Sciences humaines combinées
ISSN : 1961-9936
: Université de Bourgogne, Université de Franche-Comté, COMUE Université Bourgogne Franche-Comté

14 | 2014
Actes du colloque 2014

Le hasard en sociologie. Autour des pratiques quotidiennes des jeux d'*alea*

Article publié le 01 septembre 2014.

Audrey Valin

DOI : 10.58335/shc.379

http://preo.ube.fr/shc/index.php?id=379

Audrey Valin, « Le hasard en sociologie. Autour des pratiques quotidiennes des jeux d'*alea* », *Sciences humaines combinées* [], 14 | 2014, publié le 01 septembre 2014 et consulté le 09 décembre 2025. DOI : 10.58335/shc.379. URL : http://preo.ube.fr/shc/index.php?id=379

La revue *Sciences humaines combinées* autorise et encourage le dépôt de ce pdf dans des archives ouvertes.

PREO

PREO est une plateforme de diffusion voie diamant.

Le hasard en sociologie. Autour des pratiques quotidiennes des jeux d'*alea*

Sciences humaines combinées

Article publié le 01 septembre 2014.

14 | 2014
Actes du colloque 2014

Audrey Valin

DOI : 10.58335/shc.379

http://preo.ube.fr/shc/index.php?id=379

INTRODUCTION
I. POURQUOI ÉTUDIER LE HASARD EN SOCIOLOGIE ?
II. COMMENT ABORDER LE HASARD EN SOCIOLOGIE ?
III. QUELLE MÉTHODOLOGIE SUR LE TERRAIN ?
IV. À QUOI SERT LE HASARD DANS LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE CONTEMPORAINE ?
CONCLUSION

INTRODUCTION

1 En sociologie, le hasard ne constitue pas un objet de recherche à part entière mais se voit généralement étudié par le biais d'autres thématiques. Aussi l'objectif d'une thèse sur ce sujet est-il de comprendre les motifs de cette occultation, en plaçant le hasard au centre de la réflexion et en l'interrogeant sous ses angles théoriques en empiriques. À terme, le concept abstrait révèle son utilité concrète dans la société française contemporaine. Pour présenter synthétiquement le travail de doctorat réalisé, cet article commence par expliquer comment est venue l'idée d'une telle étude. Ensuite, il présente le questionnement et le cadre dans lequel se situe la réflexion du hasard en sociologie. La méthodologie appliquée pour mener l'enquête sur le terrain des jeux d'*alea* est aussi précisée. Enfin, les principaux résul-

tats obtenus au terme des recherches sont fournis et le propos s'ouvre sur d'autres pistes d'études.

I. *POURQUOI* ÉTUDIER LE HASARD EN SOCIOLOGIE ?

2 L'idée d'une thèse sur le hasard est partie de la lecture de l'ouvrage, *Des jeux et des hommes*, du sociologue Roger Caillois qui dresse une classification des jeux en quatre catégories permettant de saisir la valeur des différentes pratiques ludiques dans la vie sociale[1]. À travers l'*agôn* (jeux de compétition), l'*alea* (jeux de hasard), la *mimicry* (jeux de simulacre) et l'*ilinx* (jeux de vertige), on comprend que « *le jeu est un phénomène total* [intéressant] *l'ensemble des activités et des ambitions humaines* »[2]. Cependant, si l'utilité, les vertus et les implications sociales des jeux de compétition sont aisément repérables, celles des jeux de hasard se laissent moins facilement appréhender. Comme Caillois, on est généralement surpris par l'engouement populaire pour les loteries, jeux de grattage et autres machines à sous. Ces pratiques ne semblent pas très rationnelles et « *leur stérile monotonie, leur apparent manque d'intérêt ne laissent pas d'impressionner l'observateur* »[3]. En effet, on se demande quel plaisir retirent les joueurs quand ils grattent de petits bouts de cartons ou passent des heures à pianoter sur des engins bruyants aux couleurs criardes, dans une ambiance confinée et tapageuse.

3 Or, quand on commence à s'intéresser à la question, on est rapidement surpris par l'omniprésence du problème d'addiction dans les études sociologiques des jeux de hasard. Avant même de chercher à comprendre les motivations des joueurs et l'utilité de cette activité, les scientifiques – psychologues, médecins et sociologues – se focalisent uniquement sur un aspect du phénomène, qui plus est, intervient en aval. Tandis qu'en amont, il y a l'attrait pour le jeu et les sensations qu'il procure. Il semble donc que, si les problématiques de la compétition, du simulacre ou du vertige sont étudiées et comprises, c'est celle de l'aléa qui pose problème. Aussi le hasard devient-il la question centrale de l'étude et les premières investigations révèlent le manque de sources sociologiques à ce propos. Principalement étudié par la philosophie et les sciences empirico-formelles telles les mathé-

matiques, la physique ou la biologie, le hasard ne semble pas constituer un objet sociologique, d'où l'idée d'y consacrer une thèse.

4 Conjointement aux recherches théoriques, des travaux empiriques ont été menés sur le terrain des jeux de hasard et d'argent, en particulier dans les trois secteurs historiques de la Française des Jeux (FDJ), du Pari Mutuel Urbain (PMU) et des casinos.

II. COMMENT ABORDER LE HASARD EN SOCIOLOGIE ?

5 Ayant cerné le champ d'observations, l'objectif consiste à étudier le hasard dans la vie quotidienne et la pratique des jeux d'*alea* constitue une activité sociale où les agents se confrontent au hasard et l'« utilisent » volontairement. En restant attentif à leurs émotions dans l'instant du jeu, il s'agit de comprendre les motivations des joueurs et les questions animant la réflexion sont celles de la nature et de la valeur du hasard : à quels besoins socio-anthropologiques fait-il référence ? Pourquoi s'y confronter ? Quelle est sa place dans notre société occidentale contemporaine ?

6 Cinq axes guident alors la réflexion. Premièrement, le hasard semble voué à combattre les angoisses du temps et de la mort. Deuxièmement, il paraît se constituer en un moteur d'action. En tant qu'inexpliqué surgissant dans le quotidien (« *kratophanie* » [4]), le hasard inciterait à l'action des individus curieux de connaître les causes de l'apparition. Sa transcendance de la connaissance humaine l'investirait d'une puissance sacrée et inviterait l'homme profane à agir dans le sens d'un rapprochement d'une sacralité que la modernité a étouffée. Enfin, comme ressenti de cette sacralité, émotion ou sensation physique, le hasard serait un « *résidu* », moteur d'actions non-logiques au sens de Vilfredo Pareto [5], c'est-à-dire défiant la logique rationnelle de la rentabilité et du calcul coût-bénéfice. Puisque le hasard c'est l'imprévu et l'inconnu, chacun essaie de l'expliquer et d'avoir prise dessus, donc d'agir. Par extension, l'aléa crée des interactions entre les individus qui échangent à son propos et en font l'expérience ensemble, par exemple, quand ils rencontrent quelqu'un *par hasard*. Comme il devient commun à plusieurs personnes, faisant réfléchir et réagir, il prend forme dans des pratiques et activités courantes desti-

nées à le maîtriser. Ainsi, en employant le hasard dans les jeux, on le canalise, on le limite au cadre ludique. À partir de là, un troisième axe consiste à dire qu'à l'intérieur même des pratiques dont le but est, déjà, de circonscrire le hasard, les individus mettent en place des techniques de cadrage spécifiques pour tenter de contrôler ses effets encore davantage. C'est le cas des statistiques et probabilités et, globalement, c'est toute la logique moderne de la rationalité dont les principes physiques et éducatifs s'opposent à l'aléa. Mais, en cherchant à l'annihiler, la société témoignerait de son utilité, ne serait-ce que pour renforcer l'ordre par la dénonciation du désordre. On peut alors supposer que le hasard remplirait des fonctions sociales que les agents utilisent au quotidien. La quatrième hypothèse concerne ainsi les jeux d'*alea* qui serait l'une des « *formes sociales* »[6] au sein desquelles le hasard s'illustre en nourrissant des pratiques individuelles et collectives. Cinquièmement, eu égard à l'anatomie de ces jeux, l'activité ludique devrait s'appréhender par ses trois composantes conjointes : le jeu, l'argent et l'*alea*. Les liens entre ces caractères de l'activité devraient en montrer les attraits, suivant le constat de Roger Caillois selon lequel l'efficacité du jeu d'*alea* tient à sa qualité pécuniaire, à tel point que les enfants, privés d'indépendance économique, délaissent rapidement ces pratiques ludiques[7].

7 Étant donné la nature des sources théoriques concernant l'objet d'étude, le travail consiste d'abord à explorer les sciences naturelles, parce qu'elles interrogent le hasard sous les angles du chaos ou du désordre depuis l'Antiquité, en confrontant la source des causes des événements entre dieux et aléas[8]. D'ailleurs, le questionnement est toujours actuel et on le retient souvent à travers le dialogue entre Albert Einstein et Niels Bohr, le premier arguant que « *Dieu ne joue pas aux dés* », tandis que le second lui reprochait : « *Einstein, mais qui êtes-vous pour dire à Dieu ce qu'il doit faire ?* »[9] Par la suite, ces travaux sont reliés aux études sociologiques servant la problématique du hasard ; ce que font déjà certains auteurs comme Edgar Morin qui aborde la question du hasard sous l'angle de l'entropie et de la néguentropie (principes complémentaires respectifs du désordre et de l'ordre en physique[10]). De la même façon, Raymond Boudon étudie le désordre à travers la définition mathématique d'Antoine Cournot[11] d'un hasard comme rencontre de deux séries causales indépendantes[12]. À partir de là, la force d'action du hasard dans la vie sociale

se précise et donne sa place à un agent actif, opposé à l'image courante d'un individu passif se laissant vivre « au petit bonheur la chance » par facilité, vision héritée de la philosophie des Lumières notamment. L'aléa n'est plus seulement le fruit de l'ignorance humaine ou une éthique de paresseux, mais il est une configuration particulière d'événements produisant un type de situations au sein desquelles les acteurs évoluent et sur lesquelles ils agissent nécessairement.

8 De ce fait, une dimension psychologique entre dans le cadre d'étude, pour comprendre l'individu au sein de ces situations de hasard, parce que la « *personnalité* » de l'acteur interagit avec les circonstances particulières dans lesquelles il se trouve[13]. Or, sur ce point, Georg Simmel note l'aspect majeur de l'« *excitation* » dans des pratiques qu'il relie autour de l'aléa : la séduction, l'aventure et les jeux[14]. Pour lui, ces trois domaines de la vie doivent leur efficacité à ce qu'il appelle l'« *instabilité ludique entre le oui et le non* », « *l'avoir* » et le « *ne pas avoir* », effet typique du hasard[15]. Ce dernier constitue alors un puissant moteur d'excitation, tandis que la prévision et le calcul compriment toute anticipation du bonheur et peuvent pousser les individus à se réfugier dans l'immobilisme.

9 Enfin, le courant de la sociologie de l'imaginaire[16] permet de saisir la construction sociale du hasard, en concevant les structures anthropologiques reliées au hasard, à partir du mode de pensée binaire selon lequel la société s'organise. Entre bon et mauvais, bien et mal, les représentations se rejoignent autour de deux grandes polarités diurnes et nocturnes, l'une pour la clarté et la joie, l'autre pour l'obscurité et la peur. Dans ce cadre, le hasard se révèle appartenir au « *régime nocturne* », comme trouble et désordre, tandis que le quotidien se place du côté « *diurne* »[17] et évolue dans l'ordre et la rationalité selon les principes de la Raison. Les représentations du hasard mettent alors au jour une perception sociale généralement négative de l'aléa, traduisant surtout le manque de connaissance de l'objet. D'ailleurs, la gêne des enquêtés et leur incapacité générale à parler du hasard témoigne de cette confusion et d'une méconnaissance entretenue par la société telle qu'elle a constitué l'objet aléatoire, avant même de lui donner un nom puisqu'en France, le mot « hasard » n'apparaît qu'au XIIe siècle[18]. Or, ce vocable, importé par les Croisés de leurs missions espagnoles (« azar ») et arabes (« azzahr »), désignait à

l'origine un jeu de dés, ce qui légitime, au moins étymologiquement, le terrain des jeux.

III. *QUELLE* MÉTHODOLOGIE SUR LE TERRAIN ?

10 Les investigations empiriques se répartissant entre les trois secteurs historiques des jeux de la FDJ, du PMU et des casinos, le terrain sert essentiellement d'outil à l'analyse épistémologique du hasard. Dans un va-et-vient permanent entre théorie et empirie, la méthode *compréhensive* est principalement appliquée, plaçant la dimension émotionnelle des phénomènes sociaux au centre de l'étude des jeux. Ce mode de compréhension sensible permet d'envisager le hasard comme objet d'étude en soi par l'usage méthodologique du type idéal. En considérant avec Weber que l'imputation causale ne peut prendre le caractère d'une loi, on parvient à s'extraire des questions existentielles entourant le hasard, pour le poser comme concept *typique*, c'est-à-dire construit, utopique, abstrait et offrant un tableau homogène des caractéristiques des phénomènes sociaux qu'il traverse [19].

11 En posant comme nécessaire l'action conjuguée des trois caractéristiques du jeu, du hasard et de l'argent, l'analyse se veut tridimensionnelle, vouée à saisir l'activité des joueurs dans toute sa sensibilité. À ce titre, l'exemple des joueurs de roulette d'Henri Poincaré illustre bien la logique suivie. Tout en restant déterministe, estimant que « *le hasard obéit à des lois* » auxquelles les probabilités peuvent répondre, Poincaré prend en compte l'effet émotionnel du hasard produisant une excitation anxieuse lors de l'attente du joueur, pour expliquer l'action par l'association de trois facteurs du jeu [20]. D'abord le mouvement du bras décidant du résultat final de l'action relève du dispositif ludique imposant au participant de lancer l'aiguille de la roulette. Ensuite, l'impossibilité prévisionniste révèle le hasard dans sa dimension « pratique » pour l'action (et elle se rend visible au moment de l'attente). Enfin, la somme misée et ce qu'elle incarne pour l'acteur provoquent l'exaltation du joueur.

12 Concrètement, on procède par observations directes et participantes et les lieux d'investigations vont des boutiques et bars débitants de la FDJ et du PMU, aux hippodromes et casinos. Une fois immergée et

acceptée dans les lieux, on peut mener des entretiens (avec une cinquantaine de joueurs pour la thèse) qui pratiquent généralement une activité principale mais varient les trois types de jeux selon leurs opportunités[21]. Par exemple, un joueur dont l'activité régulière est le Loto peut entrer fréquenter un casino à l'occasion de ses vacances. En parallèle, une vingtaine de non-joueurs sont interrogés, afin de confronter les visions du hasard entre pratiquants et non d'une même activité aléatoire. Pour compléter ce recueil d'informations, une cinquantaine de tests projectifs sont réalisés sous forme de questionnaires, dans le but de pallier la difficulté constatée dans les entretiens à décrire le hasard. L'objectif est d'approcher sa dimension collective par un recueil des représentations, appréciations, idées, valeurs et tout ce qui constitue (et justifie) l'existence sociale du hasard. Pour ce faire, la méthode consiste à solliciter l'imaginaire des enquêtés par des techniques de mise en situation, à travers dessin, conte fantastique, devinette et associations de mots. En outre, concernant les joueurs, l'activité étant socialement décriée, le mode de passation indirect du questionnaire offre le confort de l'anonymat.

13 Enfin, quatre typologies sont construites et résument les résultats de l'étude, depuis l'acception des jeux de hasard (purs et combinés) jusqu'aux fonctions de l'aléa dans notre société occidentale contemporaine[22]. Pour synthétiser, on présentera, la valeur sociale du hasard identifié, sous trois types : *sociétal*, *ludique* et *anthropologique*.

IV. À QUOI SERT LE HASARD DANS LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE CONTEMPORAINE ?

14 En parlant de fonctions *sociétales*, on indique le caractère particulièrement « visible » de l'action du hasard, par rapport à une dimension plus symbolique. Les cinq fonctions de ce groupe se veulent donc concrètes et concernent directement l'organisation des relations entre individus. Par exemple, le hasard possède une vocation *sécuritaire* en incitant les sociétés à se protéger de ses effets néfastes : à un niveau collectif – en insufflant les politiques de gestion du risque – et à l'échelle individuelle – en invitant à la maîtrise, au contrôle et aux actions responsables (par exemple face au jeu). De ce fait, il crée de la

cohésion sociale, autour des craintes qu'il inspire et des techniques pour s'en prémunir. On peut citer le cas de catastrophes climatiques où c'est l'arbitraire du drame qui réunit les individus dans l'entraide. À ce titre, l'aléa s'avère aussi *égalitaire*, puisqu'il peut frapper tout le monde, et sa fonction consiste à garantir une pure égalité que ce soit contre la méritocratie, les valeurs compétitives et les corruptions ou que ce soit dans le jeu de loterie.

15 De là émane le deuxième type : les fonctions *ludiques* du hasard, mais en prenant le terme « ludique » aussi bien au sens commun qu'anthropologique, c'est-à-dire le caractère joueur de l'individu, par complémentarité avec son caractère travailleur. C'est ainsi qu'une fonction *médiatrice* est identifiée. Dans un cadre social fondé sur la séparation entre les mondes quotidien et extraordinaire, le hasard se pose comme médiateur entre le sacré et le profane, l'acteur et son environnement, le possible et la nécessité. Ce faisant, il opère une synthèse et suscite l'espoir, comme on le voit chez les joueurs. En outre, au milieu de ces sphères dissociées, le hasard assure des fonctions *libératoire* et *ontologique* dues à son statut marginal. En étant hors des cadres habituels il délivre et apporte des réponses originales aux questions plus ou moins métaphysiques des hommes, *via* l'astrologie par exemple. Non seulement la nature de ses interventions interroge, mais son modèle anti-causal offre des possibilités de réponses d'un autre type que ceux traditionnellement acceptés par les règles de la rationalité. Puis, dans la pratique des jeux, le hasard se révèle un bon atout *consommatoire*, pour l'égalité qu'il garantit, pour sa valeur inhabituelle – avec les vendredis 13 et leurs jackpots spéciaux par exemple – et pour l'excitation qu'engendre le mystère. La mise en scène du Loto et le suspens du tirage des boules en témoignent : l'aléa est bien le ressort marketing provoquant la tension, ensuite sublimée par les publicitaires. On peut citer, à ce titre, les publicités du *Joker+* de la FDJ, où l'actrice et chanteuse Arielle Dombasle, entourée des danseuses du Crazy Horse, évoque le tirage au sort, en s'extasiant de la fascination qu'il provoque : « *C'est prodigieux toutes ces petites boules qui tournent, j'adore !* »

16 Enfin, en parlant de l'excitation provoquée par l'aléa, on en vient aux fonctions *anthropologiques* du hasard dont la première est, justement, *émotionnelle*, typiquement traduite par l'excitation ou la curiosité, et suscitée par les interventions inopinées de l'aléa ainsi que le monde

de possibles auquel il donne accès. C'est à cet égard qu'on parle de fonction *extra-quotidienne*, par opposition au monde habituel du quotidien où tout est cadré et les possibles limités. C'est pourquoi il procure à la fois attraction et répulsion. Ses apparitions fantasques peuvent amuser mais, à l'inverse, c'est pour s'en prémunir et se rassurer au quotidien que chacun cadre ses journées par de petits rites et habitudes, d'où la valeur *rituelle* de l'aléa. Enfin, qu'il attire ou effraie, il permet de mettre des images et un nom sur des angoisses de mort, des peurs du temps qui passe, et, ce faisant, assure une fonction *euphémique* pour l'homme conscient de sa fragilité. Typiquement, les risques climatiques sont un euphémisme de la crainte des individus de leur environnement naturel et, à l'opposé, la chance invoquée dans les jeux est un euphémisme de l'espoir de vie.

CONCLUSION

17 Ainsi, le hasard doit se considérer comme un élément interactif, susceptible d'engendrer des formes sociales, motivant des activités qui le nourrissent en retour, en réactualisant les représentations qu'en ont les individus et vivifiant les usages de ses effets. Dans l'ensemble, sa valeur réside dans sa faculté à alimenter des interactions entre les agents, si bien qu'étudier le hasard en sociologie consiste à comprendre sa capacité à engager l'action dans une société. Saisi comme moteur d'activités, l'aléa est entouré d'images qui le font vivre en autorisant les êtres sociaux à se le représenter. Qu'on le nomme « hasard », « désordre », « chaos » ou « sérendipité » (heureux hasard des découvertes)[23], c'est une représentation idéalisée permettant aux individus de mieux appréhender certaines situations réelles.

18 À partir de là, l'étude s'ouvre à divers champs de la vie courante, comme le domaine des rencontres, domaine de la vie sociale où la dimension aléatoire est généralement bien acceptée par les individus, par opposition au travail ou au logement, secteurs plus soumis au contrôle. Pourtant, le succès des réseaux sociaux conjugaux repose sur une restriction drastique de l'aléa au profit de critères de sélection stricts. Encore une fois, les êtres sociaux tentent d'annihiler le hasard au profit d'une rationalisation de leurs choix leur offrant une rassurante illusion de maîtrise de leur vie. Mais les limites de cette logique « de raison » sont contenues dans la capacité émotionnelle du

hasard. Le rapport entre avoir et non-avoir que nous évoquions précédemment est constitutif de l'excitation motrice commune aux jeux de hasard et à ceux d'amour. Anéantir le hasard, c'est se priver de « la magie de la rencontre » et les journalistes de presse féminine semblent en avoir pris conscience, prônant régulièrement un retour à la surprise des découvertes et vantant les rencontres inattendues ou les vertus de l'imprévu dans le couple [24].

19 D'un autre côté, le monde managérial utilise la figure de la « sérendipité » pour les qualités novatrices du hasard et son invitation à l'acuité dans les processus créatifs. Notion issue d'un poème de 1302 d'Amir Khusrau, *Hasht Behesht* [25] et reprise par le philosophe anglais *Sir* Horatio Walpole, qui lui donne son nom en 1754, la « *serendipity* » désigne initialement la faculté chez certaines personnes « *de trouver la bonne information par hasard, un peu sans la chercher* » [26]. Francisé depuis 2009 comme « sérendipité », le concept évoque globalement les « heureux hasards » et si cette connotation positive du hasard est explicitement attestée dans les évocations littéraires, on la retrouve désormais dans le monde entrepreneurial. Au lieu de considérer le risque comme un accident à éviter, les managers d'entreprises comme *Google* en réhabilitent les vertus pour développer des techniques de gestion de l'imprévu et inciter l'innovation dans les processus créatifs.

20 Dans le prolongement de cette réflexion, le hasard trouve également une place de choix au sein du marché du bien-être, contre la peur permanente de l'imprévu dans des sociétés hyper sécurisées et rationnalisées. Plutôt que de percevoir l'imprévisible comme un écueil, certains psychologues préconisent de l'accueillir comme une opportunité à de nouvelles créations et à des expériences enrichissantes. Certains thérapeutes utilisent ainsi le hasard comme moyen d'éveil à la fécondité de la vie pour lutter contre une « vision dramatique » véhiculée par les médias, les sphères politiques ou professionnelles. Ce climat d'angoisse et de stress conduisant à développer un caractère craintif et anxieux, des psychologues comme Jean-François Vézina prônent la nécessité des hasards et invitent leurs patients à « *danser avec le chaos* » pour restaurer un dialogue avec le monde qui les entoure et retrouver une liberté perdue dans un confort de l'attendu où « *plus rien de vivant et d'original n'arrive* » [27]. Ce terrain « thérapeutique » pourrait servir à la fois de lieu d'investigations sociologiques

pour comprendre l'évolution des mœurs face au hasard et, de façon réflexive, les sociologues contribueraient à la mise en place de méthodes novatrices réhabilitant les bienfaits du hasard par une « *dés-appréhension* » de l'imprévu. Une piste, à ce titre, serait celle du rapport au temps. En évoluant sur une temporalité instantanée, le hasard permet également de vivre l'instant présent et de se recentrer sur le moment à saisir (*kairos* platonicien [28]) où tout se crée (l'*instant* bachelardien [29]).

21 Ainsi, que ce soit dans les jeux, la vie sentimentale ou le travail, le hasard traverse notre quotidien, même quand on pense qu'il n'existe pas.

BACHELARD Gaston (1992), *L'Intuition de l'instant*, Paris, Stock (1re éd. : 1931).

BOUDON Raymond (2004), *La Place du désordre*, Paris, PUF (1re éd. : 1984).

BOURCIER Danièle et VAN ANDEL Pek (sous la dir. de) (2011), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, Paris, Hermann.

CAILLOIS Roger (1967), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1958).

COURNOT Antoine-Augustin (1851), *Essai sur les fondements de nos connaissances*, Paris, Hachette.

DAUZAT Albert, DUBOIS Jean et MITTERAND Henri (2007), *Dictionnaire étymologique et historique du français*, Paris, Larousse.

DE CLOSET François (2004), *Ne dites pas à Dieu ce qu'il doit faire*, Paris, Seuil.

DURAND Gilbert (1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod (1re éd. : 1960).

ÉLIADE Mircea, cité par RENARD Jean-Bruno, *in* MESLIN Michel (sous la dir. de) (1984), *Le Merveilleux. L'imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas.

LEGROS Patrick, MONNEYRON Frédéric, RENARD Jean-Bruno et TACUSSEL Patrick (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin.

MERTON Robert (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, trad. fr., Paris, Armand Colin (1re éd. américaine : 1949).

MORIN Edgar (1977), *La Méthode*, Tome 1 : *La Nature de la nature*, Paris, Seuil.

MOUTSOPOULOS Évanghelos (2006), « Hasard, nécessité et *kairos* dans la philosophie de Platon », *Pallas*, vol. 72, pp. 315-323.

PARETO Vilfredo (1919), *Traité de sociologie générale*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. italienne : 1916).

POINCARÉ Henri (1908), *Science et méthode*, Paris, Flammarion.

SIMMEL Georg (2010), *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*,

Paris, PUF (1re éd. allemande : 1908).

SIMMEL Georg (1909), « Psychologie der Koketterie », *Der Tag*, 11 und 13, 5, *in* WATIER Patrick (1986), *Georg Simmel. La sociologie et l'expérience du monde moderne*, Paris, Klincksieck.

VÉZINA Jean-François (2012), *Danser avec le chaos*, Paris, L'Homme.

WEBER Max (1992), *Essais sur la théorie de la science*, Paris, Pocket (1re éd. allemande : 1904).

Annexe

Annexe 1

Classification des jeux de Roger Caillois

	AGÔN (*compétition*)	*ALEA* (*chance*)	*MIMICRY* (*simulacre*)	*ILINX* (*vertige*)
PAIDIA Vacarme Agitation Fou rire	Courses Luttes etc. Athlétisme } non réglées	Comptines Pile ou face	Imitations enfantines Jeux d'illusion Poupées, panoplies Masques Travesti	« Tournis » enfantin Manège Balançoire Valse
cerf-volant solitaire réussite Mots croisés	Boxe Escrime Football Billard Dames Échecs	Pari Roulette		Volador Attractions foraines Ski Alpinisme Voltige
LUDUS	Compétitions sportives en général	Loteries simples, composées ou à report	Théâtre Arts du spectacle en général	

N.B. Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Source : Roger Caillois (1967), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, p. 92 (1re éd. : 1958).

Annexe 3

Typologie des jeux de hasard

Manières de jouer (motifs d'action et ludisme)

	Types de jeu	Motifs d'action	Ludisme	Exemple
		Catégorie 1 : Jeu		
1	Jeu impulsif	Le jeu	Essentiellement *anthropologique* Goût de l'aléa, dialogue avec le hasard	*Mr Dupond aime jouer, selon ses envies. La fréquence est irrégulière et ses choix de jeux variés (loterie, grattage). Il rejoue ou non suivant son humeur plus que des gains. Entre amis, il propose souvent de jouer.*
2	Jeu-sociabilité	Le jeu	Majoritairement *tribal* Inhérent à la dimension sociable dans l'action de jouer	*Mr Dupond aime jouer, mais n'achètera jamais des tickets pour les gratter en solitaire. Il aime avant tout rencontrer d'autres joueurs, ou partager son moment de jeu avec des amis. Seul, il peut solliciter des inconnus.*
3	Jeu régulier	L'habitude, le rituel	Plutôt *anthropologique* Plaisir dans l'action de jouer	*Mr Dupond déjeune chaque jour dans le bar à côté de son travail et termine toujours par un café en jouant au* Rapido.
4	Jeu-consommation	Consommer	Essentiellement *consommatoire* Plaisir consommatoire inhérent aux qualités de gadget du jeu	*Mr Dupond est fumeur et arrondi souvent le montant de ses achats avec des jeux. Quand il entend parler d'une grosse cagnotte à l'*Euro Millions, *il va également remplir une grille avec plaisir.*
5	Jeu contextuel	Le contexte, l'instant	Indifféremment *anthropologique/consommatoire/tribal* Plaisir mitigé, « moyen »	*Mr Dupond attend sa femme dans un bar où ils doivent se retrouver. Elle tarde un peu alors, en voyant d'autres clients jouer au* Rapido, *il improvise une partie.*
6	Jeu-coutume	L'attachement à la coutume, la tradition, habitude, rituel	Majoritairement *tribal* Uniquement dans la finalité de l'action	*Mr Dupond a souscrit à l'abonnement de la FDJ pour son* Loto *hebdomadaire.*

Annexe 5

Typologie des fonctions du hasard

FONCTIONS SOCIÉTALES	
1. Fonction sécuritaire	Gestion du risque
	Mise en danger et responsabilisation
2. Fonction de cohésion sociale	Solidarité face aux aléas
	Cohésion sociale par le don : le principe de redistribution des jeux de hasard
3. Fonction égalitaire	Tirage au sort dans le système démocratique
	Égalité sociale des jeux de hasard
4. Fonction d'ouverture	Dans les jeux de hasard
	Pour les systèmes organisationnels
	Contre un trop-plein sécuritaire
5. Fonction novatrice	Innovation aléatoire
	Innovation sérendipienne
FONCTIONS LUDIQUES	
6. Fonction médiatrice	Entre le sacré et le profane
	Entre le possible et la nécessité
	Entre l'acteur et son environnement
7. Fonction libératoire	Libération par la possibilité
	Libération par la sensibilité subjective
	Libération par opposition aux valeurs *sapiens*
	Libération par le jeu d'*alea*
8. Fonction ontologique	À travers le jeu
	Face aux événements quotidiens
9. Fonction consommatoire	Efficacité du couple hasard/argent
	Jeux de hasard, gadgets éphémères
FONCTIONS ANTHROPOLOGIQUES	
10. Fonction émotionnelle	Excitation de l'instabilité
	Angoisse de la mort
11. Fonction d'extra-quotidienneté	Force du sacré
	Effroi moteur du *tremendum majestas*
12. Fonction de verticalité	Pour relier sacré et profane
	Pour équilibrer l'horizontalité de la temporalité sociale
13. Fonction rituelle	Rite ordalique
	Ritualités des jeux de hasard
14. Fonction euphémique	Euphémisation par le hasard
	Symboles cycliques pour maîtriser le temps

---

1 *Cf.* Document 1, en annexe.

2 CAILLOIS Roger (1967), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, p. 337 (1re éd. : 1958).

3 *Ibid.*, p. 346.

4 Les *kratophanies* sont « *ces irruptions dans le quotidien d'un tout-autre, d'un inexpliqué qui sont pour l'homme une incitation à s'interroger, à regarder par-delà les frontières de ses connaissances provisoires et de ses certitudes fragiles* ». ÉLIADE Mircea, cité par RENARD Jean-Bruno, *in* MESLIN Michel (sous la dir. de) (1984), *Le Merveilleux. L'imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas, p. 44.

5 *Cf.* PARETO Vilfredo (1919), *Traité de sociologie générale*, trad. fr., vol. 1, §151, Paris, Payot, p. 67 (1re éd. italienne : 1916).

6 L'expression renvoie à la sociologie de Georg Simmel selon qui « *les éléments de tout être et tout fait social, inséparables dans la réalité* [sont] : *d'une part un intérêt, un but, ou un motif, d'autre part une forme, un mode de l'action réciproque entre les individus, par lequel ou sous la forme duquel ce contenu accède à la réalité sociale* ». SIMMEL Georg (2010), *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*, Paris, PUF, p. 44 (1re éd. allemande : 1908).

7 CAILLOIS Roger (1967), *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 60.

8 Qu'on pense à Épicure et Lucrèce (respectivement aux IIIe et Ier siècles avant J.-C.) avec la figure du *clinamen*, cette « déclinaison » nécessaire et créatrice dans les systèmes atomiques.

9 *Cf.* DE CLOSET François (2004), *Ne dites pas à Dieu ce qu'il doit faire*, Paris, Seuil.

10 *Cf.* MORIN Edgar (1977), *La Méthode*, Tome 1 : *La Nature de la nature*, Paris, Seuil.

11 *Cf.* BOUDON Raymond (2004), *La Place du désordre*, Paris, PUF (1re éd. : 1984).

12 « *Les événements amenés par la combinaison ou la rencontre d'autres événements qui appartiennent à des séries indépendantes les unes des autres, sont ce qu'on nomme des événements* fortuits, *ou des résultats du* hasard. » COURNOT Antoine-Augustin (1851), *Essai sur les fondements de nos connaissances*, Tome 1, Paris, Hachette, p. 52.

13 « *Certaines de mes actions s'expliquent essentiellement par la structure de ma personnalité, d'autres ne peuvent être comprises que si on voit que je me suis trouvé placé dans des circonstances particulières* ». BOUDON Raymond (2004), *La Place du désordre*, *op. cit.*, p. 190.

14 SIMMEL Georg (1909), « Psychologie der Koketterie », *Der Tag*, 11 und 13, 5, *in* WATIER Patrick (1986), *Georg Simmel. La sociologie et l'expérience du monde moderne*, Paris, Klincksieck, pp. 47-62.

15 *Ibid.*, pp. 47-62.

16 Voir LEGROS Patrick, MONNEYRON Frédéric, RENARD Jean-Bruno et TACUSSEL Patrick (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin.

17 *Cf.* DURAND Gilbert(1992), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod, p. 461 (1re éd. : 1960).

18 En France, le vocable apparaît la première fois en 1155, chez le poète normand Robert Wace. *Cf.* DAUZAT Albert, DUBOIS Jean et MITTERAND Henri

(2007), *Dictionnaire étymologique et historique du français*, Paris, Larousse, p. 394.

19 *Cf.* WEBER Max (1992), *Essais sur la théorie de la science*, Paris, Pocket (1re éd. allemande : 1904).

20 POINCARÉ Henri (1908), *Science et méthode*, Paris, Flammarion, pp. 70-78.

21 Seulement trois entretiens avec des joueurs de casino uniquement, six avec des joueurs exclusifs de PMU et dix-huit avec des consommateurs des seuls produits de la FDJ.

22 *Cf.* Documents 2 à 5, en annexe.

23 En sociologie, la notion est conceptualisée par Robert Merton, suivant l'idée d'une acuité nécessaire à la découverte d'éléments imprévus. Permettant à l'observateur de trouver ce qu'il ne cherchait pas, la *serendipity* « *se rapporte au fait assez courant d'observer une donnée* inattendue, aberrante *et* capitale *qui donne l'occasion de développer une nouvelle théorie ou d'étendre une théorie existante* ». MERTON Robert (1997), *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, trad. fr., Paris, Armand Colin, p. 43 (1re éd. américaine : 1949).

24 Voir, par exemple, BARBIER Sylvie (2012), « Je veux du romantisme, *fuck* ! », *Biba*, n° 391, septembre, p. 77.

25 *Cf.* CATELLIN Sylvie (2011), « De la transmission du récit millénaire à la transmission des modalités de la découverte sérendipienne : l'effet de suspens chez Verville et Voltaire », *in* BOURCIER Danièle et VAN ANDEL Pek (sous la dir. de), *La Sérendipité. Le Hasard heureux*, Paris, Hermann, p. 20.

26 DANVERS Francis (2011), « La sérendipité : un concept novateur pour s'orienter dans la vie ? », *ibid.*, p. 199.

27 VÉZINA Jean-François (2012), *Danser avec le chaos*, Paris, L'Homme, p. 1.

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

29 *Cf.* BACHELARD Gaston (1992), *L'Intuition de l'instant*, Paris, Stock (1re éd. : 1931).

Français

Le hasard est un thème classique et récurrent en sciences humaines mais ne constitue guère un objet à part entière pour la discipline sociologique. Le plus souvent, le vocable est évoqué pour l'analyse d'autres thématiques. Pour comprendre les motifs de cette occultation, ce travail de doctorat place le hasard comme objet sociologique et l'interroge sous ses angles théoriques et empiriques. L'objectif est de saisir son utilité en société, pour les membres et les institutions la formant, afin d'en révéler les fonctions et les modalités. Pour ce faire, la thèse explore d'abord les domaines de la connaissance étudiant le hasard à travers leurs théorisations respectives en suivant une logique pluridisciplinaire (philosophie, mathématiques, physiques, biologie, économie, anthropologie et sociologie). Ensuite, un terrain spécifique est retenu pour rendre compte des manières de vivre ce hasard dans des pratiques quotidiennes. Choisis pour leur popularité, les jeux d'*alea* sont investigués dans les trois secteurs historiques des jeux en France : la « Française des Jeux », les casinos et le « Pari Mutuel Urbain ». Dans un va-et-vient permanent entre recherches théoriques et empiriques, la place du hasard se laisse finalement appréhender : à la fois concept et moteur d'action, celui-ci s'inscrit dans des représentations. Aussi l'analyse de ces processus de création et appréhension du monde social permet-elle de mieux concevoir le statut et le rôle de l'aléa dans notre société contemporaine.

Audrey Valin

Docteur en Sociologie, C3S - EA4660 - UFC
IDREF : https://www.idref.fr/193126893
ISNI : http://www.isni.org/0000000459826974