

1

Historiographie ancienne et récente

La bibliographie concernant l'histoire du jeu et des jeux disponibles en France est très vaste ; c'est ainsi que la consultation de la base informatisée du Sudoc (Système universitaire de documentation) donne 589 références pour l'« Histoire des jeux » et 354 pour l'« Histoire du jeu », couvrant l'ensemble des périodes de l'Antiquité à nos jours, tous les continents étant concernés. Quatre discours historiographiques principaux se dessinent dans cette abondante production imprimée.

Historiographie des principaux discours sur les jeux de hasard et d'argent

Le discours le plus ancien est le discours moraliste qui a suscité une foule d'ouvrages depuis le Moyen-Âge.

Discours moraliste

Longtemps apanage des clercs, le discours moral sur le jeu se laïcise au cours de la période moderne, tout en se recentrant sur la question des jeux de hasard et d'argent (Mehl, 1990 ; Belmas, 2006). Ce discours, plein de méfiance envers le jeu en général, est franchement hostile aux jeux de hasard et d'argent, pour des raisons théologiques d'abord, morales ensuite. Le jeu en général est d'ailleurs considéré comme une médecine, « inventé[e] pour recréer l'esprit lassé des choses sérieuses » (Vivès, 1543), dont il faut user avec modération et le plus rarement possible. L'une des justifications de la condamnation des jeux de hasard et d'argent repose sur l'interprétation du troisième commandement – « Tu ne prononceras pas le nom de l'Éternel, ton Dieu, en vain » –, qui voit dans l'utilisation du sort un outrage à la providence divine. Lorsque des joueurs lancent leurs dés ou distribuent des cartes, ils s'en remettent au verdict du Créateur. Or, la Bible commande d'employer l'arbitrage divin dans les situations graves seulement, pour

maintenir la paix entre les hommes, ce qui n'est pas le cas des jeux de chance (de Joncourt, 1713). Cette position intransigeante s'infléchit progressivement à la fin du XVII^e siècle et au cours du XVIII^e siècle, sous l'influence des travaux mathématiques sur les probabilités (Thirouin, 1991 ; Duflo, 1997a). Dès lors, l'idée que le hasard, au sens usuel du mot, n'exerce aucune influence sur les jeux dits de chance finit par s'imposer chez les clercs et les laïques.

Le discours moraliste, relayé au XVIII^e siècle par les philosophes des Lumières, concentre désormais ses critiques sur les conséquences sociales néfastes des jeux de hasard et d'argent, accusés d'encourager deux vices humains, l'avarice et l'oisiveté (*Encyclopédie*, 1765, art. « Jeu »). La critique des mœurs débouche, à la fin du XVIII^e siècle, sur la remontrance politique : l'État royal est condamné pour avoir favorisé les progrès du jeu d'argent afin de remplir les caisses du Trésor (Dusaulx, 1779) ; en créant la Loterie royale de France en 1776, il a encouragé les jeux d'argent, qui entraînent la ruine des familles, et accéléré le déclin de la moralité publique qu'il aurait dû défendre. Néanmoins, depuis le XVI^e siècle, l'État royal a tenté de limiter les conséquences sociales du jeu acharné, en annulant d'abord les dettes de jeu des mineurs et des incapables juridiques (Ordonnance de Charles IX, dite de Moulins, de février 1566, art. 59) puis toutes les dettes de jeu (Ordonnance de Louis XIII de janvier 1629, art. 138 à 141), dispositions qu'il reconduit intégralement en 1781 (Déclaration de Louis XVI du 1^{er} mars 1781, art. 10).

Le discours moraliste reconnaît l'existence d'un jeu compulsif, qu'il considère comme un péché d'abord (XVII^e siècle) – que la religion doit aider le pécheur à combattre –, puis comme un vice (XVIII^e siècle) – dont l'État royal devrait préserver ses sujets, ce qu'il est loin de faire. Ce discours, qui déprécie les jeux de hasard et d'argent, perdure à l'époque contemporaine ; R. Caillois, tout en leur reconnaissant une fonction économique et sociale, nie leur valeur culturelle : « On les soupçonne, de développer la paresse, le fatalisme et la superstition... En outre, chez des populations relativement oisives, dont le travail est loin en tout cas d'absorber l'énergie disponible et où il ne règle pas l'ensemble de l'existence quotidienne, il est fréquent que les jeux de hasard et d'argent acquièrent une importance culturelle inattendue » (Caillois, 1958). Il conclut en se demandant « si un tel phénomène n'est pas caractéristique des sociétés intermédiaires... qui n'ont pas encore accédé à une vie collective fondée sur des institutions où la concurrence réglée et la compétition organisée jouent un rôle essentiel ».

Discours littéraire

Dans les dernières décennies du XVII^e siècle, le jeu d'argent et ses effets pervers deviennent le sujet principal d'un nombre non négligeable de pièces de théâtre et de romans (25 pièces et 37 romans au moins de 1670 à 1790). Destinées à distraire en instruisant, les premières pièces de théâtre cherchent

à faire rire en dénonçant le ridicule des joueurs (Dunkley, 1985) ; c'est au début du XVIII^e siècle que leurs auteurs commencent à peindre le jeu d'argent comme une passion dominante qui obscurcit la raison. Dans les années 1730-1745, cette évolution vers une représentation dramatique de la passion du jeu s'accroît dans le roman et sur la scène, avec « *The Gamester* » d'Edward Moore (1753), traduit en français par Diderot (1760), adapté également par Saurin sous le titre « *Béverlei* » (1768). Le roman, qui s'attache alors à reproduire des types de caractères contemporains, contribue à construire les stéréotypes du joueur acharné et du tricheur. L'académie de jeu et ses tenancières, mi-femmes du monde mi-femmes galantes, y devient un décor obligé, les tricheurs élégants et cyniques, les jeunes provinciaux naïfs et dupés en sont des acteurs familiers, tandis que l'intrigue mêle étroitement amour, jeu et déchéance.

La littérature du XIX^e siècle conforte cette représentation tragique du joueur que sa passion destructrice mène à la déchéance, à la ruine et à la mort. La figure emblématique en est « Le Joueur » de F. Dostoïevski, joueur pathologique lui-même, dont S. Freud a décrypté ainsi le comportement : un fond pulsionnel pervers intriqué aux sentiments de culpabilité qu'il éprouve à la suite de ses fantasmes de parricide face à un père cruel et sadique. Cette culpabilité réactivée à la mort du père s'exprime par des crises d'épilepsie et une passion pathologique pour le jeu (Lejoyeux, 2006). Depuis, le jeu pathologique a inspiré de nombreux écrivains et cinéastes, tels S. Zweig² et S. Guitry³ qui décrivent hommes et femmes rivés aux tapis verts des casinos jusqu'à ce que ruine et déshonneur s'ensuivent.

Discours philosophique et anthropologique

Ce discours, extrêmement fécond depuis le début du XX^e siècle, s'attache principalement à définir l'activité ludique *per se*, ainsi qu'à dresser une typologie de différents jeux, à partir de l'observation du phénomène dans différentes aires géographiques et culturelles. Les jeux de hasard et d'argent ne préoccupent pas spécialement les philosophes qui les considèrent comme l'une des formes du « jouer ».

La pensée philosophique contemporaine sur le jeu prend naissance dans les analyses de Schiller, lui-même héritier de Kant. Jusqu'à ces deux philosophes, le jeu en général était perçu comme une activité mineure – l'« *eutrapalia* » d'Aristote –, ou la ruine des familles, même si les humanistes du XVI^e siècle et les pédagogues du XVIII^e siècle en avaient reconnu l'intérêt pédagogique et bien que Pascal, puis les mathématiciens du XVIII^e siècle

2. ZWIG S. *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*. 1929

3. GUITRY S. *Le roman d'un tricheur*. 1936

aient contribué à sa réévaluation conceptuelle. Kant, le premier, érige le jeu en objet de philosophie (Kant, 1790) ; il le range parmi les plaisirs de la sensation qui s'opposent aux plaisirs de la réflexion. C'est la vitalité de l'être humain qui le pousse à jouer et à y trouver de la satisfaction. À la suite de Kant, Schiller conçoit le jeu comme un vecteur d'harmonie dans l'homme, de beauté et d'équilibre tant spirituel que physique. L'homme qui joue est conçu dans sa totalité et, avec l'amour, c'est le lieu où il est le plus complet (Duflo, 1997a).

Après Kant et Schiller, « *Homo ludens* » de J. Huizinga (1951) marque un tournant dans l'historiographie du jeu ; l'ouvrage a relancé l'intérêt des philosophes contemporains pour le sujet. On ne peut réduire le jeu à une fonction biologique, dit J. Huizinga ; il faut le regarder comme une activité pourvue de sens. Il conçoit le jeu comme une action libre, limitée dans le temps et l'espace et qui obéit à des règles, il y voit une occupation dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité. Le jeu procure à l'homme un sentiment de tension et de joie, que renforce l'incertitude sur les issues de la partie. Tout provient du jeu ; plus ancien que la culture, il se retrouve partout dans la mesure où l'on peut considérer n'importe quelle activité sous l'angle du jeu (Huizinga, 1951).

À cette conception universaliste du jeu, s'oppose celle des psychanalystes freudiens, tels M. Klein ou DW. Winnicott, pour lesquels rien n'est dans la nature, pas même le jeu, puisque tout est déterminé. M. Klein y voit une conduite par laquelle tend à se réaliser un certain équilibre entre le monde intérieur et le monde extérieur et qui permet l'accomplissement symbolique du désir, la construction ou l'atténuation progressive de l'angoisse ; au bout du compte, le jeu constituerait un langage analogue à celui du rêve, qu'il s'agirait de déchiffrer.

Héritiers de J. Huizinga, J. Château et R. Caillois distinguent dans le jeu une activité à part entière, une forme de comportement. Le jeu c'est d'abord ce à quoi l'on joue, et qui présente deux types de structuration : dans l'espace et dans le temps. Le jeu est composé d'une suite d'éléments ou d'actes à exécuter selon un ordre, fixé sinon par une règle, du moins par des principes régulateurs. C'est aussi une réalité sociale : le système de règles qui définit un jeu existe et se transmet indépendamment des joueurs et de l'action par laquelle ils s'engagent dans le jeu. Pour J. Henriot, le jeu englobe une réalité multiforme ; le « jouer » est une idée, il porte en lui-même son sens, le « jouer » ne se définit que par lui-même (Henriot, 1983). LJ. Calvet et JM. Lhôte se caractérisent par une approche sémiologique du jeu ; s'inspirant de la sémiologie de la signification de R. Barthes, ils cherchent le connoté derrière le dénoté, le culturel derrière le naturel prétendu : le jeu n'existe pas, il n'y a que des jeux. Enfin, C. Duflo perçoit le jeu comme un contrat qui instaure le règne de la « légaliberté », acte par lequel chacun se soumet aux règles du jeu, créant par là un monde ludique (Duflo, 1997b).

Discours historique

L'histoire des jeux a suscité un certain nombre de travaux historiques que l'on peut regrouper en deux catégories.

Travaux d'érudition

L'inventaire et la description des divertissements des temps passés émanent le plus souvent des érudits de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle, tel le conservateur HR D'Allemagne, qui a consacré plusieurs ouvrages aux cartes, aux jeux d'adresse, aux récréations et passe-temps en faveur du Moyen-Âge au XIX^e siècle. Les savants travaux de HJR. Murray (1913) et plus récemment ceux de RC. Bell (1960) sur les échecs et les tables, les recherches de collectionneurs comme T. Depaulis et JP. Seguin sur les cartes ou de P. Dietsch sur le jeu de l'oie se situent dans la continuité des recherches d'HR. D'Allemagne. Néanmoins, leurs travaux ne renseignent guère sur le « jouer » et « le jouant », selon l'expression de J. Henriot ; s'ils répertorient les jeux de hasard et d'argent, ils n'en considèrent jamais les excès et leurs conséquences.

Travaux d'anthropologie historique

L'ouvrage le plus complet sur le sujet est sans nul doute la monumentale histoire des « Jeux au royaume de France du XIII^e au début du XVI^e siècle », due à JM. Mehl (1990) ; tous les aspects de l'activité ludique au Moyen-Âge y sont traités, y compris la passion pour les jeux de hasard et d'argent. Il faut également signaler deux autres livres, entièrement consacrés aux jeux de hasard et d'argent en vogue à Paris et à la Cour aux XVII^e et XVIII^e siècles : O. Grussi (1985) a beaucoup utilisé les Mémoires de l'époque et F. Freundlich (1995) les rapports des inspecteurs de police parisiens chargés de la police des jeux, conservés dans les archives de la Bastille. Le premier montre bien l'importance du jeu de hasard et d'argent dans le système curial ainsi que sa diffusion dans la capitale, le second analyse les structures du réseau d'académies clandestines qui se multiplient au XVIII^e siècle dans la capitale ; il en démonte les mécanismes, en recense les acteurs, en comptabilise les pertes et les profits. L'un et l'autre ont retrouvé dans les textes de l'époque la description du comportement de joueurs acharnés que l'on qualifierait aujourd'hui de compulsifs. Les joueurs qu'ils décrivent appartiennent à des milieux sociaux spécifiques – la Cour, la noblesse, l'armée –, qui disposent à la fois de temps et d'argent pour se livrer à leur passion, et dont l'« *ethos* » valorise la prodigalité. Leur conduite s'apparente aux pratiques du « *potlatch* » décrites par J. Huizinga (Huizinga, 1951) : une cérémonie solennelle en usage dans les tribus indiennes de Colombie britannique – que l'on retrouve sous diverses formes en Mélanésie, en Grèce, à Rome et dans la Germanie ancienne (Mauss, 1923-1924) –, au cours de laquelle deux groupes rivalisent de présents, avec force rites dramatiques et défis, afin de prouver leur supériorité. En participant à la cérémonie, l'autre clan s'engage implicitement à donner un « *potlatch* » plus généreux encore en contre-don. Dans et par le

« *potlatch* », on affirme sa supériorité non seulement par sa munificence mais aussi par la destruction de ses propres biens dont on souligne ainsi la superfluité. Le comportement des joueurs excessifs d'autrefois trouve une autre explication intéressante dans l'hypothèse ordalique formulée par M. Valleur et A.J. Charles-Nicolas (1991) ; ces derniers voient une démarche magique de passage et de renaissance dans la conduite qui consiste à s'engager de façon récurrente dans des épreuves à risque, à l'issue imprévisible, en s'en remettant à l'Autre – le hasard, le destin, la chance –, pour le maîtriser et ainsi affirmer son droit à la vie, établir sa singularité, voire tester son immortalité. Le phénomène du jeu-passion a-t-il touché des catégories sociales plus modestes que celles étudiées par O. Grussi et F. Freundlich ? La question reste pour le moment sans réponse, car les archives concernant les milieux populaires – en majorité des ruraux à l'époque –, font défaut. On peut toutefois remarquer qu'avec la multiplication et la « démocratisation » des loteries au XVIII^e siècle – en particulier avec la création de la Loterie royale de France en 1776 –, c'est-à-dire avec l'accroissement de l'offre de jeux, les populations laborieuses se sont alors adonnées aux jeux de hasard et d'argent d'une façon propre à éveiller l'inquiétude des philosophes et des politiques.

Il n'existe guère d'ouvrages historiques scientifiques sur les jeux de hasard et d'argent à l'époque contemporaine (XIX^e-XX^e siècles) en France. Les opérateurs des jeux de hasard et d'argent, propriétaires de leurs archives et qui les conservent par-devers eux, les ouvrent avec parcimonie aux historiens. Le délai légal de consultation (50, 70 voire 100 ans) constitue un autre obstacle aux recherches sur l'histoire récente du « *gambling* »⁴, des casinos voire des loteries. Ces domaines sont investis par les sociologues qui l'abordent par le biais d'enquêtes auprès des usagers. Ajoutons que les méthodes de l'histoire orale ne peuvent venir qu'en complément de la consultation des archives. C'est pourquoi dans notre pays, les historiens se cantonnent à des périodes relativement lointaines, dont ils peuvent consulter sans restriction les archives épargnées par le temps. La situation est apparemment plus propice aux recherches dans les pays anglo-saxons, ce qui a favorisé les travaux sur l'histoire récente des jeux de hasard et d'argent. On peut toutefois retenir pour la France les synthèses de P. Coste, « Les loteries d'État en Europe et la loterie nationale, historique, caractéristiques » (1933), de J. Léonnet (1963), « Les Loteries d'État en France aux XVIII^e et XIX^e siècles », et l'ouvrage d'un trésorier payeur général, spécialiste de l'histoire de la fiscalité en France, A. Neurisse, « Les jeux d'argent et de hasard » (1991) ; tous trois retracent l'histoire mouvementée des loteries, des casinos et des cercles de jeux sous l'angle institutionnel, sans jamais aborder la question du jeu excessif. Leur

intérêt est de bien montrer que l'État français a constamment oscillé entre l'interdiction, assortie de tolérances, et l'autorisation limitée jusqu'en 1933.

Évolution des jeux de hasard et d'argent sur les quatre derniers siècles

L'étude de l'évolution des jeux de hasard et d'argent sur une période de 300 à 400 ans met en évidence trois points.

Inflation et diversification des jeux de hasard et d'argent

Le premier est l'inflation et la diversification de l'offre des jeux de hasard et d'argent à partir de l'époque moderne, phénomène lié à plusieurs facteurs :

- l'apparition de jeux nouveaux pouvant servir au hasard, telles les cartes à jouer, qui donnent lieu à des jeux de commerce mais aussi à une multitude de jeux de hasard comme le lansquenet, le pharaon, la barbacolle, la bassette et la dupe, lesquels se jouent entre un banquier et des pontes ;
- l'immense succès des jeux de pur hasard, le hocca au XVII^e siècle, le loto au XVIII^e siècle, le baccara au XIX^e siècle.

Les principes de la plupart des jeux de hasard et d'argent apparus alors perdurent de nos jours : dans une machine à sous, la machine joue le rôle du banquier ; les casinos et les cercles de jeux sont une forme moderne et légale des académies de jeu tolérées ou clandestines, qui existaient dans la France moderne. Cependant, le jeu n'est plus un liant social aussi fort aujourd'hui : dans les casinos, les joueurs affrontent une machine et non un être humain. Un tournant décisif s'amorce avec les jeux vidéos et Internet, virtuels et largement désocialisés quoi qu'en disent leurs utilisateurs.

Cette augmentation de l'offre ludique s'accompagne d'une rupture avec la politique suivie par l'État royal pendant des siècles, à savoir l'interdiction des jeux de hasard et d'argent et l'annulation des dettes contractées au jeu en général : à partir de la création en 1776 de la Loterie royale de France, lointaine ancêtre de la Loterie nationale, l'État peut se faire opérateur de jeu, quand les besoins des finances publiques l'exigent. Supprimée le 25 Brumaire an II par la Convention, pour des raisons de moralité publique, la Loterie nationale de France est rétablie le 27 Fructidor an V, sous le Directoire, pour des raisons strictement financières, les caisses du Trésor se trouvant alors complètement vides. Ses principes d'organisation, largement inspirés de ceux régissant la Loterie royale de France, sont perfectionnés durant le Consulat et l'Empire, qui voient s'envoler les mises. La loterie, devenue impériale, est étendue aux pays nouvellement conquis, Bruxelles, Turin, Milan, Rome, Hambourg, Florence et Gênes. L'extension géographique des roues de la fortune, une gestion centralisée et rigoureuse, le contrôle

étroit exercé sur le personnel et le matériel employés ont assuré le succès de l'institution jusqu'à la chute de l'Empire. Cependant, l'érosion progressive des mises, le retour en force des moralistes, soucieux de protéger les classes laborieuses d'un impôt jugé immoral alors que la prospérité des finances publiques ne l'exigeait pas, aboutirent à une nouvelle abrogation de la loterie, entre-temps redevenue royale, le 17 mai 1832. Dorénavant et jusqu'en 1933, l'autorité publique, renouant avec les pratiques d'Ancien Régime, accorde l'autorisation de tenir des loteries au cas par cas et seulement pour des motifs de bienfaisance.

Enjeux

Le second point concerne les enjeux. La mise d'enjeux (d'argent ou de tout autre chose) n'est pas réservée aux jeux de hasard et d'argent, comme le montrent les paris sur les jeux d'exercice ou les paris sur l'issue d'une partie de cartes. En Angleterre, de nos jours comme autrefois, on parie sur n'importe quel événement. Néanmoins, la conjonction de l'argent et du hasard semble particulièrement dangereuse.

La croissance du volume des enjeux monétaires a commencé dans la France moderne. Elle tient en partie à des phénomènes économiques comme l'augmentation de la masse monétaire en circulation, en partie à l'essor de l'urbanisation, au goût de la population pour le risque et la spéculation, qu'il faut rapprocher du développement d'une économie capitaliste. Il est difficile d'évaluer cette croissance car on ne disposait pas, à l'époque, d'instruments de mesure. Lors du tirage inaugural de la Loterie royale de France en septembre 1776, la recette se montait à 2 millions de livres tournois, qui laissèrent un bénéfice de net de 600 000 livres tournois (Coste, 1933). En 1789, la Loterie royale rapportait plus de 12 millions de livres tournois (2 à 3 % du budget royal), alors que cet apport était seulement de 0,18 % au début du XVIII^e siècle (Léonnet, 1963). On connaît un peu mieux le volume des mises sous l'Empire (70 millions de francs en moyenne), qui ont atteint le montant record de 88,2 millions de francs en 1810. Dans un temps où la masse des dépenses de l'État s'élevait à 700 millions de francs, la Loterie impériale dégagait un produit moyen de 13 à 20 millions de francs selon les années, une fois payés les lots et les frais de gestion. Elle représentait un revenu supérieur à celui des Douanes et des Postes (Léonnet, 1963). Ainsi, plus une économie est-elle prospère, plus les sommes mises en jeu sont importantes.

Jeu excessif

Le troisième et dernier point concerne le phénomène du jeu excessif. Ce phénomène est resté cantonné à certaines catégories sociales jusqu'au

XVIII^e siècle, les milieux de la Cour, de la noblesse et de l'armée, des milieux oisifs, qui disposaient de temps et d'argent, dont l'« ethos » encourageait la prodigalité et les conduites à risque, quelles qu'elles soient. Les comportements « addictifs » se sont probablement répandus avec la « démocratisation » de la Loterie royale de France. Le prix du billet baissant, des couches plus larges et plus modestes de la population se sont passionnées au-delà du raisonnable pour ce jeu, ainsi que le dénoncent les philosophes des Lumières, d'autant plus qu'un réseau de receveurs et de colporteurs couvrant le pays facilitait l'achat des billets.

Quelle fut l'attitude de l'État – royal ou républicain – envers les jeux de hasard et d'argent ? Il a indéniablement mené une politique ambiguë. Dans la France moderne, les jeux de hasard et d'argent étaient interdits dans le pays et autorisés, sinon encouragés, à la Cour. L'Église étant opposée aux jeux de hasard et d'argent, l'État royal a mis longtemps à créer une loterie officielle. Les loteries ponctuelles qui existaient aux XVI^e et XVII^e siècles étaient souvent liées à des œuvres de charité, censées racheter la faute qu'il y avait à pratiquer un jeu de hasard et d'argent. Pour officialiser la loterie, il fallut que sous l'influence de la réflexion mathématique, les théologiens laïcisent le sort, et que l'État royal, pressé par la concurrence étrangère, définisse les formules qui lui rapporteraient de l'argent ; l'argument avancé à l'époque étant que l'État garantissait de la sorte la régularité des jeux de hasard et d'argent. En revanche, les académies de jeux n'ont pratiquement jamais été tolérées, à quelques exceptions près (des concessions délivrées à de rares particuliers), et bien que le projet d'une Ferme des jeux ait été discuté à plusieurs reprises au XVIII^e siècle. La Révolution française n'a pas mieux résolu le dilemme : si la Convention a supprimé la Loterie nationale de France le 25 Brumaire an II, le Directoire l'a rétablie le 27 Fructidor an V. La Restauration est revenue à l'interdiction de la Convention, mais en 1836 elle légiférait pour déterminer les modalités selon lesquelles des loteries de charité seraient permises (loi générale sur les jeux du 21 mai 1836). En 1844, la Monarchie de juillet a entériné la mesure en l'étendant à l'encouragement des Arts (Descotils et Guilbert, 1993), une décision que n'a pas désavoué la II^e République : en 1850, le Ministre de l'Intérieur estimait à 543 millions de francs le montant total des agréments accordés à des tombolas pour des motifs de bienfaisance. Fin XIX^e-début XX^e siècle, le principe de la création d'une Loterie nationale était encore débattu dans les milieux parlementaires. À l'issue de la première guerre mondiale, la nécessité d'indemniser les victimes du conflit pousse les députés à déposer des propositions de loteries sur le bureau de la Chambre en 1921, 1923 et 1931. L'expérience réussie de la tombola des Gueules Cassées en 1931, qui se situait dans la longue tradition des loteries de bienfaisance, se conjugue alors aux effets de la crise économique pour décider le gouvernement de l'époque à proposer un nouveau texte ; l'article 136 de la loi de finance du 31 mai 1933 fixe le principe de la création d'une loterie nationale, dont le loto et les divers autres produits de la FDJ sont les descendants.

Aujourd'hui, l'État républicain français a toujours du mal à sortir du dilemme ludique que n'avaient pas résolu en leur temps la monarchie et les régimes qui lui succédèrent : protéger les sujets/citoyens tout en prélevant un impôt, en apparence indolore, par le biais du jeu. Le problème qui jusqu'ici n'avait guère été évoqué en France fait depuis longtemps l'objet de débats en Amérique du Nord.

Repères socio-historiques sur la dépendance aux jeux de hasard et d'argent

La prise de conscience de l'existence d'une dépendance au jeu est relativement récente. Ce phénomène est principalement décrit en Amérique du Nord.

Prise de conscience du phénomène de dépendance aux jeux de hasard et d'argent

Plusieurs facteurs concourent à la prise de conscience du phénomène de dépendance aux jeux de hasard et d'argent, parmi lesquels, l'acceptation sociale du *gambling* et sa légalisation, ainsi que la multiplication des accès aux espaces de jeu. La demande d'aide téléphonique par les citoyens ne cesse de progresser. Les populations les plus touchées sont les jeunes, les femmes, les groupes ethniques et les seniors. Comment expliquer cette croissance ? Comment en a-t-on pris conscience ?

L'histoire des législations sur le *gambling* montre que la politique en la matière a suivi des cycles selon lesquels les gouvernements ont tantôt promu tantôt prohibé le jeu aux États-Unis. Le jeu est officiellement légalisé en 1931 à Las Vegas dans l'État du Nevada, dans le contexte de la crise économique des années 1929. Le modèle du Nevada est devenu la norme sur le continent américain et dans le reste du monde ; les années 1980-1990 ont vu se multiplier les jeux établis (loteries d'État, machines, bingo). Des casinos sont alors ouverts dans les réserves indiennes ; des bateaux-casinos sont amarrés dans de nombreuses villes, proposant loteries et bingos aux populations. Les mises progressent, atteignant 1 300 \$ par an et par personne en 1992 et 1 735 \$ en 2002 (Welte et coll., 2002). Environ 8 personnes de plus de 18 ans sur 10 jouent de l'argent au moins une fois par année aux États-Unis (Welte et coll., 2002). Seuls les États d'Hawaï et de l'Utah continuent à interdire le jeu.

En réponse à cette expansion des jeux de hasard et d'argent, les « *Gamblers anonymes* » sont fondés à Los Angeles en 1957, et obtiennent le soutien des instances médicales du pays. L'année 1972 voit la formation officielle du Conseil national du joueur compulsif par les *Gamblers anonymous*, avec la

collaboration du corps médical, du clergé, d'associations d'avocats ; dès lors commence la diffusion d'un discours médical sur le jeu excessif qui est inscrit comme maladie psychiatrique en 1980.

Selon AJ. Suissa (2003), malgré le nombre impressionnant de recherches sur le *gambling*, le regard dominant passe principalement par la pathologie, en minorant les facteurs explicatifs de nature politique, historique, culturelle et psychosociale dans la construction d'un tel discours (considérer le jeu excessif comme une pathologie permet de légitimer la dépendance du joueur et d'exonérer l'industrie du jeu de tous blâme et responsabilité puisqu'il s'agit d'un malade). Pour certains, les théories dominantes s'appuient sur une « pathologisation » du jeu excessif avec comme valeur centrale grandissante, l'individualisme. Or, les facteurs sociaux et familiaux jouent ici un rôle décisif. L'État se désengage d'une part de ses responsabilités dans la mesure où il présente ce problème social complexe comme relevant plus d'une défaillance individuelle que collective, alors qu'il est le principal maître d'œuvre des casinos et des divers espaces de jeu. Le double standard et l'ambiguïté des rôles des gouvernements – promoteurs du jeu en même temps que protecteurs des citoyens au plan public –, constituent un obstacle majeur à la mise en place d'une politique efficace, socialement acceptable et légitime au plan éthique.

Jouer au Canada : du vice à la maladie puis à la responsabilité

L'analyse des discours qui ont façonné les lois et les politiques publiques au Canada au cours du XX^e siècle montre que des groupes d'intérêt variés ont négocié et continuent à négocier les mutations historiques du *gambling* en différentes conjonctures (Campbell et Smith, 2003) :

- des arguments moraux, sociaux, politiques, médicaux et économiques ont été avancés pour tantôt censurer tantôt légitimer le *gambling* ;
- le discours politico-économique « *pro-gambling* » a visiblement dominé pendant la plus grande partie du XX^e siècle comme en témoignent les amendements survenus dans le Code pénal et la libéralisation évidente des politiques des états en matière de *gambling* ;
- aussi longtemps que le *gambling* était strictement contrôlé, régulé et dans certains cas émanait du gouvernement, les canadiens ont accepté le passage du statut de vice à celui d'instrument de politique publique qui contribue au bien public par ses retombées économiques.

Cette position a été remise en cause à la suite des controverses issues de la rapide expansion du *gambling*, des dégâts des « *Video lottery terminals* » (VLTs) et des machines à sous, avec l'émergence également du discours médical sur le jeu.

Ces différents facteurs ont brisé le silence de l'industrie du jeu et des gouvernements provinciaux en attirant l'attention sur la nocivité potentielle du

gambling sur les individus et plus largement la société toute entière. À la suite du succès de la médicalisation du jeu excessif, l'action conjuguée des responsables gouvernementaux et de l'industrie du jeu, soutenus par de nouveaux alliés, experts et professionnels qui défendent la construction idéologique du jeu responsable, a redéfini les problèmes liés au jeu excessif. La construction du jeu responsable implique un ensemble d'arguments concernant le joueur excessif qui tournent autour de la faute morale, du *self-control*, d'explications médicales et sociales, de prises en charge thérapeutiques, laissant dans l'ombre les questions liées à l'accès au jeu, à ses formes et aux profits. La population à risque ainsi identifiée à la suite d'études de prévalence (adolescents, seniors, femmes, utilisateurs d'Internet, groupes ethniques), fait l'objet de programmes de prévention et/ou d'avertissements publics. Le concept de jeu responsable transforme les problèmes sociaux afférents au jeu excessif en problèmes individuels et les dépolitise. Ainsi, toute une série d'agissements de compromis facilite et soutient l'acceptation négociée du *gambling* à l'aube du XXI^e siècle.

En conclusion, le jeu en général, et les jeux de hasard et d'argent en particulier, ont suscité une abondante littérature : moralistes, romanciers et auteurs de pièces de théâtre, philosophes, anthropologues, historiens ont donné diverses lectures du phénomène. Le discours moraliste, le plus ancien, semble avoir été le plus prégnant, marquant durablement l'autorité publique qui, durant des siècles, s'est efforcée de protéger la population des désordres d'un jeu excessif. La condamnation des jeux de hasard et d'argent par l'Église et leur interdiction par l'État monarchique ne paraissent pourtant pas avoir freiné leur expansion, au point qu'en 1776 ce même État devient opérateur de jeux. Dès lors, les phases d'interdiction alternent avec les périodes d'autorisation, témoignant de l'embarras du pouvoir, partagé entre de pressantes nécessités financières et son devoir de protection envers le citoyen. L'extraordinaire développement des jeux de hasard et d'argent autorisés depuis la re-création de la Loterie nationale en 1933, leurs mutations structurelles rendent aujourd'hui indispensable une évaluation scientifique des risques qu'ils peuvent générer en France, une démarche entreprise, il y a quelques années déjà, dans les pays d'Amérique du Nord.

BIBLIOGRAPHIE

BELL RC. Board and Table Games from Many Civilizations. Oxford University Press, Oxford, 1960

BELMAS E. Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle). Éditions Champ Vallon, Seyssel, 2006 : 440p

- CAMPBELL CS, SMITH GJ. Gambling in Canada – From vice to disease to responsibility: A negotiated history. *Canadian Bulletin of Medical History* 2003, 1 : 121-149
- COSTE P. Les loteries d'État en Europe et la loterie nationale, historique, caractéristiques. Payot, Paris, 1933
- D'HAUTHUILLE A. Les courses de chevaux. PUF, Paris, 1982
- DE JONCOURT P. Quatre lettres sur les jeux de hasard. La Haye, 1713
- DESCOTILS G, GUILBERT JC. Le grand livre des loteries. Histoire des jeux de hasard en France. L'Archipel, Paris, 1993
- DUFLO C. Le Jeu de Pascal à Schiller. PUF, Paris, 1997a
- DUFLO C. Jouer et philosopher. PUF, Paris, 1997b
- DUNKLEY J. Gambling. A Social and Moral Problem in France, 1685-1792. The Voltaire Foundation, Oxford, 1985
- DUSAULX J. De la passion du Jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours. Imprimerie de Monseigneur, Paris, 1779
- FREUNDLICH F. Le Monde du jeu à Paris, 1715-1800. Albin Michel, Paris, 1995
- GRUSSI O. La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la cour. Hachette, Paris, 1985
- HENRIOT J. Le Jeu. 3^e éd. Éditions Synonyme, Paris, 1983
- HUIZINGA J. Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu. Gallimard, Paris, 1951
- KANT I. Critique de la faculté de juger. 1^{ère} éd. 1790, éd. consultée, J. Vrin, Paris, 1965
- LEJOYEUX M. Le jeu pathologique : aspects littéraires et culturels. *L'Autre, Cliniques, Culture et Sociétés* 2006, 7 : 231-242
- LEONNET J. Les loteries d'État en France aux XVIII^e et XIX^e siècles. Imp. Nationale, Paris, 1963
- MAUSS M. Essai sur le don, forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques. *L'Année Sociologique*, seconde série, 1923-1924, t. I
- MEHL JM. Les jeux au royaume de France du XIII^e au début du XVI^e siècle. Fayard, Paris, 1990
- MURRAY HJR. A History of Chess. Oxford University Press, Oxford, 1913
- NEURISSE A. Les jeux d'argent et de hasard. Hermé, Paris, 1991
- SUISSA AJ. Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : repères socio-historiques. *Nervure* 2003, 16 : 8-11
- THIROUIN L. Le hasard et les règles. Le modèle du jeu dans la pensée de Pascal. J.Vrin, Paris, 1991
- VALLEUR M, CHARLES-NICOLAS AJ. L'ordalie aujourd'hui (en psychologie et psychopathologie). In : Le Serment. Vol II, Théories et devenir. CNRS, Paris, 1991

VIVÈS JL. Linguae latinae Exercitatio. Lugduni, apud Seb. Gryphum, 1543

WELTE JW, BARNES GM, WIECZOREK WF, TIDWELL MC, PARKER J. Gambling participation in the US – Results from a national survey. *J Gambl Stud* 2002, **18** : 313-337