

Brockner, Shaw et Rubin (1979) : Le Piège Abscons

Soumis par Stephane Desbrosses

C'est dans le cadre d'une judicieuse expérience que Brockner, Shaw et Rubin (1979) demandèrent à leurs sujets de se livrer à un jeu. Les règles sont simples...

Vous disposez d'une mise de 400 francs. En face de vous se trouve un compteur gradué avance au rythme d'un chiffre par seconde, partant de 1 et allant jusqu'à 500. Vous gagnez les 200 francs du jackpot si vous laissez tourner le compteur jusqu'à un chiffre x fixé à l'avance mais que vous ne connaissez pas.

Ce que vous savez, en revanche, c'est que chaque unité vous coûte 1 franc, de telle sorte que si d'aventure le chiffre x est l'un des 100 derniers (ce chiffre étant compris entre 400 et 500), non seulement vous ne gagnez pas les 200 francs du jackpot, mais encore vous perdez les 400 francs dont vous disposiez au départ. Vous avez naturellement la possibilité d'arrêter le compteur quand vous le voulez, le solde vous restant acquis. Le principe du jeu est donc simple : vos chances de gagner le jackpot augmentent avec les pertes que vous acceptez de subir, étant entendu que ces dernières peuvent ne pas être suffisantes quand bien même vous seriez prêt à engager la totalité de votre mise de 400 francs.

Les auteurs s'étaient toutefois arrangés pour que les sujets ne puissent jamais gagner le jackpot, pouvant ainsi étudier jusqu'où ceux-ci étaient prêts à aller dans leurs pertes. Dans un tel jeu, le joueur est en fait placé dans une situation que certains (Beauvois et Joule par exemple) nomme un "Piège abscons" (Dieu, qu'il porte bien son nom !). Chaque chiffre qui tombe, s'il n'augmente en rien la probabilité objective (Celle-ci est définie a priori par la somme d'argent que le sujet est prêt à risquer, (si le sujet est prêt à risquer 100 francs, il a une chance sur cinq d'obtenir le jackpot) et ne dépend pas de la position du compteur à un moment donné.) d'atteindre le but, donne néanmoins l'impression subjective que l'on s'en rapproche. Tout se passe donc comme si l'individu était placé dans un piège dans lequel la difficulté qu'il éprouve à faire le deuil de ce qu'il a déjà investi en argent ou en temps est accentuée par le sentiment qu'il peut avoir de la proximité du but.

Dans cette expérience, le compteur s'arrêtait quelques secondes, tous les 40 chiffres. Dans une première condition, les joueurs devaient dire « stop » lorsqu'ils ne voulaient plus poursuivre. Dans une autre condition ils devaient au contraire dire « allez » après chaque pause s'ils voulaient continuer. Dans la première condition le compteur repartait donc automatiquement si le sujet ne disait rien, alors que dans la seconde il ne repartait que si le sujet en formulait expressément la demande. Force est de constater que les pertes sont beaucoup plus importantes dans la première condition que dans la seconde, c'est-à-dire lorsque les joueurs « piégés » sont confrontés à un processus qu'ils ont décidé de lancer et qui, cette décision prise, va se poursuivre inexorablement sauf intervention active de leur part (et ce en l'occurrence jusqu'à ce qu'ils aient tout perdu).

Les joueurs qui perdent le plus sont donc ceux qui doivent dire « stop ». A l'inverse, les joueurs qui doivent dire « allez » pour signifier qu'ils souhaitent continuer, et par conséquent qui sont conduits à décider à intervalles réguliers de poursuivre ou non le jeu, sont ceux qui perdent le moins d'argent. En somme, l'individu qui s'est placé dans un piège abscons en prenant une décision initiale ne peut en sortir qu'en prenant une nouvelle décision. Mais encore faut-il que l'opportunité lui en soit donnée. De ce point de vue, le dispositif le moins « piégeant » est celui qui oblige le joueur à régulièrement analyser ce qu'il en est de ses pertes et de ses gains et à décider en conséquence de continuer ou d'arrêter.

Dans la même expérimentation, Brockner, Shaw et Robin ont aussi pu constater que les sujets auxquels on avait demandé dès le départ d'annoncer la somme qu'ils voulaient jouer avaient perdu moins d'argent que ceux auxquels cette demande n'avait pas été adressée. Il semblerait plus prudent donc, lorsque l'ombre d'un piège abscons se dresse à l'horizon, de décider à priori d'une limite au delà de laquelle la "persévération" devra cesser dans un comportement.