

<b>Zeitschrift:</b>	Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft = revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera d'etnologia
<b>Herausgeber:</b>	Schweizerische Ethnologische Gesellschaft
<b>Band:</b>	5 (2000)
<b>Artikel:</b>	Les jeux d'argent, un simulacre? : La construction savante d'une représentation ordinaire et ses effets
<b>Autor:</b>	Dubuis, Claudia
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-1007493">https://doi.org/10.5169/seals-1007493</a>

#### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 02.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Les jeux d'argent, un simulacre?



## La construction savante d'une représentation ordinaire et ses effets

Claudia Dubuis

Les jeux, et partant les jeux d'argent, figurent fréquemment parmi les sphères rattachées d'emblée à la notion, floue, de simulacre. Pourtant, la sphère des jeux se caractérise par un ensemble de pratiques fort diverses, dans lequel s'opèrent des relations complexes entre les domaines politiques, économiques et culturels qui ne sauraient être réduites à du simulacre, univers de «la fausse apparence, de l'illusion» tel qu'y réfère le sens courant<sup>1</sup>.

De ce fait, une sociologue qui a fait des jeux d'argent l'un de ses objets de recherche va devoir, à un moment ou un autre de son parcours, se pencher sur cette représentation têteue qui hante avec constance l'ensemble des discours contemporains portés sur les jeux d'argent, pour mieux parfois les constituer comme «hors-jeu». Aussi, la question qui se posera ici ne sera pas tant de montrer en quoi les jeux d'argent constituaient ou non une sphère «authentique», si l'on peut dire, du simulacre, mais bien plutôt de comprendre brièvement pourquoi et comment il a été pos-

sible de construire une telle représentation sociale qui semble trop souvent aller de soi, y compris dans les analyses savantes. Dans cette perspective, trois grands motifs discursifs ont été dégagés: les discours moraux anti-jeu «classiques», la représentation savante du jeu comme simulacre et la représentation du jeu comme loisir ambigu. Et c'est en définitive dans la rencontre de ces trois motifs que va se construire cette représentation ordinaire du jeu d'argent comme simulacre.

<sup>1</sup> Petit Robert.

### Discours moraux

Les jeux d'argent, quelles que furent leurs variations historiques, culturelles ou sociales, ont le plus souvent été marqués par des stigmatisations d'ordre moral. Pour reprendre une idée succinctement esquissée par Marc Guillaume (1981) sur les discours de l'Eglise contre



les jeux d'argent et de hasard<sup>2</sup>, les représentations occidentales ont toujours oscillé entre une tendance doctrinale et traditionaliste qui s'oppose au jeu d'argent en soi, et une tendance plus libérale. La modification de ces représentations évoluerait en relation avec les rapports économiques et leurs propres transformations. De ce fait, l'épargne s'est trouvée par exemple graduellement érigée en vertu et la dépense improductive, la dilapidation, le jeu ostentatoire, la capacité de perdre avec excès, ont été considérés comme des fléaux sociaux. Une constante alternance, engendrée par la laïcisation des discours portés sur les jeux, s'opère ainsi entre moralisation et dé-moralisation des jeux d'argent. Et bien plus que la connotation habituelle de vice ou de péché, c'est cette représentation morale du jeu d'argent comme dépense improductive qui perdure aujourd'hui, relayée par exemple dans certains discours religieux à forte connotation sociale (les discours officiels des Eglises).

Avec l'intrusion massive des jeux d'argent entre le XVIe et le XIXe siècle en Europe puis en Amérique du Nord, et alors que les collectivités ont recours aux loteries comme instruments parafiscaux, s'amorce le débat sur la légitimité et la légalisation des jeux d'argent (Guillaume 1981). Un double et long processus de domestication des jeux décrit par les historiens commence à s'élaborer par la création de règles et par la mise en place de dispositifs centralisés de contrôle générant une normalisation des pratiques (Mehl 1990; Freundlich 1995). Parallèlement, les discours moraux vont évoluer en s'articulant et en s'adaptant à ces processus (Guillaume 1981: 19).

Dès le XVIIIe siècle, considéré comme l'âge d'or des jeux, seront posées les bases juridiques d'un discours moral qui oppose travail productif à activité improductive, dans le monde anglo-saxon notamment (Robert 1991). L'«argent facile», qualificatif privilégié dont font alors usage les moralistes pour stigmatiser les gains obtenus par le biais de ces jeux, contreviendrait ainsi à une éthique du travail qu'il fallait du reste encore inculquer aux

classes laborieuses. Dès lors, les diverses répressions des jeux d'argent ont surtout eu pour objet de renforcer un contrôle étroit sur les classes populaires tout particulièrement considérées comme incapables d'activités productives. Largement produits du regard que les élites ont pu porter sur le peuple tout au long du XIXe siècle notamment, cette vision et ces discours alimentent néanmoins toujours le registre moral, ou considéré tel, des jeux d'argent.

De ce bref aperçu, on peut donc retenir que les discours moraux «purs» n'existent pas pour eux-mêmes et qu'ils s'associent rapidement à des applications et à des discours politiques ou légaux. Mais il apparaît surtout que toute la rhétorique anti-jeu est profondément marquée par un couple principal d'oppositions qui s'exprime dans les termes d'un contraste radicalisé de la valorisation (ou de la vérité) du travail productif d'une part et de la condamnation des activités ou des dépenses improductives d'autre part. Cette opposition va connaître une application étendue à d'autres procédés discursifs plus récents qui, derrière des allures de réhabilitation, persisteront à présupposer le jeu en général et les jeux d'argent en particulier comme exclus du champ des pratiques considérées comme complètement légitimes.

## Le jeu et le simulacre: une représentation savante

Il faut évidemment remonter à Roger Caillois pour comprendre une bonne partie des représentations contemporaines sur le jeu, du moins celles qui opèrent dans un espace cultivé ou savant. Caillois construit une classification des jeux désormais quasiment totémique en forgeant quatre catégories – *agôn* (compétition), *alea* (chance), *mimicry* (simulacre), *illinx* (vertige) – à partir desquelles il va tenter de construire une sociologie générale

<sup>2</sup> Pour simplifier, aucune distinction ne sera marquée ici entre jeux d'argent et jeux de hasard, si ces derniers impliquent l'engagement d'une certaine somme d'argent (la langue anglaise utilise le terme *unificateur* et commode de *gambling*).



puisque «chacune des catégories fondamentales du jeu présente [...] des aspects socialisés qui, par leur ampleur et leur stabilité, ont acquis droit de cité dans la vie collective» (1967: 99).

Les caractéristiques formelles et *a priori* des activités de jeu que dégage Caillois aboutissent principalement à affirmer le caractère général séparé des jeux qui les distingue nettement de l'ensemble des activités sociales. Ce présupposé de la séparation temporelle et spatiale des jeux, de leur improactivité (ils ne génèrent ni biens, ni richesses), de leurs conventions et de leurs règles qui suspendent les lois ordinaires, finit par produire une impression de distance, voire de quasi-irréalité, puisqu'il laisse entendre qu'un ordre, très différent de celui qui est habituel dans la vie sociale, existe et régit ces pratiques.

Parmi les diverses activités de jeu, Caillois retient les jeux de hasard, et parmi ceux-ci les jeux d'argent, comme des pratiques pertinentes<sup>3</sup>: ceux-ci renvoient nécessairement à l'*alea*. Or, le traitement que Caillois leur fait subir les renvoie toutefois à une part «pauvre» des jeux. Car en effet : «l'*alea* marque et révèle la faveur du destin. Le joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence. Il ne fait qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort. Il risque un enjeu.» (p. 56)

Il est certes possible – et nécessaire – de contredire Caillois sur ce point en montrant, par une observation des joueurs engagés dans ces jeux que, derrière cette prétendue passivité se logent en fait des intentions mises en acte, des stratégies, des tactiques ou, autrement dit, des actions. Mais il importe surtout de relever ici l'apparition inopinée de cette distinction ordinaire qui oppose une fois encore travail à activité improductive: «A l'inverse de l'*agôn*, l'*alea* nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification; il élimine la valeur professionnelle, la régularité, l'entraînement. Il en abolit en un instant les résultats accumulés. [...] Il apporte au joueur heureux infiniment plus que ne saurait lui procurer une vie de

labeur, de discipline et de fatigue» (p. 57). Et quand quelques lignes plus bas Caillois affirme que «de l'une ou de l'autre façon, on s'évade du monde en le faisant autre» (p. 57), se trouve renforcé chez le lecteur ce sentiment de séparation puisque non seulement le jeu aurait comme ultime fonction de permettre au joueur une fuite hors du monde «réel» mais qu'en plus il existerait des «activités actives de fuite» versus des «activités inactives de fuite» (à comprendre comme des non-activités?), ces dernières étant évidemment représentées par les jeux d'argent et de hasard.

Par ailleurs, cette double impression d'illusion attachée aux jeux d'argent suscitée par Caillois va se trouver renforcée par un malentendu. En effet, Caillois va s'employer dans la suite de son texte à décrire les effets des possibles permutations opérant entre les quatre catégories. Discutant des ordres sociaux «corrompus» que le mélange entre compétition et hasard pourrait produire, il s'attache ainsi à décrire sur quelques pages les «capitales du jeu»: «toutes proportions gardées, les villes qui procurent à la passion du jeu simultanément un refuge et un paradis, ressemblent à d'immenses maisons closes ou à des fumeries d'opium démesurées» (p. 229). Aussi, dans cette combinaison, c'est la société tout entière, soumise au goût du hasard pur, qui s'échapperait hors du monde dans des espaces artificiels marqués par l'opprobre.

Souvent (à tort) associée chez Caillois aux descriptions des ordres sociaux générés par la catégorie de simulacre (alors que chez Caillois le simulacre renvoie à la catégorie de *mimicry* qu'il détache strictement de l'*alea*), cette vision simplificatrice des espaces du jeu peut toutefois se retrouver assimilée à d'autres écrits, comme ceux de J. Baudrillard qui fonde une critique généralisée d'une société du simulacre. Dans son ouvrage *Amérique* (1991), Baudrillard décrit Las Vegas comme l'espace emblématique du jeu, dans le même registre que celui qu'utilise Caillois: celui de la fausse culture. Las Vegas y est considéré d'un point de vue normatif comme un lieu «faux» où le simulacre, artefact simulé, finit par dépasser

<sup>3</sup> Contrairement par exemple au médiéviste Huizinga (*Homo ludens*, 1938) qui, en se bornant à ne souligner que le caractère spécifiquement désintéressé des jeux, n'a pas pris en compte les jeux d'argent dans son commentaire.



la réalité et même par se superposer à elle, par la remplacer: «L'Amérique n'est ni un rêve, ni une réalité, c'est une hyper-réalité. C'est une hyperréalité parce que c'est une utopie qui dès le début s'est vécue comme réalisée. Tout ici est réel, pragmatique, et tout vous laisse rêveur. Il se peut que la vérité de l'Amérique ne puisse apparaître qu'à un Européen, puisque lui seul trouve ici le simulacre parfait, celui de l'immanence et de la transcription matérielle de toutes les valeurs» (p. 32). Et, plus loin encore: «L'Amérique est un gigantesque hologramme, dans le sens où l'information totale est contenue dans chacun des éléments. [...] on a l'impression que les choses sont faites d'une manière plus irréelle, qu'elles tournent et se déplacent dans le vide comme par un effet lumineux spécial, une pellicule qu'on traverse sans s'en apercevoir. [...] tout se découpe avec la plasticité et la simplicité d'un signal lumineux. L'hologramme est proche du fantasme» (p. 33).

D'autres exemples tirés des textes de Baudrillard pourraient évidemment montrer l'importance déjà bien connue que prend le simulacre dans la réflexion de cet auteur. Mais on retiendra simplement que le simulacre renvoie dans ce cas à une représentation, celle d'une culture – ici américaine ou américanisée – qui ne serait qu'une fausse culture en raison de son artificialité (due en l'occurrence à un excès de pragmatisme, Baudrillard n'étant pas à un paradoxe près). Derrière ces énigmatiques tours de passe-passe supposément à l'œuvre entre réalité et hyper-réalité, demeure la conception paradoxale, et malheureusement peu anthropologique, que certaines cultures, telles que celle dont fait partie Las Vegas, pourraient tout simplement être fausses.

On peut somme toute considérer que les développements savants mais toujours quelque peu normatifs de ces deux auteurs sur les jeux d'argent et sur leurs espaces ont contribué à reproduire, tout en la modifiant, la dimension morale qui leur était initialement attachée. A cette dimension normative va s'ajointre, et ce tout particulièrement chez Baudrillard, une

indignation «méta-éthique» proclamée au nom de la dénonciation d'une inauthenticité des personnes, des objets et du monde modernes<sup>4</sup> (Boltanski et Chiapello 1999: 587). Cette vision va s'enraciner et marquer profondément de nombreux registres de l'imaginaire contemporain.

<sup>4</sup> Cette position rejoindrait par exemple l'esprit de la critique de la société du spectacle selon Guy Debord.

## Le jeu comme loisir ambigu

Enfin, un troisième motif vient renforcer cette impression d'irréalité attachée aux jeux d'argent. Certains sociologues, afin de détacher définitivement les jeux d'argent de la gangue du jugement moral, ont tenté plus récemment de les inscrire dans l'univers du «seul» loisir. Comme le montre par exemple Paul Yonnet, l'émergence du tiercé dans les années cinquante en France est concomitante à l'émergence des loisirs de masse et constitue l'expression d'un loisir privilégié des couches populaires d'une société en forte mutation : «le tiercé participe à l'avènement du loisir, mais plus encore, peut-être, il l'annonce» (1985: 73).

Inscris dans une même démarche qui rattache jeux d'argent et loisirs, deux anthropologues américains, M. Panasitti et N. Schull (1994), ont analysé l'inscription massive du jeu d'argent dans la société nord-américaine depuis près de cent ans. Leur interprétation du renforcement de ces pratiques se focalise en partie sur l'efficacité des nouvelles rhétoriques individualistes du temps libre associées aujourd'hui au jeu et au sport. Ces rhétoriques sont redoublées, à leur sens, par l'incantation quasi idéologique sur le droit et le devoir qu'a chacun à avoir du *fun* (plaisir), à participer, à être euphorique, dynamique et actif, dans une société où le «bonheur individuel» est transformé en une nouvelle valeur sociale dominante, indiscutable et quasiment indiscutée<sup>5</sup>.

Malheureusement, cette interprétation repose sur le stéréotype qui ne verrait dans les pratiques de loisir, dont les jeux

<sup>5</sup> Cette identification du bonheur individuel comme valeur sociale dominante s'insère particulièrement bien dans le projet anthropologique collectif de *study up* auquel adhèrent Panasitti et Schull. Initié par Laura Nader (1994) ce projet propose l'identification et l'analyse de nouveaux dogmes centraux dans le monde nord-américain.



d'argent ne seraient qu'une variante, que des pratiques conventionnelles et conformistes. Elle conforte également un autre stéréotype assez habituel qui associe jeux d'argent et culture de masse et qui connote *a priori* ces derniers comme des activités au sens social appauvri, voire même vides de sens (Panasitti et Schull 1994: 86). Le recours à la catégorie des loisirs n'empêche donc pas de porter en fin de compte un jugement normatif sur les jeux d'argent, non pas directement mais de manière détournée, puisqu'il manquerait quelque chose de fondamental (de fait une dimension libératoire et subversive) à toute forme de loisir contemporain.

A l'opposé, Yonnet suggère un renversement de cette perception du loisir en le considérant comme une quantité de temps libre, complètement affranchi des exigences du temps obligé et du temps contraint (celui du travail professionnel ou scolaire et des astreintes qui s'y attachent: transports etc.): «le loisir ne définit *a priori* aucun contenu d'activité, seule le caractérise sa forme libératoire; il se présente comme un *pur contenant*, une enveloppe de temps libéré, le loisir ne définit rien qu'un *vide*» (1985: 65, je souligne). D'aliénant dans la conception des deux anthropologues mentionnés plus haut, le loisir devient ici libératoire, ces deux notions contraires se retrouvant toutefois encore renvoyées dos à dos. Aussi l'impression demeure que, malgré ce renversement, le loisir ne serait toujours rien d'autre qu'un ensemble de pratiques vides de sens, en raison peut-être de la surinterprétation – à comprendre ici comme un excès de sens imposé au réel par le sociologue – portant sur l'une des dimensions constitutives du loisir (le loisir comme «*pur contenant*», «rien qu'un *vide*») à laquelle recourt Yonnet dans la conclusion de son ouvrage *Jeux, modes et masses* (1985)<sup>6</sup>.

Ce renversement se retrouve également dans la perspective qui va projeter les pratiques du jeu d'argent dans les espaces de la consommation quotidienne. Par exemple, Gérard Mermet (1997) fait apparaître les jeux, et tout particulièrement

les jeux d'argent, comme l'une des tendances identifiées de la consommation des Français, sur la base de la constatation purement factuelle (ou statistique) d'une augmentation des dépenses de consommation ludique. L'explication fournie à l'importance grandissante de ce phénomène prend la forme d'une autre surinterprétation assez fréquente corrélant «individualisme de masse» et «fuite hors du monde», «fuite du réel» (*escapism*): comme les individus bénéficient de plus en plus de temps libre, ils chercheraient à s'occuper en s'évadant d'une vie difficile à vivre. Comme chez Caillois et bien d'autres, le jeu serait donc un moyen d'évasion, d'émotions et de plaisir, de contrepoint à une société trop ordinaire (1967: 211, 222).

Ce changement de perspective est en fait en grande partie lié à une position théorique récente qui pare les actes de consommation de vertus excessivement positives. La dimension essentielle des pratiques actuelles du jeu d'argent (et, partant, de la consommation en général) reposeraient sur une composante d'enchantement valorisant en priorité le plaisir, le spectaculaire, l'hédonisme manifestés, entre autres, dans le gaspillage et la dépense «contrôlée» ou «modérée»<sup>7</sup>.

Cependant, cette représentation du jeu modéré et modérément ludique rejoue sensiblement la représentation d'un jeu de consommation et d'un joueur-consommateur que le marketing essaie de construire. En effet, malgré sa puissance (liée à l'évidence de son imprégnation massive du monde social et économique), l'industrie du jeu, nouvellement érigée comme telle, fait encore constamment face à une mauvaise image morale qu'elle s'emploie à gommer. Son insertion dans le champ d'une économie capitaliste légitime, rendue visible par la cotation en bourse de certaines chaînes de casinos par exemple, est ainsi redoublée par des stratégies de marketing bien ciblées visant à construire une image «saine», tentant d'inscrire le jeu d'argent dans le strict univers de l'amusement et du loisir commercial (*entertainment business*), éradiquant toute connotation morale, gommant les

<sup>7</sup> On peut relever que si cette valorisation du jeu modéré a émergé dès les premiers débats sur la légalisation du jeu, une opposition assez prégnante s'est construite entre «jeu ostentatoire», considéré par certains comme le vrai jeu, et «jeu modéré», vu comme un produit commercial comme un autre (Guillaume 1981).

<sup>6</sup> P. Yonnet, dans un ouvrage bien plus récent (1999), modifie quelque peu ce point de vue en considérant que les pratiques de loisir serviraient à produire du lien social et permettraient de réduire la fracture sociale en créant des formes de communautés d'appartenance. Après avoir questionné les caractères essentiellement attribués au loisir par des sociologues tels que Dumazé-dier (libératoire, gratuit, hédoniste et personnel), Yonnet ne conserve que la dimension libératoire (mais non pas hédoniste) comme caractère spécifique du loisir, tout en l'articulant dans ce dernier texte aux formes de temps contraint que représente toujours le travail.



excès trop évidents. De ce fait, la perception contemporaine du jeu d'argent serait par conséquent largement construite sur l'éthique d'entreprise (*corporate ethos*) de l'industrie du jeu (Nader 1994: 9), même si ce passage reste malaisé et controversé, tout particulièrement en raison du débat de plus en plus prédominant sur les joueurs à problèmes et sur la dépendance au jeu.

## Un faux problème

C'est donc à partir de ces trois grands motifs brièvement esquissés que s'est construite la représentation contemporaine qui veut voir dans les jeux d'argent des simulacres. Cette idée rejoint quelque peu la position de Norbert Elias et Eric Dunning (1994) qui avaient déjà montré la dimension d'irréalité des jeux produite chez Caillois. Ils soulignent par ailleurs un travers analytique grave dans la mesure où cette conception d'irréalité vient en effet renforcer le présupposé déjà très ancré selon lequel il existerait des univers sociaux plus «vrais» que d'autres (par exemple le travail «sérieux» serait plus «vrai» que le loisir «futile»). Mais, soulignent-ils, «les activités de loisir sont aussi réelles sur le plan des êtres humains qui y participent que l'attention que l'on porte à ses propres enfants, à sa femme ou à son travail» (p. 142). Il faut ainsi, pour éviter cette erreur, poser «le caractère constitutivement social des activités de loisir» (p. 142) et décider une fois pour toutes que l'opposition réalité-irréalité n'est qu'un faux problème, dans lequel s'est fourvoyé Caillois (et d'autres après lui) alors même qu'il évoquait la nature sociale des jeux. Ce n'est du reste qu'à partir d'une prise en compte de cette réalité sociale des pratiques de loisir<sup>8</sup> que peut se constituer une véritable sociologie des pratiques de jeux.

## Un fondement de la critique...

Dès lors, la tentation serait grande de vouloir totalement évacuer la notion de simulacre de toute analyse sociologique. Mais si sociologiquement il ne semble finalement pas pertinent d'analyser les jeux d'argent en terme de simulacre – considéré ici en tant que tel ou sous divers avatars tels que «fausse culture», «inauthenticité», «artificialité» et par opposition à «authentique»<sup>9</sup> ou «réel» –, ni d'intégrer cette notion au répertoire analytique dont se servirait le chercheur, il paraît néanmoins impossible, également d'un point de vue sociologique, de faire totalement l'impassé sur cette notion.

Force est de constater en effet que le simulacre a acquis une prégnance descriptive et normative incontournable. Il a fini par acquérir un statut à part que l'on pourrait qualifier de «sens commun savant» ou de «métaphore savante» qui contribue à produire certains effets de sens. Par exemple, dans les discours d'opposition aux jeux d'argent en Amérique du Nord et plus particulièrement dans le Canada anglophone – que j'ai plus spécifiquement examinés dans une recherche portant sur des militants, fonctionnaires etc. impliqués dans une controverse portant sur l'implantation de nouveaux casinos dans un cadre urbain – les trois motifs précédemment dégagés du jeu comme simulacre apparaissent, entremêlés, sous le registre plus général d'une critique anti-jeu.

Aussi des couples d'oppositions renvoyant à l'univers du simulacre tels que réel-imaginaire, authentique-artificiel, légitime-illégitime, légal-illégal, moral-immoral, truffent plus ou moins explicitement les commentaires sur les pratiques et les espaces propres au jeu d'argent et contribuent à alimenter la critique et la protestation. De la sorte, la notion de simulacre prise dans l'univers de sens délimité plus haut finit par se trouver introduite dans l'expérience subjective des acteurs sous un registre que l'on pourrait qualifier de «critique par

<sup>9</sup> Espaces sociaux «authentiques» desquels il a pu être montré qu'ils sont eux aussi construits et qu'ils relèvent de ce fait et dans une certaine mesure, de l'«artificialité». Voir par exemple la revue *Terrain* 33 (1999).

<sup>8</sup> Toutefois, il n'en demeure pas moins que ces pratiques, profondément sociales, sont des pratiques différenciées de celles pratiquées dans d'autres espaces sociaux. Il s'agira donc, selon Elias et Dunning, d'analyser à la fois les interdépendances et les caractères distinctifs de chacun de ces espaces sociaux (1994: 144).



simulacre». Cette notion élargie de simulacre leur sert ainsi d'outil de réflexion et de raccourci métaphorique à fort contenu symbolique renforçant, grâce à la simplification qu'elle permet, leur registre interprétatif et critique du monde social.

C'est par exemple dans les termes suivants qu'une militante anti-jeu anglo-canadienne décrit Las Vegas: «c'est plus grand que la vie, c'est surréel, véhiculant quelque chose que les gens n'ont pas vraiment. Il s'agit plutôt d'une icône, agréable, mais au point d'être ridicule; c'est si outrancier que cela en devient presque agréable. C'est une gigantesque icône»<sup>10</sup>. Et c'est dans un registre légèrement différent, plus savant et plus métaphorique, que s'exprime un étudiant, membre du conseil d'administration d'un centre communautaire impliqué dans une controverse portant sur l'implantation d'un casino: «Personnellement, je n'ai pas de problème moral avec le jeu d'argent (*gambling*), même si, comme je l'ai dit avant, il s'agit d'un symbole. Le jeu d'argent se développe si rapidement, c'est le signe d'une civilisation en plein déclin, cela pourrait prendre encore deux cents ans, mais c'est une métaphore pour une économie de casino, même si l'économie de casino est également une métaphore [...] Il y a une sorte de circulation du calcul et de l'argent, qui circule, qui circule, mais les gens ne produisent plus rien de ce qu'ils utilisent. Les gens ont inventé les marchés financiers pour faire tourner l'argent, et le jeu d'argent produit une métaphore pour cette économie de casino alors qu'il se propage bien réellement dans le même temps»<sup>11</sup>.

Cette citation, qui révèle un point de vue distancié et interprétatif sur l'expansion actuelle des casinos, laisse enfin apparaître un dernier aspect de ce registre critique qui se fonde sur l'univers sémantique du simulacre. En effet, et dans une certaine mesure, les récentes et massives stratégies de légitimation de l'industrie du jeu (par le marketing, le sponsoring etc.) ont eu pour conséquence un redoublement de cette «critique par simulacre» en permettant un discours critique généra-

lisé adressé non plus seulement aux fondements immoraux ou improductifs des jeux d'argent mais à un «capitalisme de casino», dangereux parce que bâti sur les bases instables de la spéculation et des activités financières. Même si l'amalgame fréquemment opéré entre activités boursières et pratiques du jeu d'argent peut sembler douteux<sup>12</sup>, les pratiques spéculatives ou financières sont souvent lues, en fin de compte, comme les plus récents symboles de cet «argent facile» anciennement dénoncé par les moralistes. Mais de la sorte, la revendication d'une nouvelle «économie morale» des jeux d'argent (Panasitti et Schull 1994) permet aux acteurs protestataires d'exprimer ou de réaffirmer que tous les profits, toutes les manières de produire de l'argent ne sont pas forcément bons.

Aussi, dégager la critique qui s'appuie sur cette notion élargie et normative du simulacre aide à situer la place que tient l'argument moral dans les débats contemporains sur les jeux d'argent, alors même que cette dimension aurait, selon les observateurs, perdu toute pertinence ou au contraire constituerait le seul fondement – mais dans ce cas passiste et illégitime – des discours et des actions anti-jeu. Quoiqu'il en soit, une dimension plus spécifiquement politique<sup>13</sup> de ce phénomène, qui reste toutefois très entremêlée à la dimension religieuse, éthique et morale, a été soulignée dans quelques ouvrages d'histoire sociale décrivant l'activité et les discours des ligues anti-jeu à l'œuvre au tournant du XXe siècle dans le monde anglo-saxon, comme par exemple la National Anti-Gambling League (NAGL), groupe de pression formé en Grande-Bretagne dès 1890 pour s'opposer aux jeux d'argent (Dixon 1991).

<sup>12</sup> Voir par exemple l'amalgame opéré par Francis Pisani dans son article «Quand Wall Street devient Las Vegas», *Le Monde*, mercredi 10 novembre 1999, Supplément *Le Monde Interactif*, p. III.

<sup>10</sup> Entretien réalisé à Vancouver en 1996, dans le cadre de ma recherche. Ma traduction.

<sup>13</sup> La dimension politique de ce type de mouvement de tempérance a été soulignée par le sociologue J. Gusfield (1963) dans ses travaux sur une ligue anti-alcoolique aux Etats-Unis. Ce projet de réforme morale y est analysé sous l'angle d'un enjeu politique et social, et la croisade morale qu'il a générée et qui a culminé avec la prohibition a permis aux acteurs de définir symboliquement leur appartenance à la classe moyenne.

<sup>11</sup> Idem note 10.



## Critique et problème public

Si l'une des modalités d'entrée dans la critique et éventuellement dans l'action militante repose donc sur ce «registre du simulacre», il faut souligner qu'une autre de ces modalités, plus importante tout de même, se fonde sur un «registre d'expertise», qui se pose lui aussi comme savant mais, surtout, comme plus pragmatique. Il opère avant tout au travers de la lecture, de l'analyse et de la discussion des rapports officiels des gouvernements locaux et nationaux, des rapports de consultants et des dossiers de presse etc. qui alimentent à profusion toutes les prises de position sur les jeux d'argent et sur leurs diverses retombées. En somme, les acteurs critiques s'engagent dans une intense activité d'acquisition de connaissances qui a pour double finalité la dénonciation des impacts «objectifs» sociaux, urbains, économiques provoqués par les jeux d'argent sous leurs diverses formes ainsi que le renforcement de l'engagement militant, au premier abord très spontané,

par l'acquisition graduelle d'un savoir perçu comme une véritable compétence d'expertise. Par cette compétence, évaluée comme proche du savoir «savant» détenu par les spécialistes du monde académique, les acteurs-militants se trouvent de la sorte dégagés du soupçon de ne s'en tenir qu'à un discours purement «profane» ou «émotionnel» qui ne renverrait qu'à la seule indignation morale, particulièrement illégitime dans cet espace de revendication.

Finalement, on peut constater que la tentative de redéfinition du jeu d'argent comme activité économique productive et comme amusement innocent débarrassé de toute référence à la moralité ou à l'éthique est l'objet à la fois d'interprétations contradictoires et controversées et de manipulations stratégiques, pas seulement par les militants anti-jeu mais également par les agents gouvernementaux et les représentants de l'industrie du jeu. Ces manipulations, tout autant que les divers discours critiques, contribuent à la constitution de l'idée que les jeux d'argent représentent l'un des «problèmes publics» dominants de ces dernières années, du moins en Amérique du Nord.



## Références citées

- BAUDRILLARD Jean  
1991. *Amérique*. Paris: Le Livre de Poche.
- BOLTANSKI Luc et Eve CHIAPELLO  
1999. *Le nouvel esprit du capitalisme*. Paris: Gallimard.
- CAILLOIS Roger  
1967 (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard (Folio).
- DIXON David  
1991. *From Prohibition to Regulation: Bookmaking, Anti-gambling and the Law*. Oxford: Clarendon Press.
- ELIAS Norbert et Eric DUNNING  
1994. *Sport et civilisation: la violence maîtrisée*. Paris: Fayard.
- FREUNDLICH Francis  
1995. *Le monde du jeu à Paris, 1715-1800*. Paris: Albin Michel.
- GUILLAUME Marc  
1981. «Tu ne joueras point». *Traverses* (Paris) 23: 11-23.
- GUSFIELD Joseph  
1963. *Symbolic Crusade: Status Politics and the American Temperance Movement*. Urbana: Illinois University Press.
- HUIZINGA Johan  
1951 (1938). *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard (Tel).
- MEHL Jean-Michel  
1990. *Les jeux au royaume de France du XIII<sup>e</sup> siècle au début du XVI<sup>e</sup> siècle*. Paris: Fayard.
- MERMET Gérard  
1997. *Tendances 1998: les nouveaux consommateurs*. Paris: Larousse.
- NADER Laura  
1994. «Controlling Processes». *Kroeber Anthropological Society Papers* 77 (Special edition: *Essays on Controlling Processes*): 1-11.
- PANASITTI Mike et Natascha SCHULL  
1994. «Re-Articulating the Moral Economy of Gambling». *Kroeber Anthropological Society Papers* 77 (Special edition: *Essays on Controlling Processes*): 65-102.
- ROBERT P.  
1991. «Les origines de la répression des jeux en droit anglo-saxon: le contrôle de l'*homo ludens* dans l'Angleterre du XIV<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup>

siècle». *Droit et société* (Paris) XVII-XVIII: 145-158.

- TERRAIN  
1999. Authentique? *Terrain* (Paris) 33: 5-110.
- YONNET Paul  
1985. «Le tiercé, ou les nouveaux dimanches de la démocratie», in: *Jeux, modes et masses*, p. 17-90. Paris: Gallimard.
1999. *Travail, loisir: temps libre et lien social*. Paris: Gallimard.

## Auteure

Claudia Dubuis, doctorante,  
Institut d'anthropologie et de  
sociologie, BFSH 2, Université de  
Lausanne, CH-1015 Lausanne;  
<Claudia.Dubuis@ias.unil.ch>.

## Abstract

Is gambling a simulacrum?  
The intellectual construction of a common-sense representation, and its effects

In this paper, the notion of the simulacrum is analyzed as a semantic operator that activates oppositions such as real-unreal, genuine-false, moral-immoral, the second term of which are commonly used to delegitimize gambling activities. Because they rely on *a priori* categories and stereotypes, these oppositions, and thus the notion of the simulacrum, cannot be used as analytical tools in sociological studies of gambling practices. Nevertheless, the notion of the simulacrum does produce performative effects, and therefore cannot be totally expelled from these analyses. To the contrary, it should be considered as a form of «scholarly common sense», which, in the context examined here, frequently surfaces in the critical discourse of anti-gambling activists.