

TABLE DES MATIERES

* Préface de JACQUES HENRIOT	5
INTRODUCTION	9
* Problématique	
* Méthode	
* Problèmes d'écriture	
* Rapports à l'objet	
* Conclusion	
Chapitre 1 : DES JOUEURS	37
Le Turfiste	39
* Introduction	
* Histoire de vie, histoire de joueur	
* L'argent du jeu	
* Distance et dépendance par rapport au jeu	
* Le jeu et l'entourage du turfiste	
* Onirisme, croyance, superstition	
* Espaces de jeu, espaces de sociabilité	
* La monture des Dieux : le cheval	
* <i>Faire le papier</i> : un amusement sérieux	
* Le joueur, c'est celui qui <i>rejoue</i>	
* Conclusion	
Madame Loto	81
* Introduction	
* Réclamations	
* Croyances	
* Misère et détresse	
* Trucages	
* Haine et passion	
* Illettrisme	
* Conclusion	

Chapitre 2 : DES ESPACES DE JEU	97
Le course par course du P.M.U.	99
* Introduction	
* Présentation de l'espace consacré et de la population joueuse	
- les abords extérieurs de la "baraque"	
- un espace de jeu fonctionnel	
- une population masculine étrangère ou d'origine étrangère	
- une population adulte démunie	
- les rapports employées/parieurs	
* Analyse micro sociologique d'une phase de jeu	
- l'attente et la préparation des jeux	
- la phase de jeu intensive	
- l'attente de l'arrivée, l'annonce des résultats	
- l'attente des rapports, l'encaissement des gains	
* Conclusion	
Autres espaces de jeu : hippodromes, bars P.M.U.	135
Les machines à sous	141
* Introduction	
* Historique	
* Description et fonctionnement	
* "Plus vous jouez, plus vous gagnez"	
* Les joueurs	
* Conclusion : l'ambiance, l'argent, la machine	
Chapitre 3 : LA MISE EN FORME(S) LUDIQUE(S)	167
* Introduction	
* Le matériel ludique	
* Analyse comparative de deux publicités pour le Tac-o-Tac	
* Plaquettes, brochures, mémo	
* 3 analyses	
* La liaison jeux TV et magazines TV	
* Les jeux sur emballages et les jeux courrier	
* Les émissions jeux à la TV	
* Conclusion	

Chapitre 4 : JEU ET ARGENT

199

- * Introduction
- * Le jeu un moyen comme un autre de *faire* de l'argent
- * L'argent ne fait pas le bonheur
- * L'indispensable argent
- * Le joueur ne peut pas battre le jeu
- * Le jeu entre la croyance et l'agir utilitaire
- * Conclusion

Chapitre 5 : JEU ET HASARD

225

- * Introduction
- * Hasard et probabilité
- * Hasard et croyances
- * Hasard et déterminisme
- * Conclusion

CONCLUSION

255

BIBLIOGRAPHIE

267