit que de productions imaginaires d'un même ordre. Seule la forme diffère mais tous naissent du besoin anthropologique d'exprimer les sensations d'ordre (vie) et de désordre (mort) et de s'assurer de leur nécessité antithétique. L'ambition fondamentale de maîtriser le devenir polarise des archétypes et des schèmes *« si puissants qu'ils arrivent, dans les mythologies du progrès, dans les mécanismes et philosophies de l'histoire, à se prendre pour réalité objective, pour monnaie valable de l'absolu et non plus comme le résidu concrétisé de simples structures singulières, de simples trajets de l'imagination »*[1526].

La répartition entre régimes diurne et nocturne répond à cette logique imaginaire de séparation et de réunion des contraires et, dans ce cadre, le hasard-nocturne opère la synthèse avec les modes de connaissances diurnes religieux et scientifiques. Pour assurer l'homme de son *« pouvoir d'amélioration du monde »*, le hasard – mythe imaginaire – assure une fonction euphémique face aux peurs de *pourriture*, de *mort* et de *décomposition temporelle*[1527]. La

[1525] *Ibid.*, p. 470.
[1526] *Ibid.*, p. 321.
[1527] *Ibid.*, pp. 469-472.

maîtrise que la société s'applique à mettre en place contre le hasard permet de rassurer quant à la puissance d'action des individus face à la fragilité de leur condition mortelle. Mais comme les angoisses ne peuvent être totalement contenues face à la mort et au temps qui passe, le hasard ne peut jamais être totalement détruit. Qu'on s'en approche au plus près, il reste aussi immortel que l'homme ne l'est. La seule condition à son annihilation totale serait de ne plus avoir peur de la mort, d'en abandonner la conception même. Sans mort, pas de temps et pas de hasard. Si la conscience se focalise tout entière sur la vie, *hic* et *nunc*, il n'est plus utile de prévoir et d'anticiper, les peurs disparaissent pour profiter de l'instant : *carpe diem quam minimumcredula postero*. Anticiper est déjà précipiter la chute en accélérant le temps, c'est déjà créer un hasard inexistant dans le *kairos*, juste moment précis où tout se passe, en parfaite cohérence.

Cristallisant les peurs, le hasard-nocturne consiste *« à se replonger dans une intimité substantielle et à s'installer par la négation du négatif dans une quiétude cosmique aux valeurs inversées, aux terreurs exorcisées par l'euphémisme »*[1528]. Symbole de la volonté de contrôler le temps et la mort, il s'incarne dans des *« archétypes "substantifs" »* tels que la roue[1529] ou, de la même manière, le roulement du dé, étymologiquement illustratif de l'aléa.

C.5.2. Les symboles cycliques pour maîtriser le temps

Si l'objet du dé n'est pas rond, il se destine néanmoins à rouler, s'inscrivant dans une symbolique circulaire. On peut même parler de symbolisme cyclique, à considérer le principe de répétition des lancés dans la pratique du jeu. Par son utilisation ludique, l'objet a vocation à circonscrire le temps dans des limites spatiales données et, comme l'année et le calendrier, *« marque le point précis où l'imagination maîtrise la contingente fluidité du temps par une figure spatiale »*[1530]. La répétition des lancés indique une volonté d'intégration des contraires, le hasard opérant la synthèse entre la peur du résultat aléatoire (régime nocturne) et l'assurance d'un nouvel essai pour reprendre la main (régime diurne). De la même façon, un seul lancé utilisé pour réaliser un choix à propos d'une décision à prendre, assure de la circonscription du temps dans une situation ponctuelle comprise dans un cadre spatial et

[1528] *Ibid.*
[1529] *Ibid*., p. 507.
[1530] *Ibid*., p. 324.

contenue par des unités déterminées par l'individu. Dans les deux cas, le roulement du dé entre dans le *« processus de réduction du temps à un espace qualitatif »*[1531].

La roue de la loterie symbolise de la même façon la vocation euphémique du hasard à maîtriser le temps. Archétype destiné à contrer le désordre aléatoire, la roue comme toute représentation du cercle, symbolise la totalité temporelle et le recommencement. La puissance de l'archétype préexistant absolument à l'utilisation technique et utilitaire[1532], c'est bien la symbolique cyclique et circulaire qui inspire le dispositif des loteries, tombolas ou jeux de casinos utilisant roue et roulette. L'objet circulaire symbolise toujours la combinaison des contraires de celle fondamentale de la vie et de la mort, à celle, ludique, des gains et pertes au jeu. Au casino, c'est la roulette sur laquelle le croupier lance une boule, à la FDJ, la roue du *Loto* fait tournoyer des boules numérotées par injection d'air et, à la télévision, *La Roue de la fortune* utilise un cercle plat et une flèche. Si les rayons de ce dernier dispositif renvoient au soleil, la roue reste néanmoins un symbole lunaire, son acception solaire n'apparaissant que très tardivement, par nécessité technique[1533]. La roulette rappelle ce symbolisme solaire par ses rayonnages marquant les cases, mais la présence de la petite boule pleine rétablie la dimension lunaire originelle.

Le dispositif le plus typique, à ce niveau-là, est la sphère du *Loto*, à l'intérieur de laquelle de des boules gravitent sous la pression de l'air, élément parmi les quatre, typiquement vecteur d'ascension dans la dynamique imaginaire. Pour un jeu de hasard apprécié par ses capacités à faire tomber les barrières sociales, élever les joueurs socialement et à les faire voyager (les joueurs citent souvent les voyages comme projet s'ils gagnaient la cagnotte), l'air est un élément précieux. Typiquement, il invite à tous les espoirs car *« en l'air infini s'effacent les dimensions et* […] *nous touchons ainsi à cette matière non dimensionnelle qui nous donne l'impression d'une sublimation intime absolue »*[1534]. Laissant le joueur *songeur* quant à ses envies et ses possibilités, l'air rétablit la verticalité dans un monde horizontal et, par son dispositif, la roue du *Loto* inconsciemment associée au jeu – qu'on la regarde tourner ou non – invite au voyage aérien et procure au joueur la sensation d'une légère ascension libératrice. Avant même d'envisager l'ascension sociale, l'individu s'élève et ressent sa verticalité : la *« vie ascensionnelle »* devient une *« réalité intime »*[1535]. En supposant les *« phénomènes*

[1531] *Ibid*., p. 325.
[1532] *Ibid*., p. 373.
[1533] *Ibid*., p. 374.
[1534] Gaston Bachelard (1992*b*), *L'Air et les songes*, *op. cit.*, p. 16.
[1535] *Ibid.*

aériens » par la roue et les images célestes (de ciel, d'étoile) des publicités, le jeu de hasard excite cette *« sensibilité spéciale »*, en lui faisant prendre *« conscience d'un allègement, d'une allégresse, d'une légèreté »*[1536].

Par les représentations qu'elles mobilisent pour la promotion de leurs produits, les sociétés de jeux associent directement la mythologie astrale à son symbolisme, afin que la roue rejoigne le disque lunaire, *« céleste trésor de la roue »* permettant la prédiction de l'avenir, la *« possession du rythme secret du devenir »*[1537]. Les recours à l'astrologie pour anéantir le hasard s'expliquent par cette volonté prédictive, les signes astraux jouant le plus souvent un rôle protecteur, et, en tout cas, oraculaire. Dans les jeux, le thème astral apparaît fréquemment, ne serait-ce que par les symboles chanceux de bonne étoile. La FDJ utilise régulièrement ce symbole de l'étoile – comme on a pu le voir sur la publicité pour le *Banco* – et met également à profit les signes du zodiaque avec ses tickets de grattage *Astro*. Les observations confirment que les joueurs choisissent essentiellement leur signe, quitte à ne pas acheter de jeu si le vendeur n'en a plus. Sonia, employée de la boutique FDJ de Tours, explique à l'occasion d'un vendredi 13, qu'elle ne vend plus d'*Astro* depuis quelques heures parce qu'elle n'a plus de signes gémeaux, le plus répandu. S'amusant de découvrir qu'une majorité de la population française est de ce signe, elle souligne encore que le même phénomène se produit avec les tickets de « Numéro fétiche ». Les numéros préférés 3, 7 et 13 partent généralement avant les autres et, face à la pénurie, les clients se tournent plus facilement vers un autre jeu qu'ils ne changent de numéro (ou de signe zodiacal)[1538].

Moyen de contrôle, comme technique pour attirer à soi un aléa favorable, les symboles cycliques du zodiaque – étymologiquement *« roue de la vie »* – et numérologiques (chiffres fétiches), appartiennent au régime nocturne et confirment la qualité synthétique du hasard. Par le cycle, les symboles surinvestissent la logique causale de début/fin, cause/conséquence, destinée à se prémunir de l'aléa *a*-causal. De cette manière, le hasard opère la synthèse entre les structures *« schizomorphes »* (diurnes) de l'idéalisation scientifique et *« relie les contradictions par le facteur temps »*[1539].

Issus de la dynamique archétypale de l'imaginaire, le hasard donne forme à la pratique des jeux et, à ce titre, l'utilisation de l'emblème de la roue – archétype nocturne – conforte l'idée

[1536] *Ibid.*
[1537] *Ibid*., p. 372.
[1538] *Cf.* l'observation du vendredi 13 janvier 2012.
[1539] *Ibid*., p. 506.

selon laquelle ce terrain occupe une place privilégiée pour étudier le hasard. Néanmoins, les secteurs de la rencontre et des risques devraient également s'avérer riches de symboles témoignant de l'utilisation du hasard archétypal dans la vie sociale. Structure synthétique entre les contraires et antithèses, le hasard est incontournable au quotidien et constitue encore un champ d'investigation prolifique pour la sociologie de la connaissance et de l'imaginaire.

Finalement, dans ce chapitre, les liens étroits entre les différentes fonctions du hasard ont révélé la dynamique synthétique les animant. Qu'on les distingue pour mieux les comprendre ne met que mieux en avant leur logique imaginaire commune. Situé dans le régime nocturne de l'imagination, le hasard a vocation à relier les opposés entre eux, suivant le principe explicatif de la causalité, sous toutes ses formes. Par essence antithétique, l'aléa sert toujours à confirmer la nécessité de l'ordre et se veut nécessaire, comme dans sa qualité à éviter les dérives vers un modèle unique. Rappelant le besoin humain de binarité, le désordre protège d'un état dictatorial, en soulignant que le principe d'opposition est indispensable au mouvement de la vie. Suscitant la protection, il la contient également face à d'éventuels excès. Médiateur entre les mondes profanes et sacré, le hasard permet également de ne pas verser dans un rationalisme pragmatique destructeur. En témoignant d'une sacralité par ses irruptions inopinées, il souligne le besoin de verticalité typique du temps *pour soi* contre le temps, social, de l'horloge. Le premier s'incarnant dans les rêves, fait descendre le ciel et allège les tensions morbides liées à la vision horizontale du temps. D'où le besoin des apparitions extra-quotidiennes du hasard pour divertir une routine lassante et ennuyeuse. Faisant appel au caractère *ludens* de l'être social, l'aléa s'avère encore consommatoire, gage de produits divertissants. Mais, conformément à la dynamique imaginaire, les émotions suscitées sont duales, l'homme est binaire, à la fois *ludens* et *faber*. Son plaisir du hasard est aussi son angoisse morbide du temps qui passe, celle-ci nourrissant les réflexions métaphysiques conduisant à une volonté de détruire l'aléa, croupier anonyme de sa vie.

Pour finir, un tableau (*cf.* page suivante) résume les fonctions que nous venons d'identifier dans leur dynamique imaginaire, objet de notre problématique. Suite à cette synthèse, nous conclurons notre étude par la présentation de pistes d'applications concrètes de ce travail pour de futures recherches.

Tableau 28 : *Dynamique imaginaire du hasard*

Régime de l'imaginaire	***Nocturne***	***Diurne***	
Nature des fonctions	***FONCTIONS ANTHROPOLOGIQUES***	***FONCTIONS LUDIQUES***	***FONCTION SOCIÉTALES***
Polarité du hasard +/-	***Fonction ÉMOTIONNELLE*** → ***Fonction EXTRA-QUOTIDIENNE***	***Fonction LIBÉRATOIRE***	→ ***Fonction SÉCURITAIRE*** → ***Fonction OUVERTURE***
	Énergie motrice	**Domaine d'action**	**Domaine d'activité**
	Excitation joyeuse / Excitation angoissée	Possibilité / Risque	Gestion des risques / Phobie sécuritaire
		Sensibilité / Sensiblerie	Situations ouvertes / Dictature
	Attraction / Répulsion	Irrationnel, délirant / Épouvante, halluciné	Responsabilité / Culpabilité
	Tremendum majestas	Homme joueur / Folie du jeu	Jeux de hasard / Images de tripots
	Fonction VERTICALITÉ	***Fonction MÉDIATRICE***	→ ***Fonction NOVATRICE***
	Sacré / Profane	Possible / Nécessaire	Innovation aléatoire
	Ciel / Terre	Acteur / Société	Sérendipité
	Temps ressenti / Temps social		Entreprenariat Création artistique
	Fonction RITUELLE	→ ***Fonction CONSOMMATOIRE***	↔ ***Fonction ÉGALITAIRE***
	Puissance tutélaire	Jeux de hasard	Politique
	Indépendance du hasard	Efficacité couple hasard/argent	Tirages au sort (démocratie, jeux, etc.)
	Peur de l'imprévu	Gadgétisation	Ordalie
	Angoisse de l'accident	Superstitions	
		Justice sociale	
	Fonction EUPHÉMIQUE	→ ***Fonction ONTOLOGIQUE***	→ ***Fonction COHÉSION SOCIALE***
	Symboles cycliques (roue)	Philosophie, sciences empirico-formelles	Société civile
	Maîtrise de temps	Vie quotidienne	Associations
Caractère exacerbé de l'être social	Homo *imaginarius*	Homo *ludens*	Homo *sapiens*
Rôle du hasard	RELIER		
Structure de l'imaginaire	SYNTHÉTIQUE		

CONCLUSION

Création imaginaire, le hasard est fondamentalement *anthropologique*, cristallisant la peur de la mort et la conscience de l'homme de la fragilité de sa condition. Répondant à une logique binaire, il se voit systématiquement représenté dans l'opposition, entre crainte et espoir. *Tremendum majestas*, il incarne les terreurs et instaure une relation de fascination/aversion. Mais, en même temps, il assure une fonction euphémique, en détournant l'épouvante par des images positives issues du symbolisme astral (chance, bonne étoile, fortune). Nourri des angoisses donnant vie à ses images dans le régime nocturne de l'imaginaire auquel il appartient, le hasard cristallise les craintes dans le régime diurne en contrariant les normes de la rationalité dominante. Néanmoins, il constitue une structure synthétique réunissant les deux mondes obscurs et éclairés. Réfutant l'ordre, Dieu (ou les dieux), la Raison, le Progrès, le Travail ou la Responsabilité, il s'épanouit à travers la nature *demens*, *ludens*, *imaginarius* et *consumans* de l'homme (par opposition à ses caractères *sapiens*, *faber*, *empiricus* et *œconomicus*). Reniant les valeurs modernes, il s'illustre dans une éthique postmoderne archaïque, ludique, privilégiant les instincts, passions et l'immédiat.

Social, le hasard renverse la construction linéaire et horizontale du temps, en agissant dans l'*instant*. Alors que la société et les parcours de ses membres s'organisent selon une logique de la durée poussant à la prévention, à l'économie et à la sécurité, le hasard heurte, accidente les parcours, bouscule le cours des événements et surprend toujours pour le meilleur comme pour le pire. Rompant la routine, il distrait, aiguise la curiosité et dissipe les contraintes habituelles mais, à l'inverse, renforce le besoin de cadrer le quotidien par des habitudes destinées à en repousser les interventions négatives. Conceptualisé sous des traits de désordre, chaos, accident, probabilité, il traverse l'intégralité de la vie sociale, des domaines de la connaissance (philosophie, sciences empirico-formelles) aux pratiques quotidiennes telles que celles du jeu.

Choisie pour notre terrain, cette activité s'est révélée comme *forme sociale* typique du hasard, particulièrement dans les domaines de la loterie (FDJ, MAS) et un peu moins concernant les paris, foncièrement plus agonistiques. Révélant un joueur à la fois passif et actif, le hasard se montre déresponsabilisant mais, par là même, contraint à la responsabilité nécessaire pour ne pas se désocialiser. Rappel à l'ordre, il pousse à l'action responsable et à un jeu modéré,

suivant une logique de contrôle et de maîtrise. C'est le sens des campagnes préventives contre les risques d'un jeu excessif. Toutefois, dans le rapport dual d'attraction/répulsion guidant les actions face à l'aléa, ces politiques de santé publique, comme la figure du joueur pathologique, alimentent l'attractivité des jeux. D'abord, elles contribuent à la sur-médiatisation des produits commerciaux et participent de leur promotion en excitant le penchant des individus pour la transgression. Comme dans les pratiques à risque, ces appels à la prudence suscitent l'envie de tester ses limites. Ensuite, notre approche tridimensionnelle des jeux a démontré l'intrication des composantes complémentaires de ces jeux. Si le hasard nourrit le besoin du risque, le caractère ludique de l'activité motive l'action et les enjeux financiers suscitent l'envie de l'acteur. Sans l'argent, le jeu de hasard n'a que très peu d'intérêt, et il en a encore moins sans le danger qu'il sous-tend. Ainsi, le hasard offre le rêve et un bonheur par anticipation mais, dans le jeu de hasard et d'argent, sa valeur eudémonique est en même temps de nature pécuniaire. C'est la raison pour laquelle, finalement, on peut soupçonner un effet inverse aux techniques gouvernementales de promotion d'un jeu raisonnable. Augmenter le contrôle dans une pratique aléatoire dénature l'activité et détourne le joueur de son amusement. Or, plus un joueur s'éloigne du hasard plus il est susceptible de s'engager dans une pratique excessive. La typologie des jeux de hasard l'a révélé pour les jeux des trois terrains de la FDJ, des casinos et du PMU : renier le hasard et *travailler* le jeu constituent l'attitude la plus imprudente. En perdant le « sens du hasard », le joueur modifie son activité, en perd le ludisme et fait subir un changement de nature à l'argent. De moyen (pour jouer), il devient une fin, dépendant du travail et non plus de l'aléa, si bien que le joueur s'investit totalement, au point de perdre le détachement ludique permis par l'aléa.

Activité sociale directement et visiblement associée à l'aléa, le jeu pourrait également être complété par les formes de l'aventure, de l'amour, de la rencontre, comme par les pratiques à risques ou encore les modes de déplacements contemporains (conduite automobile, transports aériens ou ferroviaires). Ces différents domaines où l'aléa s'illustre comme moteur d'*excitation* ont été évoqués en tant que tels, au cours de ce travail et constitueraient de futurs terrains à l'étude du hasard en sociologie. Trop longtemps ignoré par cette discipline, il assurerait pourtant des fonctions sociales dont nous pensons qu'elles s'illustreraient de la même façon dans toutes ces activités. Chaque fois, on devrait voir apparaître ses fonctions *égalitaire*, *sécuritaire*, *libératoire*, *novatrice*, *ontologique*, *extra-quotidienne*, *émotionnelle*, *médiatrice*, *euphémique*, *rituelle*, *consommatoire*, fonctions d'*ouverture*, de *verticalité* et de *cohésion sociale.* Identifiés à travers le domaine des jeux, ces processus révèlent l'utilité

sociale du hasard et déterminent sa place dans la sphère sociale, témoignant de sa fécondité comme objet d'étude sociologique.

Pour ce faire, une approche pluridisciplinaire est nécessaire et la méthode wébérienne s'avère spécialement féconde comme base compréhensive au concept de hasard et aux actions qu'il motive. Dépassant la tradition positiviste comtienne et le déterminisme durkheimien, le hasard révèle sa dynamique créatrice au travers de comportements rationnels, en *finalité*, en *valeur*, en *tradition* ou *affectuels* (Weber) auxquels l'observateur doit ajouter une rationalité *voilée* (Simmel) et *irrationnelle* pour saisir les logiques d'actions individuelles, comme collectives. De nature résiduelle (Pareto), le hasard s'exprime par la dimension instinctive et désordonnée de l'homme – délirant, joueur, imaginaire et dilapidateur (Morin) – qu'il traduit en retour dans les faits, sous la forme d'une synchronisation particulière de circonstances (Boudon). C'est pourquoi, afin de saisir le phénomène aléatoire comme objet social, on ne peut ignorer le ressenti des acteurs en fonction de leurs personnalités, car si *« certaines de mes actions s'expliquent essentiellement par la structure de ma personnalité, d'autres ne peuvent être comprises que si on voit que je me suis trouvé placé dans des circonstances particulières. Il n'y a aucune nécessité à ce que je me trouve dans ces circonstances. Mais un observateur extérieur qui n'en serait pas informé serait incapable de comprendre pourquoi j'ai agi comme je l'ai fait »*[1540].

À la fois *pont* et *porte*, l'aléa dissocie des univers pour mieux les relier en créant des interactions entre les acteurs, par leur utilisation commune du hasard, sous des formes variées. En séparant sciences et religion, croyance et rationalité, raison et passion, rêve et pragmatisme, extraordinaire et quotidien, monde microscopique (quantique) et monde macroscopique (vie quotidienne), et encore jeu et travail, le hasard procure à l'individu la liberté d'ouvrir ou de fermer son espace personnel aux effets de ces différents domaines d'action. Libre de choisir le sens dans lequel il traite l'aléa, en l'accueillant ou en le tenant en dehors de sa sphère privée, l'être social se donne une prise dessus dès lors qu'il l'a constitué en *porte*. De façon complémentaire, en le constituant comme *pont* entre les espaces sociaux préalablement dissociés (du jeu et du travail ou des superstitions et de la rationalité par exemple), l'individu utilise le hasard à des fins d'agrégation pour créer solidarité et cohésion entre les membres d'une communauté. Visible dans la pratique des jeux de hasard, cette capacité à réunir par un sentiment d'égalité et de coopération se donne aussi à voir à l'échelle

[1540] Raymond Boudon (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 190.

de la société tout entière, par exemple dans l'adversité (catastrophes climatiques, aléas quotidiens, accidents ou maladies imprévisibles).

Concernant l'analyse du contexte social contemporain dans lequel se situe notre travail, le hasard a trouvé un éclairage dans le concept de postmodernité pour ses oppositions à la modernité classique. Toutefois, nous aurions pu développer la vision d'une *« radicalisation de la modernité »*, telle que la présente Giddens, à travers – entre autres axes de réflexion – les sentiments de fragmentation et de dispersion provoqués par les développements institutionnels[1541]. Seulement évoquée, cette conception d'une *« modernité aiguë »* semble pourtant pertinente dans son approche du risque, et nous aurions pu aborder les questions de sécurité et de danger en lien avec la confiance qu'elles supposent. Les oppositions sécurité/danger et garantie/risque soulevées par Giddens pourraient se voir étayer par la notion de *« société du risque »* explorée par Ulrich Beck[1542], pour la façon de placer le hasard au cœur des analyses commune aux deux auteurs. Comme toujours traitée indirectement par les sociologues, la notion d'aléa est néanmoins constitutive de ces raisonnements, en tant que *« l'idée de hasard, au sens moderne, apparaît en même temps que l'idée de risque »*[1543] et détermine la formation de nos instituions contemporaines et de notre mode de vivre actuel. Pour autant, il nous semble que tout général soit-il pour une étude des fonctions du hasard en société, ce cadre de pensée correspondrait davantage à une étude approfondie des *« pratiques à risque »* définies par Le Breton[1544]. Leur seule évocation au cours de notre travail correspond à une volonté de se focaliser sur un seul terrain afin de l'explorer en profondeur.

Dans cet ordre d'idée, un domaine empirique a été mis de côté volontairement ici : les jeux de hasard et d'argent en ligne. Légalement autorisés en France depuis le 8 juin 2010, nous les avons jugés trop récents pour obtenir le recul nécessaire aux analyses du phénomène. Face à l'historicité commune aux trois autres secteurs se répartissant le marché français des jeux d'*alea*, nous avons jugé ce terrain moins cohérent. Qui plus est, nous pensons que la dynamique imaginaire et les motifs d'action animant ces pratiques ne devraient pas varier de façon significative d'un support de diffusion à l'autre. Bien sûr, le mode de jeu virtuel ou réel modifie la pratique et influence les comportements de jeu (rapidité, hypnose de l'écran, sédentarité du joueur, confort du domicile, absence de contrôle social, solitude) mais, dans la forme probablement plus que dans le fond.

[1541] Anthony Giddens (1994), *Les Conséquences de la modernité*, *op. cit.*, p. 156.
[1542] Ulrich Beck (2008), *La Société du risque*, Paris, Flammarion (1re éd. allemande : 1986).
[1543] Anthony Giddens (1994), *Les Conséquences de la modernité*, *op. cit.*, p. 41.
[1544] David Le Breton (1991), *Passions du risque*, *op. cit*

Enfin, les analyses des représentations sociales menées ici pourraient faire l'objet de critiques que nous accueillerions volontiers pour enrichir la connaissance du hasard. Nous aurions pu constituer d'autres tests projectifs dans notre questionnaire ou inverser l'ordre des questions afin d'insuffler une dynamique différente aux enquêtés. Par exemple, les individus ont été placés en situation aléatoire à travers cinq questions, avant qu'une évocation personnelle du mot hasard leur soit demandée (question 6 du questionnaire : *« En quelques mots, qu'évoque pour vous le mot "hasard" ? »*). Indéniablement, pour éviter une influence des tests précédents sur la réponse à cette question, nous aurions pu solliciter une définition libre du hasard en premier. Nous ne l'avons pas fait parce que, dans les entretiens, lorsqu'on demandait en ouverture une définition du hasard, aucune réponse n'était fournie. Sans avoir d'abord abordé la question de l'aléa par d'autres thématiques, les enquêtés étaient incapables de définir le hasard. Par le questionnaire, notre objectif était donc de pallier ce manque d'éléments définitionnels en amenant les enquêtés à s'interroger sur le sujet au préalable.

*

Par cette étude, *nos cinq hypothèses de départ se trouvent confirmées*. Le hasard est une construction imaginaire et produit un effet numineux reconnectant l'être social à la dimension sacrée que son quotidien évacue. Dans ce monde de tous les jours profane, l'aléa se veut extraordinaire et rétablit une dimension verticale à une perspective sociale éminemment horizontale. Substance *mana*, il introduit une dimension magique dans toute sa confusion et se présente sous diverses formes, traits de personnalité (chanceux/malchanceux) ou qualité d'un objet (porte-bonheur) : *« En somme, ce mot subsume une foule d'idées que nous désignerions par les mots de : pouvoir de sorcier, qualité magique d'une chose, chose magique, être magique, avoir du pouvoir magique, être incanté, agir magiquement. »*[1545] Puissant moteur d'action de nature résiduelle, il extériorise les instincts et émotions de l'homme dans tous ses antagonismes (*sapiens/demens*, *faber/ludens*, etc.) pour donner forme à une activité sociale. Révélé sur le terrain des jeux d'*alea*, ce processus créateur du hasard se donne à voir à travers une analyse tridimensionnelle du terrain, en tenant compte de ses trois aspects complémentaires, ludique, aléatoire et pécuniaire. Dans ce sens, il témoigne de sa nature sociale en faisant émerger quatorze fonctions dont la principale consiste à dissocier *et* relier pour créer du lien social, relations entre les choses, les domaines de la vie sociale et les êtres sociaux. Par exemple, le hasard du jeu d'aléa se distingue du chaos quantique mais

[1545] Marcel Mauss et Henri Hubert (1903), « Esquisse d'une théorie générale de la magie », *op. cit.*, p. 77.

l'utilisation commune des joueurs de loteries ou des parieurs et des chercheurs chaoticiens, relie ces groupes de personnes entre elles.

Sous quelque forme que ce soit, chacun recherche le hasard, pour mieux le détruire, s'en prémunir ou, à l'inverse, pour jouer avec parce qu'il fait partie de l'homme pour ce qu'il traduit l'aléa de sa naissance et de sa mort. Objet imaginaire de projection des peurs, extérieur à l'homme, le hasard est intériorisé par la force de l'esprit mais n'en devient que plus angoissant. Objet extérieur, il est combattable tandis que, propre à l'être social, il n'est que fatal. Sa dynamique révèle *« la grande entreprise de l'esprit : surmonter l'objet comme tel en se créant lui-même en tant qu'objet, pour ensuite revenir à lui-même enrichi de cette création, réussit d'innombrables fois ; mais il faut payer cet accomplissement de soi par le risque tragique de voir s'engendrer, dans l'autonomie du monde créé par lui et qui en est la condition, une logique et une dynamique détournant, à une rapidité toujours accélérée et à une distance toujours plus grande, les contenus de la culture et la finalité même de la culture »*.[1546] Le hasard menace autant la culture dans laquelle il s'illustre qu'il la sert, en affirmant la nécessité de ses valeurs contraires, le désordre pour mieux assoir l'autorité de l'ordre, le hasard pour mieux affirmer la puissance divine et l'irrationnel pour mieux conforter les vertus du rationnel. Le rejet et les tentatives de destruction dont il fait l'objet ne cessent de le nourrir mais mettent aussi en garde contre une trop grande appréhension de ses effets. Si le hasard n'existe pas, son mot, ses images, ses représentations et ses conceptualisations lui confèrent bien une utilité sociale.

Les enquêtés nous l'ont révélé tout au long de ce travail : utile dans le jeu, le hasard est en même temps un ressort de ce jeu, un motif d'action, un vecteur d'espoir et de rêves. Couplé à l'argent, il augmente son efficacité pour des adultes soucieux de maîtriser des forces les dépassant et enjoliver un quotidien dicté par les dois laborieuses et mercantiles. La récupération *marketing* de l'aléa par les sociétés commerciales n'échappe pas aux joueurs mais sa vocation égalitaire s'impose face aux normes méritocratiques et compétitives actuelles. Tous les joueurs rencontrés ont témoigné leur conscience du caractère vénal de l'activité, du côté des vendeurs comme du leur, entre désir de jackpot et rentabilité du jeu, certains affirmant en faire une activité lucrative. Pourtant, s'il est possible de tirer bénéfice des jeux combinés tels que les courses hippiques, les enquêtés consommateurs de jeux de hasard purs n'ont jamais été en mesure de prouver leurs profits. C'est davantage par fierté et,

[1546] Georg Simmel (1988), « Pont et porte », *op. cit.*, p. 216.

surtout, par esprit ludique, par espièglerie, et pour justifier la quotidienneté de leur pratique, qu'ils prétendent équilibrer pertes et gains. Nous avons souvent observé les sourires malicieux des joueurs légitimant leur pratique, tandis que les plus « lucides » se disent eux-mêmes perdant et avouent le manque de logique rationnelle à leur action. Toutefois, les inégalités sociales ne leur paraissent pas davantage cohérentes et encore moins « raisonnables ».

De toute façon, même si les enquêtés ne l'interprètent pas directement, l'attrait du jeu et le plaisir qu'il procure résident bien dans le fait de nier volontairement la rationalité habituelle. Se livrer totalement au hasard est, en soi, ludique. Défier les lois et grands principes mathématiques provoque déjà un amusement et se mettre en position d'instabilité ludique procure une excitation typique des formes sociales liées au hasard. Le rapport décrit par Simmel entre avoir et non-avoir se laisse directement percevoir dans les attitudes observées chez « nos » joueurs. Par des gestuelles nerveuses, attitudes précipités, regards anxieux, coups d'œil furtifs à l'entourage, ils témoignent leur excitation aux moments des tirages du Rapido, dans l'attente des résultats du Loto et, plus subtilement, en grattant des tickets de la FDJ.

Dans cette tension entre maîtrise de l'action et lâcher-prise face au hasard, les joueurs incarnent l'ambivalence humaine, leurs comportements manifestant tour-à-tour les traits antagonistes de leur personnalité. Alors qu'ils calculent leurs bénéfices ou pertes au jeu (caractère *economicus*), ils dépensent sans compter (attitude *consumans*). Établissant des combinaisons précises, parfois à l'aide des statistiques des tirages antérieurs (*faber*), ils participent néanmoins à une loterie (*ludens*). Puis, tout en se disant raisonnables dans leur fréquence de jeu et dans leurs dépenses (*sapiens*), ils multiplient fébrilement les tirages de Rapido sans compter et sans se soucier le l'heure (*demens*). Conformément à cette nature anthropologique, les représentations évoquées par les enquêtés (joueurs comme non-joueurs) sont duales et manichéennes, traduisant la dynamique imaginaire qui anime le hasard et lui confère son utilité pour les membres formant société. D'abord d'un avis tranché sur la question de l'existence du hasard, ils se montrent plus nuancés dès que le sujet est approfondi. L'hésitation entre doute et certitude se laisse toujours entrevoir dans les pratiques et les propos, et à plus forte raison à propos de la pratique ludique, domaines de la vie sociale autorisant le hasard tandis que le travail et le domicile se préservent de l'aléa. Utile pour l'exutoire à la rationalité qu'il incarne et pour la lutte contre l'imprévu et l'incertitude qu'il insuffle, le hasard motive de nombreuses actions et traverse la scène sociale, au-delà du seul terrain des jeux d'*alea*.

*

Finalement, des pistes d'application concrète se dessinent allant dans le sens d'une reconnaissance du hasard. D'abord, d'un point de vue épistémologique, le concept même constitue un objet de réflexion intarissable et œuvre pour une progression de la connaissance de notre monde social. Formalisé en philosophie et dans les sciences empirico-formelles, il n'est encore que trop absent des sciences humaines mais pourrait commencer à les inspirer par des figures telles que celles de la *sérendipité* encore peu étudiée et pourtant toujours pratiquée par les chercheurs au cours de leur travaux de théorisation. S'illustrant dans le monde managérial par exemple, cette réalité de l'heureux hasard révèle des capacités novatrices et enjoint à une acuité, *a fortiori* productive. Collectivement, comme individuellement, il motive la création, en stimulant la curiosité et en rendant attentif aux découvertes inattendues. Posture d'éveil des individus, la sérendipité protège de l'ennui et, en admettant l'imprévu (au lieu de chercher à l'éviter en le diabolisant), déculpabilise de l'échec. De la sorte, l'image de la sérendipité rejoint celle du désordre.

Caractéristique des situations d'ouverture, le *hasard-désordre* offre aux organisations humaines (quelle que soit l'échelle) la possibilité d'innover et leur assure une pérennité par le renouvellement. Sous ces traits, il insuffle un mouvement aussi nécessaire que l'ordre à une société, la protégeant des dérives totalitaires et de régimes dictatoriaux. Désordre et heureux hasard se rejoignant, *de facto*, dans une dynamique créatrice, l'aléa motive et nourrit aussi des projets artistiques, en tant que fait objectif (surréalisme) ou contrainte littéraire (oulipo). Libre et imprévisible, il constitue un ressort de l'intrigue, moteur de suspens et sujet à péripéties romanesque (le carrosse), ou un objet à neutraliser selon une logique rationnelle destinée à s'en approprier les aspects féconds. Par exemple, l'auteur, plasticien, photographe et vidéaste Philippe De Jonkheere *« canalise le hasard »*, utilisant le *« désordre »* comme *« façon de travailler »* pour créer un *« protocole du hasard »*, en fonction de ses *« lois propres »*[1547]. Neutralisé par les artistes au travers de son exploitation dans les œuvres, le hasard répond à une volonté d'apaisement des peurs qu'il cristallise par un cadrage strict et/ou une mise en scène rédemptrice. La dernière huile sur toile de Dali est exemplaire à ce niveau-là. Clôturant sa *Série des catastrophes*, en 1983, *La queue d'aronde* est un hommage à René Thom et à sa théorie des catastrophes, destinée à décrire les phénomènes discontinus à l'aide de modèles

[1547] Philippe De Jonkheere, créateur, en 2002, du site « desordre.net », interviewé par Marie Richeux sur France-Culture, le lundi 10 septembre 2012, à 16 h 20, lors de l'émission *Pas la peine de crier*, intitulée « Un net désordre » [En ligne : http://www.franceculture.fr/emission-pas-la-peine-de-crier-un-net-desordre-2012-09-10].

mathématiques continus. Rejetant entièrement le hasard au prétexte qu'il s'agit d'*« un concept entièrement négatif, vide, donc sans intérêt scientifique »*[1548], le mathématicien l'étouffe sous une théorie déterministe. Incarné en peinture par Dali, cet outil de destruction de l'aléa illustre une façon de sublimer les craintes et de s'en délivrer par leur représentation. *« Vous connaissez la façon classique d'exorciser le hasard ou le désordre »*, demandait Morin, « *c'est de définir le hasard comme une rencontre de séries déterministes indépendantes »*[1549].

Pour autant, constructive dans les domaines philosophique, scientifique ou artistique, la terreur de l'*imprévu* et de l'*inattendu* ne l'est pas forcément sur la scène sociale. Suscitée par une éthique positive et déterministe, inspirant une logique sociale sécuritaire du contrôle et de la prévention, elle conduit aussi à l'inertie et à une utilisation passive du hasard. Positive dans le jeu en tant que détachement, contre un investissement excessif dans la pratique ludique, cette passivité est au contraire néfaste pour la vie sociale des individus. Les inconforts et malaises traduits par les enquêtés face à un aléa dangereux, antonyme de liberté humaine, proviennent d'une morale rationnelle prônant la maîtrise et l'autocontrôle permanent. Face à cela, les excès aperçus à travers les sites Internet paramétrant le hasard de la rencontre se voient aujourd'hui dénoncés. Sur la scène sociale, la presse féminine s'en fait l'écho, clamant que *« l'imprévu c'est sexy »* et se demandant si *« dans une vie réglée comme un tableau Excel* […] *une fille sexy ne serait pas le contraire d'une nana hyper-formatée qui veut tout gérer, trop prévisible »*, pour finalement conseiller d'*« insécuriser »* son conjoint et de *« le surprendre »* afin de susciter l'étonnement, *« mélange de peur et de plaisir* […] *excitant parce que ça éveille les sens »*[1550]. En psychologie, les bienfaits de l'imprévu s'illustrent à travers la figure du *« trickster »*, héros mythique décrit comme un *« fripon divin* [qui] *joue des tours pendables, possède une activité désordonnée incessante, une sexualité débordante, etc.* [et] *sème le chaos dans l'équilibre de notre univers »*[1551]. Donnant lieu au concept d'enfant intérieur, pour une pratique psychothérapeutique, avec Jung, cette intégration d'*« un élément qui vient bouleverser l'ordre établi »* dans la vie des individus souligne la nécessité d'accueillir l'imprévu, alors que *« lorsque nous ne vivons que dans l'attendu, plus rien de vivant et d'original n'arrive et nous perdons notre liberté »*[1552].

[1548] René Thom (1980), « Halte au hasard, silence au bruit », *Le Débat*, n° 3, juillet-août, pp. 130-131.
[1549] Edgar Morin (1990), *Science avec conscience*, *op. cit.*, p. 186.
[1550] Sylvie Barbier (2012), « Je veux du romantisme, *fuck* ! », *Biba*, n° 391, septembre, p. 77.
[1551] Jean-François Vézina (2012), *Danser avec le chaos*, Paris, L'Homme, p. 1.
[1552] *Ibid*.

Étudiée en sociologie, notamment par Lyod Warner[1553], le *trickster* – comme le hasard – s'illustre surtout dans *« un amas de contradictions »* et apparaît, en société, comme un dangereux ennemi à abattre, considéré *« à moitié fou et impossible à discipliner »*[1554]. Pourtant, reconnaître les valeurs créatrices du hasard agirait dans le sens d'une libération de l'être social, en sollicitant ses capacités créatrices, novatrices et adaptatives. Le mouvement que le hasard insuffle à une société, la garantissant d'une rigidité excessive et assurant son renouveau, est valable à l'échelle individuelle. La durée que les individus visent par la prévision et le calcul pourrait, contrairement à l'objectif fixé, nuire à leur bien-être quotidien, tandis que les imprévus les forcent à s'assouplir, à envisager de nouvelles perspectives, concrétiser de nouvelles réalisations et mettre en place de nouveaux modes de vivre-ensemble. Le contexte social de crise dont les médias ne cessent de parler depuis plusieurs années l'illustre au quotidien. Poussés par des accidents imprévus (licenciements, fermeture d'usine, chômage, pauvreté, maladies, catastrophes écologiques), les acteurs « bricolent » des solutions dans l'urgence. Plus ou moins pérennes, ces nouvelles modalités d'organisation du quotidien s'adaptent à la dimension instantanée dans laquelle s'illustre le hasard et relie des individus au-delà des frontières de catégories sociales par exemple. Si vivre au hasard est aliénant, accueillir l'imprévu s'avère salutaire, et l'étude sociologique du hasard peut œuvrer à un projet de bonheur de l'être social.

Pour synthétiser ces applications du hasard dans la sphère sociale, quatre pistes sont retenues ici comme autant de terrains propices à de futures observations des fonctions de l'aléa :

1. Le domaine des rencontres a souvent été évoqué au cours de nos analyses à travers les jeux de séduction et de coquetterie soulevés par Simmel, et constituerait un premier terrain. Concrètement, on pourrait mener des enquêtes conjointes de sites internet et de lieux de rencontre réels. Pour les premiers, une étude des techniques *marketing* pourrait être menée comme elle l'a été ici à propos des jeux de la FDJ, à partir d'informations collectées sur le terrain (affiches, publicités). Pour les seconds, des témoignages seraient recueillis par entretiens auprès d'un panel d'enquêtés choisi lors d'observations. Le rapport entre avoir et non-avoir constitutif de l'excitation motrice commune aux jeux de hasard et à ceux d'amour pourrait être saisi sous les deux aspects opposés de l'engouement pour les relations virtuelles

[1553] *Cf.* Lyod Warner (1937), *A Black Civilization*, New York, Harper.
[1554] Laura Makarius (1969), « Le mythe du "Trickster" », *Revue de l'histoire des religions*, vol. 175, janvier-mars, p. 18.

et de leur récente dévalorisation, au profit d'un retour à la surprise des découvertes et de l'imprévu (*cf.* la presse féminine vantant les rencontres inattendues).

2. De la première piste d'étude en découle une deuxième, à propos des pratiques de développement personnel et de l'épanouissement de soi qui connaissent un succès grandissant depuis cette dernière décennie. Le marché du bien-être se développant sur fond de spiritualités et de philosophies, le hasard trouve une place de choix en termes de gestion de l'imprévu. Généralement identifié comme accident, risque et danger dans les sociétés modernes, l'inattendu fait peur à la majorité des individus alors que son acceptation aiderait à développer une confiance dans la vie. Au lieu de percevoir l'imprévisible comme un écueil, certains psychologues préconisent de l'accueillir comme une opportunité à de nouvelles créations, à des expériences enrichissantes. Les techniques des thérapeutes commencent à utiliser le hasard comme moyen d'éveil à la fécondité de la vie pour lutter contre une « vision dramatique » et une peur continuelle. Véhiculé par les médias, les sphères politiques ou professionnelles, ce climat d'angoisse et de stress conduit à développer un caractère craintif et anxieux. Pour y remédier, Jean-François Vézina prône la nécessité des hasards et invite ses patients à *« danser avec le chaos »* pour restaurer un dialogue avec le monde qui les entoure et retrouver une liberté perdue dans un confort de l'attendu où *« plus rien de vivant et d'original n'arrive »*[1555]. Ce terrain « thérapeutique » pourrait servir à la fois de lieu d'investigations sociologiques pour comprendre l'évolution des mœurs face au hasard et, de façon réflexive, les sociologues pourraient contribuer à la mise en place de méthodes novatrices réhabilitant les bienfaits du hasard. Une piste, à ce titre, serait celle du rapport au temps. En évoluant sur une temporalité instantanée, le hasard permet également de vivre l'instant présent et de se recentrer sur le moment à saisir (*kairos* platonicien) où tout se crée (l'instant bachelardien).

3. Suivant cette idée d'accueil de l'imprévu, nous avons aussi eu l'occasion d'évoquer les utilisations du hasard dans le domaine de l'entreprise et ce terrain pourrait se voir abordé sous les mêmes traits d'une éthique positive de l'aléa. Là où les modèles classiques associent majoritairement des images négatives au hasard, l'image de la sérendipité réhabilite ses bienfaits à travers les heureuses trouvailles. Partant du constat selon lequel de nombreuses inventions et découvertes majeures ont été réalisées de façon sérendipienne (par exemple : la poussée d'Archimède, la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb, la loi de la

[1555] Jean-François Vézina (2012), *Danser avec le chaos*, *op. cit.*, p. 1

gravitation par Isaac Newton), c'est-à-dire par accident ou hasard-erreur, le monde managérial tend vers une exploitation de l'erreur comme source de nouvelle création et d'innovation. Des entreprises telles que Google utilisant ces techniques constitueraient un terrain d'investigation propice à la compréhension des bienfaits du hasard. Ensuite, ces études pourraient servir à la résolution de problèmes dans des sociétés fermées à l'innovation (*cf*. Boudon et les systèmes fermés).

4. Enfin, le terrain des risques pourrait se voir appréhendé par le biais des modes de transport[1556]. Pour les pratiques automobiles, on pourrait réaliser des entretiens avec des conducteurs sur leurs perceptions des dangers de la route (les accidents et leurs sources : les autres ou soi-même). La fonction du hasard dans ce type de situation se dessinerait à travers les représentations de son rôle estimé. Par exemple, un conducteur peut « utiliser » le hasard pour s'affranchir de sa responsabilité en estimant que le danger vient des autres automobilistes et que, si lui-même cause un accident, c'est le fait d'une configuration d'événement de type effet Cournot. Par extension, l'étude de ces activités quotidiennes serait susceptible d'interroger les politiques de gestion du risque dans leur ensemble. Pour ce faire, on pourrait s'appuyer sur les travaux de Giddens évoqués précédemment concernant la dynamique des actions et institutions liées au couple risque/hasard.

Ces quatre directions de recherches sur le hasard feront prochainement l'objet de travaux dont les domaines d'applications pourront s'étendre de la pratique universitaire au monde professionnel.

[1556] Voir, à ce sujet, Gérald Wilde (2012), *Le Risque cible. Une théorie de la santé et de la sécurité*, trad. fr., Bruxelles, Intercommunications (1re éd. anglaise : 2001).

BIBLIOGRAPHIE

ABRAM Jan (2001), *Le Langage de Winnicott*, trad. fr., Paris, Popesco (1re éd. anglaise : 1996).

ABRIC Jean-Claude (1987), *Coopération, compétition et représentation sociale*, Cousset, Del Val.

ADORNO Theodor (1944), « La Production industrielle des biens culturels », trad. fr., *in* VAN METER Karl (sous la dir. de) (1992), *La Sociologie, textes essentiels*, Paris, Larousse, pp. 551-618.

ADORNO Theodor (1964), « L'industrie culturelle », *Communications*, n° 3, juillet-décembre, pp. 12-18.

ADORNO Theodor (1986), *Prismes. Critique de la culture et société*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. allemande : 1955).

ALQUIÉ Ferdinand (2008), « Surréalisme », *in Encyclopaedia Universalis*, Paris, Corpus 22, pp. 929-955.

ANONYME (1691), *Les Désordres du jeu. Par Monsieur* **, Paris, Michallet.

ARISTOTE (2001), *Éthique à Nicomaque*, trad. fr., Paris, Vrin.

ARMENO Christoforo (2010), *Peregrinaggio di tre giovanni figliuoli del Re di Serendippo*, Venise, Nabu Press (1re éd. : 1557).

ARWIDSON Pierre, BECK François, COSTES Jean-Michel, EROUKMANOFF Vincent, GUIGNARD Romain, LE NEZET Olivier, POUSSET Maud et RICHARS Jean-Baptiste (2011), « Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010 », *Tendances*, n° 77, septembre, pp. 1-8.

ASSAËL Jacqueline (2001), *Euridipe, philosophe et poète tragique*, Bruxelles, Peeters.

BACHELARD Gaston (1990), *Le Droit de rêver*, Paris, PUF (1re éd. posthume : 1970).

BACHELARD Gaston (1992*a*), *L'Intuition de l'instant*, Paris, Stock (1re éd. : 1931).

BACHELARD Gaston (1992*b*), *L'Air et les songes*, Paris, Le livre de Poche (1re éd. : 1943).

BACHELIER Louis (1900), *Théorie de la spéculation*, Paris, Gauthier-Villars.

BALANDIER Georges (1988), *Le Désordre*, Paris, Fayard.

BARBEYRAC Jean (1709), *Traité du Jeu, où l'on examine les principales Questions de Droit Naturel et de Morale qui ont du rapport à cette Matière*, Tome 1, Amsterdam, Pierre Humbert.

BARTHES Roland (1957), *Mythologies*, Paris, Seuil.

BARTHES Roland (1964*a*), « Rhétorique de l'image », *Communications*, n° 4, janvier-juin, pp. 40-51.

BARTHES Roland (1964*b*), « Éléments de sémiologie », *Communications*, n° 4, janvier-juin, pp. 91-135.

BARTHES Roland (1968), « L'effet de réel », *Communications*, n° 11, juillet-décembre, pp. 84-89.

BAUDRILLARD Jean (1968), *Le Système des objets*, Paris, Denoël-Gonthier.

BAUDRILLARD Jean (1976), *L'Échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard.

BAUDRILLARD Jean (2009), *La Société de consommation*, Paris, Denoël (1re éd. : 1970).

BECKER Howard (1985), *Outsiders*, trad. fr., Paris, Métailié (1re éd. américaine : 1963).

BECKER Gary et MURPHY Kevin (1988), « A theory of rational addiction », *Journal of Political Economy*, vol. 96, n° 4, août, pp. 675-700.

BECKER Gary et STIGLER George (1977), « De Gustibus non est Disputandum », *The American Economic Review*, vol. 67, n° 2, mars, pp. 76-90.

BELMAS Élisabeth (2006), *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècle)*, Seyssel, Champ Vallon.

BENVENISTE Émile (1966), *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard.

BENVENISTE Émile (1969), *Vocabulaire des institutions indo-européennes*, Tome II, Paris, Minuit.

BERCHTOLD Jacques, LUCKEN Christopher et SCHOETTKE Stefan (1994), *Désordres du jeu. Poétiques ludiques*, Genève, Droz.

BERNOUILLI Jacques (1713), *Ars conjectandi, opus posthumum. Accedit Tractatus de seriebus infinitis, et epistola gallicé scripta de ludo pilae reticularis*, Bâle, Thurneysen.

BILODEAU Renée (1993), « Donald Davidson, Paradoxes de l'irrationalité », *Philosophiques*, vol. XX, n° 2, automne, pp. 503-506.

BINMORE Ken (1999), *Jeux et théorie des jeux*, trad. fr., Bruxelles, De Boeck (1re éd. américaine : 1992).

BLUMENBERG Hans (2007), *La Lisibilité du monde*, trad. fr., Paris, CERF (1re éd. allemande : 1979).

BOMSEL Olivier (2010), *L'Économie immatérielle. Industries et marchés d'expériences*, Paris, Gallimard.

BOORSTIN Daniel (1971), *L'Image*, Paris, UGE.

BOUDON Raymond (1979*a*), *Effets pervers et ordre social*, Paris, PUF (1re éd. : 1977).

BOUDON Raymond (1979*b*), *La Logique du social*, Paris, Hachette.

BOUDON Raymond (2004), *La Place du désordre*, Paris, PUF, p. 200 (1re éd. : 1984).

BOURCIER Danièle et VAN ANDEL Pek (2009), *De la sérendipité dans la science, la technique, l'art et le droit. Leçons de l'inattendu*, Chambéry, L'Act Mem.

BOURCIER Danièle et VAN ANDEL Pek (sous la dir. de) (2011), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, Paris, Hermann.

BOURDEAU Louis (1882), *Théorie des sciences*, Paris, Garnier-Baillière.

BOURDIEU Pierre (1980), *Le Sens pratique*, Paris, Minuit.

BOURDIEU Pierre et PASSERON Jean-Claude (1970), *La Reproduction. Éléments d'une théorie du système d'enseignement*, Paris, Minuit.

BOVE Laurent, BRAS Gérard et MÉCHOULAN Éric (sous la dir. de) (2007), *Pascal* et *Spinoza. Pensée du contraste : de la géométrie du hasard à la nécessité de la liberté*, Paris, Amsterdam.

BOVE Laurent (2007), « Le désir, la vie et la mort chez Pascal et Spinoza », *in* Laurent BOVE, Gérard BRAS et Éric MÉCHOULAN (sous la dir. de), *Pascal* et *Spinoza. Pensée du contraste…*, *ibid.*, pp. 199-209.

BRADLEY Robert (2007), « The Genoese Lottery and the Partition Function », *in* Robert BRADLEY, Lawrence D'ANTONIO et Edward SANDIFER, *Euler at 300 : An appreciation*, New York, The Mathematical Association of America, pp. 203-217.

BRAGUE Rémi (2005), *La Loi de Dieu. Histoire philosophique d'une alliance*, Paris, Gallimard.

BRANT Sébastien (1499), *La Nef des folz du monde*, trad. fr., Lyon, Drounot (1re éd. allemande : 1494).

BRETON André (1963), *Manifeste du surréalisme*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1924).

BRETON André (1964), *Nadja*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1928).

BRONNER Gérald (2003), *L'Empire des croyances*, Paris, PUF.

BROUGÈRE Gilles (1995), *Jeux et éducation*, Paris, L'Harmattan.

BRUNSCHVICG Léon (1949), *L'Expérience humaine et la causalité physique*, Paris, PUF.

BUTINI Jean-François (1774), *Traité du luxe,* Genève, E. Bardin.

CAILLÉ Alain (1986), « Monnaie des sauvages et monnaie des modernes », *Actions et recherches sociales*, n° 2, juin, pp. 59-66.

CAILLOIS Roger (1967), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1958).

CASTEL-BOUCHOUCHI Anissa (1997), *Platon. Les Lois*, Paris, Gallimard.

CASTORIADIS Cornelius (1999), *L'Institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil (1re éd. : 1975).

CATELLIN Sylvie (2011), « De la transmission du récit millénaire à la transmission des modalités de la découverte sérendipienne : l'effet de suspens chez Verville et Voltaire », *in* Danièle BOURCIER et Pek VAN ANDEL (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le hasard heureux, op. cit.*, pp. 19-30.

CONCHE Marcel (2002), « La métaphysique du hasard », *Le Portique*, n° 9, janvier-juin, pp. 90-99.

COSTA Stefano (1520), *Tractatus perutilis super ludis licitis & illicitis editus*, trad. latine, Toulouse, Faure (1re éd. italienne : 1478).

COTTA Alain (1980), *La Société ludique*, Paris, Grasset.

COUDRETTE Christophe (1742), *Dissertation théologique sur les loteries*, Chantilly, S. J.

COUMET Ernest (1970), « La théorie du hasard est-elle née par hasard ? », *Annale. Économies, Sociétés, Civilisations*, n° 3, janvier, pp. 574-598.

COURNOT Antoine-Augustin (1843), *Exposition de la théorie des chances et des probabilités*, Paris, Hachette.

COURNOT Antoine-Augustin (1851), *Essai sur les fondements de nos Connaissances et sur les caractères de la Critique Philosophique*, Tome 1, Paris, Hachette.

CRÉPEL Pierre, MEMIN Jean et RAUGI Albert (2008), « Théorie des martingales », *in Encyclopaedia Universalis*, Paris, Corpus 15, pp. 399-405.

CROISET Alfred (1955), *Platon. Œuvres complètes. Protagoras*, Tome III, Ire partie, Paris, Belles Lettres.

CROZIER Michel (1963), *Le Phénomène bureaucratique. Essai sur les tendances bureaucratiques des systèmes d'organisation modernes et dur leurs relations en France avec le système social et culturel*, Paris, Seuil.

CROZIER Michel et FRIEDBERG Erhard (1997), *L'Acteur et le système. Les contraintes de l'action collective*, Paris, Seuil.

CUIN Charles-Henry (2000), *Ce que (ne) font (pas) les sociologues. Petit essai d'épistémologie critique*, Genève, Librairie Droz.

CUIN Charles-Henry (2001), « Émotions et rationalité dans la sociologie classique : les cas de Weber et Durkheim », *Revue européenne des sciences sociales*, vol. 39, n° 120, pp. 77-100.

CUIN Charles-Henry (2007), « La nature du savoir sociologique : considérations sur la conception wéberienne », *L'Année sociologique*, vol. 56, n° 2, pp. 369-388.

CUSTER Robert (1984), « Profile of the pathological gambler », *Journal of Clinical Psychiatry*, vol. 45, n° 12, février, pp. 35-38.

DANCHIN Antoine (1991), « Hasard et biologie moléculaire », *in* Émile NOËL (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, Paris, Seuil, pp. 1115-125.

DANEAU Lambert (1579), *Deux traitez nouveaux, tres-utiles pour ce temps*, Paris, J. Baumet.

DANVERS Francis (2011), « La sérendipité : un concept novateur pour s'orienter dans la vie ? », *in* Danièle BOURCIER et Pek VAN ANDEL (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le hasard heureux*, *op. cit.*, pp. 199-208.

DAVID Florence (1955), « Dicing and gaming (a note on the history of probability », *Biometrika*, vol. 42, n° 1-2, juin, pp. 1-15.

DE ALMEIDA Miranda (1997), « La finalité, la providence et le hasard selon Nietzsche », *Revue des sciences religieuses*, vol. 71, n° 1, janvier, pp. 79-89.

DE BIASI Pierre-Marc (1991), « Hasard et littérature », *in* Émile NOËL (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, pp. 95-109.

DE GAULEJAC Vincent (1999), *La Névrose de classe*, Paris, Hommes & Groupes (1re éd. : 1987).

DEBORD Guy (1992), *La Société du spectacle*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1967).

DEBRAY Régis (1922), *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard.

DELAHAYE Jean-Paul (2008), « À propos du hasard et de l'informatique », *Interstices.fr.* [En ligne : http://interstices.info/jcms/c_41322/a-propos-du-hasard-et-de-linformatique]

DELSOL Michel (1985), *Cause, loi, hasard en biologie*, Paris, Vrin.

DEMONT Paul (2000), « Lots héroïques : remarques sur le tirage au sort de l'Illiade aux Sept contre Thèbes », *Revue des Études grecques*, n° 113, janvier-juin, pp. 299-325.

DEMONT Paul (2010), « Tirage au sort et démocratie en Grèce ancienne », *La Vie des idées.fr*.

DES PLACES Édouard (1951), *Platon. Œuvres complètes*, Tome XI (2è partie), Paris, Les Belles Lettres.

DESCARTES René (2003), *Règles pour la direction de l'esprit*, Paris, Vrin (1re éd. : 1629).

DESCOLA Pierre (2005), *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard.

DIÈS Auguste (1956), *Platon, Œuvres complètes*, Tome XII, Ire partie, Paris, Belles Lettres.

DIU Bernard (1991), « Hasard et physique statistique », *in* Émile NOËL (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, pp. 155-167.

DIXSAUT Monique (2003), *Platon*, Paris, Vrin.

DOISE Willem, DULONG Renaud et MOSCOVICI Serge (1972), « Studies in group decision. Differences of position, differences of opinion and group polarization », *European Journal of Social Psychology*, vol. 2, n° 4, octobre-décembre, pp. 385-399.

DOISE Willem et MUGNY Gabriel (1997), *Psychologie sociale et développement cognitif*, Paris, Armand Colin.

DOSTOÏEVSKI Fedor (1977), *Le Joueur*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. russe : 1865).

DOZY Reinhart et ENGELMANN Willem (1869), *Glossaire des mots espagnols et portugais dérivés de l'arabe*, trad. fr., Leyde, Brill (1re éd. : 1861).

DUFLO Colas (1997*a*), *Jouer et philosopher*, Paris, PUF.

DUFLO Colas (1997*b*), *Le jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, PUF.

DUGUÉ Daniel (2008), « Calcul des probabilités », *in Encyclopaedia Universalis*, Paris, Corpus 19, pp. 759-769.

DUMAZEDIER Joffre et RIPERT Aline (1966), *Le Loisir et la ville*, Tome 1 : *Loisir et culture*, Paris, Seuil.

DURAND Gilbert (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod (1re éd. : 1960).

DURAND Gilbert (1993), *L'Imagination symbolique*, Paris, PUF (1re éd. : 1964).

DURKHEIM Émile (2002), *Les Règles de la méthode sociologique*, Paris, PUF (1re éd. : 1895).

DUSAULX Jean (1779), *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*, Paris, Moutard.

DUVIGNAUD Jean (1980), *Le Jeu du jeu*, Paris, Balland.

EBER Nicolas (2006), *Le Dilemme du prisonnier*, Paris, La Découverte.

ECO Umberto (1999), *Serendipities, Language and Lunacy*, Londres, Orion.

ÉLIADE Mircea (1957), *Mythes, rêves et mystères*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. roumaine : 1956).

ÉLIADE Mircea (1979), *Images et symboles*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. roumaine : 1951).

ÉLIADE Mircea (1991), *Traité d'histoire des religions*, trad. fr., Paris, Payot, p. 188 (1re éd. roumaine : 1949).

ELIAS Norbert (1987), *La Société des individus*, trad. fr., Paris, Fayard (1re éd. allemande : 1983).

ELIAS Norbert (1996), *Du temps*, trad. fr., Paris, Fayard (1re éd. allemande : 1984).

ELSTER John (2008), « Le tirage au sort plus juste que le choix rationnel », *La vie des idées.fr*, p. 3.

ERNOULD Roland (2005), *Claude Seignolle. Du sacré à l'étrange*, Paris, L'Harmattan.

FABRE Daniel (1987), « Le rite et ses raisons », *Terrain*, n° 8, avril, pp. 3-7.

FARRUGIA Francis (2002), « Pour une sociologie de la connaissance sociologique. Les hommes, la science, l'institution », *in* Francis FARRUGIA (sous la dir. de), *La Connaissance sociologique. Contribution à la sociologie de la connaissance*, Paris, L'Harmattan, pp. 25-49.

FARRUGIA Francis et SCHURMANS Marie-Noëlle (2008), « Avant-Propos », *in* Maryvonne CHARMILLOT, Caroline DAYER, Francis FARRUGIA et Marie-Noëlle SCHURMANS (sous la dir. de), *Émotions et sentiments : une construction sociale. Approches théoriques et rapports aux terrains*, Paris, L'Harmattan, pp. 11-21.

FARRUGIA Francis (2011), *Critique de la raison sociologique. Le conflit des formes de la connaissance*, Paris, L'Harmattan.

FERRÉOL Gilles (sous la dir. de) (2013), *Risque et Vulnérabilité*, Bruxelles, Intercommunications.

FESTINGER Léon (1957), *A Theory of Cognitive Dissonance*, Stanford, Stanford University Press.

FINK Eugène (1966), *Le Jeu comme symbole du monde*, trad. fr., Paris, Minuit (1re éd. allemande : 1960).

FORQUIN Jean-Claude (1979), « Boudon (Raymond). Effets pervers et ordre social », *Revue française de pédagogie*, vol. 47, n° 2, avril-juin, pp. 68-72.

FOUCAULT Michel (1974), *Histoire de la folie,* Paris, Plon.

FOUCAULT Michel (2003), *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1975).

FOURNIER Martine (2004), « Le jeu en vaut-il la chandelle ? », *Sciences humaines*, n° 152, août-septembre, pp. 20-21.

FREUD Sigmund (1975), *Psychopathologie de la vie quotidienne. Application de la psychanalyse à l'interprétation des actes de la vie quotidienne*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. allemande : 1901).

FREUD Sigmund (1988), *L'Inquiétante étrangeté*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. allemande : 1919).

GEERTZ Clifford (1984), *Bali, interprétation d'une culture : jeu d'enfer*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. américaine 1983).

GIDDENS Anthony (1994), *Les Conséquences de la modernité*, trad. fr., Paris, L'Harmattan (1re éd. anglaise : 1991).

GODBOUT Jacques (1944), *L'Esprit du don*, Paris, La Découverte.

GOFFMAN Erving (1972), *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, London, Penguin University Books.

GOFFMAN Erving (1973), *La Mise en scène de la vie quotidienne. I. La Présentation de soi*, trad. fr., Paris, Minuit (1re éd. américaine : 1959).

GOFFMAN Erving (1993), *Les Rites d'interaction*, trad. fr., Paris, Minuit (1re éd. américaine : 1974).

GROOS Karl (1902), *Le Jeu des animaux*, trad. fr., Paris, Alcan (1re éd. allemande : 1895).

GUERRIEN Bernard (2002), *La Théorie des jeux*, Paris, Économica.

GUILLAUME Marc (1981), « Tu ne joueras point », *Traverses*, n° 23, novembre, pp. 65-77.

HEISENBERG Werner (1992), *Les Principes physiques de la théorie des quanta*, trad. fr., Paris, Jacques Gabay (1re éd. allemande : 1932)

HERRNSTEIN Richard et VAUGHAN William (1980), « Melioration and Behavioral Allocation », *in* STADDON John (sous la dir. de), *Limits to Action: The Allocation of Individual Behavior*, New York, Academic Press, pp. 143-176.

HEYMAN Gene (1996), « Resolving the contradictions of addiction », *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 19, n° 4, décembre, pp. 561-610.

HOGGART Richard (1970), *La Culture du pauvre*, trad. fr., Paris, Minuit (1re éd. anglaise : 1957).

HUIZINGA Johan (1951), *Homo ludens*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. néerlandaise : 1938).

ILDEFONSE Frédérique (1997), *Platon. Protagoras*, Paris, Flammarion.

JAUSS Robert (1973), *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard.

JAY Martin (1989), *L'Imagination dialectique. L'École de Francfort. 1923-1950*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. américaine : 1973).

JODELET Denise (1996), « Représentation sociale : phénomènes, concepts et théorie », *in* Serge MOSCOVICI (sous la dir. de), *Psychologie sociale*, Paris, PUF (1re éd. : 1948).

JONCOURT Pierre de (1713), *Quatre lettres sur les jeux de hazard*, La Haye, Johnson.

JOSÈPHE Flavius (1972), *Contre Apion*, trad. fr., Paris, Belles Lettres.

KENDALL Maurice (1956), « The beginnings of a probability calculus », *Biometrika*, vol. 43, n° 1-2, juin, pp. 1-14.

KÖHLER Erich (1986), *Le Hasard en littérature. Le possible et la nécessité*, trad. fr., Paris, Klincksieck (1re éd. allemande : 1973).

KUPIEC Jean-Jacques (2009), « L'ADN entre hasard et contraintes », *Pour la Science*, n° 385, novembre, pp. 88-95.

LA MARE Nicolas de (1705), *Traité de la police*, Paris, Jean et Pierre Cot.

LA PLACETTE Jean (1714), *Traité des jeux-de-hazard défendu contre les objections de Mr de Joncourt, et quelques autres*, La Haye, Henry Scheurleer.

LACAN Jacques (1994), *Le Séminaire*, Livre IV : *La Relation d'objet*, Paris, Seuil.

LASCH Christopher (2000), *La Culture du Narcissisme*, trad. fr., Paris, Climats (1re éd. américaine : 1979).

LAPLACE Pierre-Simon (1921), *Essai philosophique sur les probabilités*, Paris, Gauthier-Villars (1ère éd. : 1814).

LAURENT Claude-Marcel (1995), *Tous les jeux de dés et leurs règles*, Paris, Bornemann.

LE BRETON David (1991), *Passions du risque*, Paris, Métailié.

LEFORESTIER Jean-Christophe (2003), « Les turfistes. Éléments pour une socio-anthropologie du pari hippique », *Socio-anthropologie*, n° 13, janvier-juin, pp. 105-124.

LEGROS Patrick (1993), *La Création sociale de l'image imaginaire. Étude de tératologie fantastique*, Thèse de Doctorat en sociologie, Paris, Sorbonne.

LEGROS Patrick (2012), *L'Imaginaire et la mort*, vol. I : *Sociologie des représentations de la finitude dans la société contemporaine*, Mémoire d'HDR, sous la direction du Professeur Gilles Ferréol, Besançon, Université de Franche-Comté.

LEGROS Patrick et HERBÉ Carine (2006), *La Mort au quotidien*, Ramonville Saint-Agne, Éditions Érès.

LEGROS Patrick, MONNEYRON Frédéric, RENARD Jean-Bruno et TACUSSEL Patrick (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin.

LEIBNIZ Gottfried Wilhelm (1969), *Essais de Théodicée*, trad. fr., Paris, Flammarion (1re éd. allemande : 1710).

LEMAITRE-PROVOST Solange (2010), *Les Livres de sorts en moyen français*, Thèse de Doctorat en études littéraires, Québec, Université Laval.

LESCURE Jean (1973), « Petite histoire de l'Oulipo », *in* Oulipo (sous la dir. de), *La Littérature potentielle*, Paris, Gallimard, pp. 28-40.

LESTIENNE Rémy (1993), *Le Hasard créateur*, Paris, La Découverte.

LÉVI-STRAUSS Claude (1969), *Les Structures élémentaires de la parenté*, Paris, Mouton.

LÉVY-LEBLOND Jean-Marc (1991), « Hasard et mécanique quantique », *in* Émile NOËL (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, pp. 181-193.

LIPOVETSKY Gilles (1987), *L'Empire de l'éphémère*, Paris, Gallimard.

LOONIS Éric (2001), « Les modèles économiques des addictions », *Psychotropes*, vol. 7, n° 2, septembre, pp. 7-22.

LUCRÈCE (1993), *De la nature.* De rerum natura, trad. fr., Paris, Aubier.

LURÇAT François (2002), « Le chaos et l'Occident », *in* Bernard D'ESPAGNAT (sous la dir. de), *Implications philosophiques de la science contemporaine*, Tome 1 : *Le chaos, le temps, le principe anthropique*, Paris, PUF, pp. 1-15.

MAFFESOLI Michel (1985), *La Connaissance ordinaire*. *Précis de sociologie compréhensive*, Paris, Klincksieck.

MAFFESOLI Michel (1988), *Le Temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris, Klincksieck.

MAFFESOLI Michel (1993), *La Contemplation du monde. Figures du style communautaire*, Paris, Grasset.

MAFFESOLI Michel (1996), *Éloge de la raison sensible*, Paris, Grasset.

MAFFESOLI Michel (2003), « Tribalisme postmoderne. De l'identité aux identifications », *Dialogues politiques*, n° 2, janvier, pp. 2-4.

MAFFESOLI Michel (2007), *Le Réenchantement du monde*, Paris, La Table Ronde.

MAILLY Louis de (2011), *Les Aventures des trois princes de Serendip*, Vincennes, Thierry Marchaisse.

MAKARIUS Laura (1969), « Le mythe du "Trickster" », *Revue de l'histoire des religions*, vol. 175, janvier-mars, pp. 17-46.

MALLARMÉ Stéphane (2007), *Un coup de Dés jamais n'abolira le Hasard*, Paris, La Table Ronde (1re éd. : 1897).

MANGEL Anne-Claire (2009), *Analyse de la construction sociale de la notion de « jeu pathologique » et de ses effets sur les représentations et pratiques de la Française des Jeux*, thèse de sociologie, sous la direction de Dominique Desjeux, Université Paris Descartes.

MARIVAUX Pierre de (2006), *Le Jeu de l'amour et du hasard*, Paris, Pocket (1re éd. : 1730).

MARTIN Thierry (1996), *Probabilités et critique philosophique selon Cournot*, Paris, Vrin.

MARTIN Thierry (sous la dir. de) (2005), *Actualité de Cournot*, Paris, Vrin.

MARTIN Thierry (2009), « La probabilité, un concept pluriel », *Pour la Science*, *op. cit.*, pp. 46-50.

MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre (1993), *Faites vos jeux. Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris, L'Harmattan.

MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre (2000), *Ethnosociologie des machines à sous*, Paris, L'Harmattan.

MATTELART Armand et Michèle (1986), *Penser les médias*, Paris, La Découverte.

MATTON Sylvain (2008), « Superstition », *in Encyclopaedia Universalis*, Paris, Corpus 22, pp. 891-894.

MAUSS Marcel et HUBERT Henri (1903), « Esquisse d'une théorie générale de la magie », *L'Année sociologique,* n° 7, pp. 1-146.

MAUSS Marcel (2001), *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF (1re éd. : 1924).

MC LUHAN Marshall (1977), *Pour comprendre les médias*, trad. fr., Paris, Seuil (1re éd. américaine : 1964).

MEAD Georges Herbert (1963), *L'Esprit, le Soi et la Société*, trad. fr., Paris, PUF (1re éd. américaine : 1934).

MEINER Carsten (2008), *Le Carrosse littéraire et l'invention du hasard*, Paris, PUF.

MERTON Robert (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, trad. fr., Paris, Armand Colin (1re éd. américaine : 1949).

MESLIN Michel (sous la dir. de) (1984), *Le Merveilleux : l'imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas.

MIGAUD Didier (sous la dir. de) (2012), *Les Enseignements des inondations de 2010 sur le littoral atlantique (Xynthia) et dans le Var*, Rapport public de la Cour des comptes.

MILNER Jean-Claude (1991), « Hasard et langage », *in* Émile NOËL (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, pp. 43-53.

MOHE-VINCENT Aline (2010), « Les addictions comportementales. Aspects cliniques et psychopathologiques », *Sciences Humaines*, n° 213, mars, p. 67.

MOIVRE Abraham de (2000), *The Doctrine of Chance*, New York, Chelsea (1re éd. anglaise : 1718).

MONOD Jacques (1970), *Le Hasard et la nécessité*, Paris, Seuil.

MONTAIGNE Michel de (1580), *Essais*, Livre I, Bordeaux, S. Millanges Imprimeur ordinaire du Roi.

MORIN Edgar (1956), *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit.

MORIN Edgar (1962), *L'Esprit du temps*. *1. Névrose*, Paris, Grasset.

MORIN Edgar (1977), *La Méthode,* Tome 1 : *La Nature de la nature*, Paris, Seuil.

MORIN Edgar (1980), *La Méthode,* Tome 2 : *La Vie de la vie*, Paris, Seuil.

MORIN Edgar (1990), *Science avec conscience*, Paris, Fayard (1re éd. : 1982).

MORIN Edgar (2000), *Les Sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur*, Paris, Seuil.

MORIN Edgar (2008), « Rationalité et rationalités », *Quaderns de la Mediterrània*, n° 9, septembre, pp. 61-68.

MOSCOVICI Serge (1969), *Santé et maladie. Analyse d'une représentation sociale*, Paris, Mouton.

MOSCOVICI Serge (1976), *La Psychanalyse, son image et son public*, Paris, PUF.

MOSCOVICI Serge (1991), « Le hasard du sens commun », *in* Émile NOËL (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, pp. 11-23.

MOUTSOPOULOS Évanghélos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *Pallas*, vol. 72, pp. 315-323.

MUCCHIELLI Alex (1993), *L'Analyse formelle des rêves et des récits d'imagination*, Paris, PUF.

NEURISSE André (2003), « La Blancque : première tentative de loterie d'État », *La Revue du Trésor*, n° 10, octobre, pp. 681-683.

NEVEU Erik (1991), « Elias (Norbert), La Société des individus », *Politix*, vol. 4, n° 16, octobre, pp. 98-100.

NEVEUX Marcel (1967), « Jeux de hasard », *in* Roger CAILLOIS (sous la dir. de), *Jeux et sports*. *Encyclopédie de la Pléiade*, n° XXIII, Paris, Gallimard, pp. 443-598.

NIETZSCHE Friedrich (1981), *La Généalogie de la morale*, trad. fr., Paris, Nathan (1re éd. allemande : 1887).

NIETZSCHE Friedrich (1989), *Aurore*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. allemande : 1881).

NIETZSCHE Friedrich (2006), *Ainsi parlait Zarathoustra*, trad. fr., Paris, Flammarion (1re éd. allemande : 1885).

ORWELL George (1950), *1984*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. anglaise: 1949).

OTTO Rudolf (2001), *Le Sacré*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. allemande : 1949).

PAGÈS Gilles (2007), « Hasard et duplicité », *Psychotropes*, vol. 13, n° 3-4, pp. 77-96.

PARETO Vilfredo (1919), *Traité de sociologie générale*, trad. fr., vol. 1, Paris, Payot (1re éd. italienne : 1916).

PASCAL Blaise (1670), *Pensées de M. Pascal sur la religion et quelques autres sujets*, Paris, Port-Royal.

PASCAL Blaise (1970), *Œuvres complètes*, Paris, Desclée de Brouwer.

PASCAL Blaise (1999), *Pensées. IX : Divertissement*, Paris, Garnier (1re éd. : 1670).

PASSERON Jean-Claude (1991), *Le Raisonnement sociologique. L'Espace non-poppérien du raisonnement naturel*, Paris, Nathan.

PASSERON Jean-Claude et PEDLER Emmanuel (1991), *Le Temps donné aux tableaux*, Marseille, Documents CERCOM/IMEREC.

PASSERON Jean-Claude et PEDLER Emmanuel (1999), « Le Temps donné au regard. Enquête sur la réception de la peinture », *Protée*, vol. 27, n° 2, septembre-décembre, pp. 93-116.

PASTEUR Louis Vallery-Radot (textes réunis par) (1939), *Œuvres de Pasteur*, Tome VII : *Mélanges scientifiques et littéraires*, Paris, Masson.

PASTOUREAU Michel et SIMONET Dominique (2007), *Le Petit Livre des couleurs*, Paris, Points.

PAVÉ Alain (2007), *La Nécessité du hasard : vers une théorie synthétique de la biodiversité*, Les Ulis, EDP Sciences.

PEELE Stanton (1985), *The Meaning of Addiction*, Lexington, Lexington Books.

PIERRARD Bertrand (2001), *Fumer ou ne pas fumer... Un modèle de l'initiation sur données empiriques*, Mémoire de DEA, Paris, CREDES.

PINÇON Michel et PINÇON-CHARLOT Monique (2010), *Les Millionnaires de la chance*, Paris, Payot.

PLATON (1956), *Œuvres complètes*, « Timée », trad. fr., Tome X, Paris, Belles Lettres.

POINCARÉ Henri (1908), *Science et méthode*, Paris, Flammarion.

PONTIER Pierre (2006), *Trouble et ordre chez Platon et Xénophon*, Paris, Vrin.

POUJOL Geneviève et LABOURIER Roger (sous la dir. de) (1979), *Les Cultures populaires*, Toulouse, Privat.

PRADELS Georges (1967), « Le sport équestre », *in* Roger CAILLOIS (sous la dir. de), *Jeux et sports*, *op. cit.*, pp. 1603-1609.

QUILLIET Bernard (1998), *La France du beau XVI^e siècle (1490-1560)*, Paris, Fayard.

RABELAIS François (2009), *Gargantua,* Paris, Pocket, pp. 166-171 (1re éd. : 1535).

RENARD Jean-Bruno (1984), « Le merveilleux et l'homme contemporain », *in* Michel MESLIN (sous la dir. de), *Le Merveilleux. L'imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas, pp. 44-49.

RENARD Jean-Bruno (2011), « Une phénoménologie de la superstition : l'épisode "Nick of Time" de la série *The Twilight Zone* (La Quatrième Dimension) », *in* Patrick LEGROS et Jean-Bruno RENARD (sous la dir. de), *Superstitions*, Montpellier, PULM, pp. 57-68.

RICHOU Saphia (2011), « Que peut-on apprendre de l'inattendu en prospective ? », *in* Danièle BOURCIER et Pek VAN ANDEL (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le hasard heureux*, *op. cit.*, pp. 367-374.

RIVIÈRE Claude (1996), « Pour une théorie du quotidien ritualisé », *Ethnologie française*, n° 26, juin, pp. 229-238.

RHINEHART Luke (1998), *L'Homme-dé*, trad. fr., Paris, Éd. de l'Olivier (1re éd. américaine : 1971).

ROGER Patrick (2005), *Lotomania*, Paris, Village mondial.

ROUSSET Paul (1948), « La croyance en la justice immanente à l'époque féodale », *Le Moyen Âge*, n° 54, janvier-mars, pp. 225-248.

RUELLE David (1991), *Hasard et Chaos*, Paris, Odile Jacob.

RUELLE David (1991), « Hasard et chaos », *in* Émile NOËL (entretiens recueillis et transcrits par), *Le Hasard aujourd'hui*, *op. cit.*, pp. 169-179.

RUELLE David (2000) « Chaos, imprédictible et hasard », *in* Yves MICHAUD (sous la dir. de), *Qu'est-ce que l'univers ?*, vol. 4, Paris, Odile Jacob, pp. 647-656.

SAINT-BLANQUET Claude (2004), « Le second principe de la Thermodynamique. Entropie », cours de L2 à l'Université de Nantes [En ligne : http://www.sciences.univ-nantes.fr/sites/claude_saintblanquet/synophys/42tropi/42 tropi.htm]

SAINT-HILAIRE Barthélémy (1862), *Aristote, Physique*, Tome II, Paris, A. Durand.

SAINT-SERNIN Bertrand (2008), « Hasard », *in Encyclopaedia Universalis*, Paris, Corpus 11, pp. 547-551.

SANTOLARIA Nicolas (2003), « Vivons-nous en ludictature ? », *Technikart*, n° 69, février, pp. 3-6.

SAUSSOIS Jean-Michel (2011), « Effets pervers, inanité et sérendipité dans les politiques publiques », *in* Danièle BOURCIER et Pek VAN ANDEL (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le hasard heureux*, *op. cit.*, pp. 163-172.

SAUSSURE Ferdinand de (1972), *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot (1re éd. : 1916).

SCHILLER Friedrich (2000), *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, trad. fr., Paris, Aubier, (1re éd. allemande : 1795).

SECA Jean-Marie (2001), *Les Représentations sociales*, Paris, Armand Colin.

SÉGUÉLA Jacques (1982), *Hollywood lave plus blanc,* Paris, Flammarion.

SÉNÈQUE (1990), *De la Clémence*, Tome II, vol. V, Chap. 1, Paris, Belles Lettres.

SERRES Michel (1974), « Les sciences », *in* Jacques LE GOFF et Pierre NORA (sous la dir. de), *Faire de l'histoire*, Paris, Gallimard, pp. 568-602.

SIMMEL Georg (1909), « Psychologie der Koketterie », *Der Tag*, 11 und 13, 5, *in* Patrick WATIER (1986), *Georg Simmel. La sociologie et l'expérience du monde moderne*, Paris, Méridiens Klincksieck, pp. 47-62.

SIMMEL Georg (1988), *La Tragédie de la culture*, Paris, Rivages (1re éd. allemande : 1903).

SIMMEL Georg (1991), *Sociologie et épistémologie*, trad. fr., Paris, PUF (1re éd. allemande : 1917).

SIMMEL Georg (2000), *Secret et sociétés secrètes*, trad. fr., Paris, Circé (1re éd allemande : 1908).

SIMMEL Georg (2000), *La Philosophie de l'aventure*, trad. fr., Paris, L'Arche (1re éd. allemande : 1911).

SIMMEL Georg (2009), *Philosophie de l'argent*, trad. fr., Paris, PUF (1re éd. allemande : 1900).

SIMMEL Georg (2010), « Le conflit », *in* Georg SIMMEL, *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*, Paris, PUF, pp. 265-346 (1re éd. allemande : 1908).

SIMMEL Georg (2010), *Sociologie. Étude sur les formes de la socialisation*, trad. fr, Paris, PUF (1re éd. allemande : 1917).

SIMON Herbert (1947), *Administrative Behavior*, New York, Harvard University Press.

SIMON Herbert (1991), *Rationality in Political Behaviour*, Pittsburg, Carnegie Mellon University.

SOUILLHÉ Joseph (2003), *Platon. Œuvres complètes. Lettres*, Tome XIII, Ire partie, Paris, Les Belles Lettres (1re éd. : 1931).

SPENCER-BROWN George (1957), *Probability and Scientific Inference*, London, Longmans.

SPINOZA Baruch (1994), *L'Éthique. I*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. hollandaise : 1677).

SPINOZA Baruch (2003), *Traité de la réforme de l'entendement et de la meilleure voie à suivre pour parvenir à la vraie connaissance des choses*, trad. fr., Paris, Flammarion (1re éd. latine : 1665-1670).

SUPPES Patrick (2001), *La Logique du probable*, trad. fr., Paris, Flammarion (1re éd. anglaise : 1981).

SWINERS Jean-Louis et BRIET Jean-Michel (2004), *L'Intelligence créative au-delà du brainstorming. Innover en équipe*, Paris, Maxima.

TENAILLON Nicolas (2011), « Les aventures de la Fortune », *Philosophie magazine*, n° 51, juillet-août, pp. 47-49.

THIERS Jean-Baptiste (1686), *Traité des jeux et des divertissements*, Paris, Antoine Dezallier.

THIROUIN Laurent (2007), « Composer le hasard », *in* Laurent BOVE, Gérard BRAS et Éric MÉCHOULAN (sous la dir. de), *Pascal* et *Spinoza. Pensée du contraste…*, *op. cit.*, pp. 113-122.

THOM René (1980), « Halte au hasard, silence au bruit », *Le Débat*, n° 3, juillet-août, pp. 119-132.

THOMAS William et ZNANIECKI Florian (1919), *The Polish Peasant in Europe and America*, vol. II, New York, Alfred A. Knopf.

TONNELIER Audrey (2012), « Les déboires de Knight Capital, spécialiste du *trading* haute fréquence », *Le Monde,* 7 août, pp. 20-21.

TRÉTON Danielle (2011), « Parler-Dire, l'In-Entendu », *in* Danièle BOURCIER et Pek VAN ANDEL (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le hasard heureux*, *op. cit.*, pp. 319-325.

TUBÉRY Aline (1987), « Usages et symboliques de la machine à sous dans la Sierra Norte de Séville », *Ethnologie française*, Tome 17, n° 2/3, pp. 184-188.

TYR Guillaume de (1824), *Histoire des Croisades*, Tome 1, Livre VII (1re éd. latine : environ 1180).

VALLEUR Marc et VELEA Dan (2002), « Les addictions sans drogue(s) », *Toxibase*, n° 6, juin, pp. 1-13.

VAN ANDEL Pek (2011), « Une typologie de sérendipités », *in* Danièle BOURCIER et Pek VAN ANDEL (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le hasard heureux*, *op. cit.*, pp. 255-266.

VARENNE Jean-Michel et BIANU Zéno (1990), *L'Esprit des jeux*, Paris, Albin Michel.

VÉDRINE Hélène (1990), *Les Grandes conceptions de l'imaginaire*, Paris, Librairie générale française.

VÉZINA Jean-François (2012), *Danser avec le chaos*, Paris, L'Homme.

VINCENT Jean-Marie (sous la dir. de) (1993), *Sur Althusser. Passages*, Paris, L'Harmattan.

VOLTAIRE (2011), *Zadig*, Paris, Flammarion (1re éd. : 1747).

VON MISES Ludwig (1985), *L'Action humaine : traité d'économie*, trad. fr., Paris, PUF (1re éd. autrichienne : 1949).

WARNER Lyod (1937), *A Black Civilization*, New York, Harper.

WATIER Patrick (1986), *Georg Simmel. La sociologie et l'expérience du monde moderne*, Paris, Klincksieck.

WATZLAWICK Paul (1978), *La Réalité de la réalité*, trad. fr., Paris, Seuil (1re éd. américaine : 1976).

WATZLAWICK Paul, HELMICK BEAVIN Janet et JACKSON Don (1979), *Une Logique de la communication*, trad. fr., Paris, Seuil (1re éd. américaine : 1967).

WEBER Max (2006), *Essais sur la théorie de la science*, Premier essai : *L'Objectivité de la connaissance dans les sciences et la politique sociales*, trad. fr., Paris, Plon (1re éd. allemande : 1904).

WEBER Max (1995), *Économie et société*, Tome 1 : *Les Catégories de la sociologie*, trad. fr., Paris, Plon (1re éd. allemande : 1922).

WILDE Gérald (2012), *Le Risque cible. Une théorie de la santé et de la sécurité*, trad. fr., Bruxelles, Intercommunications (1re éd. anglaise : 2001).

WINNICOTT Donald (1979), *La Consultation thérapeutique et l'enfant*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. anglaise : 1971).

WISEMAN Richard (2004), *Notre capital chance : comment l'évaluer et le développer*, Paris, Marabout.

WITKOWSKI Nicolas (1995), « La chasse à l'effet papillon », *Alliage*, n° 22, janvier-avril, pp. 46-53.

WOLTON Dominique (1990), *Éloge du grand public. Une théorie critique de la télévision*, Paris, Flammarion.

WUNENGURGER Jean-Jacques (2009), *Le Sacré*, Paris, PUF.

YONNET Paul (1985), *Jeux, modes et masses*, Paris, Gallimard.

Dictionnaires et lexiques

AKOUN André et ANSART Pierre (1999), *Dictionnaire de sociologie*, Paris, Seuil.

AXIS (1993), *AXIS Dictionnaire des termes et formules mathématiques*, Paris, Hachette.

AXIS (1993), *Encyclopédie AXIS*, vol. 5, Paris, Hachette.

BLOCH Oscar et VON WARTBURG Walther (2008), *Dictionnaire étymologique de la langue française*, Paris, PUF (1re éd. : 1932).

BLUM Claude (sous la dir. de) (2007), *Le Nouveau Littré*, Paris, Garnier.

CNRS TLF (Centre de Recherche pour un trésor de la langue française) (1971), *Dictionnaire des fréquences*, Paris, Didier.

CNTRL, *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, CNRS et ATILF [En ligne : http://www.cnrtl.fr/].

DAUZAT Albert, DUBOIS Jean et MITTERAND Henri (2007), *Dictionnaire étymologique et historique du français*, Paris, Larousse.

DODGE Yadolah (sous la dir. de) (2004), « Probabilité », *in Statistique. Dictionnaire encyclopédique*, Paris, Springer-Verlag, pp. 408-410 (1re éd. : 1993).

FERRÉOL Gilles (sous la dir. de) (2000), *Lexique des sciences sociales*, Paris, Armand Colin.

FERRÉOL Gilles (sous la dir. de) (2009), *Dictionnaire de sociologie*, Paris, Armand Colin (1re éd. : 1991).

GEORGES Pascal (sous la dir. de) (1962-1965), *Encyclopédie internationale Focus*, Paris, Bordas.

LERCHER Alain (1985), *Les Mots de la philosophie*, Paris, Belin.

LITTRÉ Émile et BEAUJEAN Amédée (2009), *Le Nouveau Petit Littré*, Paris, Garnier.

MORFAUX Louis-Marie (1999), *Vocabulaire de la philosophie et des sciences humaines*, Paris, Armand Colin (1re éd. : 1980).

PÉCHOIN Daniel (sous la dir. de) (1991), *Thésaurus*, Paris, Larousse.

PICOCHE Jacqueline (avec la collaboration de ROLLAND Jean-Claude) (2009), *Dictionnaire étymologique du français*, Paris, Le Robert (1re éd. : 1992).

REY Alain (sous la dir. de) (1991), *Le Robert. Dictionnaire d'aujourd'hui*, Paris.

RUSS Jacqueline (1991), *Dictionnaire de Philosophie*, Paris, Bordas.

Méthodologie

ALTHABE Gérard (1990), « Ethnologie du contemporain et enquête de terrain », *Terrain*, n° 14, mars, pp. 126-131.

ARON Raymond (1967), *Les Étapes de la pensée sociologique : Montesquieu, Comte, Marx, Tocqueville, Durkheim, Pareto, Weber*, Paris, Gallimard.

BEAUD Stéphane (1996), « L'usage de l'entretien en sciences sociales. Plaidoyer pour l'"entretien ethnographique" », *Politix*, vol. 9, n° 35, juillet-septembre, pp. 226-257.

BEAUD Stéphane et WEBER Florence (2003), *Guide de l'enquête de terrain*, Paris, La Découverte (1re éd. : 1997).

BEAUD Michel (2006), *L'Art de la thèse*, Paris, La Découverte.

BECKER Howard (2003), « Inférence et preuve en observation participante. Fiabilité des données et validité des hypothèses », *in* Daniel CEFAÏ (textes réunis, présentés et commentés par), *L'Enquête de terrain*, Paris, La Découverte, pp. 350-362.

BERTHIER Nicole (2002), *Les Techniques d'enquête*, Paris, Armand Colin (1re éd. : 1998).

BONTE Pierre (1991), « Questions d'éthique en anthropologie », *Sociétés Contemporaines*, n° 7, juillet-septembre, pp. 73-85.

COMBESSIE Jean-Claude (2007), *La Méthode en sociologie*, Paris, La Découverte (1re éd. :1996).

FERRÉOL Gilles et DEUBEL Philippe (1993), *Méthodologie des sciences sociales*, Paris, Armand Colin.

FERRÉOL Gilles (2006), *La Dissertation sociologique*, Paris, Armand Colin (1re éd. : 2000).

QUIVY Raymond et CAMPENHOUDHT Luc Van (1995), *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris, Dunod.

STRAUSS Anselm et CORBIN Juliet (2004), *Les Fondements de la recherche qualitative*, trad. fr., Fribourg, Éd. Saint-Paul (1re éd. américaine : 1990).

Ouvrages généraux : sociologie et anthropologie

FERRÉOL Gilles (sous la dir. de) (1994), *Histoire de la pensée sociologique*, Paris, Armand Colin.

CUIN Charles-Henry et GRESLE François (1992), *Histoire de la sociologie*, Paris, La Découverte.

Rapports d'études

ALIMI Élisabeth, BONNIN Fabienne, CHENU Catherine, ÉTIEMBLE Jeanne, GOMIS Cécile, PELLIER Anne-Laure et RONDET-GRELLIER Chantal (sous la dir. de) (2008), *Jeux de hasard. Contextes et addictions*, Paris, INSERM.

BLANCHARD-DIGNAC Christophe (sous la dir. de) (2009), *Rapport d'activité*, Paris, Française des Jeux.

CASINOS DE FRANCE (2011), *Dossier de Presse. Les casinos en France*, Paris.

LA FRANÇAISE DES JEUX (2009), « Un modèle de jeu durable », *Rapport d'activité 2009*, Paris.

LA FRANÇAISE DES JEUX (2011), « Un modèle de jeu utile à la société », *Rapport d'activité 2011*, Paris.

PMU (2011), *Rapport d'activité 2011*, Paris.

TRUCY François (2006), *Rapport d'information n°58*, fait au nom de la commission des Finances, du contrôle budgétaire et des comptes économiques de la Nation sur l'évolution des jeux de hasard et d'argent.

TRUCY François (2011-2012), *Les Jeux de hasard et d'argent en France*, Rapport d'information n° 17 de la Commission des Finances du Sénat français.

VILLEPIN de Dominique (2006), *Décret relatif à l'organisation et à l'exploitation des jeux de loterie autorisés* Décret n° 2006-174, 17 février, Paris, *Journal officiel de la République française*.

GLOSSAIRE

Afin de faciliter la lecture et la compréhension, les termes et acronymes utilisés au cours de ce travail sont réunis et brièvement définis ci-dessous :

FDJ : Nom actuel de la société commerciale *La Française des Jeux* (depuis 1991), suite aux dénominations de *Loterie Royale* (1539), *Grande Loterie Royale* (1700), *Loterie Nationale* (1933*), Société de la Loterie Nationale et du Loto National* (1978) et *France Loto* (1989).

Casinotiers : Propriétaires, directeurs et personnels de casino.

PMU : Nom de la société commerciale de paris sportifs créée en 1985 sous le nom de *Pari Mutuel Urbain*, suite à l'invention du principe de mutualisation des paris hippiques par Joseph Oller (en 1891).

Turfiste : Parieur évoluant auprès du milieu hippique, connaisseur des acteurs des courses (écuries, chevaux, coureurs) et fréquentant éventuellement les hippodromes.

TABLE DES GRAPHIQUES

Graphique 1 : *Évolution des mises des joueurs de la FDJ par type de jeu*……...233

Graphique 2 : *Mises des joueurs par catégorie de jeux de grattage*……234

Graphique 3 : *Mises des joueurs par catégorie de jeux de tirage*……234

Graphique 4 : *Profil des joueurs de la FDJ par âge*……236

Graphique 5 : *Profil des joueurs de la FDJ par CSP*……...237

Graphique 6 : *Proportion de joueurs de la FDJ dans les CSP française*……237

Graphique 7 : *Typologie INPES/OFDT des joueurs français parmi les 18-75 ans*……..315

Graphique 8 : *Répartition socioprofessionnelle des joueurs de casinos français*……317

Graphique 9 : *Répartition du produit brut entre jeux de tables et machines à sous*…….320

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Illustration 1 : *Singeries caricaturales des joueurs d'*alea……210

Illustration 2 : *Tickets de la Loterie Nationale en faveur des gueules cassées (1930)*…….226

Illustration 3 : *L'exploitation des symboles nationaux (1933)*……..226

Illustration 4 : *Ressorts de la Loterie Nationale : charité, utilité publique, événementiel, humour (1933-1975)*……...227

Illustration 5 : *Changement de cible par France Loto (1976)*……..228

Illustration 6 : *L'événementiel par France Loto (1976-1991)*……..228

Illustration 7 : *Lancement du premier jeu de grattage (1984)*……..228

Illustration 8 : *Lancement du premier jeu de pari mutuel (1985)*…….229

Illustration 9 : *Évolution des sigles de la FDJ (1991-2010)*…….232

Illustration 10 : *Devanture d'une boutique FDJ*……...239

Illustration 11 : *Intérieur d'une boutique FDJ*……..239

Illustration 12 : *Kiosque FDJ dans un centre commercial*……...241

Illustration 13 : *Affiche de la FDJ pour les jeux de grattage Morpion, Goal et Banco*……244

Illustration 14 : *Affiches de la FDJ pour les vendredis 13*……249

Illustration 15 : *Promotion des gagnants totalisés par le débitant*……...259

Illustration 16 : *Ticket de grattage* Vegas…….263

Illustration 17 : *Images luxueuses de joueurs dans les films*……265

Illustration 18 : *Images luxueuses de joueurs caricaturées par la FDJ*……...266

Illustration 19 : *Logo de la marque FDJ depuis 2009*……..271

Illustration 20 : *Façade du casino de Deauville en nocturne*……...324

Illustration 21 : *Façade du casino de Trouville en nocturne*……324

Illustration 22 : *MAS du casino de Trouville*……325

Illustration 23 : *Vues extérieures du casino de Cabourg en journée*……325

Illustration 24 : *Bar et restaurant du casino de Cabourg*……326

Illustration 25 : *La salle des jeux du casino de Cabourg*…….....327

Illustration 26 : *Standing des casinos à travers leurs prospectus*……329

Illustration 27 : *Façade du casino d'Houlgate en journée*……...330

Illustration 28 : *Affiches publicitaires dans la salle des jeux du casino d'Houlgate*……331

Illustration 29 : *Espace des MAS au casino d'Houlgate*……...331

Illustration 30 : *Façade du casino du Cap d'Agde en soirée*……332

Illustration 31 : *Façade du casino de Luxeuil-les-Bains en journée*…….332

Illustration 32 : *Vue extérieure du casino de Barbotan-les-Thermes en journée*…….333

Illustration 33 : *Plan du casino de Deauville*……336

Illustration 34 : *Salles des MAS et JT du casino de Villers-sur-Mer*……337

Illustration 35 : *Plan du casino de Barbotan-les-Thermes*……...338

Illustration 36 : *Joueur de MAS inactif à Trouville*……..358

Illustration 37 : *Boutique* « PMU City » *à Lyon*……...364

Illustration 38 : *Salle PMU de* l'« Amical bar » *à Tours*……..365

Illustration 39 : *Premiers logo et slogan du PMU de 1985 à 2008*……..375

Illustration 40 : *Second slogan du PMU de 1985 à 2008*…….376

Illustration 41 : *Logo et slogan du PMU depuis 2008*……..377

Illustration 42 : « Public gradin » *de l'hippodrome entre deux courses à Toulouse*……388

Illustration 43 : « Public gradin » *pendant une course à Chambray-lès-Tours*……389

Illustration 44 : « Public piste » *avant une course à Chambray-lès-Tours*……...389

Illustration 45 : « Public piste » *entre deux courses à Chambray-lès-Tours*……389

Illustration 46 : « Public buvette » *pendant une course à Chambray-lès-Tours*……..390

Illustration 47 : *La promotion de la figure de l'*addict. *Exemple de l'affiche publicitaire du parfum* Dior Addict…….413

Illustration 48 : *La promotion de la figure de l'*addict. *Exemple de l'affiche publicitaire du parfum* Dior Addict 2……..414

Illustration 49 : *Promotion de l'«* addict glamour *» à la FDJ. Exemple des publicités de* Joker+……..415

Illustration 50 : *Promotion de l'«* addict glamour *» à la FDJ. Seconde publicité de* Joker+……..416

Illustration 51 : *Constellation des composantes connotatives du noyau central hasard*…..427

Illustration 52 : *Représentation d'un hasard égalitaire et inconnu*……..440

Illustration 53 : *Représentation d'un hasard ludique et mortel*……442

Illustration 54 : *Représentation d'un hasard ludique et démonique*…….443

Illustration 55 : *Représentation d'un hasard irrationnel et problématique*……..445

Illustration 56 : *Représentation de négation et responsabilisation du hasard*…….446

Illustration 57 : *Représentation de l'extra-quotidienneté du hasard*……447

Illustration 58 : *Représentation de risque et de malheur du hasard*…….449

Illustration 59 : *Représentation de chance et de bonheur du hasard*……450

Illustration 60 : *Représentation d'un hasard salvateur*……451

Illustration 61 : *Représentation d'un hasard-opportunité*……452

Illustration 62 : *Représentation de malchance du hasard*……453

Illustration 63 : *Représentation d'un hasard interrogatif*……453

Illustration 64 : *Représentation de la puissance et de l'indépendance du hasard*……454

Illustration 65 : *Configurations de choix supposant l'évitement de la position unique*……463

Illustration 66 : *Idéologie nationaliste du premier ticket de loterie*……490

TABLE DES TABLEAUX

Tableau 1 : *Table des variations de fréquences du nom commun « hasard »*…….41

Tableau 2 : *Table des variations de fréquences du verbe « hasarder »*……..42

Tableau 3 : *Figures antiques du hasard*……..72

Tableau 4 : *Quatre figures conceptuelles du hasard*…….104

Tableau 5 : *Rôle du hasard dans les superstitions*……175

Tableau 6 : *Grille de lecture du hasard en sociologie*……..……182

Tableau 7 : *Classification des jeux de Roger Caillois*……...197

Tableau 8 : *Les jeux de hasard combinés*……..213

Tableau 9 : *Les jeux de hasard purs*……..215

Tableau 10 : *Terrains d'enquête et observations menées*……..221

Tableau 11 : *Profils de joueurs et entretiens réalisés*……221

Tableau 12 : *Typologie des jeux de hasard*……...292

Tableau 13 : *Les jeux de casinos dans les établissements français*……...312

Tableau 14 : *Profil des joueurs de casino français en journée*…….318

Tableau 15 : *Profil des joueurs de casinos français en soirée et nocturne*……...319

Tableau 16 : *Répartition des jeux de tables par produits bruts*…….320

Tableau 17 : *Représentations des casinos dans la population française*……..323

Tableau 18 : *Classement des casinos observés par ratio JT/MAS*……328

Tableau 19 : *Thématiques et noms des différentes MAS observées*……...354

Tableau 20 : *Composantes connotatives du mot hasard*……...426

Tableau 21 : Enquêtés joueurs et non-joueurs interrogés par questionnaire…….437

Tableau 22 : *Choix des enquêtés face au hasard*……...458

Tableau 23 : *Domaines de la vie sociale laissés au hasard par les enquêtés*……...459

Tableau 24 : *Logique ludique des enquêtés en situation de hasard*……..464

Tableau 25 : *Symboles associés au hasard par les enquêtés*……..…...467

Tableau 26 : *Catégorisation des représentations du hasard des enquêtés*……469

Tableau 27 : *Typologie des fonctions du hasard*……...509

Tableau 28 : *Dynamique imaginaire du hasard*……571

ANNEXES

Annexe 1 : Grilles d'observations (FDJ, Casino, PMU), p. 618

Annexe 2 : Guides d'entretiens (joueurs et non-joueurs), p. 624

Annexe 3 : Profil des enquêtés, p. 632

Annexe 4 : Tests projectifs, p. 634

Annexe 5 : Typologie des jeux de hasard, p. 638

Annexe 6 : Analyse des représentations sociales du mot hasard, p. 640

Annexe 1 : Grilles d'observations

Grille FDJ

Profil des joueurs

Profil socioprofessionnel (estimé ou connu) : sexe, âge, nationalités, profession, situation familiale et matrimoniale (famille, vie sociable)

Habitués/occasionnels

Seul ou accompagné (de qui ?)

Nature des jeux

Système aléatoire, en *« Flash »* ou en laissant le buraliste choisir le ticket de grattage ?

Système pragmatique par calculs (selon les taux de redistribution des jeux par exemple) ?

Système superstitieux par fétiches ?

Système ludique, selon l'instant (par couleur, goût, envie immédiate) ?

Choix des jeux (grattage, loteries instantanées ou différées, paris sportifs.). Selon quels critères ?

Inconstance du joueur : alterne *« Flash »*et choix des numéros (influence du contexte, manque de temps, etc.) ?

Consommation annexes (boissons, cigarettes, autres jeux FDJ)

Manières de consommer (boisson pour accompagner le jeu ou, au contraire, temps à part comme un temps de « repos »)

Culture de joueur ?

Par l'histoire de vie : y a-t-il une tradition de jeu ? (exemple : parents qui jouaient et/ou qui jouent encore) et est-ce que l'entourage joue (amis, collègues, famille élargie) ?

Comportement des joueurs

Attitude face au jeu

Budget alloué ? Si oui : quel montant ? Si non : pourquoi ?

Fréquence de jeu

Propos tenus face au jeu

Propos tenus face au buraliste (justifications, etc.)

Propos tenus face au médium télé

Solidarité entre joueurs (entraide, échanges de tuyaux PMU, propos tenus, réactions des autres joueurs au gain et pertes des uns et des autres)

Nature des conversations entre joueurs (parlent du jeu ou de la pluie et du beau temps). Recension par verbatim

Techniques de jeu : martingales, porte-bonheur, accumulation (reprendre des jeux, rejouer, parier de nouveau qu'il y ait gain ou perte ?). Choix des jeux : selon quels critères ?

Pour les loteries (*Loto*/*Euro Millions*) : le joueur regarde-t-il les tirages, va-t-il chercher l'information ou attend de vérifier son ticket dans son bureau de tabac ?

L'instant du jeu

Attitude dans le jeu

Temps de jeu (combien de temps le joueur passe-t-il à jouer ?)

Rituels, manies

État émotionnel (expressions, réactions en cas de gain et de perte, avant, pendant et après les courses)

Comportement de mimétisme si entouré d'autres clients joueurs ou non (exemple le joueur qui ne joue pas s'il voit une jolie fille devant lui qui ne joue pas). Y-t-il a un rapport qui sécurise le joueur ?

Importance de l'écran : réactions (hypnose de l'écran)

Techniques de jeu

Martingales, porte-bonheur, cotes (journal, lequel – Pari-turf, etc. ?, tableaux d'affichages, sur l'écran vérifier si les cotes passent en temps réels selon les paris menés, c'est le cas à l'hippodrome par exemple : il y a des écrans avec les cotes qui passent, comme des variations de bourses), petit carnet personnel de cotations, conservations des statistiques précédentes (relevées dans des journaux, par exemple, ou sur le site PMU)

Jeux

Contexte de jeu : configuration du lieu (disposition des salles, localisation dans la ville, etc.), nombre de personnes présentes et leur(s) activité(s)

Les mêmes joueurs jouent-ils à des jeux différents (entre grattages, loteries, PMU, casinos) ?

Marketing des jeux : vérifier l'efficacité de la publicité comme stratégie consommatoire

Fréquence par jeu (à vérifier avec statistiques officielles) : quels jeux sont le plus joués ?

Représentation du vendeur des jeux (les plus vendus).

Certains jeux sont-ils plus addictifs que d'autres ? Vérifier par observations et demander du l'avis vendeur

Grille Casino

Ambiance

Musique, écrans TV

Autres activités (bar, spectacles…) : poussant au jeu et, à l'inverse, perturbant le jeu

Sociabilité

Qui est avec qui ?

Vérifier l'entrée au casino (qui entre avec qui… ?)

Déplacement des gens en groupe

Profil des joueurs

Sexe

Âge

Milieu social approximatif

Accompagné ou seul

Discours

Recension par verbatim

Techniques de jeu

Manières de faire (pauses, déplacements, rituels à ces moments – pauser les clés, etc. – attitudes à la machine, consommations…)

Temps passé à une machine à sous (MAS) par un même joueur

« La gagne »

Réaction aux sonorités du jackpot : réactions du joueur. Réactions des autres (public plus ou moins à proximité du gagnant) (manifestent de l'envie ? …)

Nature même des sonorités de la machine (seulement des pièces qui tombent ? Sirènes d'alarme ?)

Mise en scène (par le personnel, confettis, etc.)

Rituels

Stades « pré-liminaire, liminaire et post-liminaire »

Entraide

Entre joueurs

De la part du personnel

MAS (machines à sous)

Prix

Type de jeu (réclame un peu de réflexion ou aucune ?) (poker, 777…)

Thèmes spécifiques (Bugs Bunny, Play Boy, etc.)

Grille PMU

Dans les bars

Profil des joueurs

Sexe, âge, nationalités, profession, situation familiale et matrimoniale (famille, vie sociable)

Habitués/occasionnels
Seul ou accompagné (de qui ?)
Nature des jeux
Système aléatoire en *« Pariez spOt »* ? Le joueur demande-t-il au buraliste de valider la grille ou le fait-il lui-même à la borne PMU ? (quand il y a les deux dans un lieu)
Système « maîtrise » par cote, calculs ?
Système superstitieux par fétiches ?

Choix des jeux (Quinté, Tiercé, Placé, Jumelé, plusieurs grilles, etc.). Selon quels critères ?
Choix des courses
Inconstance du joueur : alterne *« Pariez spOt »* et pari (influence du contexte, manque de temps, etc.) ?
Consommation annexes (boissons, cigarettes, autres jeux FDJ)
Manières de consommer (boisson pour accompagner le jeu ou au contraire temps à part comme un temps de « repos »)

Culture de joueur

Par l'histoire de vie : y a-t-il une tradition de jeu ? (exemple : parents qui jouaient et/ou qui jouent encore)
Comportement des joueurs
Attitude face au jeu
Budget alloué ? Si oui : quel montant ? Si non : pourquoi ?
Fréquence de jeu

Propos tenus face au jeu
Propos tenus face au buraliste (justifications, etc.)

Propos tenus face au médium télé

Solidarité entre joueurs (entraide, échanges de tuyaux PMU, propos tenus, réactions des autres joueurs au gain et pertes des uns et des autres)
Nature des conversations entre joueurs (parlent du jeu ou de la pluie et du beau temps). Recension par verbatim

L'instant du jeu
Attitude dans le jeu
Temps de jeu (combien de temps le joueur passe-t-il à jouer ?)
Rituels, manies
État émotionnel (expressions, réactions en cas de gain et de perte, avant, pendant et après les courses)
Comportement de mimétisme si entouré d'autres clients joueurs ou non (exemple le joueur qui ne joue pas s'il voit une jolie fille devant lui qui ne joue pas).
Importance de l'écran : réactions (hypnose de l'écran)
Techniques de jeu
Martingales, porte-bonheur, cotes (journal, lequel – Pari-turf, etc. ?, tableaux d'affichages, sur l'écran vérifier si les cotes passent en temps réels selon les paris menés, c'est le cas à l'hippodrome par exemple : il y a des écrans avec les cotes qui passent, comme des variations de bourses), petit carnet perso de cotations, conservations des statistiques précédentes relevées dans des journaux ou sur le site PMU par exemple)

Jeux
Contexte de jeu : configuration du lieu (disposition des salles, localisation dans la ville, etc.), Nombre de personnes présentes et leur(s) activité(s)
Les mêmes joueurs jouent-ils à des jeux différents (entre grattages, loteries, PMU, casinos) ?

Marketing des jeux : vérifier l'efficacité de la publicité comme stratégie consommatoire

Fréquence par jeu (à vérifier avec statistiques officielles) : Quels jeux sont le plus joués ?

Représentation du vendeur des jeux (les plus vendus).

Certains jeux sont-ils plus addictifs que d'autres ? Vérifier par observations & demander avis vendeur

Dans les hippodromes
Conditions d'entrée : Prix d'entrée, comment entre et sortent les gens (en groupe, état d'esprit, expression de visage, attitude, etc.)

Le public
Observer et vérifier trois publics différents :
1. Le « public gradin », plutôt familial
2. Le « public piste », le plus joueurs (plutôt autour de la piste)

3. Le « public buvette », plutôt sociable et convivial

Configuration des lieux

Observer et vérifier les cinq lieux séparés géographiquement :
1. Lieu de préparation des chevaux
2. Lieu de paris : caisse pour parier et caisse pour toucher les gains
3. Buvette : voir taille, produits en vente (alcool, nourriture), tarifs
4. Gradins : vérifier présence des familles plutôt que des parieurs assidus
5. Autour de la piste : public averti, parieurs assidus, professionnels, etc.

Profil de joueur

1. Joueur *amateur* (aléatoire selon des critères de chevaux ou de jockeys ou de numéros selon préférences personnelles)
2. Joueur *dilettante* (fonctionne *grosso-modo* en fonction de la cote)
3. Joueur *spécialiste*
3. a. « Technicien » : s'y connait depuis longtemps (travaille le jeu)
3. b. « Paranoïaque » : a peur de la copie, met du secret autour de ce qu'il sait, par exemple joue un cheval et mise sur un autre au dernier moment pour avoir brouillé les pistes

Profil socioprofessionnel estimé : genre, âge, seul ou accompagné (en famille, en couple…), vêtements (endimanchés…)

L'instant du jeu

Observation selon les lieux : trois courses dans les gradins, trois courses près des guichets, puis partage entre la piste et la buvette
Observer les techniques de jeu, façons de jouer, attitudes, expressions langagière, physiques, gestuelle, etc.

Annexe 2 : Guides d'entretiens

Guide d'entretien général

I. Représentations du hasard

Qu'évoque pour vous le hasard ? En trois mots ? Cela représente-t-il autre chose ?
Si le hasard était une action, quelle serait-elle ?
Quelle situation représenterait le mieux le hasard ? Et un objet ?
Autre chose ?
Quel impact a le hasard sur la vie en général ? Où se situe-t-il ? À quel rang le situez-vous ?
Quelle est la part de hasard dans la vie ?
Et dans votre vie ? Quel impact a-t-il ? Quelle place lui laissez-vous ? Vous faites confiance au hasard ?
Vous êtes en voiture, vous tombez en panne sèche, ça pourrait vous arriver ? Qu'est-ce que vous vous dites ?
Certaines personnes s'en remettent facilement au hasard. Qu'en pensez-vous ?
Au contraire, d'autres tentent de tout contrôler au maximum. Qu'est-ce que cela vous inspire ?
Et vous, dans votre vie, quelle est la part de contrôle ?
Est-ce que parfois vous laissez faire le hasard ? À quels sujets ? Pour quelles décisions ?
Que pensez-vous des scientifiques pour qui il n'y a pas de hasard, tout ayant une explication bien rationnelle?
Il y a aussi une science des astres, l'astrologie. Qu'est-ce que cela vous inspire ? Vous croyez à l'influence des étoiles ?

Destin (ou le contraire du hasard)

Le destin, c'est quoi pour vous ?
Vous y croyez ?
Les horoscopes, qu'est-ce que vous en pensez ? Lisez-vous le votre parfois ? Et si les prédictions se réalisent ? Avez-vous déjà eu envie de connaître votre avenir ?
Certaines personnes croient beaucoup aux astres, à leur influence sur le cours des choses et de leur vie. Qu'en pensez-vous ?
Vous pensez au futur ? À votre avenir ?
Vous vivez en appartement ou en maison ? Si votre maison/appartement brûlait, vous vous diriez quoi en le constatant ?

Chance

Qu'évoque pour vous le mot chance ? En trois mots ? Cela représente-t-il autre chose ?
Vous diriez-vous chanceux ou malchanceux ? Pourquoi ?
Si chanceux : cela vous aide-t-il dans la vie ? Cela « joue-t-il » sur des choses importantes ? Jusqu'à quel point cela peut-il aller ? Alors faites-vous confiance à votre chance ? Ne trouvez-vous pas cela injuste pour les « malchanceux » ?
Si malchanceux : cela vous freine-t-il dans la vie ? Jusqu'où va votre malchance ? Trouvez-vous cela injuste par rapport à ceux qui sont chanceux ?
Pensez-vous que la chance s'attire ? Comment ?
Croyez-vous à la chance ?
Pensez-vous pensez avoir une bonne étoile ? D'ailleurs, que représente celle-ci ?

- Si la chance était une action, ce serait quoi ? Quelle situation représente, caractérise le mieux la chance ? Et un objet ? Autre chose ?
- Que pensez-vous d'une personne étant riche sans avoir jamais travaillé et qui gagne au *Loto* ?

II. Pratique ludique

Le jeu, qu'est-ce que cela vous évoque ? En trois mots ? Est-ce que cela représente autre chose ?
Êtes-vous joueur ?
Si oui : c'est-à-dire ? Dans quelle mesure ? À quelle(s) occasion(s) ?
Si non : vraiment, jamais ? Même pas un jeu de société ? Pour quelle(s) raison(s) ? Et que pensez-vous des joueurs ?
C'est quoi, « être joueur » ?
À quoi aimez-vous jouer ?
Dans quelle(s) condition(s) jouez-vous en général ? Quel contexte ? Avec qui, où, à quelle occasion…. ?
Comment cela se passe-t-il ?
Vous êtes comment quand vous jouez ?
En général, vous gagnez ou vous perdez ?
La dernière fois que vous avez joué, c'était quand ? Où, à quelle occasion ? En quelle compagnie ? Pouvez-vous me raconter ? Comment ça s'est passé ? Qu'avez-vous ressenti ?
Vous avez des habitudes quand vous jouez ?
Possédez-vous des porte-bonheurs ou des grigris ?
Souvent, le jeu est attribué aux enfants (exclusivement). Qu'en pensez-vous ?
Et les joueurs que l'on appelle « pathologiques », qu'en pensez-vous ?
D'après vous, pourquoi les gens jouent-ils ? Et vous, pourquoi jouez-vous ?
C'est important de gagner ?

III. Contexte de jeu

Quand jouez-vous ? Y a-t-il un moment particulier ? Un endroit particulier ?
Qu'est-ce qui vous pousse à jouer ? Qu'est-ce qui vous décide ?
Jouez-vous seul ou accompagné ? Qui vous accompagne ?
Jouez-vous à une fréquence particulière, précise ?
Que pensez-vous des habitudes ? Qu'est-ce que cela vous évoque ? En trois mots ? Et qu'est-ce que cela représente d'autre ?
Vous avez des (petites) manies ? Lesquelles ?
Que vous évoque la routine ? En trois mots ? Et qu'est-ce que cela représente d'autre ?

IV. Jeux de hasard et d'argent

FDJ

Jouez-vous à des jeux de la Française des Jeux ? Lesquels ? Loteries, grattage, paris sportifs ?
Pourquoi ceux-là ?
À quelle fréquence ?
À quelle(s) occasion(s) ?
À quel moment ?
Dans des endroits précis ?
En général, seul ou avec quelqu'un ? Qui ?
En achetez-vous pour les autres aussi ?

Quand vous grattez un jeu, comment ça se passe ? C'est toujours pareil ? (endroit, moment…)
À quoi pensez-vous quand vous décidez d'acheter un jeu ?
Comment choisissez-vous votre jeu ?
À la loterie et pour les paris, vous jouez en *« Flash »* ou vous choisissez vos numéros ?
Et quand vous grattez le jeu, avez-vous une façon particulière de gratter ?
À quoi pensez-vous pendant le grattage ?
Et après avoir rempli votre grille ?
Vous vous sentez comment ? Qu'est-ce que cela vous procure ?
Et après, quand vous avez fini de gratter ou que le tirage est terminé ? Que faites-vous ? À quoi pensez-vous ?
Le meilleur moment, c'est quoi ? Quand vous avez le jeu en main ? Avant, pendant, après ?
Et en ce qui concerne les gains ? Quelle place cela occupe-t-il dans le jeu ? Cela vous motive ? C'est le but unique ?
Est-ce que vous vous allouez une somme de jeu dans votre budget ?
Si oui : fait-elle partie de vos dépenses courantes ? Est-ce, au contraire, « de l'argent à part » ?
Comment avez-vous fixé cette somme ? En fonction de quel(s) critère(s) ?
Les gains au jeu c'est une chose, mais *l'argent* en général, c'est quoi pour vous ? Tout de suite, comme ça, quel mot vous lui associez ? Qu'est-ce que cela représente ?
C'est important l'argent ? Dans la vie, il se situe où ? Sur quoi agit-il ? Et dans votre vie ?
C'est quoi « être riche » ?
Et « être pauvre » ?
Que pensez-vous du dicton selon lequel « l'argent ne fait pas le bonheur » ?

PMU

Vous jouez aussi au PMU ?
Quel mode ? En *« Pariez spOt »*, à la cote ?
Quel lieu ? Un endroit habituel ? Par commodité avec votre rythme de vie (proximité maison, travail, etc.) ?
Vous allez à l'hippodrome voir les courses ?
Si oui : vous souvenez-vous la première fois ? Vous pouvez me raconter ? Et maintenant pourquoi aimez-vous cela ?
Si non : pourquoi ne pas le faire ? Aimeriez-vous y aller ?
Mêmes questions que FDJ

Casinos

Êtes-vous déjà allé dans un casino ?
Si oui : comment cela s'est-il s'est passé ? Pouvez-vous me raconter ?
Si non : aimeriez-vous y aller ? Pourquoi ne pas le faire ?
Mêmes questions que FDJ

V. Autres jeux

Vous jouez aussi à d'autres jeux ? MMORPG, jeux de société, etc.
Quels sont vos jeux préférés ? Pourquoi ?
Que diriez-vous que cela vous apporte de jouer ?
Qu'est-ce qui vous fait jouer, vous donne envie ?
Qu'est-ce qui est le plus important quand vous jouez ? Le contexte (être entre amis, avec la famille, gagner, s'amuser, etc.), la stratégie… ?
On fait souvent la différence entre les jeux de hasard et de stratégie. Qu'en pensez-vous ?

Que préférez-vous ?
Est-ce encore du jeu quand c'est stratégique ?
La stratégie, justement, que cela représente-t-il ?
Que pensez-vous des gens qui calculent tout quand ils jouent ?
Et le mot loterie, que vous inspire-t-il ?

Profil socioprofessionnel enquêté
Prénom :
Âge :
Profession :
Situation matrimoniale :
Type de logement :

Date et horaires (durée de l'entretien)

Guide d'entretien joueur

I. Pratique ludique

Le jeu, qu'est-ce que cela vous évoque ? En trois mots ? Cela représente-t-il autre chose ?
Vous définissez-vous vous-même comme étant « joueur » ? Dans quelle mesure ? Que cela signifie-t-il ? À quelle(s) occasion(s) vous sentez-vous « joueur » ?
C'est quoi, « être joueur » ?
Pouvez-vous me raconter la première fois que vous avez joué ? C'était quand ? Où ? En quelle compagnie ? Comment cela s'est-il passé ? Qu'avez-vous ressenti ?
Et la dernière fois que vous avez joué ?
À quoi aimez-vous jouer ?
À quoi n'aimez-vous pas jouer ?
Comment êtes-vous quand vous jouez ?
En général, vous gagnez ou vous perdez ?
Souvent, le jeu est attribué aux enfants (exclusivement). Qu'en pensez-vous ?
Et les joueurs que l'on appelle « pathologiques », que cela vous inspire-t-il ?
D'après vous, pourquoi les gens jouent-ils ? Et vous, pourquoi jouez-vous ?
C'est important de gagner ?

II. Contexte de jeu

Parlez-moi du jeu que vous pratiquez…
Quelle place ce jeu occupe-t-il dans votre vie ?
Quand jouez-vous ? Y a-t-il un moment particulier ? Une fréquence bien définie ? Y consacrez-vous un temps précis ?
Avez-vous un lieu de jeu bien particulier ? Un endroit défini ? Ou est-ce un peu n'importe où selon les occasions ?
Y consacrez-vous un budget particulier ?
Qu'est-ce qui vous pousse à jouer ? Qu'est-ce qui vous décide ?
Jouez-vous seul ou accompagné ?
Si oui : qui vous accompagne ?
Si non : pourquoi jouer seul ?
Comment votre entourage considère-t-il votre pratique ?

Vous avez des habitudes quand vous jouez ? Des porte-bonheurs, des grigris ?
Quand jouez-vous ? Y a-t-il un moment particulier ? Un endroit particulier ?
Qu'est-ce qui vous pousse à jouer ? Qu'est-ce qui vous décide ?
Jouez-vous seul ou accompagné ? Qui vous accompagne ?
Jouez-vous à une fréquence particulière, précise ?
Que pensez-vous des habitudes ? Que cela vous évoque-t-il ? En trois mots ? Cela représente-t-il autre autre chose ?
Avez-vous des (petites) manies ? Lesquelles ?
Que vous évoque la routine ? En trois mots ? Que cela représente-t-il d'autre ?

III. FDJ

Grattage

Avez-vous déjà joué à des jeux de grattage ?
Si oui : à quelle occasion ? À quelle fréquence ? Combien de tickets en une fois ? Combien d'argent joué ?
Quels jeux préférez-vous (noms) ? Ce sont ceux auxquels vous jouez le plus ?
Quand vous grattez un jeu, comment ça se passe ? Est-ce toujours pareil (endroit, moment…) ?
Comment choisissez-vous votre jeu ?
Pour gratter, comment faites-vous ? Les cases dans l'ordre ? Tout d'un coup ? Par exemple, un « Morpion », comment faites-vous ? Et un « Astro » ?
Après, quand vous avez fini de gratter, que faites-vous ? Vous rejouez directement ? Vous gardez la somme ?
Quels endroits préférez-vous pour jouer ?
Pouvez-vous me raconter la dernière fois que vous avez joué à des jeux de grattage ?
Et d'une manière générale, les autres fois, comment cela se passe-t-il ?
Le grattage en ligne, vous en avez déjà fait ? C'est la même chose ?
En ce qui concerne les gains, que cela représente-t-il pour vous ? Quelle place cela occupe-t-il dans le jeu ? Cela vous motive ? Est-ce le but unique : gagner…)
Achetez-vous des jeux à gratter pour les autres aussi ?
S*i non* : jamais ? Mais pourriez-vous me citer des noms de jeux de grattage ?

Loteries/paris

Que vous inspire le mot loterie ?
À la loterie et pour les paris, jouez-vous en *« Flash »* ou choisissez-vous vos numéros ?
Et quand vous grattez le jeu ? Avez-vous une façon particulière de gratter ?
À quoi pensez-vous pendant le grattage ?
Et après avoir rempli votre grille ?
Comment vous sentez-vous après ? Que cela vous procure-t-il ?
Et après, quand vous avez fini de gratter ou que le tirage est terminé ? Que faites-vous ? À quoi pensez-vous ?
Le meilleur moment, c'est quand ? Quand vous avez le jeu en main ? Avant, pendant, après ?
Et en ce qui concerne les gains ? Quelle place cela occupe-t-il dans le jeu ? Cela vous motive ? Est-ce le but unique)
Vous allouez-vous une somme de jeu dans votre budget ?
Si oui : fait-elle parti de vos dépenses courantes ? Est-ce, au contraire, « de l'argent à part » ?
Comment avez-vous fixé cette somme ? En fonction de quel(s) critère(s) ?

Les gains au jeu c'est une chose, mais l'argent en général, c'est quoi pour vous ? Tout de suite, comme ça, quel mot lui associez-vous ? Que cela représente-t-il ?
C'est important l'argent ? Dans la vie, il se situe où ? Sur quoi agit-il ? Et dans votre vie ?
C'est quoi « être riche » ?
Et « être pauvre » ?
Que pensez-vous du dicton « l'argent ne fait pas le bonheur » ?

IV. PMU

Jouez-vous aussi au PMU ?
Quel mode, en *« Pariez spOt »*, à la cote… ?
Que lieu ? Un endroit habituel ? Par commodité avec votre rythme de vie (proximité maison, travail, etc.) ?
Vous allez à l'hippodrome voir les courses ?
Si oui : vous souvenez-vous la première fois ? Pouvez-vous me raconter ? Et maintenant pourquoi aimez-vous cela ?
Dans quel contexte y allez-vous ?
Vous préférez être seul ou accompagné ? Pourquoi ?
Comment sont les gens là-bas ?
L'ambiance est-elle importante ?
Vous consommez d'autres produits ? Restaurants, bar ?
Vous vous baladez dans l'hippodrome ?
Vous allez voir les présentations de chevaux aux manèges ? Vous discutez avec les jockeys ?
Quels sont vos courses préférées ? Montée (galop) ou attelée (trot) ? Mâle ou femelle ?
Faites-vous une différence entre le public joueur et le public néophyte ? Et entre les spectateurs-joueurs et ceux qui sont plutôt flâneurs (balades du dimanche, sortie familiale) ?
Et concernant le budget… ? Vous fixez-vous une somme ? Laissez-vous votre carte bancaire à l'entrée ?
Si non : pourquoi ne pas y aller ? Aimeriez-vous le faire ?
Comment décririez-vous le lieu ?

V. Casinos

Êtes-vous déjà allé dans un casino ?
Si oui : comment cela s'est-il s'est passé ? Vous pouvez me raconter ?
Comment sont les gens là-bas ?
L'ambiance est-elle importante ?
Vous consommez d'autres produits ? Restaurants, bar, spectacles, etc.
Dans quel contexte y allez-vous ?
Vous préférez être seul ou accompagné ? Pourquoi ?
Quels sont vos jeux préférés ?
Faites-vous une différence entre les jeux de tables et les MAS ? Laquelle ? Pourquoi ?
Et concernant le budget… ? Vous fixez-vous une somme ? Laissez votre carte bancaire à l'entrée ?
Si non : aimeriez-vous y aller ? Pourquoi ne pas le faire ?
Comment vous le représentez-vous ? Vous pourriez me décrire ?
Et les gens qui fréquentent ces endroits, comment les voyez-vous ?

VI. Autres jeux

Quels sont vos jeux préférés (style de jeux, noms de jeux) ? Pour quelle(s) raison(s) ?

Que diriez-vous que cela vous apporte de jouer ?
D'une manière générale, qu'est-ce qui vous fait jouer ? Qu'est-ce qui vous donne envie ?
Quel est le plus important quand vous jouez ? Le contexte (être entre amis, avec la famille, gagner, s'amuser, etc.), la stratégie… ?
Quand dites-vous qu'un jeu s'est bien passé ?
Et le jeu de théâtre, peut-on dire que c'est un jeu ? Que cela vous évoque-t-il ?
D'ailleurs, on utilise couramment le mot « jeu » dans des domaines très variés…
Par exemple, les « jeux politiques », comment vous les représentez-vous ?
On parle aussi des jeux amoureux… Là, comment vous les représentez-vous ?
Et le jeu de la séduction, que cela vous évoque-t-il ?
Et à propos du jeu sentimental ? Pourriez-vous le définir ? Et m'en décrire un ?
Et la rencontre dans tout cela, quelle place lui donneriez-vous ? Quand intervient-elle ? Quel en est l'enjeu ?...
Votre conjoint (partenaire), comment l'avez-vous rencontré ?

VII. Stratégie

Parlez-moi de votre profession…
Comment en êtes-vous arrivé à celle-là ?
Quel a été votre parcours professionnel ?
Qu'avez-vous fait comme études ?
Que faisaient vos parents ?
D'une manière générale, comment faites-vous vos choix ?
Et votre logement, comment l'avez-vous choisi ? Selon quels critères ?
Votre voiture… ?

VIII. Représentations du hasard

Qu'évoque pour vous le hasard ? En trois mots ? Cela représente-t-il autre chose ?
Si le hasard était une action, quelle serait-elle ?
Quelle situation représenterait le mieux le hasard ? Et un objet ?
Autre chose ?
Quel impact a le hasard sur la vie en général ? Où se situe-t-il ? À quel rang le situez-vous ?
Quelle est la part de hasard dans la vie ?
Et dans votre vie ? Quel impact a-t-il ? Quelle place lui laissez-vous ? Vous faites confiance au hasard ?
Vous êtes en voiture, vous tombez en panne sèche, ça pourrait vous arriver ? Que vous dites-vous ?
Certaines personnes s'en remettent facilement au hasard. Qu'en pensez-vous ?
Au contraire, d'autres tentent de tout contrôler au maximum. Que cela vous inspire-t-il ?
Et vous, dans votre vie, quelle est la part de contrôle ?
Laissez-vous faire le hasard parfois ? À quels sujets ? Pour quelles décisions ?
Que pensez-vous des scientifiques pour qui il n'y a pas de hasard, tout ayant une explication bien rationnelle ?
Il y a aussi une science des astres, l'astrologie. Que cela vous inspire-t-il ? Vous croyez à l'influence des étoiles ?

Destin (ou le contraire du hasard)

Le destin, c'est quoi pour vous ?
Vous y croyez ?

Les horoscopes, que cela vous inspire-t-il ? Vous lisez le votre parfois ? Et si les prédictions se réalisent ? Vous avez déjà eu envie de connaître votre avenir ?
Certaines personnes croient beaucoup aux astres, à leur influence sur le cours des choses et de leur vie. Qu'en pensez-vous ?
Vous pensez au futur ? À votre avenir ?
Vous vivez en appartement ou en maison ? Si votre maison/appartement brûlait, vous vous diriez quoi en le constatant ?

Chance

Que vous évoque le mot chance ? En trois mots ? Cela représente-t-il autre chose ?
Vous diriez-vous chanceux ou malchanceux ? Pourquoi ?
Si chanceux : cela vous aide-t-il dans la vie ? Diriez-vous que cela « joue » sur des choses importantes ? Jusqu'à quel point cela peut-il aller ? Alors faites-vous confiance à votre chance ? Ne trouvez-vous pas cela injuste pour les « malchanceux » ?
Si malchanceux : cela vous freine dans la vie ? Jusqu'où va votre malchance ? Trouvez-vous cela injuste par rapport à ceux qui sont chanceux ?
Pensez-vous que la chance s'attire ?
Si oui : comment ?
Si non : pourquoi ?
Pensez-vous pensez avoir une bonne étoile ? Que cela vous inspire-t-il ?
Si la chance était une action, ce serait quoi ? Quelle situation représente, caractérise le mieux la chance ? Et un objet ? Autre chose ?
Que pensez-vous d'une personne étant riche sans avoir jamais travaillé et qui gagne au *Loto* ?

Annexe 3 : Profil des enquêtés

Les tableaux suivants présentent le profil des enquêtés selon le domaine de jeux par lequel ils ont été rencontrés. Néanmoins, le parcours de vie de ces joueurs peut les amener à modifier leurs pratiques et à abandonner un jeu pour un autre.

Joueurs FDJ uniquement					
N° d'entretien	**Sexe**	**Âge estimé**	**Profession**	**Lieu de l'entretien**	**Date de l'entretien**
1	F	70	Retraitée commerçante	Bourges	Novembre 2009
2	F	75	Retraitée laborantine	Vierzon	Avril 2012
3	F	25	Étudiante	Tours	Décembre 2009
4	F	30	Intermittente du spectacle	Lyon	Mai 2012
5	H	25	Étudiant	Tours	Février 2010
6	H	30	Artiste	Tours	Mars 2010
7	H	30	Chômeur	Tours	Février 2011
8	H	35	Agent administratif	Tours	Mars 2011
9	H	20	Étudiant	Tours	Mars 2011
10	H	30	Infographiste	Tours	Avril 2012
11	H	30	Journaliste	Tours	Novembre 2011
12	H	40	Cadre privé	Bourges	Novembre 2011
13	H	50	Haut fonctionnaire de La Poste	Paris	Novembre 2011
14	H	60	Ouvrier	Bourges	Mars 2010
15	H	40	Cadre privé	Tours	Mars 2010
16	F	30	Assistante administrative	Tours	Mai 2010
17	F	40	Serveuse restaurant	Tours	Avril 2011
18	H	45	Commerçant	Tours	Avril 2011

Joueurs Casinos uniquement					
N° d'entretien	**Sexe**	**Âge estimé**	**Profession**	**Lieu de l'entretien**	**Date de l'entretien**
19	H	50	Artiste peintre	Tours	Mai 2011
20	H	70	Représentant commercial	Tours	Mai 2011
21	F	45	Agent d'assurance	Tours	Décembre 2009

Joueurs PMU uniquement					
N° d'entretien	**Sexe**	**Âge estimé**	**Profession**	**Lieu de l'entretien**	**Date de l'entretien**
22	H	30	Ouvrier bâtiment	Tours	Mars 2012
23	H	45	Artisan	Tours	Mai 2011
24	H	25	Gérant de bar	Tours	Décembre 2009
25	H	35	Commerçant	Tours	Février 2010
26	H	55	Ouvrier	Tours	Février 2010
27	H	35	Chauffeur routier	Tours	Avril 2011

Joueurs FDJ principalement PMU et Casinos secondairement					
N° d'entretien	**Sexe**	**Âge estimé**	**Profession**	**Lieu de l'entretien**	**Date de l'entretien**
28	F	35	Assistante maternelle	Tours	Avril 2011
29	F	55	Employée privée	Tours	Mars 2011
30	H	35	Gérant discothèque	Tours	Novembre 2009
31	F	25	Serveuse de bar	Tours	Avril 2010
32	H	30	Informaticien	Tours	Août 2010
33	H	35	Informaticien	Tours	Août 2010
34	H	35	Informaticien	Tours	Août 2010
35	H	40	Informaticien	Tours	Août 2010
36	H	40	Informaticien	Tours	Août 2010
37	F	40	Agent administratif	Bourges	Septembre 2010
38	F	60	Professeur université	Tours	Octobre 2011
39	F	55	Mère au foyer	Bourges	Mars 2012
40	H	70	Assureur	Bourges	Décembre 2009
41	F	70	Retraité fonction publique	Tours	Avril 2010
42	H	45	Chômeur	Tours	Mars 2011
43	F	28	Sociologue	Tours	Décembre 2012
44	H	45	Instituteur	Tours	Décembre 2011
45	F	55	Brocanteur	Tours	Avril 2012
46	H	50	Bibliothécaire	Tours	Mai 2011
47	F	45	Agent administratif	Bourges	Août 2011
48	H	45	Employée privé	Tours	Août 2011
49	F	50	Secrétaire	Tours	Août 2011
50	H	45	Chômeur	Tours	Septembre 2011

Non-joueurs					
N° d'entretien	**Sexe**	**Âge estimé**	**Profession**	**Lieu de l'entretien**	**Date de l'entretien**
51	F	55	Conseiller financier	Tours	Décembre 2012
52	F	50	Mère au foyer	Bourges	Juin 2011
53	F	30	Psychologue	Tours	Novembre 2009
54	F	40	Mère au foyer	Bourges	Novembre 2009
55	H	60	Retraité écrivain	Tours	Octobre 2010
56	H	40	Cadre privé	Tours	Octobre 2010
57	F	55	Artiste	Tours	Octobre 2010
58	H	30	Serveur bar	Tours	Janvier 2011
59	F	35	Cadre privé	Tours	Janvier 2011
60	H	30	Infographiste	Tours	Janvier 2011
61	F	25	Enseignante	Bourges	Mars 2010
62	H	30	Cadre privé	Tours	Mars 2010
63	H	55	Cadre privé	Tours	Mars 2010
64	F	60	Agent commercial	Tours	Avril 2010
65	F	55	Artisan	Tours	Avril 2010
66	F	25	Étudiant	Tours	Mai 2011
67	F	20	Étudiante	Bourges	Juin 2011
68	F	40	Mère au foyer	Tours	Juillet 2011
69	F	55	Fonctionnaire	Tours	Juillet 2011
70	H	30	Graphiste	Tours	Juillet 2011

Annexe 4 : Tests projectifs

Chercheur en sociologie, j'effectue une recherche sur le thème du hasard. En acceptant de répondre aux questions suivantes, vous m'aiderez dans mon travail et je tiendrai à votre disposition les résultats, dans ce lieu même.

Vos réponses resteront **strictement anonymes** et ne nécessitent que quelques minutes.

Je vous remercie par avance.

1. Dessinez une histoire avec : un personnage, un monstre, le hasard

Expliquez votre dessin dans un court récit.

……

2. Racontez la suite de ce conte :

Amoureux d'une princesse qu'on lui interdit d'approcher, un paysan part à la recherche d'une fée qui pourrait l'aider à la conquérir. Arrivé dans la forêt, la fée apparaît et lui ouvre deux chemins, sans révéler où ils mènent. Elle précise seulement que l'un des deux est une route magique qui permet de réaliser tous les rêves ; tandis que l'autre condamne quiconque l'emprunte à errer dans la forêt pour l'éternité. Elle lui laisse également la possibilité de s'en retourner directement au village. Le paysan hésita alors un instant…

……

3. Choisissez parmi les propositions suivantes :

Est-il préférable de choisir :*(rayez la mention inutile)*

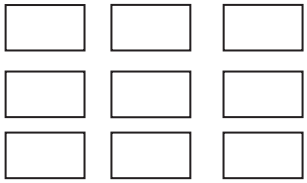
a. son/sa conjoint/conjointe dans sa sphère professionnelle
ou dans une sphère extérieure ?

b. sa ville d'habitation en fonction de son emploi
ou son emploi en fonction de sa ville d'habitation ?

c. un compte d'épargne financière dont le taux de rémunération peut être élevé, dépendant des cours de la Bourse
ou une épargne moins lucrative, à taux de rémunération fixe ?

d. ses chiffres du *Loto* en *« Flash »* (tirage aléatoire des numéros par la machine)
ou d'après les statistiques des tirages précédents fournies par la FDJ ?

4. Une clé s'est cachée sous l'un de ces rectangles, devinez lequel : *(cochez celui de votre choix)*



Pour quelle(s) raison(s) pensez-vous que la clé se trouve précisément sous ce rectangle ?

……

5. Reliez chaque mot à un sigle :

Chance

Destin

Coïncidence

Hasard

Imprévu

6. En quelques mots, qu'évoque pour vous le mot « hasard » ?

……

7. En quelques mots, qu'évoque pour vous le mot « chance » ?

……

8. En quelques mots, qu'évoque pour vous le mot « destin » ?

……

À propos des jeux de hasard et d'argent

1. Décrivez la dernière fois où vous avez joué à un jeu de hasard et d'argent (précisez de quel jeu il s'agit, où, quand et avec qui vous avez joué) :

……

2. Décrivez la première fois où vous avez joué à un jeu de hasard et d'argent (précisez votre âge approximatif, de quel jeu il s'agissait, le contexte de lieu, de temps, de partenaires éventuels) :

……

3. En moyenne, depuis le début de l'année 2011, à quelle fréquence avez-vous joué en dur (par opposition aux jeux en ligne) *(entourez la réponse de votre choix)* :

a) à des jeux de la Française des Jeux, tous types confondus (*Loto, Euro Millions, Rapido, *tickets à gratter…) ?

- plus d'une fois par semaine

- environ une fois par semaine

- environ une fois par mois

- moins d'une fois par mois

- jamais

b) à des jeux de PMU, tous types confondus (Tiercé, Quinté, Quinté +…) ?

- plus d'une fois par semaine

- environ une fois par semaine

- environ une fois par mois

- moins d'une fois par mois

- jamais

c) à des jeux de machines à sous en casino ?

- plus d'une fois par semaine

- environ une fois par semaine

- environ une fois par mois

- moins d'une fois par mois

- jamais

4. En moyenne depuis le début de l'année 2011, à quelle fréquence avez-vous joué en ligne *(entourez la réponse de votre choix)* :

a) sur le site Internet de la Française des Jeux ?

- plus d'une fois par semaine

- environ une fois par semaine

- environ une fois par mois

- moins d'une fois par mois

- jamais

b) sur le site Internet du PMU ?

- plus d'une fois par semaine

- environ une fois par semaine

- environ une fois par mois

- moins d'une fois par mois

- jamais

c) sur des sites Internet dédiés aux machines à sous (sites gratuits ou payants, par exemple : « secretsdujeu.com », « machineasous.fr », « casino770.com »...) ?

- plus d'une fois par semaine

- environ une fois par semaine

- environ une fois par mois

- moins d'une fois par mois

- jamais

5. Pour quelles raisons avez-vous choisi Internet plutôt qu'un autre lieu de jeu ?

……

Annexe 5 : Typologie des jeux de hasard

Manières de jouer (motifs d'action et ludisme)

Types de jeu		Motifs d'action	Ludisme	Exemple
Catégorie 1 : Jeu				
1	Jeu impulsif	Le jeu	Essentiellement *anthropologique* Goût de l'aléa, dialogue avec le hasard	*Mr Dupond aime jouer, selon ses envies. La fréquence est irrégulière et ses choix de jeux variés (loterie, grattage). Il rejoue ou non suivant son humeur plus que des gains. Entre amis, il propose souvent de jouer.*
2	Jeu-sociabilité	Le jeu	Majoritairement *tribal* Inhérent à la dimension sociable dans l'action de jouer	*Mr Dupond aime jouer, mais n'achètera jamais des tickets pour les gratter en solitaire. Il aime avant tout rencontrer d'autres joueurs, ou partager son moment de jeu avec des amis. Seul, il peut solliciter des inconnus.*
3	Jeu régulier	L'habitude, le rituel	Plutôt *anthropologique* Plaisir dans l'action de jouer	*Mr Dupond déjeune chaque jour dans le bar à côté de son travail et termine toujours par un café en jouant au* Rapido.
4	Jeu-consommation	Consommer	Essentiellement *consommatoire* Plaisir consommatoire inhérent aux qualités de gadget du jeu	*Mr Dupond est fumeur et arrondi souvent le montant de ses achats avec des jeux. Quand il entend parler d'une grosse cagnotte à l'*Euro Millions, *il va également remplir une grille avec plaisir.*
5	Jeu contextuel	Le contexte, l'instant	Indifféremment *anthropologique/consommatoire/tribal* Plaisir mitigé, « moyen »	*Mr Dupond attend sa femme dans un bar où ils doivent se retrouver. Elle tarde un peu alors, en voyant d'autres clients jouer au* Rapido*, il improvise une partie.*
6	Jeu-coutume	L'attachement à la coutume, la tradition, habitude, rituel	Majoritairement *tribal* Uniquement dans la finalité de l'action	*Mr Dupond a souscrit à l'abonnement de la FDJ pour son* Loto *hebdomadaire.*

Catégorie 2 : Hors-jeu				
7	Jeu-socialité	Les rapports sociaux	Par défaut, minimal	*Mr Dupond va tuer l'ennui à la boutique FDJ proche de chez lui, afin de « voir des gens », jouant pour justifier sa présence mais apprécie surtout l'ambiance.*
8	Jeu-appartenance	Rester dans le groupe	Aucun	*Mr Dupond n'aime pas les jeux de hasard mais participe financièrement au Loto hebdomadaire de ses collègues, pour ne pas rester en marge.*
Catégorie 3 : Jeu rationalisé				
9	Jeu stratégique	Travailler le jeu (par un travail du hasard)	Compétition avec le hasard	*Mr Dupond a étudié les statistiques de la FDJ sur plusieurs années pour établir une grille de* Loto *en fonction des numéros le plus souvent tirés. Ainsi, sans s'assurer le jackpot, il se dit certain de gagner régulièrement de petites sommes remboursant sa mise hebdomadaire.*
10	Jeu-dépendance	Jouer	Aucun	*Mr Dupond ne pense qu'aux gains et à sa chance de gagner : « La chance, ça se travaille, elle s'attire, il faut la provoquer. » Ne se décourageant pas en cas de perte, il rejoue pour « se refaire ». Au casino, il « travaille sa machine », n'acceptant pas de la céder « avant d'en avoir fini avec elle ».*
11	Non-jeu	« Militantisme » contre le système du jeu	Aucun	*Mr Dupond refuse d'« engraisser la FDJ », critique la manipulation de cette société qui truque le hasard et s'enrichit de la crédulité des joueurs. Il dénonce une « ludidacture » dirigée uniquement par le profit et fustige l'État complice.*

Annexe 6 : Analyse des représentations du mot hasard

Représentations synonymiques

1. ***Recensement exhaustif des réponses***[1557]

Les listes suivantes présentent le recensement de tous les synonymes fournis par les dix dictionnaires (choisis de même format d'édition) dont les sources figurent à la suite. Les termes n'apparaissant qu'une seule fois dans le corpus sont biffés et exclus pour la deuxième étape.

1	2	3	4	5
1. Destin	1. Fortune	1. Chance	**1. Coïncidence**	1. ~~Aléatoire~~
2. Fatalité	2. Coïncidence	2. Événement	2. Imprévu	2. ~~Facteur chance~~
3. Providence	3. Coup de dés	3. Circonstance	**3. Circonstances**	3. Fortuit
4. Sort	4. Loterie	4. Occasion	4. Conjoncture	4. Coup de dé
5. Coup de dés	5. Aléa	5. Aléa	**5. Destin**	5. Loterie
6. Fortune	6. Risque	6. Accident	6. Fatalité	6. Fortuité
7. Aléa	7. Danger	7. ~~Cas~~	7. Sort	7. Imprévisibilité
8. Circonstance	8. Déveine	8. Aventure	**8. Danger**	8. ~~Casualité~~
9. Coïncidence	9. Malchance	9. ~~Éventualité~~	9. Aléa	9. ~~Casualisme~~
10. Conjoncture	10. Accident	10. Rencontre	10. Péril	10. ~~Indéterminisme~~
11. Impondérable	11. Chance	11. Malchance	11. Risque	**11. Accident**
12. Imprévu	12. Veine	12. Incertitude	**12. ~~Heureux hasard~~**	12. Aléa
13. Occasion	13. Coup de pot	13. Fortune	13. Chance	13. Vicissitude
14. Vicissitude	14. Aubaine	14. Destin	14. Aubaine	14. Aventure
15. À l'aventure	15. Occasion	15. Fatalité	15. Coup de chance	15. ~~Péripétie~~
16. ~~À l'aveuglette~~	16. Occurrence	16. Sort	16. Fortune	**16. Chance**
17. ~~À la fortune du pot~~	17. Destin	17. ~~Tribulation~~	17. Occasion	17. ~~Heur~~
18. Au petit bonheur (la chance)	18. Sort	18. ~~Temps~~	18. ~~Coup de bol~~	18. Aubaine
19 À pile ou face	19. Fatalité	19. Risque	19. Veine	19. Fortune
20. ~~Au pifomètre~~	20. Conjoncture	20. Destinée	**20. ~~Hasard malheureux~~**	20. Occasion
21. ~~Au flan~~	21. Circonstance	21. Vicissitude	21. Accident	21. Rencontre
22. ~~Au pif~~	22. Imprévu	22. Péril	22. Malchance	22. Coïncidence
23. Fortuitement	23. ~~Probabilité~~	23. Occurrence	23. Déveine	23. Cas fortuit
24. Incidemment	24. Vicissitude	24. Loterie		24. ~~Hasardement (un)~~
	25. Bonne (ou mauvaise) étoile	~~25. Contingence~~		**25. Jeux de hasard**
		26. Conjoncture		26. Dé
		27. Déveine		27. Loterie
		28. Impondérables		28. Roulette
		29. Imprévu		29. ~~Hasardeur~~
		30. ~~Indétermination~~		30. ~~Casse-cou~~
		31. ~~Manque de pot~~		31. ~~Stochastique~~
		32. ~~Tombola~~		**32. Aventurer**
		33. Veine		33. Fortuit
		34. Danger		34. ~~Accidentel~~
		35. Coïncidence		**~~35. Par hasard~~**
		36. ~~Coup du sort~~		**36. Par chance**
		37. Coup de pot		**37. À l'aventure**
		38. Coup de dés		38. Au petit bonheur la chance
		39. Coup de chance		39. À pile ou face
		40. ~~Coup~~		40. ~~Au risque de~~
		41. ~~Concours de circonstances~~		
		42. Aubaine		
		43. Étoile		

[1557] D'après un corpus de dix dictionnaires de synonymes.

6	7	8	9	10
1. Risque 2. Destin 3. Imprévu 4. Malchance 5. Fortune 6. Événement 7. Sort 8. Aubaine 9. Destin 10. Destinée 11. Fatalité 12. Coïncidence 13. Conjoncture 14. Circonstance 15. Fortune 16. Sort 17. Risque 18. ~~Piège~~ 19. Loterie	1. Fortune 2. Chance 3. Malchance 4. Vicissitude 5. Risque 6. ~~Adversité~~ 7. ~~Bonheur~~ 8. Fortune 9. Coïncidence 10. ~~Insuceès~~ 11. Aléa 12. Risque 13. Chance 14. Danger 15. Veine 16. Aubaine 17. ~~Patrimoine~~ 18. Occasion 19. Occurrence	1. Danger 2. ~~Hasarder~~ 3. Aléa 4. Incertitude 5. Coïncidence 6. Aubaine 7. Chance 8. Veine 9. Occasion 10. Accident 11. Déveine 12. Malchance 13. Destin 14. Fatalité 15. Fortune 16. Sort	1. Occasion 2. Péril 3. Risque 4. Chance 5. Au petit bonheur	1. Coïncidence 2. Aléa

Sources :

1. HABOURY Frédéric (sous la dir. de) (2009), *Le Dictionnaire des synonymes et des contraires*, Paris, Larousse, p. 520.
2. BOUSSINOT Roger (2007), *Synonymes, analogies et antonymes*, Paris, Bordas/SEJER, p. 461.
3. CNTRL, *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, CNRS et ATILF, visité le 03.10.10 [En ligne : http://www.cnrtl.fr /synonymie/hasard].
4. LE FUR Dominique (sous la dir.de) (2005), *Le Robert des synonymes et nuances*, Paris, p. 563.
5. PÉCHOIN Daniel (sous la dir. de) (2009), *Le Dictionnaire des analogies*, Paris, Larousse, pp. 259-260 (1re éd. : 1992).
6. REVERSO, *Dictionnaire en ligne*, *in* http://dictionnaire.reverso.net/francais-synonymes/hasard.
7. WORD (2007), Synonymes du logiciel de traitement de texte.
8. REY Alain, REY-DEBOVE Josette (sous la dir. de) (2010), *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, pp. 1217-1218.
9. DUBOIS Jean (sous la dir. de) (2009), *Le LEXIS. Le Dictionnaire érudit de la langue française*, Paris, Larousse (1re éd. : 1979), p. 886.
10. *TLFI*, Dictionnaire du *Trésor de la Langue Française Informatisé*, visité le 03.10.10 [En ligne : http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/saveregass.exe?33;s=3676601220;r=1].

Nous regroupons, à présent, les items itératifs et, par un travail de relations synonymiques, nous obtenons les composantes connotatives suivantes du noyau central « hasard ».

2. *Classement des items par composantes connotatives*

Composantes connotatives du noyau central « hasard »
1. Destin (destin, destinée, fatalité, sort, étoile) / 2. Chance (providence, fortune, coup de pot, coup de chance, aubaine, veine, bonheur) / 3. Jeu (coup de dés, dés, pile ou face, loterie, roulette) / 4. Imprévu (aléa[1558], circonstance(s), événement, occasion, occurrence, incertitude, fortuit, incidemment) / 5. Coïncidence (conjoncture, rencontre) / 6. Risque (aléas, vicissitude, danger, accident, péril) / 7. Malchance (déveine, impondérable) / 8. Aventure (à pile ou face, au petit bonheur (la chance), à l'aventure)

Par le travail de classement des items, nous avons désormais huit composantes connotatives qui constituent une nouvelle liste à laquelle nous allons confronter les mots relevés dans le corpus de dictionnaires. Concrètement, nous reprenons chacun des items et les remplaçons par

[1558] Selon la définition du mot *aléa* du CNTRL, le sens vieilli désignerait un *« hasard favorable ou défavorable, dont dépend la réussite ou l'échec de quelque chose ou de quelqu'un »*. Dans son sens courant, il est le plus souvent employé au pluriel et signifie *« risque, inconvénient que l'on envisage sans pouvoir l'imaginer avec précision ou le situer avec exactitude dans le temps »*. Enfin, en mathématique, *« aléatoire »* est employé au sens de *« variable »*. Aussi distinguons-nous les termes singulier et pluriel du mot « aléa », respectivement neutre et négatif. *Cf.* CNTRL (2010), *Centre national de ressources textuelles et lexicales*, CNRS et ATILF [En ligne : http://www.cnrtl.fr/definition/al%C3%A9a].

leur composante connotative. Une place vacante sera laissée pour les items qui ne possèdent pas de composante connotative, afin de permettre le traitement statistique de l'étape suivante.

3. *Recensement des composantes connotatives par dictionnaire*

1	2	3	4	5
1. Destin	1. Chance	1. Chance	1. Coïncidence	1. /
2. Destin	2. Coïncidence	2. Imprévu	2. Imprévu	2. /
3. Chance	3. Jeu	3. Imprévu	3. Imprévu	3. Imprévu
4. Destin	4. Jeu	4. Imprévu	4. Coïncidence	4. Jeu
5. Jeu	5. Imprévu	5. Imprévu	5. Destin	5. Jeu
6. Chance	6. Risque	6. Risque	6. Destin	6. Imprévu
7. Imprévu	7. Risque	7. /	7. Destin	7. Imprévu
8. Imprévu	8. Malchance	8. Aventure	8. Risque	8. /
9. Coïncidence	9. Malchance	9. /	9. Imprévu	9. /
10. Coïncidence	10. Risque	10. Coïncidence	10. Risque	10. /
11. Malchance	11. Chance	11. Malchance	11. Risque	11. Risque
12. Imprévu	12. Chance	12. Imprévu	12. /	12. Imprévu
13. Imprévu	13. Chance	13. Chance	13. Chance	13. Risque
14. Risque	14. Chance	14. Destin	14. Chance	14. Aventure
15. Aventure	15. Imprévu	15. Destin	15. Chance	15. /
16. /	16. Imprévu	16. Destin	16. Chance	16. Chance
17. /	17. Destin	17. /	17. Imprévu	17. /
18. Aventure	18. Destin	18. /	18. /	18. Chance
19 Aventure	19. Destin	19. Risque	19. Chance	19. Chance
20. /	20. Coïncidence	20. Destin	20. /	20. Imprévu
21. /	21. Imprévu	21. Risque	21. Risque	21. Coïncidence
22. /	22. Imprévu	22. Risque	22. Malchance	22. Coïncidence
23. Imprévu	23. /	23. Imprévu	23. Malchance	23. Imprévu
24. Imprévu	24. Risque	24. Jeu		24. /
	25. Destin	25. /		25. Jeu
		26. Coïncidence		26. Jeu
		27. Malchance		27. Jeu
		28. Malchance		28. Jeu
		29. Imprévu		29. /
		30. /		30. /
		31. /		31. /
		32. /		32. Aventurer
		33. Chance		33. Imprévu
		34. Risque		34. /
		35. Coïncidence		35. /
		36. /t		36. Chance
		37. Chance		37. Aventure
		38. Jeu		38. Aventure
		39. Chance		39. Aventure
		40. /		40. /
		41. /		
		42. Chance		
		43. Destin		

6	7	8	9	10
1. Risque	1. Chance	1. Risque	1. Imprévu	1. Coïncidence
2. Destin	2. Chance	2. /	2. Risque	2. Imprévu
3. Imprévu	3. Malchance	3. Imprévu	3. Risque	
4. Malchance	4. Risque	4. Imprévu	4. Chance	
5. Chance	5. Risque	5. Coïncidence	5. Aventure	
6. Imprévu	6. /	6. Chance		
7. Destin	7. /	7. Chance		
8. Chance	8. Chance	8. Chance		
9. Destin	9. Coïncidence	9. Imprévu		
10. Destin	10. /	10. Risque		
11. Destin	11. Imprévu	11. Malchance		
12. Coïncidence	12. Risque	12. Malchance		
13. Coïncidence	13. Chance	13. Destin		
14. Imprévu	14. Risque	14. Destin		
15. Chance	15. Chance	15. Chance		
16. Destin	16. Chance	16. Destin		
17. Risque	17. /			
18. /	18. Imprévu			
19. Jeu	19. Imprévu			

Maintenant, on calcule les moyennes en comptant le nombre de fois qu'apparait une même composante connotative dans tout le corpus tel qu'on vient de le redéfinir. Par exemple, « Destin » est relevé vingt-quatre fois dans tout le corpus.

4. *Calcul des moyennes*

Moyenne des items du corpus : 24+25+43+23+40+19+19+16+5+2 / 10 = 216/10 = 21.6
Nous avons ici établi le calcul par rapport au nombre de sources du corpus (dix dictionnaires).

Fréquence moyenne : Destin (24) + Chance (36) + Jeu (12) + Imprévu (40) + Coïncidence (16) + Risque (26) + Malchance (12) + Aventure (10) / 8 = 176/8 = 22
Cette fois, la division est effectuée sur le nombre de composantes connotatives (huit composantes).

À présent, les composantes sont classées selon leur fréquence moyenne (22) et la moyenne des items (21.6). Pour ce faire, nous procédons à un dernier calcul définissant le rang moyen de chacune des composantes et le comparons à la moyenne des items. La fréquence est divisée par la moyenne des rangs auxquelles elles apparaissent dans chaque dictionnaire (seul le premier rang d'apparition est pris en compte). Par exemple, dans le premier dictionnaire, la composante Destin apparait au premier rang puis au deuxième et au quatrième, mais pour le calcul, nous ne considérons que le premier rang.

5. *Associations induites par le mot « hasard »*

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2"></td><td colspan="2">Rang moyen des composantes</td></tr>
<tr><td>Fort (< 21.6)</td><td>Faible (> 21.6)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Fréquence</td><td>Les plus fréquentes (> 22)</td><td>Destin (24/2.16), Chance (36/1.39), Imprévu (40/0.98), Risque (26/2.04)
SP1</td><td>SP2</td></tr>
<tr><td>Les moins fréquentes (< 22)</td><td>Jeu (12/4.58), Coïncidence (16/4.38), Malchance (12/5.83), Aventure (10/4.2)
SP1</td><td>SP2</td></tr>
</table>

Exemple : **Destin** : fréquence = 24 ; rang moyen = 1+17+14+5+0+2+0+13+0/24 = 52/24 = 2.16. Au final, le rang moyen réel de la composante est 24/2.16 = 11.1.
Ce nombre est inférieur à la moyenne des items (21.6) et la composante occupe un rang dit « fort ».

Chance : fréquence = 36 ; rang moyen = 3+1+1+13+16+5+1+6+4+0/36 = 50/36 = 1.39

Jeu : fréquence = 12 ; rang moyen = 5+3+24+0+4+19/12 = 55/12 = 4.58

Imprévu : fréquence = 40 ; rang moyen = 7+5+2+2+3+3+11+3+1+2/40 = 39/40 = 0.98

Coïncidence : fréquence = 16 ; rang moyen = 9+2+10+1+21+12+9+5+1/16 = 70/16 = 4.38

Risque : fréquence = 26 ; rang moyen = 14+6+6+8+11+1+4+1+2/26 = 53/26 = 2.04

Malchance : fréquence = 12 ; rang moyen = 11+8+11+22+4+3+11/12 = 70/12 = 5.83

Aventure : fréquence = 10 ; rang moyen = 15+8+14+5/10 = 42/10 = 4.2

Constellation des composantes connotatives du noyau central « hasard »

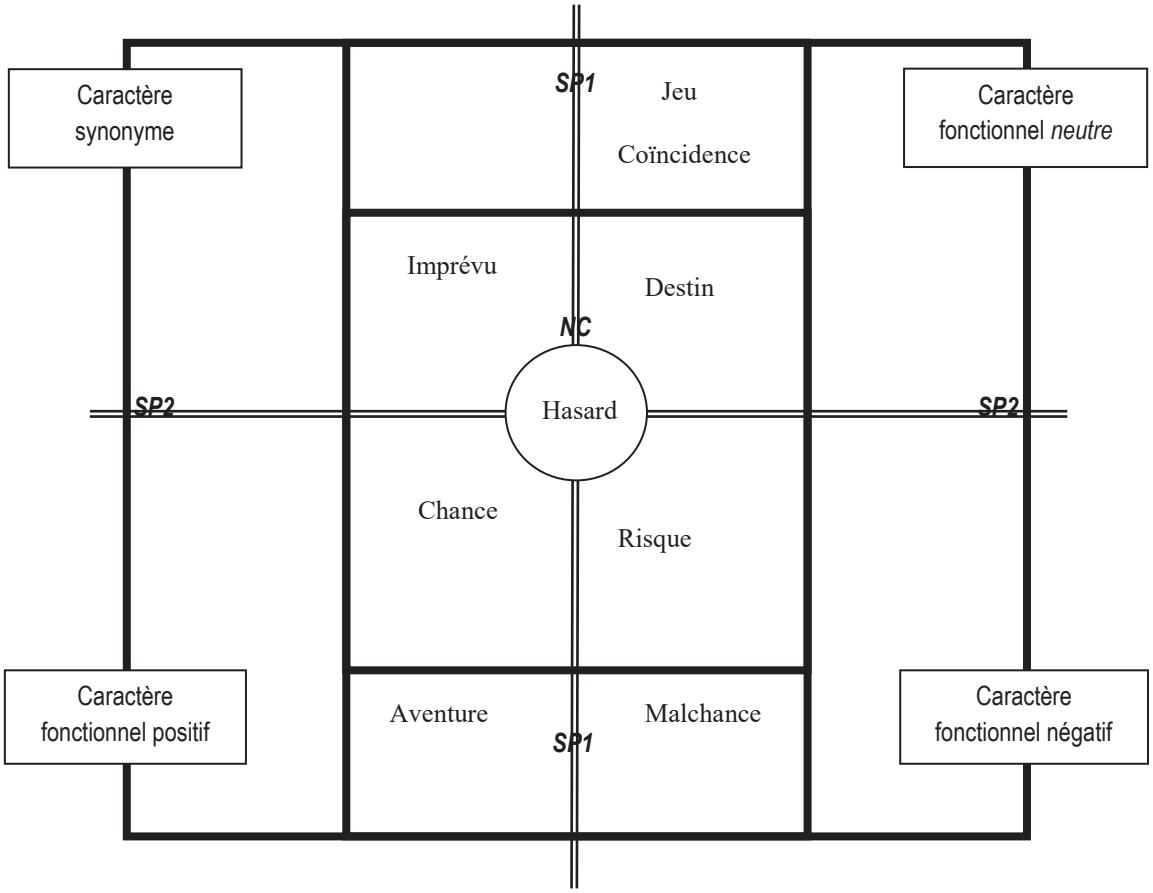


TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE……..3

INTRODUCTION……....5

PREMIÈRE PARTIE : DÉFINITION DE L'OBJET DE RECHERCHE – ÉTAT DES LIEUX DE LA NOTION DE HASARD……...24

CHAPITRE I : Approche scientifique de l'objet de recherches……..……...26

A. Points de repères historiques de la notion de hasard……..26

A.1. *Mise en contexte du questionnement*……26

A.2. *Historique du mot hasard*……..28

A.2.1. Étymologie (XII^e^ – XVI^e^ siècles)……28

A.2.2. Le mot hasard dans la littérature (XVII^e^ – XX^e^ siècles)……36

A.3. *Le hasard, plus qu'un mot, une* notion……..47

A.3.1. Fonction créatrice du hasard indépendant……47

A.3.2. Premières images formalisatrices du concept hasard……...48

A.3. *Le mot hasard aujourd'hui*……51

A.3.1. Depuis le XX^e^ siècle……...51

A.3.2. Conclusion sur le mot hasard……55

B. Points de repères épistémologiques sur la notion de hasard……..55

B.1. *Création philosophique du concept de hasard et de ses images*……...56

B.1.1. Le hasard nécessaire dans l'Antiquité……...56

B.1.2. Du hasard nécessaire à la causalité……..63

B.1.3. Effet accidentel et déviation……...66

B.1.4. Conclusion sur les figures antiques du hasard……..71

B.2. *Formalisations modernes du hasard : entre science et religion*……...73

*B.2.1. Déclin de l'Église et dénigrement du hasard par moralisation des jeux d'*alea……..73

B.2.2. Destruction du hasard dans la sphère scientifique……..80

B.3. *Formalisations scientifiques du hasard : les sciences empirico-formelles*……...84

B.3.1. Formes physiques : entropie, chaos et mécanique quantique……..84

B.3.2. Forme mathématique……90

B.3.3. Le hasard en biologie……...95

B.4. *Conclusion sur les repères épistémologiques du hasard*……..98

CHAPITRE II : Le hasard en sociologie……101

A. Introduction à la notion de hasard en sociologie……...101

B. Le *désordre* pour conceptualiser le hasard en sociologie……..105

B.1. *Complémentarité ordre/désordre : l'entropie et la complexité contre le déterminisme*.106

B.1.1. Perceptions connotées et hiérarchisées du désordre : la réconciliation avec l'ordre par la pensée circulaire……..106

B.1.2. Non-réciprocité ordre/désordre : l'indépendance du hasard …….....109

B.1.3. L'erreur de l'excès de maîtrise……112

B.2. *Vertus méthodologiques du désordre : l'effet Cournot*……...113

B.2.1. La non-nécessité du déterminisme……...113

B.2.2. Le hasard : une structure typique et un outil méthodologique……114

B.2.3. Révision du schéma temporel : l'instantanéité du hasard……...116

B.2.4. La dynamique créatrice du hasard : le caractère innovant…….118

B.3. *Angoisse anthropologique du désordre : la peur morbide du hasard*……120

B.4. *Relation formelle désordre/hasard : le hasard, moteur d'action*……123

C. La *sérendipité*……126

C.1. *Serendipity : des vertus empiriques du hasard pour la théorie*……..127

C.2. *Sérendipité : de la créativité du hasard dans les processus d'innovation*……..129

C.3. *L'heureux hasard : de l'amour cinématographique à l'exploitation de l'accident, imprévu et instantané*……..132

C.4. *Transversalité sociale du hasard : passage du monde des jeux à celui du travail*…….134

C.5. *Les effets pervers positifs : sérendipité collective et utilité du hasard pour les politiques publiques*……136

D. L'*irrationnel*……..137

D.1. *L'irrationnel est déterministe : les effets pervers ou les contradictions du réel*…….138

D.2. *La réduction du réel : le dilemme du prisonnier ou le paradoxe de l'objectivité*……...140

D.2.1. La théorie des jeux ou la fascination des chiffres……...140

D.2.2. Le dilemme du prisonnier, un effet pervers négatif……141

D.2.3. Le paradoxe de la rationalité : abysse institutionnel et fonction socialisatrice du hasard par le secret……142

D.3. *La théorie du choix rationnel, une construction de la figure de l'irrationnel pour contourner les obstacles*……..146

D.3.1. L'obstacle de la croyance et des émotions ou l'indétermination humaine…….147

D.3.2. La praxéologie vers une logique sensible de l'utilité……..148

D.3.3. L'obstacle causal à travers l'acrasie……..151

D.3.4. L'acte dans l'action……153

D.4. *Rationaliser par les sciences de l'aléatoire : le hasard exclu du monde social*…….156

D.5. *Rationaliser pour se rassurer face à l'angoisse primaire du hasard*…….160

E. Le *sacré*……..163

E.1. *La puissance* mana *du hasard : de l'obstacle méthodologique à l'ambivalence comportementale (passif/actif)*……163

E.2. *Manifestation hiérophanique et expression kratophanique du hasard* mysterium…….166

E.3. *La dialectique du hasard : terreur et récupération du* tremendum majestas……..170

E.4. *La fécondité de l'anthropologie sociale et de l'imaginaire contre le constructivisme : l'exemple des superstitions*…….173

E.4.1. La pertinence de l'étude socio-anthropologique à travers l'exemple des superstitions……...173

E.4.2. L'écueil constructiviste pour une sociologie du hasard : l'extrême clôture des superstitions……...176

F. « La place du hasard » : conclusion sur la valeur euphémique du hasard et le cadre d'analyse sociologique retenu……..180

DEUXIÈME PARTIE : ENQUÊTES ET ÉTUDES DE CAS……...184

CHAPITRE III : Méthodologie……...186

A. Comment enquêter sur le hasard ?.....186

A.1. *Le modèle d'analyse dans un va-et-vient empirique et théorique*……...186

A.2. *Présentation des outils méthodologiques*……...…….188

A.2.1. L'observation……...189

A.2.2. L'entretien……191

A.2.3. La population enquêtée……193

A.2.4. Les tests projectifs……....195

A.3. *Les jeux pour approcher le hasard*……197

A.3.1. La classification de Roger Caillois comme point de départ……197

A.3.2. La spécificité des jeux de hasard : négation du mérite, récréation et inventivité...199

A.3.3. La part de hasard dans chaque catégorie de jeux……...201

B. Comment enquêter sur les jeux de hasard ?.....202

B.1. *Les jeux de hasard en général*……202

B.1.1. L'engouement historique pour les jeux et l'aléa malgré leur dépréciation…….202

B.1.2. Une vision pessimiste des jeux en général : l'opposition jeu/travail……...203

B.1.3. Condamnation morale et religieuse des jeux de hasard……..206

B.2. *Spécificités du hasard dans les jeux*……211

B.2.1. Définition des « jeux de hasard purs »……211

B.2.2. Incertitude, recréation et asocialité……216

B.2.3. Le hasard, piment du jeu……..217

B.3. *Présentation synthétique des terrains d'enquête*……218

B.3.1. Les lieux et les produits commerciaux……218

B.3.2. Les joueurs et leurs pratiques……..219

B.3.3. Deux types de population……219

B.3.4. Les trois terrains explorés……...220

B.3.5. Le contexte d'investigation……..220

CHAPITRE IV : La Française des Jeux...……..222

A. Présentation de la Française des Jeux……222

A.1. *Histoire de la société commerciale*……222

A.1.1. Première tentative d'instauration de la loterie……222

A.1.2. Histoire de la Française des Jeux……225

A.2. *Profil de la clientèle*……232

A.2.1. Les jeux préférés des clients……232

A.2.2. Identification des joueurs……235

B. Enquête……238

B.1. *Omniprésence de la FDJ sur le territoire français*……238

B.2. *Les jeux : stratégie* marketing *et analyse d'images. Les deux exemples antipodaux de* Morpion *et* Vegas……242

B.2.1. Analyse d'une publicité Morpion pour les jeux de grattage de la FDJ……243

B.2.2. Analyse du jeu de grattage Vegas *: le luxe de l'inutile, du rêve et de la croyance*.263

B.3. *Les joueurs : profil, comportement et techniques de jeu*……272

C. Typologie de jeux de hasard……285

C.1. *Méthodologie*……285

C.1.1. Méthode idéaltypique……285

C.1.2. Critères pour l'établissement de la typologie……286

C.2. *Typologie des jeux de hasard et d'argent de la FDJ*……291

C.2.1. Classification……291

C.2.2. Détail des catégories……292

C.2.3. Conclusion sur la typologie……304

CHAPITRE V : Les Casinos……307

A. Présentation du secteur de jeux des casinos……307

A.1. *Histoire des établissements de jeux*……308

A.1.1. Les problèmes historiques de législation et l'importance des machines à sous (MAS)……308

A.1.2. La crise actuelle du secteur et le succès du poker……309

A.1.3. Évolution des jeux de casinos……311

A.2. *Profil de la clientèle*……312

A.2.1. Profil des joueurs français d'argent et de hasard……314

A.2.2. Profil des joueurs de casinos enquêtés……317

A.2.3. Préférences de jeux……..319

B. Enquête……..321

B.1. *L'ambiance*……..322

B.1.1. Les représentations du casino……..322

B.1.2. L'ambiance sur le terrain……....323

B.1.3. Les caractéristiques de l'ambiance des casinos……..333

B.1.4. La mise en valeur des jeux……...335

B.2. *La sociabilité des joueurs*……339

B.2.1. Temps global de l'activité ludique et instant du jeu……340

B.2.2. Des rassemblements convergents……341

B.2.3. Une socialité tribale……342

B.2.4. Sociabilité avec le personnel……...343

B.2.5. Auto-ségrégation des joueurs : représentations sociales des JT et MAS……....344

B.3. *Le ressenti des jeux*……..346

B.3.1. Les jeux de tables (JT)……346

B.3.2. Les machines à sous (MAS)……346

B.4. *Les techniques de jeu*……...351

B.4.1. Le choix de la machine……351

B.4.2. Système de pièce ou de crédit ?.....355

B.4.3. Le sens des techniques……358

CHAPITRE VI : Le Pari Mutuel Urbain……...……361

A. Présentation du Pari Mutuel Urbain……..361

A.1. *Histoire des paris sur les courses hippiques*……...361

A.1.1. Moralisation des jeux de paris……361

A.1.2. Histoire du PMU……..363

A.2. *Profil de la clientèle*……365

A.2.1. Une clientèle masculine et précaire……365

A.2.2. Deux types de joueurs……..367

B. Enquête……..369

B.1. *Des jeux agonistiques excités par le hasard*……...369

B.2. *Ressorts* marketing *ludiques*……370

B.2.1. Le procédé de redistribution et la fidélisation des joueurs…….370

B.2.2. La valeur de l'argent……...372

B.2.3. Regarder les riches……..373

B.2.4. L'ilinx du jeu : vendre de l'émotion…….375

B.2.5. Le défi du pari et la négation du hasard……..377

B.3. *Ambiance et sociabilité au PMU*…….380

B.3.1. Une sociabilité dictée par l'autopéjoration de la pratique…….381

B.3.2. Dans les bars, une clientèle d'habitués……...382

B.3.3. Accueil de l'observatrice…….384

B.3.4. Sociabilité entre-soi forcée……..385

B.3.5. À l'hippodrome……387

B.4. *Ludisme des joueurs*……391

B.4.1. La tension du risque…….391

B.4.2. La liberté du « Pariez spOt »……...394

B.4.3. Différents types de pratiques……...396

B.4.4. Trois profils de jeu……...398

B.4.5. Rituels de joueurs…….399

TROISIÈME PARTIE : ÉTUDE DE LA FORME SOCIALE DU HASARD……403

CHAPITRE VII : Les représentations du hasard…..……405

A. La question de la dépendance…….406

A.1. *Représentations pathologiques du jeu de hasard et d'argent*…….406

A.2. *Études actuelles sur la dépendance aux jeux*……..407

A.3. *Pour une compréhension ternaire des jeux*…….409

A.4. *Analyse fonctionnelle de la dépendance et de l'autonomie aux jeux*……..411

A.4.1. Le « jeu-dépendance », une façon de jouer…….411

A.4.2. Contre l'amalgame d'une dépendance consommatoire……..413

A.4.3. La pratique stratégique vers la dépendance……417

A.5. *La dépendance aux jeux par autonomie du hasard*……418

A.6. *Le déploiement du hasard pour préserver de la dépendance au jeu*……..421

B. Les représentations sociales du hasard……..423

B.1. *Le concept de représentation sociale (RS)*……..423

B.2. *Le hasard dans le sens commun*…….....425

B.2.1. Analyse des synonymes du hasard……...425

B.2.2. Des représentations de responsabilité…….....429

B.3. *Le hasard individuel*……432

B.3.1. Champ d'action du hasard……..432

B.3.2. Le déni du hasard……433

B.4. *Mises en scènes des représentations du hasard*……..436

B.4.1. Méthode de l'analyse des tests projectifs……436

B.4.2. Résultats de l'enquête……..439

B.5. *Figures symboliques et sens du hasard*……...472

CHAPITRE VIII : La dynamique synthétique du hasard…….……...477

A. La vocation du hasard à relier les opposés……477

A.1. *Les structures imaginaires du hasard*……477

A.1.1. Formation imaginaire du hasard……477

A.1.2. Le hasard nocturne……..479

A.2. *Le hasard pour établir une relation*……480

B. De l'importance du croire……481

B.1. *La superstition au service des joueurs de la FDJ*……...484

B.1.1. La martingale……...484

B.1.2. Les joueurs et la martingale……486

B.1.3. Dynamique sociale de la superstition……..488

B.2. *La FDJ et les superstitions : l'industrie de la chance*……489

B.3. *Les rationalités des joueurs*……493

C. Superstitions et hasard……495

C.1. *La superstition : une* activité *face au hasard*……..495

C.1.1. La recherche ontologique……495

C.1.2. Ordre versus *désordre*……498

C.2. *La superstition : une* action *initiée par le hasard*……...499

C.3. *La superstition : un* acte *dans la temporalité accidentelle*……..502

CHAPITRE IX : Les fonctions sociales du hasard……...…….507

A. Fonctions sociétales……..509

A.1. *Fonction sécuritaire*……510

A.1.1. La gestion du risque……510

A.1.2. Mise en danger et responsabilisation……..512

A.2. *Fonction de cohésion sociale*……..513

A.2.1. La solidarité face aux aléas……513

A.2.2. La cohésion sociale par le don : le principe de redistribution des jeux de hasard.515

A.3. *Fonction égalitaire*……..518

A.3.1. Le tirage au sort dans le système démocratique……..518

A.3.2. L'égalité sociale des jeux de hasard……520

A.4. *Fonction d'ouverture*……..520

A.4.1. Dans les jeux de hasard et d'argent……521

A.4.2. Pour les systèmes organisationnels……522

A.4.3. Contre un trop-plein sécuritaire……..524

A.5. *Fonction novatrice*……..527

A.5.1. L'innovation aléatoire……527

A.5.2. L'innovation sérendipienne……528

B. Fonctions ludiques……531

B.1. *Fonction médiatrice*……531

B.1.1. Entre le sacré et le profane……..531

B.1.2. Entre le possible et la nécessité……...533

B.1.3. Entre l'acteur et son environnement……534

B.2. *Fonction libératoire*……538

B.2.1. Libération par la possibilité……538

B.2.2. Libération par la sensibilité subjective……539

B.2.3. Libération par opposition aux valeurs sapiens……540

*B.2.4. Libération par le jeu d'*alea……540

B.3. *Fonction ontologique*……..541

B.3.1. À travers le jeu……541

B.3.2.Face aux événements quotidiens……...542

B.4. *Fonction consommatoire*……544

B.4.1. L'efficacité du couple hasard/argent……...544

B.4.2. Les jeux de hasard, des gadgets éphémères……547

C. Fonctions anthropologiques……549

C.1. *Fonction émotionnelle*……550

C.1.1. L'excitation de l'instabilité……..550

C.1.2. L'angoisse de la mort……..553

C.2. *Fonction d'extra-quotidienneté*…….....554

C.2.1. La force du sacré……554

C.2.2. L'effroi moteur du tremendum majestas……..555

C.3. *Fonction de verticalité*……556

C.3.1. Pour relier sacré et profane……556

C.3.2. Pour équilibrer l'horizontalité de la temporalité sociale……558

C.4. *Fonction rituelle*……..559

C.4.1. Le rite ordalique……..560

C.4.2. La ritualité des jeux de hasard……....561

C.5. *Fonction euphémique*……..565

C.5.1. L'euphémisation par le hasard……565

C.5.2. Les symboles cycliques pour maîtriser le temps…….……567

CONCLUSION…….....572

BIBLIOGRAPHIE……584

GLOSSAIRE…….609

TABLE DES GRAPHIQUES……..610

TABLE DES ILLUSTRATIONS……611

TABLE DES TABLEAUX……...615

ANNEXES……..617

TABLE DES MATIÈRES….....645

Résumé

Le hasard est un thème classique et récurrent en sciences humaines mais ne constitue guère un objet à part entière pour la discipline sociologique. Le plus souvent, le vocable est évoqué pour l'analyse d'autres thématiques. Des champs tels que la sociologie des risques font ainsi avancer la réflexion sur la question de l'aléa mais ne la situent pas au centre des recherches. Pour comprendre les motifs de cette occultation, ce travail place le hasard comme objet sociologique et l'interroge sous ses angles théoriques et empiriques. L'objectif est de saisir son utilité en société, pour les membres et les institutions la formant, afin d'en révéler les fonctions et les modalités.

Pour ce faire, une première partie explore les domaines de la connaissance étudiant le hasard à travers leurs théorisations respectives en suivant une logique pluridisciplinaire (philosophie, mathématiques, physiques, biologie, économie, anthropologie et sociologie). Ensuite, un terrain spécifique est retenu pour rendre compte des manières de vivre ce hasard dans des pratiques quotidiennes. Choisis pour leur popularité, les jeux d'*alea* sont étudiés dans une deuxième partie rapportant les investigations menées dans les trois secteurs historiques des jeux en France : la « Française des Jeux », les casinos et le « Pari Mutuel Urbain ». Dans un va-et-vient permanent entre recherches théorique et empirique, la place du hasard se laisse finalement appréhender : à la fois concept et moteur d'action, celui-ci s'inscrit dans une dynamique imaginaire traduite par ses représentations. Une troisième partie analyse ce processus de création et d'appréhension du monde social en reliant les connaissances acquises au cours des deux parties précédentes. Finalement, le statut et le rôle de l'aléa dans notre société contemporaine sont mieux appréhendés.

Mots clés : aléa, désordre, déterminisme, hasard, imaginaire, pratiques quotidiennes, rationalité, représentations, risque.

Abstract

Chance is a classic and recurring theme in social sciences but does not really, by itself, constitute a sociological research topic. The term is generally used in the study of other subjects. For instance, fields such as the "sociology of risks" moved the issue of chance forward by using it in analyses, but these fields do not focus research on chance by itself. To understand the reasons for this, this study views chance as a sociological subject, and investigates it from its theoretical and empirical perspectives. The objective is to discover its usefulness in society, for the members and institutions which form that society, in order to expose the functions of chance.

In order to achieve this, the first part of the study explores the different fields of knowledge which study chance in their respective theories, using a multidisciplinary logic (philosophy, mathematics, physics, biology, economics, anthropology and sociology.) Then, a specific field is selected to report ways of living this random and practice chance in everyday life. Because of their popularity, games of chance are studied in a second part of related investigations conducted in the three traditional sectors of games of chance in France: "*Française des Jeux*" ("French Games,") casinos, and "*Pari Mutuel Urbain*" ("Urban Pari-Mutuel Betting.") In going back-and-forth between theoretical and empirical research, the role of chance is finally understood: both in concept and as a motivation to act, chance is part of an imaginary dynamic that appears in its representations. A third section analyzes this process of creating and understanding the social world by linking the knowledge gained during the previous two parts. Finally, the place and the role of random in our contemporary society are better understood.

Keywords: chance, determinism, disorder, everyday life, imaginary, random, rationality, representations, risk.