



*Ce n'est pas tellement le croyant [...] qui affirme sa croyance  
comme telle, c'est plutôt l'incroyant qui réduit à une simple  
croyance ce qui pour le croyant est comme un savoir.*

Jean Pouillon, 1979, p. 48

## **Rationaliser les comportements de jeu Vers une meilleure compréhension des croyances des joueurs québécois de Lotto 6/49<sup>[1]</sup>**

**Jocelyn Gadbois**, Ph.D., Concordia University, Université de Montréal,  
Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire

### **Correspondance :**

Jocelyn Gadbois  
Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire  
950, rue de Louvain Est  
Montréal (Qc)  
H2M 2E8  
514 385-1232  
jocelyn.gadbois.1@ulaval.ca

---

<sup>1</sup> Cette recherche s'inscrit dans mon projet de recherche postdoctoral financé par le FRQ-SC visant à développer un nouveau modèle de compréhension des comportements de jeu et de mon stage au Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire où j'ai été invité à réfléchir aux comportements de jeu problématiques.

### Résumé

Cet article de réflexion théorique cherche à rationaliser les comportements des joueurs québécois de Lotto 6/49. Après avoir constaté les limites des théories sur le jeu de la psychologie cognitivo-comportementale, l'auteur propose un nouveau cadre d'analyse inspiré de la perspective intersubjective de Maurice Allais dans lequel les croyances des joueurs sont étudiées comme faisant partie intégrante de l'expérience de jeu. Il met de l'avant deux indicateurs pour estimer comme étant rationnelle la décision de jouer : 1) elle doit être cohérente avec la réalité vécue du joueur et 2) elle doit s'inscrire dans une quête de satisfaction. Sa démonstration s'appuie sur l'étude de neuf cas issus d'un corpus de 200 entrevues ouvertes menées à Québec en hiver 2010. Ces cas illustrent comment trois croyances sur le jeu (le systémisme, le pouvoir maléfique du gros lot et la participation des morts) peuvent être vécues de manière bien différente. Son interprétation rappelle l'importance de considérer l'expérience du joueur pour faire avancer les connaissances.

**Mots clés** : jeux de hasard, comportements à faible risque, croyances, décision, expérience

### **Rationalizing gambling behaviours Towards a better understanding of the beliefs of Lotto 6/49 gamblers in Quebec**

#### Abstract

This article of theoretical reflection seeks to rationalize the behaviours of Lotto 6/49 gamblers in Quebec. Having ascertained the limits of psychology cognitive behavioural theories of gambling, the author proposes a new framework for analysis inspired by the intersubjective perspective of Maurice Allais in which the beliefs of gamblers are studied as an integral part of the gambling experience. He advances two indicators for assessing the decision to gamble as being rational: 1) it should be consistent with the gambler's real-life experience and 2) it should be part of a desire for gratification. His demonstration rests on a study of nine cases drawn from a body of 200 open interviews conducted in Québec over the winter of 2010. These cases demonstrate how three beliefs about gambling (systemism, the malevolent power of the jack-pot and participation of the deceased) can be experienced in very different ways. His interpretation reiterates the importance of taking a gambler's experience into consideration in order to further advance knowledge.

**Keys words**: random gambling, low risk behaviours, beliefs, decision, experience

**Racionalizar los comportamientos de juego  
Hacia una mejor comprensión de las creencias de los jugadores quebequenses  
de la lotería Lotto 6/49**

**Resumen**

Este artículo de reflexión teórica busca racionalizar los comportamientos de los jugadores quebequenses de la Lotto 6/49. Luego de haber constatado los límites de las teorías sobre el juego de la psicología cognitivo-conductual, el autor propone un nuevo marco de análisis inspirado en la perspectiva intersubjetiva de Maurice Allais, en la cual las creencias de los jugadores se estudian como formando parte integrante de la experiencia de juego. Allais presenta dos indicadores que permiten estimar como racional la decisión de jugar: 1) la misma debe ser coherente con la realidad vivida por el jugador y 2) debe inscribirse en una búsqueda de satisfacción. Su demostración se apoya en el estudio de 9 casos extraídos de un cuerpo de 200 entrevistas abiertas realizadas en Quebec en el invierno de 2010. Estos casos sirven para ilustrar cómo tres creencias sobre el juego (el sistemismo, el poder maléfico del gran premio y la participación de los muertos) pueden experimentarse de manera bien diferente. Su interpretación recuerda la importancia de considerar la experiencia del jugador para hacer avanzar los conocimientos.

**Palabras clave:** juegos de azar, comportamientos de escaso riesgo, creencias, decisión, experiencia

### Des croyances populaires malsaines ?

Le jeu pathologique est un problème qui attire l'attention de plusieurs chercheurs québécois depuis maintenant trois décennies. Ces derniers ont approfondi les connaissances sur sa prévalence, sur ses causes ou sur les moyens les plus efficaces pour intervenir ou pour le prévenir. Les psychologues cognitivo-comportementalistes se sont en particulier attelés à ces tâches. Cette approche veut décrire « [...] l'influence potentielle des facteurs cognitifs et du besoin d'évasion du joueur, ainsi que les mécanismes par lesquels ces facteurs contribuent à l'apparition et au développement des problèmes de jeu » (Ladouceur, Sylvain, Boutin, et Doucet, 2000, p.46). En ce sens, elle propose, pour vaincre la dépendance aux jeux de hasard et d'argent (JHA), une thérapie de restructuration cognitive permettant aux patients de développer les outils nécessaires pour se stimuler et désapprendre les comportements qui minent leur bien-être. Ceux qui sont jugés comme étant irrationnels seront ciblés, notamment l'illusion de contrôle<sup>[2]</sup>, l'effet d'entraînement et les perceptions erronées, dont la surestimation de la rentabilité et de l'espérance d'utilité (cf. Ladouceur et coll., 2000). Par souci de concision, je<sup>[3]</sup> réunirai dans cet article ces comportements sous le « mot-valise »<sup>[4]</sup> « croyances populaires », tel qu'employé par Ladouceur lui-même (cf. Ladouceur, Paquet, Lachance, et Dubé, 1996).

Les croyances populaires sont, pour la psychologie cognitivo-comportementale, un ensemble de fausses vérités qui peuvent guider les joueurs vers des conduites problématiques, c'est-à-dire des prises de décisions non éclairées. Leur présence trahirait le fait qu'ils sont susceptibles d'avoir des distorsions dans leurs manières de percevoir différents stimuli. Pour comprendre les comportements de jeu malsains, il faudrait mesurer l'importance desdites distorsions dans la structuration des mécanismes psychologiques. Pour corriger le problème, les thérapeutes devraient notamment inciter les joueurs à se débarrasser de certaines de leurs croyances en réapprenant, par exemple, à évaluer avec plus d'objectivité les réelles probabilités de gagner. L'approche fait le pari que le su peut damer le pion au cru<sup>[5]</sup>.

La contribution de la psychologie cognitivo-comportementale demeure importante pour faire avancer les connaissances sur le jeu pathologique. Elle devient toutefois limitée lorsqu'elle cherche à étendre ses conclusions sur l'ensemble des habitudes de jeu pour développer des théories générales sur les JHA, des politiques de santé publique et des stratégies de prévention primaire. En effet, l'approche tend à démontrer qu'il existe quelque chose dans la logique interne du jeu qui contribue à entraîner le joueur à se piéger dans ses croyances populaires. Dans cette logique, le comportement le plus rationnel serait de cesser de jouer. En extrapolant, tous les joueurs (en particulier ceux qui appartiennent à un groupe vulnérable) seraient susceptibles de s'enfoncer dans leurs croyances et d'entrer dans le cercle infernal du jeu problématique. De ce point de vue, il apparaît pertinent d'inciter la population à faire preuve de méfiance à l'égard des JHA et d'adopter des comportements dits « responsables », comme modérer sa consommation. De cette manière, l'approche invite le milieu de la recherche à diviser la population entre ceux qui ont développé des comportements de jeu sains, c'est-à-dire les « joueurs récréatifs », ceux qui ont un comportement à risque et ceux qui ont un comportement pathologique. Il y a néanmoins une limite considérable dans cette lecture : elle a été inférée à partir d'analyses des comportements de joueurs dits pathologiques.

---

<sup>2</sup> La notion d'illusion de contrôle est décrite par Ellen J. Langer comme suit : « An illusion of control is defined as an expectancy of a personal success probability inappropriately higher than the objective probability would warrant » (1975, p.313). Plusieurs facteurs l'alimenteraient : la compétition, le choix, la familiarité et l'implication personnelle.

<sup>3</sup> Pour l'usage du « je » dans un texte socio-anthropologique, cf. de Sardan (2008).

<sup>4</sup> Pour faire un clin d'œil à l'article de réflexion théorique de Marc Perreault de Drogues, santé et société (2009).

<sup>5</sup> Pour faire un clin d'œil au titre du livre de Jean Pouillon (1993).

## Rationaliser les comportements de jeu

Puisque la littérature savante du Québec et d'ailleurs demeure très floue en matière de comportements de jeu sains (ou de jeu à faible risque) et que le travail de clarification est loin d'être entamé, le milieu de la recherche doit se rabattre sur une définition par défaut; est considéré comme sain un comportement qui n'entraîne pas de problèmes. De fait, il faut supposer que tous les joueurs non pathologiques, c'est-à-dire ceux que l'on désigne avec le pléonasma «joueurs récréatifs», ont adopté des comportements de jeu sains et qu'en conséquence, ils sont «normaux» et «responsables». Il faut supposer que ces joueurs limitent leurs dépenses et formulent peu de fausses croyances. En ce sens, Blaszczynski (2001), Messerlian et Derevensky (2005) et Shaffer et Kidman (2004) ont qualifié ces comportements de healthy gambling, soit un synonyme (ou plus justement l'ancêtre) de jeu responsable. Le spécialiste canadien en santé publique, David A. Korn (2001), a défini cette expression ainsi : «Healthy gambling entails informed choice, including an awareness of the probability of winning, a low-risk pleasurable experience (i.e. legal, safe, regulated) and wagering sensible amounts. Healthy gambling sustains or enhances a gambler's state of well-being». L'organisme Mise sur toi a utilisé cette définition dans la présentation de ses objectifs. Dans son dépliant intitulé 8 trucs gagnants des joueurs responsables, il est spécifié : «Un joueur responsable fixe ses limites de BUDGET, de DURÉE et de FRÉQUENCE et, surtout, il les respecte. Ces limites varieront selon chaque personne, mais un joueur responsable tiendra compte de sa réalité personnelle et les fixera en conséquence» (Mise sur toi, 2014). Dans la campagne «Le jeu doit rester un jeu», Loto-Québec met davantage de l'avant l'expression «joueur averti», soit un joueur qui sait pratiquer le jeu de manière contrôlée et qui tient compte de la réalité. Dans tous les cas, le joueur qui a adopté des comportements de jeu sains serait touché par la vertu de bien connaître ses limites personnelles et les réelles probabilités de gagner. Il agirait en homo oeconomicus, «capable d'évaluer, sur la base d'un calcul purement intérieur, l'utilité comparée des différentes marchandises qui lui sont offertes sans qu'à aucun moment le regard des autres n'interfère» (Orléan, 2002, p. 28). Il n'épouse d'aucune façon une croyance populaire, au contraire. Force est d'admettre que cette conception du jeu n'a pas été éprouvée.

### Un problème de cohérence

Le problème de la définition du jeu sain inférée à partir des comportements de jeu malsains n'est pas seulement de manquer d'ancrage empirique; il semble que celle-ci contienne une incohérence. En effet, si le joueur qui a adopté des comportements sains agit bel et bien en homo oeconomicus et prend des décisions exemptes de l'influence de croyances populaires, il devrait, en cohérence, choisir de ne pas jouer. Par exemple, la probabilité de gagner le gros lot au Lotto 6/49 n'est que de 1/13 983 816; quant à celle de gagner un lot, elle n'est que de 1/32,3 (Loto-Québec, 2014). C'est ainsi dire qu'investir son argent dans la loterie est un acte irrationnel. Bien entendu, il s'agit d'une dépense qui peut se justifier par le prétexte du passe-temps et du rêve. Or, une telle justification n'est pas rationnelle en soi d'un point de vue objectif. S'il est concevable de dépenser son argent pour se procurer, à court terme, une dose de plaisir, la très faible espérance d'utilité du jeu le rend, à long terme, absurde. Pourquoi alors l'homo oeconomicus accepterait-il consciencieusement d'acheter un billet de loterie? Jouer, ce serait courir à sa perte<sup>6</sup>. Il devient, par conséquent, difficile de rationaliser les comportements de jeu avec les outils conceptuels existants. Alors, il semble essentiel de redéfinir les bases de ce qui pourrait constituer un comportement de jeu à faible risque en les inférant cette fois à partir d'analyses des comportements de joueurs dits sans problème ou à faible risque. Pour parvenir à élargir les horizons, il faut repenser l'ensemble des outils conceptuels existants, à commencer par la notion d'espérance d'utilité.

---

<sup>6</sup> Il y a matière à donner raison au psychanalyste Edmund Bergler lorsqu'il affirme, dans *The Psychology of Gambling* (1970 [1957]), que le jeu est une forme inconsciente de masochisme, ou à l'économiste Thorstein Veblen lorsqu'il affirme, dans *The Theory of Leisure Class* (1899), que les loisirs ne servent qu'à gaspiller temps et argent pour satisfaire des besoins ostentatoires.

## Rationaliser les comportements de jeu

La notion d'espérance d'utilité a été développée au XVIII<sup>e</sup> siècle par le mathématicien suisse Daniel Bernoulli. Ce dernier cherchait à résoudre le paradoxe de Saint-Pétersbourg. Ledit paradoxe réfère à une loterie imaginée par son cousin, Nicholas Bernoulli, en 1713 ; le parieur y double sa mise chaque fois qu'une pièce de monnaie lancée tombe sur pile, mais le jeu s'arrête si la pièce tombe sur face. De cette façon, la mise peut fructifier à l'infini si la pièce ne tombe jamais sur face. Cependant – et c'est ce qui est paradoxal –, pour être équitable, cette mise devrait respecter la moyenne des gains. Cela aurait pour effet de rendre impossible la fixation de la mise qui atteindrait dès lors une somme infinie d'argent. À ce prix, aucun parieur sain d'esprit ne serait prêt à se lancer dans le jeu. Selon lui, la prise de risque rationnelle reposerait sur le calcul des conséquences affectant, par exemple, le bonheur et les biens financiers plus que sur le gain espéré. L'homo oeconomicus, en qualité de décideur rationnel, chercherait donc à minimiser les pertes et, en conséquence, s'abstiendrait de courir un risque n'offrant que peu de chances de faire fructifier ses acquis (Blavatsky, 2004). Ce principe logique a permis d'ouvrir le champ des connaissances au calcul des probabilités. Plus encore, il a participé à inscrire l'aversion du risque comme comportement objectivement rationnel.

La rationalisation du principe d'aversion du risque a conduit les sciences humaines et sociales à développer nombre de théories sur les comportements des joueurs (cf. Binde, 2009), notamment sur les joueurs dits responsables (cf. Gadbois, 2013). Pour apparaître rationnels aux yeux des défenseurs du principe d'aversion du risque, les joueurs doivent démontrer de bonnes habiletés en évaluation des probabilités et repousser les choix intuitifs qui peuvent s'avérer irrationnels. C'est d'ailleurs un des principaux points que cherche à communiquer la campagne « Le jeu doit rester un jeu » de Loto-Québec. Or, voilà, en suivant cette logique, les joueurs avouent quelque part une faiblesse dans leur raisonnement dès qu'ils se procurent un billet de Lotto 6/49. Bien entendu, si le joueur ne parie que quelques dollars par semaine, le risque reste aussi faible que l'espérance d'utilité et la décision devient, par conséquent, excusable. Il demeure rationnel d'affirmer que plusieurs personnes réelles remportent des lots tout aussi réels à ce jeu et que 100% d'entre eux avaient une participation en main. Il demeure également rationnel de calculer que les quelques dollars investis en loterie ne provoqueront pas, du moins en principe, de réelles conséquences négatives sur leur vie. Cette manière de rationaliser le jeu rend toutefois le comportement du joueur dit récréatif dénué d'intérêts, pour ne pas dire dénué de sens. Comme son expérience est présumée banale et sans conséquence, elle n'est pas remise en question, ce qui entretient le problème d'ancrage empirique.

### Un nouveau cadre d'analyse

Depuis Bernoulli, plusieurs chercheurs ont émis des réserves quant à la définition objectivante de la rationalité, soit la capacité à respecter un ensemble de principes logiques. La raison n'obéit pas passivement à un code. Pour être considéré comme rationnel, il ne suffirait pas de prendre en aversion le risque. À ce sujet, l'économiste français Maurice Allais a mis en échec le principe d'indépendance souhaitant l'existence d'un système d'axiomes (pré)établis qui s'appliquerait à toutes les circonstances. Pour le réfuter, il s'est appuyé sur une expérience d'une simplicité déconcertante. Il a d'abord demandé à des chercheurs – supposés rationnels – de choisir entre recevoir 100 millions ou courir la chance de gagner 500 millions (1 chance sur 100 de ne rien gagner et 89 chances sur 100 de gagner 100 millions). Fidèles au principe d'aversion du risque, les répondants ont préféré la première option, en dépit de l'excellente espérance d'utilité de la seconde. Aux mêmes participants, il a demandé s'ils favoriseraient une loterie qui offrirait 11 chances sur 100 de gagner 100 millions ou une loterie présentant 10 chances sur 100 de gagner 500 millions. Cette fois, c'est la seconde loterie qui a eu le plus de popularité, réfutant par le fait même l'idée que la raison obéit invariablement à un ensemble de principes (Allais, 1953).

## Rationaliser les comportements de jeu

Dans son article, Allais remet en question la nécessité de considérer la réalité objective pour comprendre la rationalité des décisions des joueurs. Selon lui, la raison n'organise que les réalités subjectivées, soit les seules que l'individu puisse connaître. Il rappelle que la rationalité ne peut être définie que dans l'expérience. Sous cet angle, il existerait plusieurs manières de raisonner selon les circonstances. Ainsi, une décision rationnelle s'inspirerait du contexte de la prise de décision, de l'expérience du sujet et viserait, en premier lieu, la **satisfaction**<sup>[7]</sup>. Si le décideur demeure satisfait des choix qu'il a faits en dépit des conséquences, c'est que ceux-ci étaient rationnels. Cette rationalité ne repose pas sur une évaluation de l'utilité des fins, mais sur une évaluation de la **cohérence**<sup>[8]</sup> de la décision : « On ne saurait trop le souligner, en dehors de la condition de cohérence, il n'y a pas de critère de la rationalité [sic] des fins considérées en elles-mêmes. Ces fins sont absolument arbitraires » (1953, p.521).

En s'appuyant sur la définition de rationalité d'Allais (1953), la décision d'acheter un billet de loterie devient rationnelle si le joueur a pris le temps d'évaluer sa cohérence et si cette dernière s'inscrit dans une quête de satisfaction. Le résultat du tirage n'importe dès lors plus, car les risques ont été assumés dès la mise. C'est, selon moi, dans ce nouveau cadre que je pourrai mieux comprendre les comportements de jeu. Cette perspective ne cherche pas à mesurer les compétences des joueurs en qualité d'homo oeconomicus. Elle veut plutôt les considérer comme des homo ludens, c'est-à-dire des humains qui consentent librement à respecter, le temps de la joute, les règles d'un jeu, quitte à accepter de mettre à distance leur rationalité et de s'assujettir à certaines formes d'influence pour vivre pleinement leur expérience. Ce cadre repose sur le postulat qu'il peut être rationnel de décider de jouer.

Les psychologues cognitivo-comportementalistes auraient raison de brandir ici comme un épouvantail le spectre des croyances populaires ; puisque ces dernières influenceraient le raisonnement, elle pourrait fort bien biaiser l'évaluation de la cohérence de leurs décisions. De fait, cela pourrait bien être un des principes irrationnels qui cautionneraient une cohérence et, par extension, des pratiques de jeu problématiques. Cette mise en garde est pertinente, car le joueur n'organise que sa propre réalité de manière subjective. Il n'empêche que, pour être réellement cohérente, la décision du joueur doit considérer la réalité de ses proches sur qui la décision de jouer peut avoir une incidence. Une personne qui exclurait volontairement ou non des éléments de sa réalité pour faciliter ses prises de décision concernant le jeu n'est pas considérée comme étant cohérente. La cohérence, pour être cohérente, ne peut faire fi de la réalité, soit celle du joueur comme celle des autres. La définition de rationalité d'Allais (1953) invite les chercheurs à quitter le monde de la réalité objective pour s'immerger dans un monde de réalités intersubjectives.

Si l'on souhaite reconnaître comme rationnelles les décisions qui reposent sur une évaluation cohérente d'une réalité vécue et qui s'inscrivent dans une quête de satisfaction, on doit reconsidérer la définition de croyances populaires. L'idée n'est pas de déterminer si les croyances des joueurs sont objectivement fondées ou non<sup>[9]</sup>, mais d'accepter ces croyances populaires comme faisant partie intégrante de l'expérience du joueur. C'est pourquoi j'ai placé en exergue de cet article la citation

---

<sup>7</sup> Du latin satisfactio, qui évoque l'action de s'acquitter d'une dette, de réparer une offense subie et d'assouvir un désir.

<sup>8</sup> Du latin cohaerentia, qui évoque autant la connexion des éléments entre eux que leur cohésion, la cohérence peut être simplement définie comme manière d'être un, soit de se tenir ensemble pour former un tout.

<sup>9</sup> À moins, bien sûr, de croire que le rôle du chercheur est de convertir des incroyants. Force est cependant de reconnaître que cette posture est extérieure à la science. En cherchant à convertir des incroyants à un ensemble de savoirs scientifiques, on reconnaît que ceux-ci ne sont, pour lesdits incroyants, qu'un ensemble de croyances. Pour s'assurer de rentrer dans les rangs de la science, celui qui croit en la science devra dès lors s'afficher non plus comme un savant, mais comme un incroyant aux croyances des incroyants de la science.

## Rationaliser les comportements de jeu

de Jean Pouillon (1979) qui rappelle qu'une croyance ne peut être définie que par des incroyants qui cherchent à désigner un savoir extérieur aux leurs. Il faut plutôt considérer les croyances des joueurs comme des « savoir-jouer », soit la capacité que ces derniers ont de se transformer en homo ludens l'instant d'une joute. Cette posture évite aux sciences humaines et sociales de porter un jugement sur les personnes qu'elles étudient ; les joueurs qui croient, par exemple, qu'ils vont remporter le gros lot au Lotto 6/49 ne sont d'aucune façon inférieures à ceux qui croient au bien-fondé du principe de l'aversion du risque. Ces personnes raisonnent différemment. Leurs réalités respectives ne sont pas les mêmes et ne doivent donc pas être analysées dans le même cadre. Mieux vaut reconnaître que chaque être humain dispose d'un ensemble de savoirs sur son propre monde que les savants doivent chercher à saisir s'ils veulent collaborer à l'avancement des connaissances.

Je propose, dans le cadre de cet article, de me lancer à la recherche d'éléments empiriques qui contribueront à mieux comprendre les comportements de jeu. Mon objectif sera de traduire, sans trahir, comment les joueurs de Lotto 6/49 rationalisent leurs comportements ou, à l'inverse, comment ils échouent. Pour ce faire, j'adopterai une perspective intersubjective inspirée par les travaux d'Allais visant à pister la cohérence des décisions des joueurs et leur quête de satisfaction. Je tenterai de me défaire de conceptions objectivantes entourant le « joueur récréatif », le jeu sain et pathologique. Je ne traiterai pas les joueurs comme des consommateurs avertis ou non, mais comme des homo ludens qui connaissent le jeu. Je souhaite entamer une réflexion sur une nouvelle base en écoutant cette fois ce « joueur qui ne parle pas et à qui on ne parle pas » (Martignoni-Hutin, 1993, p. 19). Je veux ainsi amener son expérience au cœur des théories sur les JHA. J'ai choisi l'exemple du Lotto 6/49, car la loterie est le jeu le plus pratiqué au Québec (Kairouz, Nadeau, et Paradis, 2011). Comme les règles sont relativement simples, je pourrai exposer plus aisément les différents savoir-jouer que les joueurs m'auront confiés.

Pour cueillir des discours de joueurs sur leurs propres pratiques ludiques, j'ai mené, entre janvier et avril 2010, dans les centres commerciaux de la ville de Québec, 200 entrevues non directives auprès de 214 acheteurs de Lotto 6/49. Mon recrutement s'est effectué à proximité des kiosques de vente de Loto-Québec<sup>[10]</sup>. Il s'agissait d'entrevues courtes<sup>[11]</sup> réalisées à brûle-pourpoint qui ont porté sur l'intensité des croyances<sup>[12]</sup> qu'ils investissaient dans la loterie. Pour le découvrir, une seule question était exploitée : « Comment jouez-vous au Lotto 6/49 ? ». Les joueurs prenaient dès lors la direction qu'ils souhaitaient et une conversation sur le sens qu'ils donnaient à leurs comportements de jeu s'ensuivait. Pour l'alimenter, je reformulais souvent cette même question de différentes manières pour couvrir les différents aspects du jeu, de l'achat du billet à sa validation. Les entrevues ont été enregistrées sur support numérique, puis retranscrites de manière reformulée (correction du style et de la syntaxe) pour favoriser une meilleure compréhension de leur contenu. J'ai procédé à une analyse sémique simple (cf. Eco, 1999) de chaque entrevue pour saisir leur logique propre, c'est-à-dire comment les différents contenus étaient liés entre eux.

Pour nourrir cet article, j'ai superposé les différentes logiques observées dans mon corpus pour découvrir de quelle manière elles se nouaient entre elles. Puisque chaque entrevue était unique, j'ai regroupé les logiques par croyances formulées. Malheureusement, ma recherche s'est rapidement heurtée à une limite importante : la taille de mon corpus ne me permettait pas de procéder à un

---

<sup>10</sup> Le projet a reçu l'approbation du Comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains de l'Université Laval (2009-108/08-06-2009).

<sup>11</sup> Entre 5 et 37 minutes.

<sup>12</sup> Il serait plus juste ici d'employer l'expression « confiance », qui est en soi une forme de croyances (cf. Gadbois, 2012).



## Rationaliser les comportements de jeu

inventaire systématique de toutes les croyances des joueurs. Je n'avais pas interrogé suffisamment de joueurs pour me permettre de couvrir l'ensemble des croyances qui pouvaient se vivre au Lotto 6/49 ainsi que la diversité des manières de les vivre. Mes résultats étaient partiels et ne pouvaient, par conséquent, pas être présentés dans le cadre d'un article de résultats. En revanche, cette exploration de l'expérience des joueurs dans ce nouveau cadre d'analyse a su générer des éléments suffisamment nouveaux pour commander un article de réflexion théorique.

Pour présenter les éléments de réflexion sur ce qu'est un comportement de jeu, je propose de dégager trois jalons de l'inventaire des croyances des joueurs qui restent à construire. Il s'agit des trois nœuds de mon inventaire partiel qui recelait le matériel le plus riche pour soulever de nouvelles questions sur cette définition. Le premier est le systémisme, soit l'idée qu'il existerait un système derrière les tirages et qu'il serait, par conséquent, possible de prévoir les résultats. Le second concerne le pouvoir maléfique de la loterie à changer la nature humaine, soit l'idée cauchemardesque que gagner à la loterie pourrait faire perdre la tête aux joueurs ou aux personnes de leur entourage et les entraîner dans une vie de débauche et d'excès. Le troisième est la participation des morts, soit l'idée que le jeu peut être utilisé comme moyen pour dialoguer avec le monde des morts. J'exposerai pour chacun de ces jalons des exemples d'expérience de joueurs (anonymes). Force sera de faire ressortir comment les joueurs réussissent ou non à rationaliser leurs achats de billets du point de vue de la cohérence et de la quête de satisfaction.

### Croyances populaires et comportements de jeu

#### Le systémisme

Le systémisme<sup>13</sup>, en loterie, consiste à compiler attentivement les statistiques entourant les précédents tirages afin de décrypter le code qui permettrait de prévoir les prochains résultats. Les joueurs qui le pratiquent sont nourris par la conviction qu'il y a un système qui organise les résultats des tirages et qu'il est possible, sinon nécessaire, de percer son mystère. Ce savoir-jouer est pratiqué chez les joueurs qui ne croient pas au hasard ou, du moins, qui n'y croient pas dans sa construction sociale habituelle, c'est-à-dire comme une entité extérieure, inaccessible, aveugle et imprévisible, qui se plaît à provoquer et à éviter des rencontres ou des événements, et qui peut être malheureux ou bien faire les choses. Construit, le hasard constituerait « [...] le résultat durable d'une force instituante impersonnelle qui dépasse les individus » (Héran, 1987, p. 160). Dans leur introduction du numéro spécial sur le hasard, Christian Bromberger et Georges Ravis-Giordani (1987) ont tenu à rappeler les enseignements d'Aristote à son propos ; il peut prendre la forme de l'automaton, qui arrive sans raison, ou de la tuchè, qui arrive pour une raison. « L'approche probabiliste du hasard » s'est en revanche développée au cours du XVIIe siècle. Celle-ci s'est appliquée à décoder les « [...] lois qui régissent l'existence et la coexistence des possibles » (Bromberger et Ravis-Giordani, 1987, p. 129). La définition du hasard des systémistes s'inscrit davantage dans cette troisième approche. Le systémisme peut être décrit comme une mission de résistance par rapport aux incertitudes et au déterminisme.

Par exemple, Albert m'a dit qu'il sait qu'il peut prédire les résultats du tirage du Lotto 6/49 grâce aux statistiques. C'est « quelqu'un » qu'il considère comme particulièrement chanceux à ce jeu qui lui a montré à choisir ses combinaisons avec cette technique. Il l'a néanmoins abandonné il y a quelques années, car il n'y investissait, selon lui, pas assez de temps, d'effort et de conviction pour

---

<sup>13</sup> Cette expression provient de Gaetan (pseudonyme), l'un des joueurs interrogés, qui s'est qualifié lui-même de « systémiste ». J'ai aussi entendu Albert et Jean dire qu'il y avait un « système » derrière la loterie.

## Rationaliser les comportements de jeu

qu'elle lui rapporte. Il n'achète désormais plus qu'une mise éclair<sup>14</sup> par tirage. Il déplore à demi-mot cet abandon ; sa stratégie aurait pu le rendre riche. Surtout, il aurait pu la transmettre à autrui et, ainsi, partager sa chance. Il a manifesté, en conclusion, le désir de se remettre à ce jeu, avec plus de sérieux cette fois.

De son côté, Jean n'a pas abandonné son savoir relatif aux statistiques, savoir qu'il a lui-même développé par essais et erreurs, car il prend un grand plaisir à le faire. Il tente toutes les semaines de déjouer « l'ordinateur » qui choisirait selon lui les numéros gagnants, sinon les gagnants. Pour ce faire, il opère une stratégie complexe pour conjurer la formule (magique ? mathématique ?) de cet ordinateur. Il m'a lâché : « [Le jeu,] c'est un petit combat personnel. Je vais finir par les avoir, je vais les combattre, je vais deviner les chiffres... Mais c'est assez spécial de dire ça de même ».

Pour Albert et Jean, le systémisme est vraisemblablement une stratégie qui leur permet de s'attribuer le pouvoir de faire leur chance plutôt que de l'espérer passivement. Ils refusent de laisser le sort décider pour eux. Leur stratégie s'inscrit comme une quête personnelle de mérite ; s'ils gagnent, ils pourront interpréter les résultats comme une preuve qu'ils ont du pouvoir non seulement sur leur vie et leur univers, mais sur cette machine programmée pour les faire perdre. La loterie leur donne le sentiment d'être le propre maître de leurs rêves et leur donne, par la même occasion, confiance en leurs capacités de pouvoir s'émanciper par eux-mêmes. Or, s'ils veulent atteindre leurs objectifs, ils devront investir temps, argent et efforts. De fait, le systémisme est un savoir-jouer qui offre aux joueurs une certaine philosophie de vie leur permettant de rationaliser leur achat en loterie et de tirer de la satisfaction de cette décision.

En revanche, l'expérience du systémisme est vécue différemment chez les joueurs. Contrairement à Jean, Albert en parle au passé et semble trouver dommage de l'avoir abandonné, par paresse, découragement et manque de temps. Il ne tire plus autant de satisfaction en jouant aux mises éclair, faisant remonter en lui le regret de n'avoir pas pris les mesures pour devenir riche. Sa décision de vouloir revenir au systémisme est donc cohérente. Celle de Jean l'est également, car il soutient tirer encore du plaisir à tenter de deviner les résultats du tirage. Même si tous deux formulent de « fausses croyances », leur comportement de jeu n'apparaît pas problématique. Ce constat ne s'appuie pas sur la quantité de billets qu'ils ont achetés, mais sur le sens qu'ils octroient à leur expérience de consommation. Mais, se peut-il qu'un systémiste ne parvienne pas à rationaliser son achat ?

Dans mon corpus, j'ai pu rencontrer un systémiste qui n'arrivait pas en mon sens à rationaliser sa décision de jouer. Il s'agit du cas de Gaetan qui pratique le systémisme depuis une trentaine d'années en investissant environ dix dollars par semaine au Lotto 6/49. Il sait qu'il doit surveiller les résultats sur un cycle de quinze tirages, parce que « l'ordinateur » serait programmé ainsi pour faire maximiser les profits aux opérateurs. Selon lui, les systémistes représenteraient un danger considérable pour ces derniers, car s'ils parvenaient à déjouer l'ordinateur, ce serait le début de la fin de leur règne. Pour cette raison, ils n'hésiteraient pas à déployer un système de reconnaissance des grilles remplies par des systémistes et à en faire gagner le moins possible, quitte à jeter les plus perspicaces en prison. En cohérence, Gaetan m'a expliqué que ses mises devaient prendre en considération les actions des opérateurs pour occulter celles des systémistes, sans toutefois se faire démasquer. Grâce à cette démarche, il prévoit gagner non pas une fois le gros lot, mais deux fois. Quand il y parviendra, Gaetan pourra exiger que les opérateurs offrent aux « petits joueurs »,

---

<sup>14</sup> Combinaison formée de numéros sélectionnés par le terminal.

## Rationaliser les comportements de jeu

comme lui, un taux de retour sur les profits plus intéressant. Après l'entrevue, Frédéric, le commis du point de vente où Gaetan a l'habitude d'acheter ses billets, s'est inquiété de ce que j'allais faire de ce témoignage. Selon lui, je n'aurais pas dû l'interroger, car il « devenait comme fou » lorsqu'il parlait de la loterie. Il tenait à ce que je sache qu'il était très sympathique « en temps normal ».

Pour rassurer Frédéric, je n'aspire pas à m'ériger en juge et à condamner la non-rationalité du discours de Gaetan sur son propre jeu. Quelque part, il faut admettre que la stratégie de jeu de Gaetan s'inscrit comme une sorte de militantisme pour une meilleure redistribution des richesses. Il y a dans son propos une métaphore évidente du système capitaliste. Selon lui, les « petits joueurs » – et il s'inclut dans cette catégorie – seraient victimes d'une grande injustice économique, maintenue en place par un complot étatique. Il cherche à le déjouer en s'attaquant au système lui-même. S'il réussit, il pourrait prouver à tous les « petits joueurs » qu'ils détiennent en réalité le pouvoir, notamment celui de se désaliéner et celui d'obliger les opérateurs du jeu à rendre des comptes. De fait, Gaetan est une sorte de Don Quichotte du Lotto 6/49. Ce n'est donc pas son savoir-jouer en lui-même qui comporte des incohérences ou qui mine la satisfaction.

Ce qui est en revanche inquiétant dans le discours de Gaetan, c'est que son acharnement le prend dans un cercle vicieux qui ne génère que de l'insatisfaction. Sa mission sociale pourrait bien finir par se radicaliser jusqu'à l'obsession<sup>15</sup>. Comme ses stratégies pour déjouer les opérateurs ne fonctionnent pas, Gaetan finit par croire que ceux-ci sont plus forts que lui. Ce sentiment d'impuissance nourrit sa volonté de se révolter, ce qui augmente la pression pour mettre fin au complot étatique. Ses insuccès le consomment tranquillement. Il ne perd pas juste une partie, mais une partie de lui-même à chaque tirage. Comme il juge sa cause ridicule, Frédéric ne confronte pas la logique de la cohérence de Gaetan. Il préfère se fermer très fort les yeux, car c'est la meilleure façon de voir disparaître sa folie. Cet isolement enferme davantage Gaetan dans son cercle vicieux, sinon l'invite à redoubler d'ardeur pour achever sa mission et, ainsi, démontrer qu'il n'est pas fou. Il semble s'enfoncer tranquillement dans une pratique de jeu problématique. Or, il n'est certainement pas question ici de jeu pathologique ; comme il ne joue que dix dollars par semaine, il entrerait dans la catégorie des joueurs dits récréatifs. Peut-être faut-il repenser la nature du jeu problématique ; le jeu pathologique est-il le seul problème que les joueurs peuvent expérimenter dans le jeu ? En répondant par la négative, il faut admettre que Gaetan avait raison de se battre pour faire reconnaître le drame que vivent les « petits joueurs ».

### Le pouvoir maléfique du gros lot

Plusieurs joueurs interrogés ont affirmé avoir peur de gagner, car le gros lot aurait semble-t-il le pouvoir d'altérer la nature des humains pour les diriger vers le mal. Cette peur prend plusieurs formes : la crainte de perdre sa tête, ses amis ou ses habitudes en se transformant en multimillionnaire, d'être la cible d'opportunistes une fois devenu riche, d'avoir épuisé ses chances et d'avoir du pouvoir<sup>16</sup>. L'anthropologue Marc Abélès (2005) l'a décrite dans le quatrième chapitre de son livre *L'échec en politique* en cherchant à analyser les attitudes de Lionel Jospin et de Mendès France qui les ont conduits à perdre<sup>17</sup>. Il précise que la peur de gagner se manifeste quand une personne

---

<sup>15</sup> Il faudrait suivre l'évolution de Gaetan à travers les années pour considérer les différentes attitudes qu'il a adoptées à l'égard de son jeu.

<sup>16</sup> Je n'inclus pas dans cette section les discours des joueurs qui affirment connaître la crainte que leur combinaison gagne sans qu'ils l'aient jouée, car elle concerne davantage le sentiment d'être pris par le jeu.

<sup>17</sup> Il paraît étrange, à première vue, de comparer pratiques ludiques et politiques, mais pour la plupart des joueurs, la loterie est une question de s'emparer du pouvoir ; ils parlent ici davantage de pouvoirs magiques et économiques. Si on accepte de faire fi qu'il s'applique à des stratégies politiques françaises suicidaires, son propos se greffe facilement à la loterie.

## Rationaliser les comportements de jeu

laisse passer sa chance parce que le combat qu'elle doit (et souhaite) mener se heurte à un conflit intérieur insurmontable. Apparaît dès lors un double doute qui transforme la situation en impasse (Abélès, 2005).

Le double doute se vit chez les joueurs de loterie qui ont peur de gagner dès qu'ils consentent à entrer dans le jeu ; s'ils veulent toucher le gros lot, ils doivent endosser le rôle de voleur cherchant à s'emparer de l'argent des autres participants (Binde, 2005). Or, un principe moral – religieusement construit – vient les culpabiliser de cette conduite. Comme étrangers à eux-mêmes, ils se perçoivent comme des opportunistes et renvoient cette image négative à autrui. Dès lors, tout le monde est suspecté de chercher à les voler. Ce climat d'adversité les fait regretter d'avoir voulu s'emparer du pouvoir ; ils craignent même d'en être déjà assoiffés pour avoir consenti à participer à un tel jeu. La participation se vide alors de son sens et c'est dans la peur que se vit le tirage. J'ai recensé plusieurs stratégies pour l'affronter : prendre une pause de quelques semaines pour retrouver la satisfaction, jouer en groupe pour pouvoir diviser le montant du gros lot (et, par extension, les conséquences), pratiquer la pensée positive pour s'accorder le droit d'exprimer ses désirs et de penser à soi, se rappeler les chances objectives de gagner pour minimiser la probabilité réelle de gagner et planifier d'émigrer ou de garder secret son nouveau statut économique pour tenir à distance les éventuels opportunistes.

Denise, par exemple, m'a appris, dès le début de son entrevue, qu'elle venait de prendre la décision de cesser de jouer. « C'est drôle, tu ne me croiras pas, mais j'ai décidé aujourd'hui que j'en achèterais plus. Je te jure, c'est vrai, aujourd'hui, je me suis dit "Ça fait 25 ans que tu prends ça, puis que tu ne gagnes pas" ». Sa décision était notamment motivée par une conversation qu'elle a eue avec son conjoint concernant un reportage présentant les difficultés vécues par les nouveaux millionnaires de la loterie. Elle s'est demandé si elle-même était faite pour la vie de multimillionnaire et si elle était capable de résister à tous ses désirs et, surtout, à tous ceux des membres de son entourage. Comme gagner à la loterie lui causerait de nouvelles préoccupations, elle devait faire le « deuil » de cette habitude. Elle continuerait cependant de jouer à la Mini, puisque le montant du gros lot l'effrayait moins.

Éric craint également que son rêve de toucher le gros lot ou une autre importante somme d'argent provenant d'une autre source que la loterie se transforme en cauchemar et attire malheurs, folies et opportunistes. En revanche, il a dit connaître une personne ayant vécu ce type de bouleversement. Comme l'expérience de ce dernier a été plus positive que négative, Éric a conclu que la menace du pouvoir maléfique du gros lot pouvait être réduite s'il se préparait adéquatement à gagner. Il se sert donc du Lotto 6/49 pour se « préparer » à devenir riche et pour affronter sa peur du bouleversement possible. Il achète des billets de Lotto 6/49 non pas pour gagner – les probabilités de gagner joueraient selon lui trop en défaveur des joueurs pour leur assurer un minimum de plaisir renouvelable –, mais pour s'imaginer gérer plusieurs millions de dollars et tous les problèmes qu'ils lui engendreraient.

Denise et Éric connaissent la peur de gagner. Cette dernière est, pour ainsi dire, provoquée par leurs visions d'horreur, en particulier celle de voir leur monde s'écrouler sous le pouvoir maléfique du gros lot. Cette vision est le fruit de leur imagination, largement nourrie d'exemples issus de la culture populaire comme l'histoire de la famille Lavigueur (Gadbois, recherches en cours), et vient les hanter durant leur expérience de jeu. Ils peinent à exercer sur elle leur emprise ; c'est plutôt elle qui exerce un grand pouvoir d'influence sur eux. De fait, les joueurs craintifs doivent déployer des stratégies s'ils veulent se sortir de leur état. Denise a choisi d'essayer d'arrêter de jouer pour chasser de son esprit cette vision d'opportunistes qui viennent la harceler. Elle s'est même vue devenir

## Rationaliser les comportements de jeu

sa propre victime en se transformant en une personne qui ne lui ressemble pas. Ces images, renforcées par celles du reportage sur la vie des nouveaux multimillionnaires, l'ont obligée à mettre en doute sa véritable nature, sinon la véritable nature des êtres humains. De fait, elle a conclu qu'elle a été intoxiquée par le Lotto 6/49 et qu'elle devait en cohérence s'en purifier. Le jeu s'étant vidé de son sens, elle ne pouvait plus espérer en tirer de la satisfaction. Sa décision est rationnelle.

De son côté, Éric n'a pas interprété ses visions d'horreur de la même façon. Il juge inacceptable d'avoir peur de se transformer en multimillionnaire et identifie ce sentiment comme étant un symptôme de sa supposée pauvreté. Il a conclu qu'il devait s'en révolter et il s'oblige en cohérence à jouer au Lotto 6/49 pour apprendre à domestiquer ses fantasmes. Ainsi, espère-t-il non seulement changer ses perceptions, mais accepter les changements qui vont en découler. Il pratique dès lors le Lotto 6/49 comme une discipline visant à lui enseigner à devenir riche et à accepter la possibilité qu'un événement bouleverse sa vie. Il qualifie donc, lui aussi, ses visions de toxiques, mais, contrairement à Denise, il attribue ce caractère à son attitude. Sa décision de se forcer à jouer est tout aussi rationnelle, car elle est cohérente avec sa vision de la situation et s'inscrit dans une quête de satisfaction.

Même s'ils n'ont pas choisi la même stratégie pour gérer leur peur de gagner, les décisions de Denise et Éric sont rationnelles. Elles sont toutes deux adaptées à leurs réalités respectives. Par conséquent, il est impossible d'identifier laquelle des deux stratégies, c'est-à-dire « jouer » ou « ne pas jouer », est la plus rationnelle sans émettre de jugement de valeur. Il demeure que l'on peut se demander dans quelles circonstances une stratégie de gestion de la peur de gagner n'apparaît pas rationnelle. J'ai enregistré un cas qui pourrait éclairer ce propos.

Même si elle disait ne pas jouer, Caroline a tenu à ce que je l'interroge pour me présenter le « beau cas » de son mari, Laurent, qui, de son côté, a refusé de me livrer son témoignage. Ce dernier souffrait, selon elle, d'un problème de jeu et voulait que je pose, du haut de mon autorité de chercheur, un diagnostic de dépendance. Laurent achèterait, à la grande frustration de Caroline, une mise éclair chaque fois qu'il passe à côté d'un terminal. Si Caroline s'offusque du comportement de son mari, ce n'est aucunement pour des raisons financières. Le problème, c'est que Laurent ne vérifie pas les résultats. S'il agit de la sorte, c'est qu'il serait 1) profondément angoissé à l'idée de gagner, 2) honteux à l'idée de se présenter à un commis avec une pile de billets, 3) méfiant à l'égard des vérificateurs de billets libre-service, mais aussi méfiant à l'égard des commis et 4) méfiant à l'égard de ses proches qui pourraient chercher à voler son billet gagnant. Les billets non validés s'accumulent donc. Tous les trois mois, il finit par accepter que Caroline les vérifie pour lui. Cependant, la querelle éclate systématiquement : « [Laurent] veut que je vérifie ses billets, mais je sais qu'il a la crainte que je le vole. Il voulait que je lui rapporte ses billets pour lui montrer qu'il ne gagnait pas. Je lui ai dit non ». Le Lotto 6/49 est une source de tensions dans leur couple. De plus, Caroline ne comprend pas l'intérêt de ce jeu ; ce dernier heurte ses convictions religieuses.

En analysant les dires de Caroline, il est difficile de traduire la cohérence de la décision de Laurent pour surmonter sa peur de gagner. En se fiant à sa conjointe pour vérifier ses billets tout en ne lui accordant pas sa pleine confiance, Laurent ne formule pas une réelle demande d'aide ; il lui demande plutôt de réunir à sa place le courage qu'il n'a pas pour aller jusqu'au bout. Cette demande est interprétée par Caroline comme une preuve que son mari n'a pas confiance en elle, car elle bute sur les relevés de validation. S'installe dans le couple une tension causée par une incompréhension mutuelle. Leur attitude respective les force à redouter davantage de leur partenaire ; Laurent interprète le refus de Caroline comme un refus de lui venir en aide, sinon comme un indice qu'elle planifie peut-être de lui voler le billet gagnant et Caroline interprète la crainte de son

## Rationaliser les comportements de jeu

mari comme une preuve supplémentaire qu'il ne lui fait pas confiance. Chacun refuse d'entrer dans le jeu de l'autre. Laurent est paralysé par la vision d'horreur d'imaginer sa femme, transformée par le pouvoir maléfique du gros lot, le trahir, alors que Caroline ne peut pas partager cette vision, car elle a signé devant Dieu un contrat de mariage l'empêchant d'avoir pareilles pensées. Encore plus, Caroline a avoué ne pas comprendre le jeu en lui-même parce qu'il heurte profondément ses convictions religieuses. Elle voit le Lotto 6/49 comme une négation des valeurs associées au travail et à l'épargne, voire comme une manière de concurrencer la toute-puissance de Dieu. Quelque part, elle craint que Laurent soit sous l'emprise du pouvoir maléfique de la loterie. Plus qu'une tension entre deux personnes, il y a un réel affrontement entre deux systèmes de croyances difficiles à concilier.

La stratégie de Laurent ne semble pas, aux dires de Caroline, être rationnelle, car elle ne serait pas cohérente et ne viserait pas la satisfaction. Elle ne parvient qu'à transformer un problème de jeu – en supposant qu'il en s'agisse d'un – en problème de couple. Laurent continue néanmoins à l'adopter, s'enfermant ainsi dans un cercle vicieux. Quelque part, sa stratégie résulte davantage d'une absence de décision; non seulement il laisse ses visions d'horreur avoir le dessus sur lui, mais il ne cherche pas une solution pour s'en déprendre. Peut-être est-il insuffisamment outillé pour gérer adéquatement les émotions que lui fait vivre le Lotto 6/49. Dans ce cas, il faudrait se poser cette question : est-ce que le joueur doit avoir développé certaines compétences pour se montrer apte à jouer à la loterie ? Cela renverserait le regard de tout un pan de la littérature savante qui déploie beaucoup d'efforts à distinguer les JHA des jeux d'habiletés. Les joueurs de loterie adoptent effectivement des stratégies et certaines (du moins celles de Denise et Éric) semblent plus appropriées que d'autres (en l'occurrence celle de Laurent). En considérant l'expérience vécue du joueur, la définition même du jeu s'en trouve complexifiée. Ce dernier n'apparaît plus comme une simple transaction financière entre la société d'État et des consommateurs. De cette manière, il ne suffirait plus de se pencher uniquement sur les compétences de consommateurs des joueurs dits responsables pour statuer sur la nature de leurs comportements de jeu. La réalité des joueurs est beaucoup plus complexe; pour saisir si un comportement de jeu est sain ou non, il faudrait d'abord considérer la relation que le joueur entretient avec le jeu.

### La participation des morts

Les savoir-jouer entourant la participation des morts à la loterie ont notamment été explorés par Dominique Blanc, dans son article *Le chiffre du destin* (1987). Le sort des vivants et le sort des morts dans les loteries de l'Europe du Sud. Dans celui-ci, l'anthropologue définit le jeu comme un « dialogue » entre les mondes des vivants et des morts. Il s'agit pour les joueurs de mettre en scène le hasard de manière à interpréter le jeu comme un « échange de signes énigmatiques et impromptus qui sont sans cesse à déchiffrer » (Blanc, 1987, p.178). Il a ajouté dans *Ethnologie française* : « la communication [entre l'ici-bas et l'au-delà] n'est jamais immédiate » (1987, p.198). C'est dans cette logique de non-immédiateté que le joueur tente de trouver un sens tant au sort des vivants qu'à celui des morts. Le dialogue entre ces mondes n'est donc pas vécu comme une conversation – comme si la loterie pouvait servir d'intermédiaire –, mais comme un moment intense de réflexivité. L'énigme du jeu est justement de savoir comment il peut mettre ces mondes en relation.

Je n'ai enregistré qu'une dizaine de témoignages qui explorent la participation des morts au Lotto 6/49. Il faut dire que le format des entrevues ne se prêtait pas bien à de lourdes confessions obligeant le joueur à réfléchir au sens qu'il octroie à la vie et à la mort. À cette limite s'ajoute un interdit religieux contraignant les chrétiens, pratiquants ou non, à éviter de formuler des croyances aussi éloignées des doctrines de leur religion s'ils veulent s'épargner d'être accusés de profonde incohérence. La plupart des joueurs qui ont clairement formulé un lien entre le jeu et le monde des

## Rationaliser les comportements de jeu

morts le font en évoquant leur propre décès ; la loterie permettrait de générer un plus grand héritage à leurs descendants, ce qui leur attirerait plus de gratitude et de reconnaissance dans la postérité. Trois cas se détachent néanmoins des autres : celui de Vincent, Patrick et Simone.

À tous les tirages, Vincent mise sur deux combinaisons. La première a été créée par son père (décédé) dès les débuts de la loterie sur terminal et représentait la date de fête des six enfants de ce dernier. La seconde est constituée de dates d'anniversaire pigées dans l'arbre généalogique de cette même famille puisqu'il est un passionné de généalogie. À propos de ses ancêtres, il m'a lâché en riant : « Ils vont me faire gagner c'est sûr. Ils n'ont pas le choix de me faire gagner une fois ». Cette farce cachait un précepte qu'il s'est empressé de me dévoiler : « Je suis très cartésien. Mais, la chance, ça ne... Je me dis qu'il n'arrive jamais rien pour rien. Tu sais, on ne joue pas pour être totalement indifférent ».

Dialoguer avec les morts en jouant à la loterie oblige l'anthropologue à entrer à la fois dans une dimension fort obscure du jeu et dans une sphère fort intime du joueur. Le rapport entre le joueur et son jeu se couvre de mystères. Dans ces conditions, il ne m'est pas permis de comprendre le précepte de Vincent concernant l'absence d'indifférence derrière ses participations au Lotto 6/49. Ce que je peux néanmoins en dégager, c'est qu'il ne peut pas jouer de manière parfaitement détachée, car il a choisi sa combinaison en évoquant – pour ne pas dire « invoquant » – la participation de ses ancêtres. Ces derniers l'ont quelque part amené à être l'individu qu'il est et, en conséquence, il a contracté une grande dette morale envers eux. Il cherche à la rembourser en misant sur eux, comme ceux-ci ont misé sur lui dans son passé<sup>18</sup>. Or, cette mise est dangereuse pour les ancêtres de Vincent, car s'il gagne, il aura pour ainsi dire remboursé sa dette morale à leur égard en devenant un homme qui n'a plus de comptes à rendre à personne. Cette mise représente sa chance et il est dès lors investi dans le plus profond de son être. On comprend ici la conclusion de Lucien Lévy-Bruhl : « There is nothing that is fundamentally more serious and tragic than gambling » (1924, p. 200). En même temps, en misant sur ses ancêtres, Vincent sait qu'il devra leur attribuer le mérite s'il gagne ; il n'aura jamais été aussi moralement endetté à leur endroit. D'une manière comme de l'autre, il est pris à léguer aux générations futures une dette considérable, les obligeant à reconnaître d'où ils viennent si elles aspirent à ne plus avoir de comptes à rendre. Faire participer les morts est une façon d'accepter métaphoriquement de s'endetter pour le jeu et, par extension, pour ses ancêtres. Vincent ne peut dès lors plus être indifférent. Il n'a pas seulement investi de l'argent dans le jeu, il a aussi investi plusieurs générations, passées, présentes et futures. Cette absence d'indifférence semble permettre à Vincent de justifier ses dépenses au jeu et rendre son expérience satisfaisante ; ses décisions seraient donc rationnelles.

De son côté, Patrick a dit ne plus vraiment jouer à la loterie ainsi qu'à toutes les autres formes de JHA. Il se contentait d'acheter un billet par semaine, ce qu'il ne considérait pas comme du jeu en soi. Il a avoué avoir légèrement abusé dans le passé en pariant des sommes dont il ne disposait pas. Il m'a lancé que le jeu pouvait changer des vies, mais surtout conduire au suicide. À ce propos, il m'a confié qu'un jour, il a reçu un appel des policiers ; ils avaient trouvé son nom et son numéro

---

<sup>18</sup> Pour André Orléan (2002), les générations sont liées grâce à « une chaîne de croyances » qui est établie grâce à la monnaie. Les générations actuelles espèrent que les générations futures intégreront la valeur de la monnaie. Son efficacité reposerait donc sur la confiance de la société en elle-même et en sa pérennité. En fait, il s'agirait d'un pari qu'Orléan a magnifiquement baptisé la « prophétie autoréalisatrice ». Aucun contrat n'oblige les nouvelles générations à adhérer à la chaîne de croyances des générations anciennes. Ces dernières misent ainsi sur la participation des jeunes pour se réaliser. Il n'y a que cette adhésion qui peut valider le pouvoir de la monnaie. Pour favoriser cette adhésion, les « vieux » lèguent aux « jeunes » une dette, à la fois économique et morale. La monnaie réussit de cette façon à incarner un ensemble de valeurs sociétales. Elle émane « d'un consensus profond et stabilisé » (Orléan, 2002, p. 46).

## Rationaliser les comportements de jeu

de téléphone écrits sur le paquet de cigarettes d'un cadavre. En allant l'identifier, il a découvert le corps de son frère. Il s'était enlevé la vie. Ce dernier croulait sous les dettes ; son institution financière venait de l'informer qu'elle saisissait sa maison, le jetant à la rue, avec sa femme et ses cinq enfants. Personne ne connaissait l'ampleur de son problème de jeu. Les enfants ont dû attendre quelques années avant d'apprendre la « vraie » histoire entourant le suicide de leur père. Patrick comprenait quelque part comment son frère avait pu en arriver là, car il avait lui-même à cette époque adopté des comportements de jeu malsains. La vision d'horreur – et réelle – du cadavre de son frère est venue vider le jeu de son sens ; il ne pouvait plus consentir à jouer tout en étant hanté par cette image, qui aurait pu être la sienne. Il a donc cessé de jouer, ou du moins, cessé de définir ses pratiques comme étant du jeu. En ne vivant que d'espérances, il se condamnait à mourir de désespoir.

Étant donné la tragédie qui a frappé Patrick et ses proches, décider de cesser de jouer et de ne pas considérer ses achats de loterie comme étant du jeu est rationnel : il n'aurait pas pu justifier de continuer à jouer après un tel événement, car il peut désormais difficilement inscrire le jeu dans une quête de satisfaction. Il est plus logique de chercher à s'en éloigner. Comme Vincent, le frère de Patrick a investi tout son être et toute sa famille dans le jeu afin de condamner les générations futures à honorer une énorme dette morale. Or, contrairement à Vincent, son investissement était plus matériel que métaphorique. Comprenant qu'il ne serait jamais capable de les rembourser et qu'il n'est de toute évidence pas devenu celui qui n'a plus de comptes à rendre à personne (au contraire), il s'est offert lui-même en sacrifice. Ce dernier a permis d'amener avec lui les comportements de jeu malsains de Patrick. L'image de son cadavre participe désormais au jeu de son frère en qualité de vision d'horreur. Son suicide lui sert à se rappeler ce qui se passe s'il ose s'aventurer jusqu'au bout du jeu, jusqu'au bout de la vie. Le jeu est dès lors associé à l'énorme dette venue du monde des morts. Cela rappelle que les JHA sont en fait des conduites ordaliques (cf. Valleur, 2005). Que se passe-t-il en revanche quand le savoir-jouer entourant la participation des morts flirte avec l'irrationnel ? J'ai enregistré un cas allant en ce sens.

Quand j'ai demandé à Simone ce qu'était le Lotto 6/49 pour elle, elle m'a, d'entrée de jeu, répondu : « Ce n'est pas grand-chose. Je suis sûre de ne pas gagner, mais je me sens comme... prise... [Silence] Mon mari est décédé il y a un an et il prenait toujours la même combinaison. J'ai beaucoup de difficultés à la laisser tomber. Je me dis qu'un moment donné, d'où est-ce qu'il est, lui là, il va peut-être me l'envoyer. » Au fil de son récit, ses propos se sont alourdis alors qu'elle tentait de les minimiser. C'est ainsi que j'ai appris que son mari, Yvon, a joué pendant 23 ans la même combinaison. Sur son lit d'hôpital, avant de perdre le combat le plus important de sa vie, il a suggéré à Simone qu'il lui enverrait les numéros de l'au-delà. Elle affirme qu'elle ne le croit pas. La loterie, « ce n'est pas fiable ». Elle ne fait pas « confiance à gagner le gros lot avec ça ». Pourtant, elle ne manque aucun tirage.

La situation peut sembler attendrissante ; Simone fait des tirages du Lotto 6/49 une occasion de souligner la mémoire de son mari. Elle attend de lui un signe. En revanche, elle ne tire aucune satisfaction de ses achats de Lotto 6/49. Il s'agit pour elle d'une tâche ; elle se sent obligée de jouer. « Je me dis que si je ne la joue pas, il va sûrement revenir pour me tirer les orteils. Pour me dire que je n'ai pas pris la combinaison ». Elle m'a spécifié sur-le-champ que ses paroles sont « un peu des farces », qu'elle ne croit pas vraiment aux revenants. Il demeure que l'idée de cesser de jouer est, pour elle, hors de question. Quand je lui ai demandé si elle était capable de ne pas jouer une semaine, elle m'a répondu : « Non ! Absolument pas. Pas tout de suite. Pas avant que j'aie gagné. Ça peut prendre du temps, mais ça prendra le temps que ça prendra ». Je ne suis pas certain de ce qui peut prendre du temps : gagner, réussir à arrêter de jouer ou les deux.



## Rationaliser les comportements de jeu

Simone a poursuivi l'entrevue en m'avouant qu'elle sait qu'elle ne gagnera pas. Quelque part, c'est ce qu'elle souhaite. Elle ne joue pas pour l'argent. Toutefois, elle joue pour gagner; cela lui permettrait d'arrêter de jouer. Yvon lui aurait enfin envoyé le signe qu'elle attend de lui. Mais, après? Cette question est taboue; je l'ai appris en la formulant. « Je ne peux pas répondre à ça. Je ne sais pas. Je ne veux pas savoir. Je crois en Dieu. Il ne faut pas que je pense ça comme ça ». Je lui ai présenté mes excuses de l'avoir posée. Elle les a acceptées et a tenu à me rassurer « Ce n'est pas grave. Ce n'est pas si pire, vous savez. Je n'ai aucun espoir de... [silence] ». J'ai voulu rattraper la situation en suggérant : « Est-ce que ça vous permettrait de faire votre deuil ? » Elle m'a alors avoué : « Je pense que c'est le contraire. Quand je vais me permettre de faire mon deuil, je vais arrêter de jouer sa combinaison. Peut-être qu'éventuellement, je vais laisser tomber, mais là... [Silence] » Elle m'a dit que je n'étais pas tombé sur la bonne personne et ce qu'elle avait à raconter n'était pas intéressant. J'ai interprété ces paroles comme une invitation à arrêter l'entrevue. Je l'ai remerciée, elle m'a remercié.

Simone s'est accrochée à l'idée qu'Yvon peut lui envoyer les numéros gagnants. Il s'agissait d'une idée intrusive, mise en place par le contexte tragique d'énonciation. C'était comme si Yvon lui avait fait, sur son lit de mort, la promesse de lui faire un signe. En acceptant de l'écouter, elle lui a fait quelque part la promesse d'être là pour le recevoir. Même si elle affirme ne pas y croire, elle est prise à miser sur la combinaison de son défunt mari jusqu'à sa mort. Simone a contracté une lourde dette morale du monde des morts. Si elle oublie de jouer, elle trahit sa promesse. Yvon devra, en conséquence, utiliser la voie de la hantise pour communiquer avec elle. Elle ne peut pas arrêter de jouer, sinon pour aller rejoindre Yvon. Elle doit donc continuer à attendre sans désespérer. Elle ne s'accorde de cette manière pas le droit de commencer son deuil.

Simone ne peut pas exorciser l'idée qu'Yvon a le pouvoir de lui envoyer les numéros gagnants parce qu'elle l'a aidé à accepter la mort de son mari. Même s'il n'est plus du monde des vivants, il a une mission qui la relie encore à elle. Cela explique qu'elle ne veut pas gagner; si Yvon lui envoie les numéros, cela voudrait dire qu'il peut cesser de l'attendre, car elle aura remboursé sa dette. Perdre revêt un caractère rassurant; son mari l'attend toujours. Si elle cesse d'y croire, c'est elle qui sera accusée d'avoir cessé de l'attendre. Elle ne peut pas non plus se dire qu'il n'a pas le pouvoir de lui envoyer les numéros; cela pourrait bien signifier qu'il n'y a rien après la mort et qu'il n'y a donc aucune raison pour elle de rester en vie.

Simone ne pouvait pas avouer croire en l'idée qu'Yvon a le pouvoir de lui envoyer les numéros gagnants, car cet aveu l'obligerait à corriger son christianisme et, en cohérence, à remettre en question les valeurs qui l'ont animée durant toute son existence. C'est le sens même de sa vie qui est attaqué par cette idée. De plus, elle ne pouvait pas avouer y croire parce que cela l'aurait forcée à se demander pourquoi Yvon ne lui a pas encore envoyé ses numéros. Peut-être n'avait-il simplement pas eu le temps ou l'occasion, mais peut-être aussi l'avait-il oubliée. Pire, il l'avait peut-être trahie, voire jamais aimée. Une fois de plus, le sens de son existence est menacé. Cette analyse réussit, selon moi, à éclairer sa tirade, « Je crois en Dieu. Il ne faut pas que je pense ça comme ça », ainsi que « ce n'est pas si pire, vous savez ». Elle est prise avec une idée qui la fait chanter pour quatre dollars par semaine. Si elle refuse de payer, le sens de son existence sera broyé.

Le comportement de jeu de Simone paraît irrationnel; elle peine à trouver la cohérence de sa décision qui ne repose par ailleurs pas sur une quête de satisfaction. Emprisonnée dans un cercle vicieux, elle est prise au jeu, prise, comme Gaetan et Laurent, avec un problème de jeu. Son rapport avec celui-ci apparaît comme étant problématique et elle semble avoir besoin d'aide pour s'extirper du piège dans lequel elle a consenti à embarquer. En contrepartie, cette lecture fait violence aux

## Rationaliser les comportements de jeu

savoir-jouer de Simone ; sa condamnation est parfaitement cohérente avec sa foi chrétienne. Cette dernière lui apporte toute l'aide dont elle a besoin pour accepter son sort et celui d'Yvon. Elle est punie, car elle n'avait pas à entrer en dialogue avec le monde des morts. En fin de compte, le Lotto 6/49 représente bien peu de choses pour elle, sinon un piège dans lequel elle n'aurait pas dû tomber. C'est pourquoi elle ne s'est pas totalement investie dans le jeu contrairement à Vincent et au frère de Patrick. Elle ne fait que perdre que quelques dollars par semaine. Conséquemment, elle ne juge pas son histoire intéressante. De son point de vue de chrétienne, sa décision lui paraît incohérente et non satisfaisante. Elle aurait dû prendre le risque en aversion.

Le cas de Simone est complexe, car il rappelle que ce qui définit la frontière entre le jeu problématique et le jeu sain demeure relatif aux systèmes de croyances de la personne qui fixe ladite frontière. Le problème du joueur qui ne craint pas de s'endetter au risque de devoir affronter la mort n'est peut-être que dans le regard de celui qui le condamne de n'avoir pas misé sur Dieu. Le plus grand méfait que doivent affronter les joueurs de JHA pourrait bien être le regard qui est porté sur leur habitude. De fait, la question à se poser n'est plus de savoir si un comportement de jeu est objectivement sain ou problématique, mais de savoir pour qui il sera considéré comme étant sain ou problématique. En redonnant la parole aux joueurs sur leur propre expérience de jeu, le milieu de la recherche pourrait participer à réduire le poids moral et la stigmatisation.

### Conclusion

Cet article de réflexion théorique a cherché à rationaliser les comportements de jeu des Québécois en se penchant sur le point de vue des principaux intéressés : les joueurs. Pour ce faire, j'ai remis en question la pertinence de pointer du doigt les croyances populaires pour marquer la distinction entre les comportements de jeu sains et malsains. Cette lecture a été inférée à partir d'études sur le jeu pathologique. Sur cette base, la notion de jeu responsable a été développée. Or, cette notion comporte en elle-même des incohérences qui ne permettent pas de comprendre ce qui justifie par exemple, l'achat d'un billet de Lotto 6/49. En effet, si le joueur objectivement rationnel, ou l'homo oeconomicus, est censé prendre en aversion le risque, il devrait, par conséquent, prendre la décision de ne pas jouer. Au lieu de statuer sur l'irrationalité du joueur, j'ai proposé un nouveau cadre d'analyse inspiré de la perspective intersubjective de Maurice Allais. Ce dernier a développé une définition expérientielle et non utilitariste de la rationalité. Pour être définie comme rationnelle, la décision d'entrer dans le jeu doit être cohérente avec la réalité vécue du joueur et elle doit s'inscrire dans une quête de satisfaction. Cette perspective présenterait l'avantage de tenter de comprendre sans juger les croyances des joueurs et leur point de vue spécifique sur leur propre pratique. J'ai considéré ces derniers comme des homo ludens qui avaient développé, à force d'expériences, des savoir-jouer qui persistaient à rester dans un angle mort des connaissances sur le jeu.

Pour participer à mieux comprendre les comportements de jeu, j'ai analysé neuf cas issus d'un corpus de 200 entrevues ouvertes réalisées en hiver 2010 portant sur les croyances des joueurs québécois Lotto 6/49. Ces cas illustraient trois types de croyances populaires expérimentées dans le jeu : le systémisme, le pouvoir maléfique du gros lot et la participation des morts. Puisque chaque joueur a un rapport au jeu qui lui est propre, son expérience ludique a été formulée de manière différente, et ce, même s'il participe au même tirage que les autres joueurs et partage les mêmes savoir-jouer. Certains joueurs (Albert, Jean, Denise, Éric, Vincent et Patrick) ont aisément rationalisé leurs comportements ; ils savent ce qu'ils veulent tirer de leur jeu et que cela contribuera à leur mieux-être. En revanche, trois joueurs (Gaetan, Laurent et Simone) n'ont pas réussi à démontrer que leur décision de jouer était cohérente et motivée par une quête de satisfaction. Ces joueurs se sont plutôt enfoncés dans un cercle vicieux leur générant des problèmes. Ce constat soulève

## Rationaliser les comportements de jeu

plusieurs questions, notamment : le jeu pathologique est-il le seul problème de jeu que peuvent rencontrer les joueurs ? Faut-il avoir développé certaines compétences en loterie pour réussir à adopter des comportements sains ? Faut-il laisser aux joueurs le soin de déterminer ce qui est et ce qui n'est pas en leur sens des comportements de jeu sains et problématiques ?

Rationaliser les comportements des joueurs en respectant leurs croyances me semble un exercice capital pour faire avancer les connaissances. Cela permettrait d'une part de complexifier le regard que les chercheurs portent sur ce phénomène social et d'autre part de mettre à distance les jugements moraux qui pèsent sur les pratiques des joueurs. Dans l'immédiat, les théories des psychologues cognitivo-comportementalistes m'apparaissent limitées pour rendre compte de la réalité vécue des joueurs. Une attention particulière devrait être portée sur le rapport que ceux-ci entretiennent avec le jeu et sur le contexte dans lequel ils décident de le pratiquer. Mon article a tenu à rappeler que la quantité d'argent investi et l'aptitude à respecter un budget ne parvenaient pas à rendre compte de la grande complexité de l'expérience des joueurs. En effet, un investissement de quelques dollars peut quand même cacher un grand désespoir. À l'inverse, il ne faudrait pas exclure l'idée qu'un excès de jeu, s'il est rationalisé, pourrait être vécu de manière positive. Ce sont les joueurs qui connaissent le mieux leurs propres réalités et leurs savoir-jouer pourraient aider le milieu de la recherche à en connaître davantage sur ce phénomène.

Développer les connaissances sur les comportements de jeu en s'appuyant sur des données empiriques permettrait de mettre en place des campagnes de prévention des problèmes de jeu qui seraient axées non plus sur la protection du consommateur et la promotion des comportements responsables – campagnes qui peuvent en soi devenir publicitaires –, mais sur le bien-être de la personne. L'attention serait moins portée sur l'idée que le jeu est une nuisance publique recelant en lui-même une force quasi démoniaque capable d'entraîner n'importe qui en enfer. Elle serait plutôt tournée vers des stratégies incitant les joueurs à développer des aptitudes pour se sortir de cercles vicieux, notamment celle d'aller chercher une aide extérieure.

Le chemin vers le développement de telles connaissances demeure toutefois à tracer. L'article que j'ai proposé ici ne repose que sur une étude de neuf cas et il s'appuie sur des entrevues à brûle-pourpoint et sur trois croyances. Pour augmenter la valeur heuristique de cette lecture, il faudrait interroger plus de joueurs, plus longuement, en dressant un questionnaire qui ciblerait des objectifs plus précis. Aussi, il faudrait compléter l'inventaire des croyances liées au jeu pour nous informer sur les savoir-jouer des joueurs et nous donner une idée plus précise de ce qu'ils vivent. Une telle tâche ne peut être accomplie par un seul chercheur. Aussi, en s'inspirant d'une méthode employée par Jean-Pierre Georges Martignoni-Hutin (1993), une autre manière d'avoir accès au vécu des joueurs serait d'analyser le contenu de lettres envoyées à Loto-Québec, où les joueurs formulent clairement les différents problèmes de jeu qui les tourmentent. Comme une telle méthode soulèverait des problèmes d'ordre éthique, il faudrait réfléchir à une manière d'inviter les joueurs à acheminer leurs lettres directement à l'équipe de recherche. Enfin, une importante limite dans ce travail concerne la rareté des outils permettant au chercheur d'analyser le propos des joueurs. Il semble, dans tous les cas, essentiel de développer la recherche qualitative et d'oser donner aux joueurs un droit de parole sur leurs propres comportements de jeu.

### Références

- Abélès, M. (2005). *L'Échec en politique*. Belval : Circé.
- Allais, M. (1953). Le comportement de l'homme rationnel devant le risque. Critique des postulats de l'école américaine. *Econometrica*, 21, 503-546.
- Bergler, E. (1970 [1957]), *The Psychology of Gambling*. New York : International Universities Press.
- Binde, P. (2009). *Gambling Motivation and Involvement: A Review of Social Science Research*. Suède: Swedish National Institute of Public Health. Repéré à : <http://www.fhi.se/PageFiles/9161/R2009-20-gambling-motivation-a-review.pdf>.
- Binde, P. (2005). Gambling, Exchange Systems, and Moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-479. DOI : 10.1007/s10899-005-5558-2.
- Blanc, D. (1987). Le chiffre du destin. Le sort des vivants et le sort des morts dans les loteries de l'Europe du Sud. *Études rurales*, 105/106, 167-179.
- Blaszczynski, A. (2001). *Harm Minimization Strategies in Gambling. An Overview of International Initiatives and Interventions*. Melbourne : Australian Gaming Council. Repéré à : <http://www.austgamingcouncil.org.au/images/pdf/eLibrary/1300.pdf>.
- Blavatsky, P. (2004). *Back to the St. Petersburg Paradox?*. Institute for Empirical Research in Economics, University of Zurich : Zurich, Suisse. Repéré à : <http://www.cerge-ei.cz/pdf/wp/Wp227.pdf>.
- Bromberger, C., et Ravis Giordani, G. (1987). Penser, agir et jouer le hasard. *Ethnologie française*, 17(2-3), 129-136.
- De Sardan, J.-P. O. (2008). *La rigueur du qualitatif. Les contraintes empiriques de l'interprétation socio-anthropologique*. Louvain-La-Neuve : Academia Bruylant.
- Eco, U. (1999). *Kant et l'ornithorynque*. Paris : Grasset.
- Gadbois, J. (En traitement). *Changer la face des joueurs ou amplifier leurs défauts. La leçon de morale derrière l'histoire des Lavigueur en deux temps de mesure (1986-2008)*.
- Gadbois, J. (2013). Les bilans de responsabilité sociale de Loto-Québec (2005-2010). Une stratégie promotionnelle pour légitimer ses pratiques commerciales. *Ubuntou*, 1, 32-48. Repéré à : <http://revue-ubuntou.org/wp-content/uploads/No.-1-Article-3-Jocelyn-Gadbois.pdf>.
- Gadbois, J. (2012). *Ethnologie du Lotto 6/49. Esquisses pour une définition de la confiance*. (Thèse de doctorat, Québec et Paris, Université Laval et École des Hautes Études en Sciences Sociales). Repéré à <http://www.theses.ulaval.ca/2012/29492/29492.pdf>.
- Héran, F. (1987). Le hasard et la prérogative. *Ethnologie française*, 17(2-3), 158-166.
- Kairouz, S., Nadeau, L., et Paradis, C. (2011). *Enquête Enhjeu – Québec. Portrait du jeu au Québec. Prévalence, incidence et trajectoire sur quatre ans*. Montréal : Université Concordia. Repéré à : <http://socioanth.concordia.ca/documents/RapportdetapeENHJEU-QUEBEC28avril2011.pdf>.
- Korn, D. A. (2001). Examining Gambling Issues From a Public Health Perspective. *Journal of Gambling Issues*, 4. DOI : 10.4309/jgi.2001.4.9.

## Rationaliser les comportements de jeu

- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C. et Doucet, C. (2000). *Le jeu excessif. Comprendre et vaincre le gambling*. Montréal : Éditions de l'homme.
- Ladouceur, R., Paquet, C., Lachance, N. et Dubé, D. (1996). Examen d'une erreur fondamentale dans la perception du hasard. *Journal international de psychologie*, 31, 93-99.
- Langer, E. J. (1975). The Illusion of Control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Lévy-Bruhl, L. (1924). Primitive Mentality and Gambling. *The Criterion*, 2(6), 188-200.
- Loto-Québec. (2014). Le jeu doit rester un jeu. Repéré à : <http://www.lejeudoitrestereinjeu.com>.
- Martignoni-Hutin, J.-P. G. (1993). «Faites vos jeux». *Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*. Paris : L'Harmattan.
- Messerlian, C. et Derevensky, J. L. (2005). Youth Gambling: A Public Health Perspective. *Journal of Gambling Issues*, 14. DOI : 10.4309/jgi.2005.14.9.
- Mise sur toi. (2014). Repéré à : <http://misesurtoi.ca/fr/>.
- Orléan, A. (2002). La monnaie contre la marchandise. *L'Homme*, 162, 27-48. Repéré à : <http://www.cairn.info/revue-l-homme-2002-2-page-27.htm>.
- Perreault, M. (2009). Rites, marges et usages des drogues. Représentations sociales et normativité contextuelle. *Drogues, santé et société*, 8(1), 11-56.
- Pouillon, J. (1993). *Le cru et le su*. Paris : Le Seuil.
- Pouillon, J. (1979). Remarques sur le verbe 'croire'. Dans M. Izard et P. Smith (dir.). *La fonction symbolique. Essais d'anthropologie* (p.43-51). Paris : Gallimard. Repéré à : [http://graduateinstitute.ch/webdav/site/developpement/shared/developpement/mdev/soutienauxcours0809/droz\\_dieu/Pouillon\\_Remarques\\_verbe\\_croire.pdf](http://graduateinstitute.ch/webdav/site/developpement/shared/developpement/mdev/soutienauxcours0809/droz_dieu/Pouillon_Remarques_verbe_croire.pdf).
- Shaffer, H. J. et Kidman, R. (2004). Gambling and Public Health. Dans J. E. Grant, et M. N. Potenza (dir.). *Pathological Gambling. A Clinical Guide to Treatment* (p. 3-24). Arlington, VA : American Psychiatric Publishing.
- Valleur, M. (2005). Jeu pathologique et conduites ordaliques. *Psychotropes*, 11(2), 9-30. DOI : 10.3917/psyt.112.0009.
- Veblen, T. (1899). *The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions*. New-York : B.W. Huebsch. Repéré à : [http://oll.libertyfund.org/index.php?option=com\\_staticxtetstaticfile=show.php%3Ftitle=1657etItemid=27](http://oll.libertyfund.org/index.php?option=com_staticxtetstaticfile=show.php%3Ftitle=1657etItemid=27).