

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 employés/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
<ul style="list-style-type: none"> * Introduction * Le jeu un moyen comme un autre de <i>faire</i> 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
<ul style="list-style-type: none"> * Introduction * Hasard et probabilité * Hasard et croyances * Hasard et déterminisme * Conclusion 	
CONCLUSION	255
BIBLIOGRAPHIE	267