



Les usages sociaux de l'argent

L'argent du jeu. Les représentations normatives relatives aux jeux de hasard

Thomas Amadiou

RÉSUMÉ

Les jeux de hasard et d'argent transgressent au minimum cinq principes normatifs historiquement largement partagés encadrant les usages de l'argent : les principes de mérite, d'économie, de désintéressement, de productivité et de rationalité. Ce cadre normatif s'est toutefois assoupli sur la période récente et surtout ne paraît plus s'appliquer de façon univoque aux jeux. Les habitudes de jeu des Français sont donc modifiées sous l'effet d'une marchandisation des activités ludiques renforcée par leur autorisation de plus en plus généralisée. A partir d'entretiens avec des joueurs les rapports que ceux-ci entretiennent avec l'argent dans le cadre de leur activité ludique seront analysés. Les joueurs témoignent de croyances positives et axiologiques complexes relatives au jeu avec l'argent et à l'argent du jeu.

MOTS-CLES : jeux de hasard, normes, croyances, loisir

Les jeux de hasard rencontrent un succès considérable en France et dans de nombreux pays occidentaux. Ce phénomène concerne surtout les pays riches puisque les deux tiers des dépenses globales de jeu proviennent d'Amérique du Nord et d'Europe¹. Plus de la moitié des Français en âge de jouer s'adonne à des jeux d'argent et les pertes s'élèvent en moyenne à 175 euros par habitant et par an². Les opérateurs de jeu ont enregistré des gains de 9 milliards d'euros environ en 2010³. Ces chiffres importants sont le résultat d'une période de croissance forte des dépenses de jeu depuis les années 1970, à un rythme

¹ Source : Global Gaming and Gambling Consultants. En 2007 les dépenses en jeux d'argent représentaient 337 milliards de dollars à l'échelle mondiale.

² Source : Etude et analyse H2GC Conseil. Cette moyenne, calculée sur la base du PBJ (Produit Brut des Jeux) total, présente un défaut majeur : elle masque les inégalités entre les gagnants des jackpots et la grande masse des joueurs. Les montants perdus par les joueurs sont en réalité bien plus importants pour la majorité de ceux-ci dans la mesure où il est justement au principe de ces jeux de produire des inégalités très fortes dans la redistribution des gains.

³ Le montant des mises s'élève à 40 milliards d'euros en 2010 tandis que l'argent perdu au total, appelé Produit Brut des Jeux par les opérateurs, correspond aux mises minorées des gains reversés.

supérieur aux dépenses de loisir en général. Les Français ne sont pour autant pas particulièrement de grands consommateurs de jeu en comparaison de la moyenne européenne et surtout de certains pays anglo-saxons⁴.

Les jeux d'argent sont très diversement disponibles selon les législations des Etats. Lorsqu'ils ne sont pas totalement interdits ils sont souvent partiellement autorisés et leur vente toujours très encadrée. Certains Etats autorisent les jeux de hasard tout en interdisant le poker en ligne, d'autres créent des monopoles sur certains jeux bien définis et ouvrent à la concurrence les paris sportifs en ligne, etc. La variété des normes juridiques d'un pays à l'autre (et parfois au sein même d'un pays donné) est considérable et témoigne de l'histoire mouvementée du droit encadrant ces activités. La tendance lourde vers une reconnaissance de celles-ci doit en effet composer avec la suspicion historiquement forte dont elles font l'objet. Un jeu d'argent n'est pas encore aux yeux de l'Etat un produit comme un autre.

Si les jeux connaissent un tel engouement c'est donc avant tout parce qu'à partir du milieu du XXe siècle la condamnation morale très forte dont ils faisaient l'objet s'est assouplie. Les causes de cette évolution sont à chercher dans les contextes changeant où s'élaborent les croyances et les raisonnements des acteurs sociaux et qui contribuent à faire des jeux de hasard et d'argent des pratiques sociales de mieux en mieux acceptées.

La légitimation de ces activités ludiques s'inscrit d'abord dans le processus plus général de développement des loisirs et de la consommation qui fait de l'épanouissement personnel un impératif qui supplanterait l'ethos du travail et du devoir. Les loisirs et le temps libre occupent une place grandissante dans une culture dite « post-matérialiste » (Inglehart, 1997) où ils définissent l'individu. Il importe dès lors de savoir consommer pour répondre à l'impératif d'accomplissement de soi (Dumazedier, 1963). A cette aune, les pratiques ludiques - pratiques de loisir par excellence – révèlent les traits essentiels de nos sociétés (Caillois, 1958). Les jeux d'argent, bien qu'ils témoignent de préoccupations clairement matérialistes puisque la motivation première des joueurs est l'acquisition de richesses, s'inscrivent dans ce mouvement. Il est en effet révélateur de l'étendue des loisirs que la recherche de profit puisse faire l'objet d'une activité ludique acceptable.

L'accès à ces jeux est de surcroît facilité sous l'effet d'un processus de marchandisation (*commodification*) qui contribue à en faire des biens de consommation ordinaires : les paris sur les courses de chevaux peuvent s'effectuer depuis les bars-pmu, le poker se joue à domicile via internet, les loteries et jeux instantanés s'achètent dans la plupart des tabacs, etc. Les progrès technologiques ont permis de multiplier les possibilités de jeu et accru la fréquence de jeu. A cette disponibilité s'ajoute une proximité cognitive produite par la publicité. L'univers du jeu est généralement décrit dans ses aspects les plus attrayants par les médias, à tel point que les loteries des vendredi 13 constituent de véritables rites collectifs auxquels il est de bon ton de prendre part. Les règles du jeu sont par ailleurs simplifiées permettant à chacun de consommer ces produits sans être initiés (machines à sous, jeux à gratter ou loteries sont d'une grande simplicité). Surtout, la légalisation croissante des jeux par les Etats permet à l'offre ludique de se développer.

Si cette marchandisation contribue à améliorer l'offre, le succès de ces activités n'est possible que par un assouplissement des normes encadrant les usages de l'argent. Celui-ci

⁴ Les Australiens (888 euros) et les Canadiens (401 euros) par exemple dépensent davantage à l'instar des habitants de nombreux autres pays.

est en effet associé à des croyances relatives à son usage et à sa distribution, c'est un « objet moral » (Lazarus et de Blic, 2007). L'acquisition de biens et services par l'argent apparaît dans les représentations comme devant résulter d'un processus délibératif raisonnable et moralement conscient. Il existe par ailleurs des voies légitimes d'acquisition de richesses (travail, investissement, épargne, etc.) et d'autres qui le sont moins (vol, jeu, etc.). Les jeux étant régulièrement associés à des usages déviants de l'argent, le développement de la demande pour ceux-ci ne va pas de soi.

1. Les spécificités des jeux de hasard : un usage ludique de l'argent qui ne va pas de soi

Les jeux de hasard et d'argent proposent des structures ludiques ambiguës : sont-ce des dépenses de loisir ou sont-ce des investissements plus ou moins risqués dont on attend un profit ?

Il paraît évident que, comme le soulignait déjà Pascal⁵, les jeux de hasard n'ont d'intérêt que parce qu'ils offrent une possibilité d'enrichissement mais aussi que parce qu'ils sont une activité risquée (se distinguant d'une simple procédure). Si dans l'histoire de la pensée économique ils ont souvent été analysés comme des formes d'investissement en tant que la motivation des joueurs est principalement pécuniaire, leur caractère intrinsèquement ludique et non-rentable interdit en réalité d'en faire une forme de spéculation. Il s'agit plutôt de biens et services culturels qui à ce titre peuvent être rationnellement consommés : ils offrent à des prix plus ou moins abordables des éprouvés parfois extrêmes. La présence de taux de retour au joueur souvent assez élevés en fait même une pratique relativement bon marché pour des joueurs modérés et, surtout, l'espoir de gains importants la rend très attractive. Le succès des jeux de hasard tient en effet à la possibilité pour quiconque d'espérer améliorer sa situation économique radicalement (Devereux, 1980). Le fait que les joueurs perdent généralement de l'argent n'en rend donc pas pour autant nécessairement l'activité irrationnelle. Aller au théâtre ou boire un verre sont également des activités où l'on perd de l'argent. On ne considère pas pour autant que cette somme d'argent est perdue mais échangée contre un service ou un bien (Cotte, 1997). La plupart des joueurs ont conscience de leurs faibles chances de gain voire de l'espérance négative de gain. Pour autant ils continuent à jouer car ils trouvent du plaisir dans l'attente du résultat et dans l'espoir d'une victoire. L'assimilation des jeux de hasard à des pratiques de loisir correspond de fait à une légitimation de cette activité et représente une nouveauté (Cosgrave et Klassen, 2001).

Il est manifeste que quelque soient les motivations à jouer l'argent demeure central. On observe donc dans le jeu de façon privilégiée les multiples significations de l'argent : l'argent-moyen de financement, l'argent-distinction et l'argent-récompense. Le jeu est un phénomène complexe puisque non seulement cette forme de consommation revêt des dimensions non-économiques dans les motivations des joueurs (motifs plus expressifs) mais

⁵ « Tel homme passe sa vie sans ennui en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point, vous le rendez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu et non pas le gain. Faites le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera. Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche. » Pascal, *Les Pensées*, Paris, Gallimard, fr.136, 2005 [1670].

aussi parce que le moyen de se procurer ces biens et ce qu'on en attend (essentiellement de l'argent) ne se limite pas à un calcul économique.

Le désir d'argent au principe des jeux de hasard est en fait une construction sociale à analyser. Les moyens de l'atteindre ensuite font l'objet de normes sociales et d'un encadrement moral. Ces structures ludiques s'organisent en une phase de mises sur des événements futurs incertains (chiffres, cartes, dés, compétitions sportives, courses de chevaux, etc.) puis une phase de distribution des gains. L'argent se présente dès lors comme l'enjeu ludique par excellence car d'abord il est susceptible d'intéresser tout le monde en tant qu'équivalent général, ensuite parce qu'il permet de mesurer avec précision mise et gains (Cotta, 1980). L'argent est à la fois moyen et fin du jeu. Le joueur n'achète pas simplement un jeu, il mise son argent sur un événement dont il cherche à prédire l'occurrence afin d'obtenir une somme plus importante en retour. Pour atteindre cet objectif il faut être capable de risquer une somme d'argent. Un certain détachement vis-à-vis de ce moyen de transaction est par conséquent nécessaire. Ces deux facettes du jeu – mise et gain – font des jeux une activité paradoxale du point de vue de l'attitude qu'elle suppose vis-à-vis de l'argent : un mélange de fascination et de détachement. L'argent risqué est négligé car on espère le transformer en une somme magnifique.

« L'argent représente, aussi bien pour l'avare que pour le joueur, un élément sacré. Mais l'avare, qui l'accumule sans oser y toucher, l'idolâtre et, le retirant du même coup de la circulation, le soustrait à tout usage profane. C'est dire qu'il adopte à son égard le comportement du sacré de respect. Au contraire, le joueur qui le risque sans cesse, le traite suivant les lois du sacré de transgression »⁶.

Les jeux de hasard supposent donc de faire un usage ludique de l'argent. Un tel usage entre en contradiction avec plusieurs principes moraux historiquement forts.

2. Les jeux transgressent principalement cinq normes morales encadrant les usages de l'argent

Les jeux de hasard et d'argent ont fait l'objet historiquement d'une condamnation d'abord religieuse puis morale qui aujourd'hui encore est assez largement partagée. L'intervention du hasard et de l'argent dans une activité ludique est à l'origine de cette critique par les religions monothéistes. D'une part car le jeu avec le hasard convoquait l'arbitrage divin de façon futile. Surtout, d'autre part, parce qu'elles ont craint que l'argent n'apparaisse comme une sorte de concurrent fonctionnel à Dieu en tant qu'unité universelle (Simmel, 1900).

Les pratiques ludiques violent principalement cinq principes normatifs encadrant les usages de l'argent :

Principe méritocratique

Il est communément admis que l'argent rétribue une contribution personnelle. A cette aune les jeux de hasard et d'argent ruinaient les fondements de nos sociétés dans la

⁶ R. Caillois, *L'Homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 1988 [1956], p. 14, note 3

mesure où ils permettent de gagner de l'argent sans effort et surtout sans travail. Ils récompensent au hasard, parfois ceux qui le méritent le moins (ou qui ont le moins joué). Ils laissent croire que l'on peut atteindre des fortunes en ne faisant rien d'autre que se laisser porter par la chance. Ils permettent à certaines personnes jugées sans qualités d'atteindre des positions sociales élevées. Historiquement, c'est d'ailleurs le jeu dans les classes populaires qui fait l'objet de la condamnation la plus vive. Ces jeux risquaient de laisser penser qu'être riche est à la portée de tous ou que le travail n'en constitue pas la seule voie d'accès. Ils offriraient un espoir en une vie meilleure qui concurrencerait le salut proposé par les grandes religions monothéistes ou bien le succès promis dans les sociétés méritocratiques par le travail. Le jeu est donc assimilable au vol ou à la fraude en tant que cette pratique contredit les principes de justice. Cette activité laisserait ensuite le joueur incapable de poursuivre une activité sérieuse et toujours insatisfait de sa condition. Du fait des émotions extrêmes ressenties en jouant (de la joie folle du succès au désespoir des échecs) s'opèrerait alors un dérèglement de l'esprit. Les échanges de propriété presque miraculeux, brusques et dénués de sens à l'oeuvre feraient du jeu un ennemi de l'intelligence. L'égalité de traitement liée au hasard suscite l'émotion et non la raison. Le principe démocratique de base du jeu de hasard, déjà décelé par Caillois dans son analyse des jeux de hasard (*alea*), entre donc en contradiction avec le principe méritocratique, celui de la compétition (*agôn*).

Principe d'économie

En vertu d'une deuxième norme morale l'argent doit être géré avec prudence. Or les jeux conduisent à prendre des risques et peuvent mener à l'endettement et à la ruine. Il s'agit d'une prise de risque démesurée, en particulier pour les classes laborieuses ou les populations les plus fragiles financièrement. C'est sur cette base que l'Etat justifie pendant longtemps l'interdiction du jeu : il s'agit de protéger la population de ses propres penchants à la mauvaise gestion de son argent. Selon cette représentation les pauvres ne sont pas prévoyants et ne savent pas économiser et faire un usage parcimonieux de leur argent. Ils auraient une tendance à dépenser tout l'argent liquide qu'ils possèdent et l'épargne leur serait étrangère (Zelizer, 2005). A cela s'ajoute le fait que les gains du jeu seront eux aussi vite dépensés ou dilapidés dans le jeu. L'argent joué représente de l'argent hasardé au lieu qu'il pourrait être dépensé en produits jugés nécessaires. Le joueur se met en danger et surtout faire courir un risque à sa famille. La condamnation de cette pratique vaut aussi pour les populations aisées qui font ainsi étalage de leur richesse de façon indécente (Veblen, 1899) et qui ne sont pas à l'abri d'une fin tragique⁷.

Principe productif

Selon ce principe l'argent doit avoir des vertus productives. En ce sens les jeux détournent de l'argent de l'épargne et donc de l'investissement selon la théorie économique néo-classique standard. Il s'agit d'un simple transfert d'argent qui ne crée pas de valeur. Veblen témoigne de cette conception :

⁷ Les romans de Zweig, Schnitzler ou Dostoïevski illustrent les ravages de la passion du jeu. Dostoïevski F., *Le joueur*, Paris, Gallimard, 1997 [1867] ; Schnitzler A., *Les dernières cartes*, Sillage, 2009 [1926] ; Zweig S., *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, Paris, Stock, (2002) [1929]

” The gambling propensity is [a] subsidiary trait of the barbarian temperament [...]. It is recognized to be a hindrance to the highest industrial efficiency of the aggregate in any community where it prevails in an appreciable degree”⁸.

Toute activité improductive et qui relève de la satisfaction de plaisirs immédiats est une menace pour la société. Elle détourne des activités productives bénéfiques à la collectivité et démoralise les travailleurs (Panasitti et Shull, 1994). Dans la mesure où il s’agit d’une activité improductive elle ne mérite pas d’être une source de richesse pour le joueur. Le jeu, comme dans une moindre mesure la spéculation boursière, n’apparaît pas comme productif car rien de concret ne résulte de cette activité. L’enrichissement provient d’un simple transfert et non d’une création de valeur. C’est de plus un usage souvent jugé pauvre culturellement, un loisir néfaste car n’offrant aucun enrichissement personnel sur le plan moral et intellectuel.

Principe de désintéressement

D’après ce principe l’argent ne doit pas être recherché pour lui-même. Or dans les jeux d’argent les motifs égoïstes priment. L’argent du jeu est souvent analysé comme une corruption des principes ludiques symptomatique des sociétés modernes et capitalistes (Caillois, 1958; Cotta, 1980). La recherche du profit individuel fait l’objet d’une condamnation morale historiquement ancienne également (Demeulenaere, 1997). Les religions monothéistes condamnent l’amour de l’argent et les jeux d’argent car ils encouragent la cupidité. Ils seraient notamment contraires aux enseignements du Nouveau Testament puisque que l’on se réjouit de la défaite des autres, donc de leurs malheurs puisque toute victoire se fait au détriment des autres joueurs. Certains joueurs de poker professionnel par exemple parviennent à gagner de l’argent car ils jouent contre ce qu’ils appellent des « *fish* », des joueurs médiocres, débutants ou à problème. De façon proche, la tradition marxiste condamne le jeu sur la base du discrédit entourant les actions visant un profit personnel au détriment de la solidarité. La différence étant que les jeux constituent une forme d’exploitation de la misère des travailleurs et de leur vain espoir d’amélioration individuelle de leurs conditions d’existence. Le jeu d’argent est condamnable au même titre que l’économie de marché dans son ensemble qui propose de convertir le travail en argent. Lorsque l’argent envahit l’espace des loisirs et du temps libre cela est perçu comme le comble de l’aliénation. Non seulement la sphère du travail est toute entière orientée vers cet objectif d’acquisition d’argent mais dorénavant c’est également le cas dans la sphère hors-travail. Ces arguments, issus d’une critique du matérialisme, ont justifié l’interdiction du jeu dans les pays communistes et les pays non-sécularisés.

Principe de rationalité économique

Selon ce dernier principe l’argent investi doit l’être de façon rationnelle. Cela conduit à rejeter les jeux dans la sphère des activités économiques déviantes. D’abord le joueur est semble-t-il par nature dans l’excès, dans un registre qui n’est pas celui de la raison mais de l’émotion. Les éprouvés extrêmes liés aux jeux d’argent sont aux antipodes du froid calcul économique. C’est un trait essentiel du jeu que d’être un terrain propice au développement

⁸ Veblen T., *Theory of the leisure class*, Oxford University Press, 2007 [1899], p.180

de croyances erronées. Au premier rang desquelles figure l'illusion que le jeu rendra riche du fait de la surestimation des faibles probabilités.

« Le succès général des *loteries* nous montre assez que l'on s'exagère naturellement les chances du gain. On n'a jamais vu et on ne verra jamais une loterie au monde qui soit parfaitement égale, ou dans laquelle la somme du gain compense celle de la perte, parce que l'entrepreneur n'y trouverait pas son compte. »⁹

Le jeu encourage de plus la superstition et détourne de la raison. Les croyances en la chance et en la bonne fortune sont en effet très courantes chez les joueurs. Ainsi Furetière donne-t-il dans son *Dictionnaire universel* la définition suivante du hasard :

« Se personnifie quelque fois, et se prend pour certain être chimérique auquel on attribue sottement les effets dont nous ne connaissons point la cause. Voyez les joueurs ; ils honorent tous par un profond silence le hasard ; cette aveugle et farouche divinité préside à leur cercle et y décide souverainement. ».

Le regard des mathématiques et de la science économique est essentiel dans la construction de la norme de rationalité. Le calcul des espérances mathématiques d'une mise doit constituer l'élément principal voire unique du processus de décision. L'utilité des économistes est souvent assimilée à des quantités monétaires. Dans le cas du jeu d'argent la chose paraît entendue : on s'y adonne pour gagner de l'argent. Une action rationnelle de jeu correspond à une action instrumentale optimale où l'on choisit l'option la plus avantageuse financièrement. Or, les espérances de gain de la quasi-totalité des jeux étant négatives il est irrationnel d'y jouer.

C'est en vertu de cette simplification de la réalité sociale (les motivations du joueur sont résumées par les gains monétaires, son action est donc instrumentale et quantifiable) qu'un discours critique à l'égard du jeu s'est développé. Si les joueurs choisissent délibérément de participer à des jeux afin de gagner de l'argent alors que cet objectif n'est pas réalisable leur action est irrationnelle. Les économistes vont alors avancer des hypothèses *ad hoc* telle que l'aversion ou la préférence pour le risque, la rationalité limitée, voire les biais cognitifs afin d'expliquer la popularité de ces activités.

Ces cinq principes, qui ont majoritairement une origine religieuse et des fondements rationnels dans des contextes donnés, peuvent être diversement partagés et susciter l'adhésion de façon conditionnelle. Ils vont néanmoins exercer une influence sur les normes juridiques encadrant les jeux de hasard. C'est en effet à partir de ces considérations morales que les Etats occidentaux ont adopté pendant très longtemps une politique prohibitionniste à l'égard de ces pratiques.

Ces représentations axiologiques continuent d'imprégner notre culture mais paraissent aujourd'hui moins partagés et s'appliquent dans une moindre mesure aux activités de jeu.

⁹ Smith A., *Recherches sur la nature et les causes de la richesse des nations*, Paris, Flammarion, 1999 [1776], p.92

3. Un assouplissement de ces principes et de nouvelles normes de consommation favorisent le succès des jeux de hasard

L'affaiblissement de la condamnation des jeux de hasard tient d'abord à la sécularisation croissante de nos sociétés. Les personnes les plus croyantes et respectueuses des dogmes religieux étant également les moins susceptibles de jouer à des jeux d'argent (Diaz, 2000), la diminution de leurs effectifs favorise ces activités. De surcroît, l'influence des Eglises dans les conceptions morales et surtout dans les normes de consommations se fait moins prégnante.

A partir de la deuxième moitié du XXe siècle un mouvement de légitimation et de légalisation se met en place¹⁰ qui résulte moins d'une confiance accrue dans les jeux que dans une volonté de s'assurer une source supplémentaire de revenu grâce à la taxation. Finalement, la régulation étatique contribue à transformer une pratique déviante en une pratique de loisir normale. Cela est manifeste par exemple dans la façon dont le jeu, en contribuant à financer le budget de l'Etat, acquiert un rôle social perçu comme bénéfique¹¹. Mais la méfiance des pouvoirs publics à l'égard des jeux est encore grande (Fletcher, 2007) et la construction d'un véritable marché des jeux d'argent est quant à elle toujours en cours.

L'assouplissement de la condamnation morale encourage de nouveaux joueurs réticents auparavant à transgresser ces interdits. Ce sont pour plusieurs sociologues américains essentiellement les membres de la classe moyenne qui adhéraient le plus fortement aux pratiques d'épargne et de gestion prudente et sérieuse de son argent (*principe d'économie*).

Cherchant à expliquer le succès des jeux de hasard plusieurs études anglo-saxonnes ont établi un lien entre l'individualisme et les pratiques ludiques (Ozorio et al., 2010). La recherche prioritaire d'une amélioration de sa situation personnelle ou familiale plutôt que celle du groupe (*principe de désintéressement*) caractérise les sociétés occidentales. Dans ces pays, les individus sont encouragés à réussir et à prendre des risques pour cela. Non seulement il y aura une recherche de jeu plus grande mais également une offre plus grande du fait d'une législation moins restrictive.

Les analyses sur le développement des loisirs dans nos sociétés insistent sur le nouvel impératif consistant à s'amuser et à consommer (Baudrillard, 1970). Ce qui caractérise le capitalisme est dorénavant moins l'ascétisme protestant (Weber, 1904) qu'une forme d'hédonisme romantique (Campbell, 1987). L'importance accordée à l'épargne a donc progressivement diminuée pour favoriser la consommation. Si les jeux paraissent s'opposer aux valeurs de prévoyance prônées par le capitalisme ils répondent en revanche aux rêves de richesse entretenus par celui-ci. Le succès des jeux d'argent témoigne de l'importance accordée aux gains monétaires dans les critères d'une vie réussie. L'acquisition d'argent est devenue une fin désirable non plus seulement pour la valeur d'échange de celui-ci mais

¹⁰ Même si l'Etat s'est fait ponctuellement au cours des siècles précédents opérateur de jeux via des loteries souvent controversées en leur temps.

¹¹ Même si une certaine illégitimité demeure comme en témoigne la volonté de ne pas marquer l'argent du jeu dans les ressources de l'Etat et de le confondre avec les autres sources d'imposition contrairement aux premières loteries de charité.

comme source de bonheur en soi (Mill, 2003; Simmel, 1987)¹². Ainsi le jeu n'apparaît-il plus comme un concurrent du travail et sa démocratisation ne semble pas mettre en péril la cohésion sociale et le bien-être collectif.

Au contraire, les jeux de hasard relèvent désormais de plus en plus d'un droit à la chance, offrant à chacun un espoir de richesse. La faible mobilité sociale voire l'absence d'égalité des chances est posée comme un constat sociologique justifiant la légitimité des loteries. Si l'argent du jeu ne récompense pas un labeur, il peut s'offrir au plus méritant : celui qui fait les meilleurs pronostics ou remplit le plus de grilles par exemple. L'idéal démocratique que représentent les jeux de hasard semble supplanter l'idéal méritocratique qui interdisait de jouir de ressources procurées par la chance (*principe méritocratique*).

Corollairement, le *principe de rationalité* semble être respecté par les jeux. Ils autorisent l'accomplissement d'objectifs socialement valorisés par des voies détournées : lorsque la réussite financière ne peut être atteinte par le travail le jeu peut apparaître comme une alternative crédible même si moins prestigieuse.

« There is a chance of his or her removal from the necessity of labor; and for the worst-off segments of society this means the chance to escape sometimes dreary existence, a life suffused with constant worry over money. The dream of escape, it may be argued, has value. If one wants to buy a little fantasy, a little hope, a few dreams of a better tomorrow-however slim the likelihood of their becoming reality-why deprive him of it?...The hope provided by some forms of gambling is still quite real and therefore of value even though in the aggregate it cannot be fulfilled¹³.

Certains économistes comme Friedmann et Savage soulignent même cet aspect rationnel du jeu : il peut être intéressant de jouer à un jeu même si l'espérance de gain de celui-ci est négative à la condition que l'absence de jeu implique que l'on reste au même niveau de revenu.

Les sciences sociales ont en fait contribué à revaloriser le jeu. Il répondrait à un besoin d'action (Goffman, 1967), serait un instrument pour accomplir l'idéal de prise de risque encouragé par le capitalisme, et permettrait à des individus dominés économiquement de retrouver un contrôle sur leur destin et de s'exercer à une forme simplifiée de spéculation. Les perspectives fonctionnalistes y ont ainsi vu une soupape pour le système capitaliste permettant à certains individus d'échapper à la frustration de ne pouvoir participer au mouvement général vers l'enrichissement via la prise de risques

¹² John Stuart Mill établit un parallèle entre la vertu et l'argent dans la mesure où les deux ne sont à l'origine que des moyens en vue d'atteindre certaines fins désirables et sont devenus des fins en soi. Ainsi être vertueux, tout comme posséder de l'argent, nous rend-il heureux alors même que ce sont les conséquences qui devraient provoquer cet état. —What, for example, shall we say of the love of money? There is nothing originally more desirable about money than about any heap of glittering pebbles. Its worth is solely that of the things which it will buy; the desires for other things than itself, which it is a means of gratifying. Yet the love of money is not only one of the strongest moving forces of human life, but money is, in many cases, desired in and for itself; the desire to possess it is often stronger than the desire to use it, and goes on increasing when all the desires which point to ends beyond it, to be compassed by it, are falling off. It may, then, be said truly, that money is desired not for the sake of an end, but as part of the end. From being a means to happiness, it has come to be itself a principal ingredient of the individual's conception of happiness. John Stuart Mill in *Utilitarianism* ch.4, p.212, Blackwell Publishing, 2003 [1863].

¹³ Bahmueller C.F., —State Policy and the Ethics of Gambling in *Gambling In America*, United States Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling, pp. 750-769, Washington D. C., United States Government Printing Office, 1976, pp.755-756

(Devereux, 1980 ; Downes et al., 1976). L'interdiction du jeu est alors perçue comme une forme de paternalisme niant la capacité des consommateurs à agir raisonnablement.

La revalorisation du jeu résulte donc d'un changement de regard quant au risque. Le développement de la spéculation boursière et des activités financières risquées est contemporain de l'essor des formes institutionnalisées de jeux d'argent. Les jeux n'apparaissent alors plus comme des menaces à l'ordre économique et aux relations sociales dans des sociétés du risque (Beck, 2003). Les Etats favorisent cette légitimation d'une forme de morale individualiste incitant les citoyens à saisir les opportunités d'enrichissement telles que les loteries (Cosgrave et Klassen, 2001).

Cette revalorisation du jeu est également manifeste dans le mouvement de responsabilisation du consommateur qui apparaît comme un individu autonome et qui à ce titre peut consommer un peu de « vice » de façon raisonnable.

Lorsqu'il est excessif le jeu n'apparaît d'ailleurs plus comme un vice mais comme une pathologie touchant certains individus. Se ruiner au jeu ne peut être qu'une conséquence d'une maladie de la volonté ne touchant qu'une minorité de joueurs. Il ne s'agit plus d'un problème social dont il conviendrait que l'Etat s'occupe mais d'une maladie individuelle qui relève de la médecine. Ce n'est plus l'activité en elle-même qui est problématique mais certains individus dont la liberté de choix est altérée. Son introduction dans le manuel de référence de la psychiatrie (le DSM) a grandement contribué à ce changement d'opinion. La médicalisation du jeu problématique impose toutefois aux opérateurs de jeu et à l'Etat d'agir afin de préserver la société des risques liés à ces dépenses incontrôlées (Mangel et Trespeuch, 2009). Mais selon une conception dominante c'est avant tout aux individus d'imposer des limites à leur consommation et c'est le jeu pathologique qui concentre l'essentiel des réserves morales.

Ces évolutions majeures dans les croyances relatives aux jeux ont des conséquences sur les habitudes ludiques. Des différences importantes existent quant à l'adhésion à certaines représentations axiologiques donnant lieu à des pratiques variées. Le choix de jouer ou pas, de miser une somme d'argent donnée, de cacher sa pratique aux yeux des autres, etc. dépend du regard porté sur l'argent du jeu.

4. Le rapport complexe entretenu par les Français avec l'argent du jeu se manifeste dans leurs habitudes ludiques et leurs stratégies cognitives

Les joueurs français témoignent de croyances relatives aux usages de l'argent relevant des principes divers décrits précédemment et qui les conduit à juger parfois négativement leurs propres habitudes. Ils sont aussi conscients de l'attachement encore plus fort des non-joueurs à certains de ces principes. Ainsi vont-ils chercher à atténuer la désapprobation dont ils pourraient faire l'objet et adapter leur pratique à leurs propres jugements axiologiques.

Un premier signe du souci de valoriser l'usage ludique de l'argent réside dans la minimisation du temps consacré à jouer (*principe d'économie*). Surtout, ce temps doit être circonscrit c'est-à-dire que le jeu ne doit pas envahir les pensées du joueur. Il doit également s'insérer dans le cours des activités normales :

« Je ne sors pas de chez moi exprès pour aller jouer. Même si j'ai rien à faire chez moi je sors pour aller au cinéma, dans un parc, voir une copine, un copain, faire un tour, je sors pas de chez moi pour jouer. »¹⁴

Les joueurs ne se vivent d'ailleurs souvent pas comme des joueurs et refusent cette appellation jugée stigmatisante. Le terme joueur revêt dans les représentations collectives une dimension plus large associée à un goût excessif pour le risque et un rapport distancié au monde.

On observe de plus une minimisation des pertes et une exagération des gains sans doute afin de contrer le soupçon d'irrationalité pesant sur cette pratique (*principe de rationalité*). La comparaison des données déclaratoires et des données réelles fournies par les opérateurs montre une différence importante dans le rapport gains/pertes. Davantage qu'un mensonge il semblerait que les joueurs pratiquent la duperie de soi afin de réduire une dissonance cognitive entre leur jugement moral et leur pratique réelle. En plus des deux options évoquées (mensonge et duperie de soi) il peut exister un biais méthodologique qui conduirait les joueurs gagnants à répondre plus volontiers à un sociologue que les joueurs perdants.

La norme de rationalité oriente toutefois les décisions ludiques. De fait, bon nombre de joueurs témoignent d'un effort de rationalisation. Ils affirment choisir les jeux qui marchent pour eux et les font « gagner à chaque fois ». Dans la façon de collecter l'information les turfistes et les parieurs sportifs témoignent d'une volonté d'optimisation des procédures de décision. Bien souvent, pour autant, cela s'assimile à la poursuite de l'animal ou de l'équipe mythique qu'est le faux mauvais cheval ou la fausse mauvaise équipe. Le poker est un cas particulier intéressant puisque leurs pratiquants refusent la catégorisation de ce jeu au sein des jeux de hasard car ils ressentent leur pratique comme relevant davantage de leur habileté à réaliser des prévisions et à user de leur masse monétaire (« *stack* »). Le joueur de poker ferait un usage particulièrement rationnel de l'argent confinant au désintéressement pour celui-ci (*principe de désintéressement*).

” You need to have a total disregard for money. It is just an instrument, and the only time you notice it is when you run out”¹⁵

La majorité des joueurs est pourtant perdante et s'enferme parfois dans des stratégies sous-optimales. Dans le cas des jeux de pur hasard l'attitude des joueurs semble être encore davantage emprunte d'irrationalité lorsque les efforts de prédiction portent à prêter à des événements indépendants une relation causale. Les émotions liées à la signification sociale de l'argent viennent également troubler le jugement des joueurs. Nombre d'entre eux expérimentent des états de quasi-transe, des moments de perte de conscience où effectivement tout processus de délibération consciente disparaît du fait de l'euphorie ou de la tristesse liée aux gains et aux pertes.

Les joueurs ont majoritairement conscience d'une forme de paradoxe de leur action : ils ne pensent pas pouvoir gagner le gros lot et ils l'espèrent pourtant. Les joueurs analysent

¹⁴ Les citations de cette partie sont issues d'entretiens semi-directifs réalisés auprès de joueurs à Paris entre 2009 et 2011

¹⁵ Doyle Brunson, un joueur professionnel de poker célèbre, cité par Alvarez A. in *The Biggest Game in Town*, Boston: Houghton Mifflin, 1983, p.43

souvent leur pratique comme la seule opportunité de connaître la richesse et pour autant ont conscience du caractère désespéré de cette quête. Ils vont même jusqu'à condamner l'institutionnalisation de cette pratique qu'ils assimilent à une forme d'impôt régressif.

« C'est quand je suis désargenté que je joue. Mais je suis pas chanceux donc pas joueur. Je joue par nécessité. Donc c'est vraiment quand j'en ai besoin. Comme on dit : le jeu c'est la drogue du pauvre. Le premier gagnant c'est l'Etat. »

L'horizon de tous ces joueurs demeure pourtant bien l'enrichissement à travers des choix optimaux qui ont la rationalité économique pour horizon.

Au-delà de la façon de jouer l'influence des normes se fait également sentir dans la place occupée par le jeu dans la vie des joueurs. Conscients des risques qu'ils prennent, les habitués cherchent à se fixer des limites dans les mises (*principe d'économie*). Ils font entrer le jeu dans un budget :

« Oui je mets mes limites. L'argent pour manger j'y touche pas. ».

Cette budgétisation aboutit souvent à allouer des sommes d'argent à des postes de dépense précis en fonction de leur provenance. L'argent n'est plus alors une unité d'échange indifférenciée mais se trouve socialement marquée (Zelizer, 2005). L'argent destinée au jeu c'est l'argent en plus : l'argent des pourboires, l'argent payée « au black », les « extras », la monnaie des cigarettes, etc. C'est aussi souvent l'argent du jeu lui-même. Cela est lié au caractère futile de l'activité, son illégitimité perçue : seul l'argent lui-même illégitime ou provenant d'une activité exceptionnelle peut servir de mise dans un pari.

L'argent destiné au jeu est en fait marqué cognitivement et moralement. Un mécanisme psychologique semble conduire à cloisonner l'argent que l'on possède selon les postes budgétaires afin de se rassurer. Ainsi l'argent du jeu c'est l'argent superflu, celle qui n'est pas nécessaire à la survie, c'est donc l'argent des pourboires ou l'argent de primes ou bonus. Les joueurs condamnent en général les joueurs qui jouent l'argent de la nourriture ou du loyer. Mais ils peuvent avouer l'avoir déjà fait eux-mêmes.

« Un jour j'avais cinq euro, j'avais que cinq euros en poche, rien d'autre. Je suis rentré dans un café, j'ai hésité et j'ai pris un Cash, j'ai gagné. C'était risqué parce que si je perdais j'avais plus rien. J'ai hésité, j'ai déjà gagné 170 euros au Cash. »

Souvent le budget n'est pas respecté, les limites sont dépassées pour diverses raisons : gains inattendus, pertes inattendues, objectifs non atteints, événements extérieurs au jeu contrariants conduisant à négliger les conséquences futures et les résolutions passées, série de succès ne semblant pas s'arrêter, volonté de « se refaire », etc.

De la même façon, l'argent gagné au jeu est marqué socialement : on l'utilise souvent pour rejouer, mais aussi pour des dépenses luxueuses ou superflues. Les très grosses sommes peuvent faire l'objet éventuellement d'un usage plus altruiste, les gagnants ayant le sentiment de ne pas mériter leur argent (Pinçon et Pinçon-Charlot, 2010). C'est que le sentiment d'illégitimité des gains demeure en dépit de la concurrence du *principe démocratique* au *principe méritocratique* dans l'analyse des jeux. Dans une étude réalisée auprès d'habitants de l'ouest de la France sur les usages de l'argent, Lazuech montre par

exemple que pour 31% des répondants l'argent du jeu est considéré comme « malsain », au même titre que la spéculation, celui issu du commerce illicite, du travail au noir ou de la fraude fiscale, par opposition à l'argent procuré par le travail, l'héritage, l'épargne ou les prestations sociales. Du coup, les joueurs envisagent souvent de donner une partie de leurs gains comme pour respecter ultimement le *principe de désintéressement* voire le *principe productif* (dans la mesure où ils considèrent faire un meilleur usage de l'argent).

« Je pense qu'une fois qu'on a de l'argent, de quoi vivre cent fois une vie tranquille avec toute sa famille et ses amis, il y a un moment il faut savoir se tourner vers les autres. En fonction de la somme. Selon une certaine somme, c'est d'abord soi, puis la famille, puis au-delà. »

Pour certains joueurs par ailleurs s'opère une modification dans les représentations associées à l'argent : ce dernier perd son caractère d'équivalent général. Chez le joueur l'argent n'est plus un moyen pour se procurer des biens mais un moyen de jouer, de se procurer des émotions (Reith, 2007)¹⁶. Cette modification profonde du regard vis-à-vis de l'argent et de sa valeur est un mécanisme puissant propre à ces structures ludiques. Si pour les non-joueurs une somme donnée d'argent représente en aval une partie du salaire mensuel, ou une partie des intérêts d'une rente par exemple, et en amont un ensemble de biens et services dont l'acquisition est possible, pour les joueurs il en va autrement. Tout joueur régulier garde en mémoire un gain important. Or ce gain représente la transformation quasi-magique d'une somme donnée en une somme plus importante. Toute somme gagnée au jeu peut être augmentée si elle est rejouée. Se met donc en place une boucle qui transforme l' « argent-moyen de transaction » en « argent-moyen d'accumulation ». Chez beaucoup de joueurs l'argent gagné au jeu est d'ailleurs immédiatement rejoué, souvent jusqu'à « extinction » (selon la terminologie des opérateurs de casino), c'est-à-dire jusqu'à ce qu'ils n'aient plus d'argent disponible.

Ce mécanisme est renforcé par les pertes des joueurs qui les poussent progressivement à vouloir « se refaire ». La seule façon de combler ses pertes est d'obtenir un gain considérable. Ainsi - d'une façon paraissant irrationnelle aux observateurs - les pertes ne vont pas inciter à arrêter de jouer mais au contraire inciter à rejouer car il apparaît de plus en plus difficile de les combler (rembourser les dettes notamment) par une autre voie. Le jeu peut en somme modifier le regard porté sur l'argent indépendamment de considérations normatives préalables.

Enfin, l'usage ludique de l'argent est encadré depuis quelques années en France par de nouvelles normes liées au jeu responsable. Il s'agit pour le joueur de ne pas miser davantage qu'il ne peut se le permettre et de ne pas sacrifier à sa passion d'autres aspects jugés essentiels de sa vie (travail, famille, amis). Le développement du discours sur la responsabilité du joueur (mis en place dans le cadre des politiques de prévention de l'addiction) contribue en partie à déterminer ces nouvelles représentations en fixant les normes d'un usage raisonnable de l'argent. La visibilité du thème du jeu pathologique

¹⁶ "The uncontrollable desire for excitement and thrills is so overwhelming that even money loses its value in the face of it, becoming devalued to the status of little more than a plaything, a counter in a game (almost literally, in the case of the use of chips in the casino). Although representing the supreme measure of value in the world outside, for problem gamblers, money is simply the medium of play, the price of a good time, or alternately, the cost of an escape from a bad one. Either way, it is dissociated from material consumption and prized not as an end in itself but for its ability to allow continued consumption in repeated play." Reith G., "Gambling and the Contradictions of Consumption : a Genealogy of the "Pathological" Subject", *American Behavioral Scientist*, 2007, p.42

pousse certains joueurs à élaborer des stratégies afin de se contraindre : se munir d'une somme d'argent et ne pas emporter sa carte bleue, ne pas avoir de carte de paiement, voire, dans des cas extrêmes, ne pas avoir d'argent du tout. De la sorte ils souhaitent se prémunir des risques d'une activité qu'ils savent trop plaisante pour leur permettre de respecter leur meilleur jugement. Ainsi les joueurs composent-ils à la fois avec certains jugements normatifs et axiologiques encadrant les usages de l'argent, et avec leur désir de jouer parfois de façon débridée.

Thomas AMADIEU, GEMASS, Université Paris IV-Sorbonne

BIBLIOGRAPHIE

Abt V. et McGurrin M.C., "Commercial gambling and values in American society: the social construction of risk", in *Journal of Gambling Studies*, vol.8, n°4, 1992

Ainslie G., *Breakdown of will*, Cambridge University Press, 2001

Bahmueller C.F., "State Policy and the Ethics of Gambling" in *Gambling In America*, United States Commission on the Review of the National Policy Toward Gambling. pp. 750-769, Washington D. C., United States Government Printing Office, 1976

Baudrillard J., *La société de consommation*, Paris, Gallimard, 1996 [1970]

Beck U., *La société du risque*, Paris, Flammarion, 2003

Caillois R., *L'Homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 1988 [1956]

Caillois R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1992 [1958]

Campbell C., *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Blackwell, 1987

Chenu A. et Herpin N., « Une pause dans la marche vers la société des loisirs ? », in *Economie et statistique*, n°352-353, 2002

Cosgrave J. et Klassen T.R., "Gambling Against the State: the State and the Legitimation of Gambling" in *Current sociology*, vol.49(5), 2001

Cotta A., *La société ludique. La vie envahie par le jeu*, Paris, Grasset, 1980

Cotte J., "Chances, Trances and Lots of Slots: Gambling Motives and Consumption Experiences" in *Journal of Leisure Research*, vol.29, 1997

Downes D.M. et al., *Gambling, work and Leisure: A study across three areas*, Routledge, 1976

Diaz J.D., "Religion and Gambling in Sin-City: A Statistical Analysis of the Relationship between Religion and Gambling Patterns in Las Vegas Residents", in *The Social Science Journal*, vol.37(3), 2000

Demeulenaere P., « La légitimation et la dénonciation de la recherche de l'argent dans la modernité » in *Archives de philosophie du droit*, vol.42, 1997

Devereux E., *Gambling and the social structure: A sociological study of lotteries and horse racing in contemporary America*, New York, Arno Press, 1980

Dumazedier J., *Vers une civilisation du loisir?*, Paris, Seuil, 1963

Elster J., *Agir contre soi. La faiblesse de la volonté*, Paris, Odile Jacob, 2007

Fletcher D.B., "Gambling and Character" in *International Journal of Applied Philosophy*, vol.17, n°1, 2003

Friedman M. et Savage L.J., "The Utility Analysis of Choices Involving Risk" in *The Journal of Political Economy*, vol.56(4), 1948

Goffman E., "Where the Action Is" in *Interaction Ritual: Essays on Face-to-face Behavior*, New York: Pantheon Books, 1967

Inglehart R., *Modernization and postmodernization*, Princeton University Press, 1997

- Langlois S., « Nouvelles orientations en sociologie de la consommation » in *L'année sociologique*, vol.52, 2001
- Lazarus J. et de Blic D., *Sociologie de l'argent*, Paris, La Découverte, 2007
- Lazuech G., « Comment penser l'argent? Programme pour une sociologie des représentations et des usages de l'argent », MéliSSa, ENS de Cachan
- Mangel A.C. et Trespeuch M., « La RSE et les jeux d'argent : les nouveaux enjeux de la régulation » in *Sociologies pratiques*, vol.18, 2009
- Mill J.S., *Utilitarianism*, Blackwell Publishing, 2003 [1863]
- Ozorio B. et al., "The Influence of Individualism and Uncertainty Avoidance on per capita Gambling Turnover" in *International gambling studies*, vol.10(3), 2010
- Panasitti M. et Schull N., "Re-articulating the Moral Economy of Gambling" in *Kroeber Anthropological Society Papers*, 77, 65–102, 1994
- Pascal, *Les Pensées*, Paris, Gallimard, 2005 [1670]
- Pinçon M. et Pinçon-Charlot M., *Les millionnaires de la chance. Rêve et réalité*, Paris, Payot, 2010
- Reith G., "Gambling and the Contradictions of Consumption: a Genealogy of the "Pathological" Subject" in *American Behavioral Scientist*, 2007
- Sagrignano M.D. et al., "Time-Dependent Gambling: Odds Now, Money Later" in *Journal of Experimental Sociology*, vol.131(3), 2002
- Simmel G., *Philosophie de l'argent*, Paris, PUF, 1987 [1900]
- Smith A., *Recherches sur la nature et les causes de la richesse des nations*, Paris, Flammarion, 1999 [1776]
- Thaler R.H. et Johnson E.J., "Gambling with the House Money and Trying to Break Even: the Effects of Prior Outcomes on Risky Choice", *Management Science*, vol.36(6), 1990
- Veblen T., *Theory of the leisure class*, Oxford University Press, 2007 [1899]
- Weber M., *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Plon, 1964 [1904]
- Zelizer V., *La signification sociale de l'argent*, Paris, Seuil, 2005