

**Numéro 11 - octobre 2006**

## **Combats de coqs et relations interethniques à Raiatea (Polynésie française)**

Anne-Christine Trémon

### **Résumé**

Le combat de coqs polynésien prend fréquemment le caractère d'un affrontement interethnique lorsque des coqueleurs chinois se rendent de Tahiti à Raiatea pour s'y mesurer aux coqueleurs tahitiens. L'analyse de ces duels interethniques est guidée par la question interactionniste par excellence : qu'est-ce qui assure le maintien de l'interaction entre joueurs inégaux ? En effet, l'asymétrie entre ces deux groupes de joueurs est structurelle, étant due notamment à la meilleure qualité des coqs "chinois". A première vue, il semble que l'interaction soit maintenue grâce au mécanisme du handicap. Les paris inégaux, ou « contre », proposés par les joueurs chinois doivent en théorie assurer l'égalisation des espérances de gain, condition postulée par la Théorie des jeux pour rendre compte du comportement des joueurs. Pourtant les coqueleurs chinois, même en tenant compte du handicap, gagnent au détriment de leurs adversaires. Dès lors, pour comprendre la perpétuation du jeu, il est nécessaire d'admettre que les rationalités diffèrent. L'explication de la persistance de l'interaction sera à rechercher dans les manières différentes qu'ont les joueurs de sauver la face en fonction de l'enjeu conféré au jeu.

### **Abstract**

The Polynesian cockfight often takes on an interethnic aspect, when Chinese players travel from Tahiti to Raiatea to fight against the Tahitians. The analysis of these interethnic duels starts with interactionism's main question and "raison d'être" : what allows the persistence of social interaction between uneven players ? The fights usually oppose a Chinese player, almost assured of victory, to a Tahitian contestant, whose chances of winning are minimal. It seems, at first sight, that the maintenance of interaction is ensured by the practice of handicapping. Chinese players systematically propose uneven bets to their opponents, thereby equalizing chances of winning : the fundamental condition, according to Game Theory, to explain why players engage in the game. However, the Raiatean players claim to lose money, in the long run, to their Chinese adversaries. We must then admit that rationalities differ. The explanation for the persistence of interaction will be found in the different ways in which the players avoid losing face, according to what is at stake for them in the game.

URL: <https://www.ethnographiques.org/2006/Tremon>

ISSN : 1961-9162

**Pour citer cet article :**

Anne-Christine Trémon, 2006. « Combats de coqs et relations interethniques à Raiatea (Polynésie française) ». *ethnographiques.org*, Numéro 11 - octobre 2006 [en ligne].

(<https://www.ethnographiques.org/2006/Tremon> - consulté le 22.09.2021)

*ethnographiques.org* est une revue publiée uniquement en ligne. Les versions pdf ne sont pas toujours en mesure d'intégrer l'ensemble des documents multimédias associés aux articles. Elles ne sauraient donc se substituer aux articles en ligne qui, eux seuls, constituent les versions intégrales et authentiques des articles publiés par la revue.

# Combats de coqs et relations interethniques à Raiatea (Polynésie française)

Anne-Christine Trémon

## Sommaire

- Introduction
- Le combat de coqs à Raiatea : un assemblage informel
  - Les coqueleurs locaux
  - Les combats : une faible institutionnalisation
  - Les paris « égaux » et les « contre »
- Le « contre », articulation entre les groupes ethniques
  - La structuration des relations interethniques : le « local » et « l'extérieur »
  - Le maintien d'une relation asymétrique par le handicap
  - Le contre, deux appréhensions du jeu ?
- Un jeu à double face
  - La face des joueurs chinois
  - La « face » des joueurs Tahitiens
  - Un jeu double
- Conclusion
- Glossaire
- Notes
- Bibliographie

## Introduction

Le 11 novembre, date à laquelle tous les coqueleurs des îles de la Société ([illustration 1](#)) se rassemblent à Raiatea ([illustration 2](#)) [1], un combat particulièrement dramatique opposait le « champion » [2] de Tahiti au « champion » de Tahaa. Celui-ci, plus petit, n'avait à priori aucune chance de l'emporter. Mais il déployait une stratégie de contournement, consistant à dessiner un cercle autour de son adversaire pour reprendre du souffle et de l'élan, qui rendait l'issue du combat très imprévisible. Le collectif de Tahaa, composé d'une vingtaine de personnes, était en ébullition. Tous hurlaient « allez, abats le *tinito* ! » (« le Chinois » en langue tahitienne). Ce combat revêtait nettement une dimension interethnique : le champion de l'île de Tahiti avait été apporté par des coqueleurs identifiés comme « Chinois », tandis que son adversaire représentait les habitants tahitiens de Tahaa, l'île voisine de Raiatea.



**Illustration 1**  
Les îles de la société  
(2006-Google)



**Illustration 2**  
Raiatea  
(2006-Google)



Or ces deux critères, territorial et racialement, se recoupent dans une certaine mesure, puisque c'est à Tahiti et dans sa capitale Papeete que l'on trouve la plus forte concentration de Chinois, de *Popa'a* et de Demis (catégorie sociale désignant les Tahitiens « européens » de statut élevé). Aussi l'opposition entre Tahiti et Raiatea ou ses îles voisines ([illustration 1](#)) (Tahaa, Huahine, Bora Bora) sous-tend-elle généralement une opposition entre coqueleurs « chinois » et coqueleurs « tahitiens », opposition clairement marquée lors des combats. Toutefois, ces critères ne se recoupent pas systématiquement dans la mesure où une partie des coqueleurs vivant à Raiatea sont classés comme « Chinois » [3] par leurs adversaires tahitiens de la même île. Dans ce cas, seul joue le critère racialement de classification. Il apparaîtra au cours de cet article comment ces « Chinois » de Raiatea s'allient à ceux de Tahiti dans les combats qui les oppose aux « Tahitiens » de Raiatea ou des îles avoisinantes. En outre, on trouve également des « Demis » (Tahitiens européens) parmi les coqueleurs de Raiatea (plutôt que parmi ceux de Tahiti qui appartiennent exclusivement à la catégorie des « Chinois »). Ces Demis tendent à s'allier avec les joueurs Tahitiens de Raiatea.

Dans l'ensemble, lorsque les combats revêtent une dimension interethnique, celle-ci repose donc sur le principe d'une confrontation entre deux groupes affichés comme « Chinois » et « Tahitiens ». Nous ne placerons pas ces labels entre guillemets dans le corps du développement. L'usage systématique de guillemets est rendu inutile par l'objectif que nous nous fixons dans cet article, à savoir de mettre en relief les logiques qui sous-tendent cette catégorisation en groupes ethniques à travers le jeu. (Précisons en outre que notre enquête a été menée suivant le principe qu'il n'est pas du ressort de l'ethnologue de procéder à une telle catégorisation : partout où nous assortissons les joueurs des qualificatifs « chinois » ou « tahitiens », nous reprenons les labels employés par les informateurs eux-mêmes.)

Pour cette analyse des relations interethniques à l'œuvre au cours des combats, nous suivrons une démarche interactionniste, guidée par la question motrice : qu'est-ce qui assure la perpétuation de l'interaction [4] ? Les outils forgés par Goffman (1974) et Barth (1966) pour l'analyse des modèles d'interaction sociale, qui ont pour point commun d'être fortement inspirés de la théorie des jeux [5], nous serviront de point de départ. Nous verrons que la structure des paris pratiqués à l'occasion des combats entre les groupes de joueurs identifiés comme Tahitiens d'une part, Chinois de l'autre, est identique à celle du crédit, qui a assuré l'articulation des relations entre Tahitiens et Chinois depuis l'installation de ces derniers en Polynésie (fin 19<sup>ème</sup> - début 20<sup>ème</sup> siècles). Nous ne pouvons, dans l'espace de cet article, que brièvement esquisser le schéma de cette articulation. L'endettement des clients tahitiens auprès des commerçants chinois, par l'engagement d'une partie de la récolte à venir en contrepartie de biens de consommation importés, a financé une consommation de type ostentatoire de la part des Tahitiens. Le crédit à la consommation alloué par les commerçants chinois maintient ainsi les débiteurs tahitiens dans la position de débiteurs. Ce mécanisme rend compte de la persistance jusqu'à aujourd'hui de groupes ethniques distincts malgré leur contact prolongé : il les articule tout en assurant leur reproduction (Barth, 1988 : 14). Nous

montrons comment parmi les deux types de paris pratiqués lors des combats, le pari appelé « contre » repose sur un mécanisme tout à fait similaire à celui du crédit à la consommation. Les propositions de Goffman fourniront sur ce point un début d'explication à la question de la perpétuation de l'interaction entre des groupes de joueurs très inégaux : en effet, les joueurs tahitiens continuent à affronter les joueurs chinois alors même qu'ils sont structurellement perdants.

L'analyse des combats de coqs tels que pratiqués à Raiatea pointe toutefois certaines limites de ce type d'approches. Selon Barth, l'interaction est limitée aux seuls secteurs où les groupes ethniques parviennent à « une compréhension et un intérêt réciproques » (1988 : 15). Pourtant, si du point de vue de la théorie économique, le mécanisme du crédit noue un lien de débiteur à créancier, ce lien n'est pas pour autant perçu comme tel par les contractants. Pendant une interview, un commerçant s'était écrié « *J'ai parfois l'impression que c'est moi le débiteur, c'est le monde à l'envers !* » [6] La relation de crédit se noue malgré une incompréhension mutuelle sur le sens de cette relation. En effet, comme ailleurs dans le monde polynésien, l'idée de réciprocité est implicite dans les catégories économiques tahitiennes : par exemple, un seul terme, *tarahu* signifie simultanément « prêt » et « dette » (Baré, 1992 : 10-11). Nous reviendrons au cours du développement sur la conception chinoise de la dette et l'incompréhension qui en résulte entre Chinois et Tahitiens dans la relation de pari comme de crédit.

Car de même que la relation de crédit, la relation de pari établie lors des combats dévoile une divergence fondamentale entre les appréhensions du jeu qu'ont les joueurs. Or cette incompréhension déroge aux postulats de la théorie des jeux : nous nous heurterons ici aux limites des approches de type interactionniste. En général, deux types de paris sont pratiqués à l'occasion des combats de coqs : les paris dits de « liste », conclus avant le combat entre deux propriétaires de coqs et leurs alliés respectifs, qui portent sur un montant égal ; et les paris « périphériques » appelés « contre », contractés entre spectateurs pendant le déroulement du combat, qui portent sur une somme inégale de part et d'autre. La particularité des combats interethniques à Raiatea réside en ceci que des coqueleurs en provenance de l'extérieur, identifiés comme chinois, proposent des « contre » à leurs adversaires tahitiens avant même l'enclenchement du combat. Suivant la théorie des jeux, ce type de pari est destiné à assurer la continuation de l'interaction entre joueurs inégaux. Cette explication ne se révèle toutefois pas entièrement satisfaisante. Nous montrerons en quoi la prédilection des joueurs chinois pour les paris du type « contre », et celle des joueurs tahitiens pour les paris de « liste » s'explique par la préférence des premiers pour le pari, et celle des seconds pour le combat en lui-même.

Nous aboutirons ainsi à la conclusion que les joueurs, s'ils jouent ensemble, jouent à deux jeux différents. Il faut signaler encore d'entrée de jeu que la forme que revêt actuellement le combat de coqs à Raiatea est la résultante d'une adjonction de deux pratiques, celle, polynésienne, de la capture des coqs sauvages et de la compétition entre quartiers et districts, et celle, chinoise, des jeux d'argent.

« *Faatitoraa moa* », littéralement, la pratique qui consiste à faire combattre des coqs (« *faa tito* », *faire combattre*) est très ancienne. « *Ça existe à Raiatea depuis des générations, des générations* » disent souvent

les Tahitiens qui se souviennent que leurs grands-parents voire arrière-grands-parents s'adonnaient déjà à ce jeu. Et en effet, au début du 19<sup>ème</sup> siècle, Ellis mentionnait, dans un chapitre consacré aux « jeux et sports des habitants de Tahiti », les combats de coqs qui seraient « l'un de leurs plus anciens » divertissements « mais certainement pas l'un des plus innocents » (ma traduction ; [1833 : 176-177](#)). Les combats de coqs étaient à la fois enserrés dans un cadre politique (la division en districts) et religieux (sous le patronage d'un dieu des combats de coqs). Si la dimension religieuse des combats de coqs a disparu avec la christianisation des îles polynésiennes, leur dimension politique a perduré jusqu'à aujourd'hui. D'après les observations d'Ellis, les Tahitiens ne semblaient pas engager des paris sur les coqs, les combats constituant davantage une lutte pour l'honneur entre quartiers et districts ([1833 : 176](#)). Ceci est un point important, que nous développerons plus loin. En Chine, l'existence des combats de coqs (*douji* 斗鸡) serait fort ancienne : elle est attestée dès le sixième siècle. Toutefois, les combats de coqs n'ont jamais tenu une place centrale dans la société chinoise ([Cutter, 1989 : 4-6](#)). Les Chinois de Tahiti affirment catégoriquement que leurs ascendants de la première génération d'immigrés ignoraient tout des combats de coqs, qui ne se pratiquaient pas dans leur région de provenance au Sud-ouest de la Chine ; leur seule contribution à la forme actuelle du jeu aurait été l'introduction des jeux d'argent — des paris sur les combats. Voici ce qu'affirmait un informateur d'origine chinoise, très au fait de tout ce qui relève du jeu (il a longtemps tenu un cercle de jeux clandestin) : « *C'est par là que les Chinois s'y sont intéressés [aux combats de coqs]. Car les Chinois sont très joueurs, ils parient sur tout, les matchs de foot, les courses de pirogues, et même l'élection présidentielle.* »

L'analyse de l'interaction entre joueurs mettra progressivement à jour les conceptions différentes du jeu qui s'y trouvent confrontées. Ces différences ne sont pas « incorporées » dans un texte rendant compte de la hiérarchisation des joueurs [7]. Une telle textualisation revient, à nos yeux, à occulter les principes divergents structurant la vie sociale. La confrontation aux modèles de la théorie des jeux [8] nous permettra, au lieu d'aplanir ou d'occulter les rationalités divergentes des joueurs, de les placer au cœur de l'analyse. Nous débuterons cet article par un exposé de la structure des relations sociales et interethniques qui apparaît au travers des combats de coqs. Cette structure, qui s'incarne dans la pratique d'un certain type de pari, le « contre », est d'abord homologue à celle qui ordonne les relations sociales ; elle met ensuite en relief une différence d'appréhension entre Chinois et Tahitiens à propos de ce qui est en jeu lors des combats de coqs. Nous verrons enfin comment ce malentendu est surmonté, permettant de faire des combats de coqs un lieu de sociabilité entre Chinois et Tahitiens.

### **Le combat de coqs à Raiatea : un assemblage informel**

Le combat de coqs est un assemblage de deux formes de divertissement, l'une où l'on oppose des coqs, l'autre où l'on risque de l'argent. Il s'agit, plus précisément, d'une combinaison de deux formes de compétition : l'une où l'on voit s'affronter des quartiers, des districts, des îles ; l'autre, où les coqueleurs se combattent par le biais des paris. Nous débuterons par une présentation générale des coqueleurs locaux, avant de traiter successivement de ces deux dimensions : le jeu dans son aspect purement combatif, puis le jeu d'argent sous la forme des paris.



## Les coqueleurs locaux

De la description qu'Ellis livre des combats de coqs tels qu'ils se tenaient au début du 19<sup>ème</sup> siècle (cf. introduction) on déduit que cette opposition entre localités est une constante qui a perduré jusqu'à aujourd'hui. Un coqueleur x de Raiatea a des adversaires qui sont presque toujours les mêmes, et des alliés contre lesquels il ne joue jamais. Ces alliés sont très souvent des associés avec qui il « *partage les coqs* » : ils forment alors une « écurie ». En effet certains coqueleurs de Raiatea ont des élevages plus importants (allant d'une vingtaine à une centaine de coqs) et procèdent à des croisements (cf. *infra*) et des tris (les mauvais sont décapités). Leurs associés leur achètent quelques coqs présélectionnés qu'ils entraînent eux-mêmes et font combattre pour leur compte. Si « *au niveau pognon c'est chacun pour soi* », autrement dit, si les gains sont individuels, un coqueleur n'affronte généralement pas seul l'adversaire ([illustration 5](#)). Avec ses « associés », il constitue une « liste » commune pour réunir la somme mise lors du combat. Le montant de cet enjeu s'accroît en fonction de l'importance attribuée au combat : quand il s'agit de faire combattre deux « champions », et surtout, lorsqu'il s'agit de battre le « champion » d'une autre île.



**Illustration 5**

Paris

Anne-Christine Trémon, octobre 2003.

Les « petits » s'associent généralement entre coqueleurs d'une même localité ou district. Cette structuration sur une base territoriale se perçoit dans la manière dont on énumère les écuries par district, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'île de Raiatea : « à *Uturoa sept-huit*, à *Avera sept-huit*, à *Opoa... moins, peut-être cinq*, à *Fetuna cinq aussi*, et à *Vaiao et Tevaitoa une dizaine...* » Les coqueleurs de statut supérieur, qui résident le plus souvent non loin de la « ville » portuaire, Uturoa (environ 3000 habitants), s'associent davantage en fonction d'affinités liées au travail ou aux loisirs. Il arrive également que certains coqueleurs de Raiatea forment des associations à un niveau que nous pourrions qualifier de supra-insulaire. L'avantage que présente ce type d'association est qu'elle accroît le nombre d'adversaires potentiels au niveau local. En effet, un des coqueleurs les plus importants de Raiatea me désignait son principal adversaire en le présentant de la façon suivante : « *Lui est associé à des gens de Papeete. Parce que s'il s'associe à des gens d'ici, il ne gagne pas d'argent. Son truc, c'est de jouer de l'argent. Il achète des coqs qui ont déjà gagné. Ou il loue des coqs... Mais il rentabilise vite* ». Ce

coqueleur, classé comme « chinois » par ses adversaires locaux de Raiatea, s'allie à des Chinois de Tahiti. (La remarque selon laquelle ce coqueleur - à la différence des autres coqueleurs locaux - joue « de l'argent », peut apparaître étrange de prime abord. Elle renvoie aux deux appréhensions très différentes du jeu qui se confrontent à Raiatea, et que nous creuserons plus loin).

Il faut souligner que le caractère individuel des gains n'empêche pas l'expression d'une solidarité au niveau du district, voire de l'île toute entière, lorsqu'il s'agit d'affronter un adversaire de l'extérieur. Les combats les plus dramatiques, ceux où les sommes mises montent en flèche, ont lieu le dimanche, puisque c'est là qu'un maximum de coqueleurs, de Raiatea et des autres Îles Sous-le-Vent (Tahaa - Huahine - Bora Bora) mais aussi de Tahiti, sont présents. Ils sont aussi une dizaine, chaque dimanche, à faire l'aller-retour en avion depuis Tahiti. Enfin le 11 novembre se tient le rendez-vous des coqueleurs de l'ensemble des îles de la Société. Si quelques coqueleurs de Tahiti se déplacent presque chaque semaine à Raiatea, c'est à cette date que l'on peut voir rassemblées toutes les grandes écuries, mais aussi plus de petites que d'ordinaire. Les coqueleurs de Moorea, Huahine, Bora Bora et Tahaa ([illustration 1](#)) convergent également vers Raiatea. Le choix du 11 novembre s'explique non seulement par sa qualité de jour férié qui permet aux coqueleurs de faire « le pont », mais aussi parce que la saison, qui débute au mois de juin (de janvier à mai les coqs perdent leurs plumes et ont moins de vigueur) touche à sa fin. Les combats tenus au cours des mois précédents ont permis de découvrir et de confirmer les « champions ».

Il ne suffit pas, pour obtenir le statut de « grand coqueleur », d'avoir de bons coqs ; il faut aussi être un « *gros parieur* ». Toute une hiérarchie s'établit à partir de ces deux critères : on peut-être mauvais coqueleur et ne parier que des petites sommes, bon coqueleur mais avoir la « poisse » (*pea*), et au sommet, grand coqueleur et gros parieur. Cette hiérarchie s'inscrit de manière inversée dans l'espace des arènes ([illustration 6](#)), constituées de quatre gradins [9] : c'est au premier rang que sont installés la vingtaine de « grands coqueleurs », principalement entrepreneurs et commerçants chinois, ou employés des banques et de l'administration « demis », au second et troisième rang, on trouve les coqueleurs de moindre envergure, et au quatrième rang, beaucoup de simples spectateurs. Tous les coqueleurs locaux se connaissent au moins de réputation. Le caractère de face-à-face est accentué par la structure circulaire des arènes qui permet aux uns et autres de s'interpeller pour contracter des paris. Les échanges ont majoritairement lieu en tahitien et dans une moindre mesure en hakka (la langue parlée par les Chinois de Tahiti) en dehors des arènes, mais pendant le combat, le montant des sommes est généralement annoncé en français pour assurer l'intercommunication, et tout simplement parce que « *ça va plus vite* » (« quinze » est plus vite dit que « *ahuru ma pae* »).



**Illustration 6**

Spectateurs

Anne-Christine Trémon, octobre 2003.

### **Les combats : une faible institutionnalisation**

Les combats de coqs se tiennent en toute légalité ; le constructeur des arènes et ses collaborateurs se sont constitués en association loi 1901. Seuls les jeux d'argent dont l'organisation nécessite l'intervention d'un « banquier » sont interdits. Les paris sur les combats ne sont pas concernés puisqu'ils ne se concluent que de personne à personne. Seul le « *kirikiri* », jeu de dés [10] qui se pratique dans un cabanon construit légèrement en retrait des arènes, tombe sous l'interdit. La gendarmerie de Raiatea effectue de temps à autre une inspection, mais se déplace principalement lorsqu'une bagarre incontrôlée éclate ou lorsqu'une épouse mécontente vient se plaindre après que son mari s'est fait « plumer ».

Si le combat de coqs est légal, il n'en présente pas moins un faible degré d'institutionnalisation, perceptible tout d'abord à son aspect fluctuant. L'endroit même où se tiennent les combats varie avec le temps : on dénombre de mémoire environ cinq ou six lieux différents sur les dix dernières années. Ces déménagements successifs tiennent à plusieurs facteurs : l'arbitre-organisateur-propriétaire entre en conflit avec sa famille si le terrain est dans l'indivision ; les descentes de police sont trop fréquentes, suite aux bagarres qu'entraîne l'absence d'accord avec la politique de l'arbitre ; l'arbitre ne bénéficie plus de la crédibilité suffisante, quelques coqueleurs décident alors de se réunir ailleurs et « *tout le monde finit par suivre* ». J'ai pu entendre plusieurs fois des sous-entendus sur la probité douteuse de l'arbitre, et même des accusations remettant ouvertement en cause son impartialité.

En outre, le combat de coqs polynésien n'est pas régi par des règles fixes. Il est loin de ressembler au combat balinais tel que décrit par Geertz, à savoir, clairement encadré par un corpus de règles extraordinairement élaborées et détaillées, dont la transmission de génération en génération lui confère une dimension rituelle (1973 : 423). Certains coqueleurs

polynésiens en sont conscients, et font contraster leur forme de combat avec celle qui prévaut en Malaisie ou en Indonésie. L'exemple qu'ils se plaisent à mettre en avant est l'absence de lames fixées aux ergots des coqs, qui a pour effet de prolonger indéfiniment la durée des combats. Notons que l'accent mis en Polynésie sur l'abandon de la partie par l'un des deux combattants, plutôt que sur une issue mortelle en un temps limité, concorde avec les constatations effectuées par Ellis au début du 19<sup>ème</sup> siècle (1833 : 176).

Les coqueleurs admettent également que tous les coups sont permis, dans certaines limites. Celles-ci demeurent toutefois assez floues. Tous s'accordent pour proscrire l'usage de poison lors des combats. Les ergots et le bec des combattants sont systématiquement enduits de citron pour en éliminer toute trace éventuelle. Mais par ailleurs, la pratique de diverses formes de bluff et de déguisement, si elle est bien connue, ne fait pas l'objet d'un consensus entre coqueleurs. La technique qui consiste à tromper l'adversaire en « sous-évaluant » un coq plusieurs fois champion (on lui reteint le plumage) est fréquemment citée, et les arrangements entre coqueleurs réputés et novices sont des « trucs » courants. Nous verrons plus loin que ces pratiques ne sont pas unanimement acceptées par les coqueleurs.

Pendant le combat proprement dit, lorsque celui-ci est tendu, l'annonce des montants mis en jeu par les parieurs fait régner une atmosphère survoltée très semblable à celle d'une Bourse (illustrations 7 et 8). Mais lorsqu'il est inintéressant, une sorte d'apathie s'empare du public qui assiste passivement, adoptant une posture d'indifférence ennuyée, à son déroulement. S'il traîne par trop en longueur, il arrive que le public réclame l'intervention de l'arbitre et l'application de telle ou telle « règle ». Or le « règlement » varie selon les arbitres, les années, et les endroits — à Tahaa, la partie ne sera pas abrégée suivant les mêmes règles qu'à Raiatea. « *Et encore* », nous dit-on souvent : « *Maintenant, ça a évolué. Avant, les coqs combattaient jusqu'à la mort, ça pouvait durer longtemps.* » Il y a sans doute une part d'exagération rétrospective dans cette remarque, mais il semble bien que les quelques règles de base qui encadrent les combats de nos jours soient assez récentes. Les règles régissant les combats étaient probablement de nature très différentes à l'époque pré-européenne ; la description d'Ellis est malheureusement très succincte sur ce point. Tout ce que nous pouvons suggérer est que les quelques règles de base qui circonscrivent actuellement les combats semblent avoir été au moins partiellement définies pour permettre aux parieurs de s'accorder : rappelons en effet que la principale nouveauté, par rapport au combat tel qu'il se pratiquait au début du 19<sup>ème</sup> siècle, est la tenue de paris.



**Illustration 7**

Spectateurs

Anne-Christine Trémon, octobre 2003.



**Illustration 8**

Combat

Anne-Christine Trémon, octobre 2003.

Il y a quatre cas de figure. Les deux premiers, les plus simples, sont celui (1) où un coq est achevé par l'autre, ou (2) celui où l'un des deux coqs refuse le combat, et sort du ring (lorsqu'il approche de la sortie, le public crie « *horo !* », « il s'en va ! »). Les deux autres, plus complexes et davantage sujets à contestation, sont ceux où au bout d'un laps de temps indéterminé — à Raiatea, la cloche sonne lorsque les coqs ne combattent plus depuis une minute — les deux coqs sont « *tapiri* », rapprochés, remis en présence. L'arbitre décide alors (3) d'annuler le combat si les deux coqs, épuisés, ne se jettent pas l'un sur l'autre, ou (4) de déclarer perdant celui des deux qui abdique (l'appréciation en est évidemment très subjective). En moins de quelques minutes, le vainqueur brandit son coq et empoche les billets, le perdant ramasse le sien, ou ce qu'il en reste, et sort la mine déconfite. On tente du mieux que l'on peut de soigner les combattants, dans la mesure où leurs blessures ne sont pas trop profondes. Si un second combat ne succède pas immédiatement au premier, les gradins se vident, les spectateurs quittent leur emplacement pour reprendre leur déambulation nonchalante dans le pourtour des arènes.

## Les paris « égaux » et les « contre »

En dehors du ring prévaut une même indétermination chaotique. Les coqueleurs arrivent au cours de la matinée ou en début d'après-midi, sans horaire précis. Des piquets plantés dans le sol maintiennent leurs coqs respectifs dans des rayons suffisamment éloignés les uns des autres pour éviter qu'ils ne s'esquintent prématurément. Hormis l'inscription sur un tableau d'affichage du nom de chaque propriétaire avec le numéro et le poids de chacun de ses coqs, tout se décide oralement. Il n'y a aucun ordre de passage, l'engagement du combat se déclenchant une fois que deux coqueleurs se sont mis d'accord sur un montant pour le pari de « liste ». De la même manière qu'à l'intérieur des arènes se succèdent des phases d'apathie et de frénésie, on assiste ici à des séquences d'afflux puis de dispersion. L'apparente tranquillité des petits groupes isolés discutant comme si de rien n'était est brusquement brisée par des moments d'excitation où l'on voit un cercle se former autour de deux coqueleurs qui ont entamé une négociation. Ce cercle se dissout rapidement si elle échoue, où se maintient un temps si un pari de « liste » a été conclu, puisque l'on contracte alors, dans l'assistance, des paris "périphériques".

Du point de vue des jeux d'argent engagés à l'occasion des combats, on trouve donc une dichotomie entre les paris de « liste » et les paris périphériques. Indiquons pour l'instant à grands traits, avant d'entrer dans la complexité du système des paris, à quoi correspond cette dichotomie.

Les paris de « liste » sont conclus au moment où deux écuries antagoniques s'accordent pour un combat, et les paris périphériques se pratiquent essentiellement entre spectateurs, et surtout une fois le combat engagé. Les paris de « liste » consistent à parier une même somme de part et d'autre, par exemple 10.000 contre 10.000 francs Pacifique [11]. L'appellation « liste » provient de ce que le coqueleur principal et ses associés se cotisent pour réunir le montant fixé pour le combat. C'est pourquoi les négociations peuvent traîner en longueur : les deux propriétaires des coqs doivent chacun de leur côté consulter leurs alliés pour rassembler cette somme. Si l'un des coqueleurs, disposant de moyens supérieurs à celui de son adversaire, lui propose un montant plus élevé qu'il n'escomptait, ce dernier pourra se tourner vers ses colistiers — voire chercher à élargir son cercle d'alliés — afin de réunir la somme.

Les paris « périphériques » sont appelés « contre ». A la différence des paris de « liste », ils portent sur une somme inégale de part et d'autre. On dit d'un parieur qu'il en « contre » un autre s'il mise une somme supérieure à celle de son adversaire. Il lui propose par exemple « 10-5 », c'est-à-dire 10.000 contre 5.000. Dans ce cas, celui qui « contre » (celui qui propose le « contre ») part avec un « handicap » : s'il remporte la victoire, son adversaire lui devra 5000 francs, mais si le coq sur lequel il a parié est perdant, c'est lui qui remettra 10.000 francs à son partenaire de jeu. Les écarts-type des « contre » les plus pratiqués en Polynésie sont dans l'ordre croissant : 7-5, 8-5 (les plus courants) puis on passe directement à 10-5. De là, plus rarement, on saute à 12-5, puis 15-5 (« *si l'un des coqs est archi-dominé* ») et enfin 10-1, ce qui n'arrive quasiment jamais.

En réalité, la distinction entre l'ensemble de ceux qui participent à la liste de départ — les coqueleurs — et l'ensemble de ceux qui pratiquent les «

contre » au dehors — les spectateurs — n'est pas si nette qu'il n'apparaît de prime abord. Si cette distinction prévaut ailleurs, par exemple à Bali, la réalité est plus complexe à Raiatea. La dichotomie entre les paris de « liste » ou « égaux » et les paris « périphériques » ou « contre » ne recoupe pas totalement la ségrégation entre coqueleurs et spectateurs. Car les membres d'une liste entreprennent dans certains cas de « contrer », à titre individuel ou collectif, un ou plusieurs membres de la liste adverse. Ils peuvent aussi aller chercher des « contre » « en dehors » (« *na rapae* » en tahitien) parmi les spectateurs. Il faut insister sur ce point dont on pourra par la suite mesurer la portée. Un coqueleur, s'il estime que la somme mise en jeu sur la liste est inférieure à la valeur réelle de son coq — parce que son adversaire ne peut ou ne veut pas aller au-delà, ou parce que lui-même a délibérément sous-estimé son coq pour tromper l'adversaire — ou s'il considère tout simplement que le gain en cas de victoire ne sera pas suffisant, cherchera à former des paris supplémentaires, des « contre », soit avec un ou plusieurs membres de la liste adverse, soit avec d'autres membres de l'assistance.

Entre adversaires locaux, Tahitiens de Raiatea, les paris sont toujours égaux au départ : les coqueleurs ne vont pas chercher à contracter des paris périphériques. L'un des plus anciens connaisseurs du *faatitoraa moa* (combat de coqs), coqueleur de Raiatea, affirmait catégoriquement que cette pratique du « contre » provient de « l'extérieur ». « *Ici, on joue toujours fixe au départ. (...) Quand ceux de Tahiti viennent jouer, ils font toujours un contre dès le départ. 10-5 souvent. C'est seulement l'extérieur qui a ouvert ça. Parfois ils font 15-5. Alors c'est tentant, forcément on prend...* ». Les autres coqueleurs dressaient toujours le même type de constat. J'ai cherché à savoir s'il arrive à des coqueleurs de Raiatea ou de Tahaa de contrer ceux de Tahiti. La réponse est négative (ou alors on me précisait que c'est un fait rarissime), parce que « *sur le papier* » les coqs de Tahiti sont *toujours* favoris. En effet les explications données sont toujours les mêmes et s'enchaînent de la manière suivante : « *s'ils se déplacent, c'est qu'ils ont forcément un bon coq* », « *s'ils viennent avec un champion, c'est parce qu'ils viennent pour gagner* », « *ils viennent pour gagner, parce que ce qui les intéresse, c'est l'argent* ».

### **Le « contre », articulation entre les groupes ethniques**

Ceux qui sont alternativement identifiés comme « les Chinois » ou comme « les coqueleurs de Tahiti » sont ceux qui proposent les « contre » avant même l'engagement du combat. Tous soulignaient la différence entre les « contre » conclus pendant le combat, figure imposée des paris entre spectateurs, et ceux proposés *avant même* l'engagement du combat, par les « gros parieurs » venus d'ailleurs, et leurs alliés locaux. Le recours au « contre » s'explique largement par l'inégalité des chances entre joueurs, due à l'inégale qualité des coqs. C'est ce que nous allons montrer en poursuivant l'examen de la structuration « local » / « extérieur ». Nous verrons ensuite que le « contre » ne suffit pas à expliquer la poursuite de l'interaction entre joueurs inégaux : pour comprendre la perpétuation du jeu il sera nécessaire d'admettre que les rationalités des joueurs diffèrent.

### **La structuration des relations interethniques : le « local » et « l'extérieur »**

Sur la question de l'élevage et du croisement, on retrouve également cette opposition entre l'intérieur et l'extérieur. C'est un des points par

lesquels les coqueleurs tahitiens se différencient nettement de ceux qu'ils classifient comme chinois, dont certains élèvent des coqs par centaines. Ils évoquent avec une pointe de dédain ceux qui « *n'élèvent même pas leurs coqs eux-mêmes* », qui « *payent des gens pour s'en occuper !* ». L'élevage et l'entraînement des coqs leur prennent du temps et de l'argent. L'achat d'un bon coq reproducteur représente un investissement considérable et il faut deux ans pour obtenir un coq prêt au combat, période au cours de laquelle il faut les suivre de près. Ils sont intarissables sur les soins à prodiguer à leurs coqs : il faut les « *vitaminer* », les masser, les sortir deux fois par jour, etc. Beaucoup procèdent à des croisements pour obtenir le meilleur coq possible. L'idéal est de procéder à un mélange de race « *shamo* » (en provenance du Japon) et de race « *martinique* » (Antilles, Cuba, Floride) car les coqs « *locaux* » (en hakka, *punsang kai*, coqs autochtones, en tahitien, *moa oviri* coqs « *sauvages* ») sont « *vifs, mais pas très résistants* ». Alors que je lui demandais s'il arrive qu'on fasse combattre un coq sauvage, un coqueleur chinois répondait ainsi : « *C'est une certaine catégorie de gens qui ne peuvent pas trop parier. Ils parient 1.000F... Ils font combattre des coqs locaux sans prendre des coqs de race. Certains élèvent des coqs de demi-race, ils achètent un coq qui a perdu un combat, un coq borgne... et ils récupèrent ce poulet pour obtenir un genre d'hybride, en le croisant avec une poule locale.* »

On peut acheter un champion, un coq ayant déjà fait ses preuves, mais le mieux est de se procurer un pur-sang en provenance « *de l'extérieur* ». (Il n'y a pas de mot pour « *coq de race* » en tahitien : on dit coq « *domestiqué* », *moa fa'amu* (nourrir, élever, adopter). En hakka, il est fait référence au pays d'origine : un « *tangsang kai* », coq asiatique, ou un « *fakhi kai* », coq d'Amérique, etc.). En effet, il faut renouveler périodiquement l'élevage par l'introduction d'un « *pur-sang* » car « *au bout d'un temps, si on fait cinq, dix reproductions, ça dégénère* ». Ce sont les « *grands coqueleurs* » de Tahiti qui se chargent de l'introduction de ces coqs. Eux ont « *des facilités pour l'importation* ». Ils ont les contacts nécessaires à l'importation depuis la Californie et l'Asie. De plus, il faut disposer d'un certain nombre de relais, car les coqs supportent mal le voyage. Par exemple, les coqs en provenance des Etats-Unis devront séjourner une semaine à Hawaii pour les reposer et les examiner. En matière de croisements, le réseau de relations propre à la diaspora chinoise présente donc une importance considérable. Les contacts commerciaux et amicaux entretenus avec les Chinois de Tahiti permettent aux Chinois de Raiatea d'acquérir des reproducteurs ou, plus rarement, de louer des coqs de combat.

Avant d'approfondir la question du « *contre* », donnons une dernière illustration de la manière dont la compétition entre coqueleurs est modelée par les relations interethniques, elles-mêmes structurées par l'opposition « *local* » / « *extérieur* ». Les alliances entre Chinois de Raiatea et de Tahiti sont courantes dans les combats de coqs : en voici un exemple. A l'occasion du 11 novembre, Ako, chinois de Tahiti, ami et associé en affaires de B, chinois de Raiatea, s'est déplacé avec ses coqs. B héberge Ako, tout comme Ako l'accueille lorsque B vient à Tahiti. Cette année-là, B étant absent pour un voyage d'affaires, c'est son fils qui se chargeait chaque jour de conduire Ako aux arènes. C'est aussi le fils de B qui faisait l'intermédiaire entre Ako et les coqueleurs de Raiatea. En effet, si Ako concluait un pari de « *liste* » pour un combat à 200000 francs mais jugeait cette somme insuffisante, c'est au fils de B qu'il demandait d'aller



chercher des paris en périphérie, des « contre ». Car le fils de B, qui ayant grandi à Raiatea est bien inséré dans les relations sociales locales, connaît les gens et sait à qui il peut s'adresser pour proposer des paris. Il sait qui est susceptible d'accepter et à qui on peut faire confiance. « *Je leur dis, « je suis chez Ako » et je propose 7-5. L'autre accepte ou négocie si ça ne lui suffit pas, il demande 8-5 ou 10-5. Ako me laisse libre de conclure les paris.* » Le fils de B, qui autrement ne participe jamais aux combats de coqs, se verra attribuer une part sur la liste d'Ako.

### **Le maintien d'une relation asymétrique par le handicap**

Les combats de coqs semblent satisfaire les conditions requises pour une modélisation à partir de la théorie des jeux. La simplicité de leurs principes de base en font un jeu « strictement compétitif » ou « à somme nulle » dans lequel le coq perdant est soit achevé par le gagnant, soit a manifestement abandonné la partie en sortant du ring. Surtout, leur caractère répétitif devrait à terme permettre l'égalisation des espérances de gain. Si deux joueurs d'égale stature (c'est-à-dire, dont les coqs sont de qualité égale) s'affrontent vingt fois de suite en misant à chaque fois 10.000 francs au titre de la « liste », le jeu des probabilités veut que chacun a dix chances de l'emporter : sur vingt matchs, chacun des joueurs perdra 100.000 francs mais empochera également 100.000 francs. A terme, le jeu des probabilités garantit donc aux joueurs de récupérer les sommes perdues précédemment [12]. Si les parieurs encourent des risques considérables dans le cadre d'un jeu à un seul coup, l'égalisation des espérances de gain induite par les jeux répétés rend compte, dans un tel modèle, du comportement des joueurs, et de la poursuite du jeu.

En Polynésie, nous avons vu que lors des combats « interethniques », les coqueleurs de Tahiti partent toujours favoris « *sur le papier* ». Les duels opposent fréquemment un « grand » coqueleur presque assuré de sa victoire et un « petit » coqueleur désireux de vaincre, mais dont les probabilités de défaite sont bien plus élevées. Cette inégalité s'explique largement par les disparités en matière de qualité des coqs employés par les joueurs, dont nous avons exposé les causes à la section précédente. Le modèle exposé au paragraphe précédent paraît ne plus pouvoir s'appliquer. Comment, dans ce cas, expliquer la persistance de ces combats malgré cette asymétrie structurelle ?

Les approches interactionnistes proposent des solutions à ce type de problème, elles aussi tirées de la théorie des jeux : dans les termes de Goffman, ce sont les « dispositifs sociaux » qui permettent de garantir le maintien de « l'action ». Dans le cas spécifique de l'action interpersonnelle — en l'occurrence, de l'affrontement entre deux joueurs — la pratique du handicap est un des dispositifs les plus communs. « Ce procédé assure que, si mal assortis que soient les concurrents, ils auront à peu près les mêmes chances de gagner ou de perdre, et devront pareillement aller à la limite de leurs possibilités. [...] Un concours à handicap est donc un dispositif soigneusement calculé pour faire de deux individus des champs d'action réciproques » (Goffman, 1974 : 170). Ce mécanisme du handicap est précisément ce qui fait tout l'intérêt du pari « inégal » ou « contre ».

En effet, c'est par ce biais que l'on devrait retrouver le résultat auquel aboutissent les paris égaux entre coqueleurs de statut équivalent. Dans

ce cas également, le jeu des probabilités a en théorie pour effet de garantir qu'au terme d'un nombre  $x$  de combats, le gain sera à peu près égal de part et d'autre. Si deux joueurs inégaux s'affrontent vingt fois de suite en misant à chaque fois 10.000 francs au titre de la « liste », le jeu des probabilités fait que le dominant a, mettons, 15 chances de l'emporter : il emportera donc 150.000 francs sur vingt matchs, mais ne perdra que 5.000 francs. Suivant la théorie des jeux, si son adversaire est un individu rationnel, il n'admettra pas de poursuivre le jeu dans ces conditions. Le « handicap » mis à l'œuvre dans le « contre » est destiné à assurer la poursuite du jeu. Le joueur dominant proposera un « contre » tenant compte de l'inégalité entre les coqs, par exemple : « 15-5 ». Dans ce cas, s'il l'emporte, son adversaire lui devra 5000 francs, mais si son coq est perdant, il remettra 15.000 francs à son adversaire. En admettant toujours qu'il l'emporte 15 fois sur 20 matchs, il emportera donc au total 75.000 francs (5.000 fois 15), mais il perdra la même somme (15.000 fois 5).

Ce modèle devrait donc rendre compte de la continuation de l'interaction entre joueurs chinois et tahitiens en dépit de l'écart qui les sépare. On pourrait arrêter le raisonnement en ce point et considérer que tout est expliqué une fois que l'on a découvert le rôle joué par le mécanisme du handicap.

Or, au fur et à mesure des entretiens, il est clairement apparu, à partir des estimations données par les joueurs de leurs gains et de leurs pertes, que les Tahitiens sont perdants à ce jeu. Non seulement les « petits coqueleurs » tahitiens perdent plus souvent qu'ils ne gagnent en raison de la mauvaise qualité de leurs coqs, mais les « contre » qu'ils acceptent ne suffisent pas à équilibrer leurs gains et leurs pertes : ils perdent en termes monétaires sur la durée. Réciproquement, les joueurs Chinois de Tahiti, si leurs comptes sont équilibrés lorsqu'ils jouent à Tahiti entre coqueleurs de statut équivalent, admettent qu'ils se déplacent « dans les îles » parce qu'ils y gagnent. En admettant l'hypothèse d'information parfaite, le jeu devient inexplicable dans les seuls termes de la théorie des jeux. En effet, au regard de celle-ci, les parieurs de Raiatea se comportent de façon irrationnelle si, en connaissant la moindre probabilité de victoire du coq « local », ils acceptent un pari ne suffisant pas à égaliser les probabilités de gain. Pour comprendre la perpétuation du jeu il est donc nécessaire d'admettre que les rationalités diffèrent. Or ceci contrevient plus fondamentalement encore au postulat de la théorie des jeux, qui pour construire ses modèles, nécessite la présence d'une « connaissance commune », ou d'une « parfaite interchangeabilité des points de vue » (Menger, 2001 : 133).

En quoi consistent ces « rationalités » divergentes ? Nous allons tout d'abord tenter de les cerner au travers du « contre ». Le recours au procédé du handicap est rendu nécessaire par l'asymétrie existante entre coqueleurs tahitiens « locaux » et coqueleurs chinois « de Tahiti » (ou alliés « à Tahiti »). La position socio-économique asymétrique des individus dans le jeu rendrait compte de leurs appréhensions divergentes de ce jeu. Nous explorerons cette piste, avant de conclure qu'elle n'est pas entièrement satisfaisante. Elle ne le serait que si le mécanisme du « handicap » rendait entièrement compte de la poursuite de l'interaction entre joueurs chinois et tahitiens : or il n'en est rien.

## Le contre, deux appréhensions du jeu ?

Les coqueleurs classés et se classant comme chinois dressent tous un parallèle entre la gestion de l'entreprise et le jeu. Ici se vérifient les remarques d'Ellen Oxfeld à propos du goût prononcé des Chinois hakka de Dhapa (Calcutta) pour le *mahjong*. Elle note la contradiction *a priori* que l'on pourrait voir entre la gestion prudente de l'argent par ces entrepreneurs et leur propension à risquer de grosses sommes. Or ces deux types de comportement ne sont pas si contradictoires, dans une double mesure. Premièrement, les Hakka de Dhapa soulignent les connexions entre le succès ou la mauvaise fortune dans le business et la chance au sens de destinée (*mingyun* 命運). Deuxièmement, le joueur compulsif, incapable de s'arrêter de jouer même après avoir subi de grosses pertes, sera très mal considéré (Oxfeld, 1993 : 110).

Ajoutons qu'intervient ici non seulement une forme de sanction sociale vis-à-vis de ceux qui ne se contrôlent pas, mais aussi une appréhension de la chance qui participe de la connaissance de ses limites. En effet, les Chinois de Tahiti qui perdent un ou plusieurs coqs au cours d'une journée, en concluront que la chance n'est pas avec eux et se retireront. Ils opèrent sur ce point une distinction vis-à-vis des Tahitiens, qui eux sont « capables de tout perdre en une journée » parce qu'ils « vivent au jour le jour ». Enfin, le parallèle entre le « business » et le jeu est clairement dressé par ces joueurs qui conçoivent le pari comme un investissement : « Si l'on ne mise que des petites sommes, on n'a aucune chance de gagner. Pour pouvoir gagner, il faut miser suffisamment. C'est pareil dans les affaires : si on n'investit pas suffisamment, on reste sur la touche ». Dans le « contre », il faut être prêt à risquer une forte somme pour en gagner une qui est certes inférieure à la mise, mais rapporte au final davantage que si l'on s'en tient à la « liste ». Les coqueleurs chinois ont cette image d'eux-mêmes, celles de joueurs-entrepreneurs, et c'est bien de la sorte qu'ils sont perçus par les Tahitiens : « les Chinois aiment jouer. C'est de leur race » affirmait une spectatrice.

A l'opposé, du côté de ceux qui acceptent les « contre », nous pourrions voir l'appréhension tahitienne du jeu de hasard. Lorsqu'on interroge les joueurs Tahitiens sur ce que « parier » signifie pour eux, l'exemple qui revient toujours est celui de la loterie. A l'inverse des Chinois, il ne s'agit pas de miser une forte somme pour en gagner une petite, mais de miser une petite somme dans l'espoir d'en gagner une grande.

Le parallèle établi avec la loterie pourrait s'expliquer de deux manières complémentaires. L'acte de pari est le fait de celui qui part d'une mise minimale afin de tenter de décrocher le prix. Le vocabulaire économique de la langue tahitienne transcrit en effet une appréhension de l'argent comme étant extérieur au monde tahitien. Le terme « économie » se traduit par *imira'a moni*, « recherche de l'argent » (Baré, 1992). De plus, la prédilection tahitienne envers la formule de la loterie peut s'expliquer par « l'anonymat » que celle-ci implique (Nonini, 1979 : 705). Elle repose sur le principe contenu dans le terme « *taviri* » « tourner », qui renvoie à la réciprocité et la redistribution qui sous-tendent la sphère économique polynésienne. Le pari en face-à-face implique le gain d'argent au détriment d'un autre. C'est pourquoi il peut s'effectuer entre adversaires tahitiens d'une même île, mais il sera alors toujours égal (de « liste »), afin de permettre à terme l'égalisation des espérances de gain (cf. *supra*). A l'opposé, le « contre » permet hypothétiquement de gagner de l'argent,

au détriment non pas d'une personne avec laquelle on est engagé dans des liens sociaux de réciprocité, mais d'une personne de l'extérieur, appartenant à un groupe social et ethnique traditionnellement perçu comme détenteur de l'argent.

En somme, les préférences en matière de jeux (et les postures adoptées envers le hasard), seraient donc corrélées à la position socio-économique des individus et à la nature des relations sociales qu'ils entretiennent. Suivant ce raisonnement, elles sont symétriquement inverses : en situation de fragilité économique, les individus tendront à éviter le risque en misant de petites sommes dans l'espoir d'en gagner une grande, et éviteront de fragiliser les liens sociaux dans lesquels ils sont insérés en préférant les jeux mettant en circulation l'argent de manière anonyme ; en situation de domination économique, les individus risquent de fortes sommes et se livrent à des « assauts de caractère » (Goffman) [13] confirmant leur statut à travers l'indifférence ostentatoire vis-à-vis des pertes.

Un tel raisonnement est toutefois problématique, puisqu'il revient à considérer que ceux qui « acceptent » les « contre » jouent pour l'argent, tandis que ceux qui les « proposent » jouent pour l'honneur. Or nous avons vu qu'il n'en est rien ; ceci apparaîtra plus clairement encore en examinant les modalités de mise en jeu de la « face », « image du moi », « valeur sociale positive » qu'une personne revendique à travers sa conduite (Goffman, 1974 :15).

### Un jeu à double face

Le raisonnement esquissé à la section précédente impliquerait de conclure que seuls les dominants tiennent à leur « face ». Or ceux qui sont structurellement dominés dans le combat de coqs y sont tout autant attachés. Les rationalités divergentes guidant les comportements des joueurs sur lesquelles butte l'explication par le modèle du « handicap » peuvent précisément être saisies à travers le travail qu'ils effectuent pour sauver la face. « Sous leurs différences culturelles, les hommes sont partout semblables » car tous doivent à la fois maintenir leur face et éviter aux autres de perdre la leur au cours des interactions sociales afin d'en garantir « l'équilibre rituel » (Goffman, 1974 :15). Mais les « répertoires » de « figuration » [14], ou les codes en vigueur permettant de conserver sa propre face en même temps que celle des autres, révèlent les conceptions différentes du jeu qui séparent les joueurs.

### La face des joueurs chinois

Pour comprendre la conduite à haut risque qui consiste à miser une grosse somme dans l'éventualité d'en gagner une petite, il faut faire intervenir la conception chinoise de « face ». Celle-ci s'exprime, en mandarin, par deux termes, « *mian* » 面 et « *lian* » 脸. Ils diffèrent dans la mesure où « *mian* » met l'accent sur le prestige social, alors que « *lian* » se réfère à la réputation morale d'une personne (Hu, 1944). La « face » en tant que « *mian* » est relative, peut être empruntée, acquise, augmentée, au cours de l'interaction sociale, tandis que « *lian* » renvoie à un code éthique absolu. Les Chinois de Tahiti emploient deux termes en hakka pour la notion d'honneur et de face, « *miangzhi* » 面子和 « *men* » 面, qui forment un couple semblable : ce qui les différencie est tout à fait analogue. Le terme « *miangzhi* » se traduit par « honneur ». On m'en

donnait l'explication suivante. « *Mao miangzhi* » (perdre l'honneur) est *très fort* » : c'est le déshonneur, la perte de la réputation. « *C'est quand tu as tout perdu* » Un autre informateur citait l'expression : « *si hao gou mao miangzhi* », « mieux vaut perdre la vie que perdre la face ». Le terme « *men* » (*mian*) se traduit directement par « face ». Pour « perdre la face », les Hakka ont une expression très imagée : « *ya men pi* », « *gratter la peau du visage* ». On retrouve donc là les différences établies par Hu. D'un côté, « *lian* » et « *miangzhi* » se réfèrent à une question de réputation morale, dont la perte peut conduire au suicide. De l'autre, « *mian* » et « *men* » sont beaucoup plus relationnels : la face peut se perdre mais aussi se regagner.

L'aspect relationnel de la « face » entre en jeu dans la mesure où, pour les Chinois, le donateur devient le supérieur moral et symbolique du récipiendaire. Car, par un don ou une faveur « il incorpore sa substance dans celle de l'autre et peut ainsi *ajouter la face de l'autre à la sienne propre* » (Yang, 1989) [15]. N'est-ce pas là ce qui se produit lorsque les coqueleurs chinois misent davantage que leurs adversaires dans les « *contre* » ? Cette idée est tout à fait confirmée par l'attitude d'Ako. Je lui demandais s'il connaissait les gens des îles. « *Je ne les connais pas bien, mais eux me connaissent. Sans vouloir me vanter, je sais qu'ils m'apprécient. Parce que, quand ils me reconnaissent, je leur offre la tournée... Parfois il y en a qui me reconnaissent ici à Tahiti, des gars des îles, alors je leur offre des bières...* »

C'est en demandant aux coqueleurs chinois comment le jeu se déroulait entre eux, à Tahiti, que j'ai entrevu comment le second aspect de la face, « *lian* », entre en compte. Si entre coqueleurs de Raiatea, les paris sont égaux, entre coqueleurs chinois de Tahiti, le jeu consiste à l'opposé à essayer de contracter des « *contre* ». On m'a détaillé de la façon suivante le raisonnement habituel du coqueleur chinois : « *Tu fais un budget. Par exemple, tu décides de mettre 500000 [francs Pacifique] pour un coq, tu vas mettre 200 sur la liste, et pour [les] 300 [restants] tu attends les « contre ».* C'est mieux, au lieu de tout mettre sur la liste. » Dans ce milieu restreint où l'on sait que chaque adversaire a potentiellement de très bons coqs, la tactique la plus répandue consiste à les faire apparaître comme inférieurs à ceux de l'adversaire. L'idée d'un bluff inversé, d'une sous-estimation du coq en vue de faire monter la part de « *contre* » au détriment de la « *liste* » est revenue plusieurs fois au cours des entretiens. Hu a souligné le lien entre la notion de « *lian* » et le jugement négatif porté sur « la surestimation de ses capacités par un individu » (1944 : 49). Nous pouvons suggérer que c'est le sens pratique de ce principe, ou *habitus*, qui est mis en œuvre par les coqueleurs chinois lorsqu'ils essaient de faire apparaître leur coq comme inférieur à celui de leur adversaire en vue d'obtenir un « *contre* ».

Notons le double avantage que présente à cet égard le fait de se rendre dans les îles. D'une part, ce déplacement permet de faire émerger des « *champions* » en toute discrétion ; une fois de retour à Tahiti, on pourra faire apparaître son coq comme « *novice* » auprès de ceux qui n'ont pas encore vu le coq en question. D'autre part, des « *champions* » de Tahiti ont parfois la réputation d'être imbattables si bien que plus personne n'ose les affronter ; se rendre dans les îles est alors une solution puisque là-bas, il n'est souvent pas même nécessaire de travestir son coq, puisque l'envie de défier un champion de Tahiti rendra le combat possible.

Il faut donc souligner que la face des joueurs chinois est reliée, sous ces deux aspects, à l'attitude de l'individu au cours des paris. Cette attitude tient au moindre intérêt que les coqueleurs chinois portent au combat de coqs en lui-même. Les Chinois *parient sur* les combats, davantage qu'ils ne se sentent *personnellement impliqués dans* les combats. Ako ne le cache pas : c'est le jeu d'argent qui l'intéresse. Perdre un coq, ce n'est pas si grave, « *tu en as toujours d'autres prêts au combat* ». Cette préférence pour le jeu d'argent plutôt que le combat rend compte de la structuration des paris entre Chinois et de la composition de leur « budget », où la part réservée au pari de « liste » est minorée, puisque les probabilités de gagner de l'argent au travers des « contre » sont supérieures. Autrement dit, on peut minimiser la valeur de son coq, en affichant sa réticence à engager trop d'argent sur la « liste », puisque ce qui compte est de remporter le pari. Dans ce cadre, la perte ou l'accroissement de « face » est moins liée à la défaite ou la victoire du coq qu'à l'attitude adoptée au cours des transactions avec les autres joueurs.

### La « face » des joueurs Tahitiens

Cette "infériorisation" des coqs, à laquelle ils procèdent parfois lorsqu'ils se rendent dans les îles, en teignant le plumage notamment, est fort mal considérée par les coqueleurs tahitiens, pour lesquels cela relève de la tricherie. Aussi, bien que ce genre d'artifices présente l'avantage de nuancer leur domination absolue « sur le papier », les coqueleurs chinois n'y ont-ils pas systématiquement recours, tant les réactions peuvent être violentes s'ils sont découverts. Citons un peu plus longuement les propos d'un éleveur qui, évoquant les possibilités de tricherie, dévoilent l'hostilité envers Tahiti : « *C'est risqué, parce qu'il se fait choper, surtout si c'est un mec de Tahiti, toute l'île de Raiatea lui tombe dessus... Une fois il y a failli y avoir une bagarre générale... Les petites écuries ne sont pas des tricheurs, ce sont les gros coqueleurs (...) eux tout ce qui les intéresse, c'est de gagner du pognon. Ils ne s'en occupent même pas eux-mêmes, ils payent des mecs pour ça... (...) C'est comme quand on voit l'équipe du Real Madrid, on ne peut plus parler d'esprit du sport quand c'est comme ça. On ne se demande même plus qui va gagner ou perdre, mais à quelle sauce on va être mangé.* » Dans ce cas, accepte-t-il des « contre » avec Tahiti ? « *Contre Tahiti, c'est rare. Il y en a toujours qui se font avoir, parce que c'est attrayant, ils te proposent 10.000 contre 5000... Alors qu'entre nous, c'est toujours 10.000-10.000... C'est seulement si on a de bons coqs, à ce moment-là, c'est une question d'honneur, surtout si un très bon coq de Tahiti vient* ».

On perçoit ainsi en quoi consiste la défense de la face chez les coqueleurs tahitiens : à la différence des joueurs chinois, elle n'est pas individuelle et elle porte moins sur les paris que sur les combats. Il est question d'honneur quand quelqu'un fait en sorte de garder la face « par devoir envers des instances sociales plus larges » (Goffman, 1974 : 13). Si l'idée de défendre la face entendue au sens « d'honneur » est absente chez les coqueleurs chinois de Tahiti, ils savent pertinemment que ceux des îles chercheront à défendre le leur. Cela transparaît dans la réponse de l'un d'eux à ma question « est-ce que ça rapporte, d'aller dans les îles » : « *Oh, même 500000, ils vont tout faire pour le réunir (...)* » Un coqueleur d'envergure pourra assurer la plus grande part de l'enjeu et défier le « champion » de Tahiti. (C'est le cas du coqueleur de statut élevé dont les propos sont cités au paragraphe précédent.) Mais les « grands »

coqueleurs ne sont pas les seuls à défendre ainsi leur honneur. Les « petits » coqueleurs se cotisent et forment des coalitions rassemblant tout un district, voire toute une île : le 11 novembre, un des combats les plus tendus opposait une liste composée d'une vingtaine de coqueleurs de Tahaa à quatre associés de Tahiti. Si un coqueleur du district d'Opoa à Raiatea défie un coqueleur étranger, il ne le fera pas en son nom propre ; tous les coqueleurs de ce district contribueront à la liste afin de défendre l'honneur collectif. Symétriquement, un coqueleur de statut élevé, « demi » de Raiatea, tendra à éviter les « contre » (comme il apparaît dans les propos cités à la page précédente) au profit des paris « égaux ». Mais s'il voit qu'un « petit coqueleur » de Raiatea défie un coqueleur de Tahiti, même si le premier est désavantagé, il pariera sur lui, et contribuera à sa liste.

Ce qui permet le maintien de l'action interpersonnelle, la tenue de combats entre coqueleurs de Raiatea et ceux de Tahiti, ne réside donc pas seulement dans le mécanisme du handicap qui égalise les probabilités de gain au départ, mais aussi dans la volonté de la part des coqueleurs de Raiatea de défendre leur honneur, ce qui passe par la conclusion d'un pari égal. La notion d'« honneur » est moins spécifiquement liée aux jeux de hasard que celle de « caractère ». Nous pouvons associer, dans la typologie de Caillois (1991 [1957]) l'« honneur » à l'*agôn*, et le « caractère » à l'*aléa*. Ces deux notions renvoient à deux manières de défendre la face, et à deux types de jeux.

### Un jeu double

Le combat de coqs polynésien n'est pas purement un jeu d'argent, auquel cas effectivement, seul le « handicap » permettrait de comprendre la continuation des interactions. Nous avons dit qu'il était essentiellement une compétition entre districts et îles, avant que ne soient introduits les paris. Goffman admet que « l'une des difficultés de l'analyse des jeux est que souvent, des personnes différentes éprouvent des sentiments très divers vis-à-vis d'un même enjeu ou d'un même prix » ; dans ces conditions « le cadre traditionnel de l'analyse du jeu », s'il peut fournir des termes utiles à l'analyse, « se révèle d'un maniement difficile. » (1974 : 127) Au lieu de tracer une ligne de partage entre la rationalité économique des Chinois et l'irrationalité des Tahitiens, nous comprenons en quoi les « rationalités », ou les comportements respectifs adoptés par les joueurs en fonction de l'enjeu qu'ils confèrent au jeu [16], sont différentes. Mais on peut surenchérir : si les difficultés apparaissent dès lors que des utilités différentes sont attribuées à un même enjeu, elles sont peut-être insurmontables dès lors qu'il y a deux enjeux, ce qui semble être le cas à Raiatea : l'un étant la *victoire* du coq, l'autre le *gain* au pari.

Une fois ce constat effectué, il faut pousser l'analyse plus loin. La manière dont la face est engagée et sauvée au cours du jeu est liée à l'enjeu que lui attribue le joueur, et renvoie simultanément à sa définition de soi. Nous pouvons reprendre en cela la double définition du moi dont Goffman fait usage : la face n'est que l'image du moi socialement partagée, qui dissimule le moi « sacré ». Les hommes sont à la fois des « joueurs rituels » et des « objets sacrés ». « En tant qu'objets sacrés, les hommes sont sujets aux affronts et aux profanations ; et c'est pourquoi en tant que joueurs rituels, il leur a fallu se provoquer en duel, et attendre de s'être ratés chacun avant de se donner l'accolade. » (1974 : 30-31).

Nous l'avons vu, ce n'est pas seulement un sentiment d'incompréhension que les coqueleurs chinois rencontrent, mais aussi du mépris, étant donné que ce type de duperie fait ressortir le peu d'importance qu'ils attachent à leurs coqs « qu'ils n'élèvent même pas eux-mêmes », voire qu'ils rachètent lorsqu'ils ont déjà combattu plusieurs fois. Les Tahitiens s'identifient à leurs coqs, ils voient en chacun un substitut à leur personne. Lorsque le coq entre en scène, il combat pour eux : ils s'en remettent à l'imprévisibilité de ses attaques qui pourrait conduire à un renversement de situation face à l'adversaire généralement dominateur. Ils ont « jeté les dés », et sont suspendus à chacun de ses mouvements, attendant le verdict de la destinée. Ils « engagent » leur personne toute entière dans le combat : « pour qu'il y ait chance, il faut que l'individu fasse en sorte de se dessaisir du contrôle de la situation » ([Goffman, 1974 : 124](#)).

Pour les Chinois, un coq, même champion, n'est qu'un coq parmi d'autres coqs, et les coqs ne sont que des objets parmi tant d'autres sur lesquels ils sont prêts à parier. Leurs coqs ne sont certainement pas, à leurs yeux, des substituts à leur personne, d'où l'absence de scrupules à les travestir. Sans préjuger des tours que peut leur jouer le destin - dont ils se méfient, comme le montrent leurs superstitions - ils en jouent, en risquant des sommes énormes à l'occasion des combats. Ce refus d'être objet pour l'autre apparaît de la même manière dans leur relation à autrui : l'objectivation d'autrui, telle que l'a formulée Sartre (2002 [1943] : 324), n'est-elle pas flagrante dans la façon dont Ako ne connaît pas ses adversaires - ne voit pas leur regard porté sur lui - tout en s'assurant qu'eux le connaissent ?

## Conclusion

Tout comme les « *machineries* » dont Boon met en valeur la diversité à Bali, qui correspondent chacune à un critère dans la hiérarchisation des statuts ([Bruner et Turner, 1986](#)), le combat de coqs ne reproduit pas une hiérarchie de statuts déterminée de manière univoque ; il met en œuvre un conflit sur les principes mêmes qui doivent déterminer les statuts, et c'est ce qui fait toute l'équivocité de ce double jeu. Parce que les probabilités de victoire penchent en leur faveur, mais aussi parce que les sommes mises en jeu sur la liste leur suffisent rarement, les coqueleurs chinois de Tahiti proposeront des « contre » dans lesquels transparaît cette relation de créancier à obligé qui leur fait gagner la « face » de leurs adversaires. Ces derniers, quant à eux, ne cherchent pas seulement à défendre leur « face » en s'unissant pour affronter les champions de Tahiti. Ils la renforcent aussi en ne cessant de souligner qu'ils perdent davantage d'argent qu'ils n'y gagnent. On retrouve là le comportement ostentatoire analogue à celui que permet le crédit à la consommation, ici rendu possible à travers le pari.

On aboutit ainsi au constat d'une homologie structurale entre la relation de pari et la relation de crédit. Tout comme le crédit, le pari constitue un « poste frontière » entre groupes ethniques. Nous indiquons en introduction que si le mécanisme du crédit noue du point de vue des créanciers, un lien de débiteur à créancier, ce lien n'est pas pour autant perçu comme tel par les contractants. C'est ce même malentendu que l'on retrouve au cours des combats de coqs, qui permet à chacune des parties de sauvegarder la face à sa manière. Grâce à cette incompréhension réciproque, la « face » est sauvée de part et d'autre : «



chaque camp peut repartir avec son idée du résultat final... » (Goffman, 1974 : 105).

Cette réussite paradoxale de l'interaction ne tient donc pas tant à la « compréhension réciproque » de leur intérêts communs qu'y trouvent les deux parties, qu'à la confrontation de leurs rationalités respectives. Le mécanisme du handicap ne suffit pas à lui seul à expliquer la poursuite de l'interaction. Les différences d'appréhension du jeu telles qu'elles apparaissent à propos des combats de coqs ne peuvent donc pas être réduites à la position socio-économique dans lesquelles se trouvent les uns et les autres. Les approches interactionnistes imprégnées de théories des jeux s'avèrent extrêmement utiles pour éviter l'écueil de l'explication unique et unifiante par la « Culture » ; elles sont tout aussi utiles pour saisir, dans l'écart entre les attendus de la théorie et les phénomènes observés sur le terrain, comment la vie sociale se joue à travers des rationalités divergentes.

## Glossaire

« **Contre** » : paris contractés généralement entre spectateurs pendant le déroulement du combat, mais qui peuvent également être conclus en marge de la liste par le propriétaire du coq ou ses alliés. Ces paris sont conclus d'individu à individu. Ils portent sur une somme inégale de part et d'autre. Un parieur en « contre » un autre s'il mise une somme supérieure à celle de son adversaire, ce qui revient à lui promettre un gain supérieur en cas de victoire de celui-ci. Par exemple, dans le cas d'un pari à « 10-5 », c'est-à-dire 10.000 contre 5000 : s'il remporte la victoire, son adversaire lui devra 5000 francs, mais si le coq sur lequel il a parié est perdant, ce sera à lui de remettre 10.000 francs à son adversaire.

**District** : L'île de Raiatea était traditionnellement divisée en neuf districts. Les habitants continuent à employer le terme « district » malgré leur remplacement par les communes (loi du 24 décembre 1971). Hormis Uturoa qui a été créée de toutes pièces, le découpage administratif actuel correspond aux anciens districts. ([illustration 3](#)) Taputapuatea et ses trois sections de commune associées, Avera, Opoa, et Puohine, formaient les quatre districts de la côte est de l'île ; Tumaraa et ses quatre sections de commune associées, Tevaitoa, Tehurui, Vaiaau, et Fetuna formaient les cinq districts de la côte ouest.

**Handicap** : celui qui propose le « contre » part avec un « handicap ». Le handicap est un mécanisme qui vise à assurer l'égalisation des chances entre joueurs inégaux.

« **Liste** » (paris de) : la liste désigne l'ensemble de ceux qui ont une participation dans le pari portant sur un même coq, à l'occasion d'un combat. Elle réunit le propriétaire, ses associés, et peut éventuellement être élargie au-delà de ce cercle lorsque la somme qu'il s'agit de réunir est très importante. Le propriétaire du coq mise toujours davantage que les autres, et détient donc une part prépondérante dans la liste.

Les paris de liste sont conclus avant le combat entre deux propriétaires de coqs. Ils portent toujours sur un montant égal, par exemple 10.000 francs contre 10.000 francs. L'accord passé sur le montant du pari de liste est une condition préalable à l'engagement du combat.

## Notes

[1] Cet article est extrait d'une monographie consacrée aux jeux pratiqués par les habitants de l'île de Raiatea - concours de pêche et combats de coqs. Rédigée en parallèle à ma thèse portant sur la communauté chinoise de Polynésie française (soutenue à l'EHESS en juin 2005), elle est actuellement en cours d'achèvement. Cette étude a été effectuée durant mon quatrième séjour sur le terrain, de septembre à décembre 2003. Je remercie vivement Florence Weber ainsi que les relecteurs anonymes d'*ethnographiques.org* dont les critiques et suggestions m'ont été d'un grand secours.

[2] Le terme français « champion » est employé par l'ensemble des coqueleurs en son double sens de combattant d'excellence et de représentant d'un quartier, d'un [district](#) ou d'une île.

[3] C'est à Uturoa, la ville principale de Raiatea, et la capitale administrative des Îles Sous le Vent (Raiatea, Huahine, Tahaa, Bora Bora et Maupiti) que s'est implantée au début du vingtième siècle la deuxième communauté chinoise de Polynésie après celle de Papeete, sur l'île de Tahiti. Les Chinois de Raiatea sont reliés à ceux de Tahiti par des liens économiques et de parenté, et s'allient avec eux au cours des combats de coqs. Les coqueleurs chinois de Tahiti n'appartiennent pas, dans l'ensemble, à la bourgeoisie commerçante du centre-ville de Papeete ; ils sont plutôt issus de familles modestes de cultivateurs, boulangers itinérants, petits commerçants du [district](#), et sont souvent engagés dans plusieurs activités hautement spéculatives — production de perles qui est actuellement en crise, importation de serres pour la vanille qui connaît un « boom » etc. Beaucoup d'entre eux se sont bâtis des fortunes rapides, mais fragiles. Ce sont des spéculateurs. En comparaison, les Chinois de Raiatea ont des activités plus « solides » bien que de moindre envergure par rapport à celles des Chinois de Papeete : ils sont commerçants, restaurateurs, cultivateurs de produits maraîchers pour le marché de Tahiti. Ils s'engagent néanmoins aussi, à côté, dans des activités spéculatives (perle, vanille, pêche au thon) et en cela, ils ne se distinguent des Tahitiens que par le supplément de moyens que leur donne leur activité principale. Installés dans les îles depuis plusieurs générations, ils ne sont « chinois » que par la logique des frontières interethniques qui continue à œuvrer. Ils manient plus aisément la langue tahitienne que le dialecte hakka de leurs parents (mais ils parlent mieux le français que les Tahitiens). Leur ascendance chinoise est cependant toujours rappelée par eux-mêmes ainsi que par les Tahitiens.

[4] « Dans une analyse centrée sur les relations interindividuelles et sur les mécanismes d'ajustement des comportements qui fonde l'action collective, c'est le mouvement, le changement qui fournissent le principe d'explication, et ce sont la stabilité et la régularité des pratiques, l'inertie des habitudes, la pérennité des institutions qui sont à expliquer à l'exact opposé des théories qui — comme celle de Parsons, contre laquelle l'interactionnisme s'est constitué — conçoivent la société comme un système stable » ([Menger, 2001 : 118](#)).

[5] La théorie économique classique requiert pour son application une situation de concurrence parfaite, celle où les exigences de maximisation

des intérêts, d'information et de masse critique sont remplies. La théorie des jeux est destinée à en pallier les insuffisances, en proposant des modèles contextualisés, adaptés aux situations de concurrence imparfaite, et tenant compte des interdépendances. Elle postule cependant toujours la rationalité de l'acteur.

[6] Toutes les citations en italique sont extraites des entretiens.

[7] Selon Geertz, la conception balinaise de la hiérarchie de statuts s'incorpore dans le combat de coqs par le biais du pari qui constitue le trait d'union entre le combat de coqs et le monde de la culture balinaise dans son ensemble (1973 : 436). Le combat de coqs est un « commentaire métasocial » : « Attending cockfights and participating in them is, for the Balinese, a kind of sentimental education. What he learns there is what his culture's ethos and his private sensibility (or, anyway, certain aspects of them) look like when spelled out externally in a collective text ; that the two are near enough alike to be articulated in the symbolics of a single such text ; and-the disquieting part-that the text in which this revelation is accomplished consists of a chicken hacking another mindlessly to bits. » (1973 : 451). Dans la perspective de Geertz, ce ne sont donc pas les êtres humains qui mettent en forme leur culture, mais au contraire, les formes artistiques qui sont les agents de la création d'une telle sensibilité. Cette élévation du jeu ou de l'œuvre d'art au rang de l'abstraction présente l'inconvénient de les détacher des expériences particulières au cours desquelles ils prennent forme. Elle gomme de surcroît la dynamique interne, souvent conflictuelle, à l'œuvre dans la vie sociale

[8] « Avec le terme modèle on entend une construction mathématique qui, avec l'ajout de certaines interprétations verbales, décrit les phénomènes observés. La justification d'une construction mathématique de ce genre est seulement et précisément qu'on s'attend qu'elle marche — c'est-à-dire qu'elle décrive correctement les phénomènes dans une aire raisonnablement vaste. » Von Neumann cité in Menger (2001 : 375-6).

[9] Les palmes de cocotiers, naguère tendues sur des piquets, pour former le ring autour duquel les spectateurs s'attroquaient, ont été remplacées par des gradins en bois.

[10] Jeu de trois dés où après le lancer, l'on attend plusieurs tours avant de découvrir le produit. Les mises sont énormes. Entre chaque tour, on donne une petite secousse au gobelet pour que les dés se décalent légèrement...d'où le nom donné par les Tahitiens : *kirikiri*, « remuer, chatouiller ». Quelques joueurs dotés d'un bon coup de poignet parviennent, paraît-il, à vivre de ce jeu.

[11] 1000 francs Pacifique équivalent à 8,38 euros.

[12] Geertz a concentré son attention sur les « paris égaux » dans lesquels les individus de statut élevé engagent de fortes sommes : c'est à ce type de paris, qui échappent selon lui à l'axiomatique utilitariste, que s'applique le concept de « deep play ». Geertz relève que dans les faits, la fortune de ces « grands coqueleurs » ne connaît pas de changements notables (Geertz, 1973 : 443).

[13] Le « caractère » est l'aptitude, intervenant notamment dans les jeux de hasard, à conserver sa contenance et sa dignité « face à un coup soudain » (Goffman, 1974 : 178).

[14] Goffman entend par figuration « tout ce qu'entreprend une personne pour que ses actions ne fassent perdre la face à personne (y compris à elle-même) ». C'est un répertoire de moyens qui deviennent souvent des pratiques habituelles ou normalisées, et « c'est en partie à ce répertoire que l'on se réfère quand on se demande à quoi ressemble « vraiment » une personne ou une culture » (1974 : 15-16).

[15] Nous traduisons et soulignons.

[16] Autrement dit, au lieu de prendre appui sur une conception substantielle de la rationalité, nous envisageons celle-ci sous un angle formel.

## Bibliographie

BARE Jean-François, 1992. "Talking Economics in Tahitian", *Pacific Studies* 15 (3) : 1-24.

BARTH Fredrik, 1966. *Models of Social Organisation*, Royal anthropological institute occasional paper n° 23.

BARTH Fredrik, 1988 [1969]. *Ethnic Groups and Boundaries, The Social Organisation of Culture Difference*. Prospect Heights, Illinois : Waveland Press.

BRUNER Edward et TURNER Victor (dir.), 1986. *The anthropology of experience*, Urbana and Chicago, University of Illinois Press.

CAILLOIS, Roger, 1991, [1ère éd. 1957]. *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais ».

CUTTER, Robert J., 1989. *The Brush and the Spur : Chinese Culture and the Cockfight*, Chinese University of Hong Kong.

ELLIS William, 1833. *Polynesian Researches*, New York, J & J Harper.

GEERTZ Clifford, 1973 "Deep play. Notes on the Balinese Cockfight" in *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books pp 412-453.  
*L'interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard, 1983 pp165-215

GOFFMAN Erving, 1974. *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit.  
[1967, *Interaction ritual Essays in face-to-face behaviour*, New York : Anchor Books.]

HU Hsien-Chin, 1944. "The Chinese concept of face", *American Anthropologist* 46 (1) : 45-64.

MENGER Pierre-Michel, 2001. "Les temps, les causes et les raisons de l'action" in Jean-Yves Grenier, Claude Grignon, et Pierre-Michel Menger (dir.) *Le modèle et le récit*. Paris : Editions de la Maison des Sciences de l'Homme pp 103-177

NONINI, Donald, 1979. "The Mysteries of Capital Accumulation : Honoring the Gods and Gambling among Chinese in a Malaysian Market Town." Proceedings, First International Symposium on Asian Studies, Volume 3 : Southeast Asia. Hong Kong : Asian Research Service pp. 701-710

OXFELD, Ellen, 1993. *Blood, Sweat and Mahjong, Family and Enterprise in an Overseas Chinese Community*, Cornwell University Press, London

SARTRE, Jean-Paul, 2003 (1ère éd. 1943). *L'Être et le Néant*, Gallimard « Tel ».

YANG Mayfair, 1989. "Gift economy and state power in China", *Comparative Studies in Society and History* 31(1) : 25-54.