

AD-DICERE

Yvain Juillard

Outil pédagogique

5 > 6^{ème}

Conception, écriture et mise en scène : Yvain Juillard – Avec Sarah Devaux, Lucas Jacquemin, Nathalie Laroche et Lenni.e Prézélin – Régie générale/petite construction : Jean-François Philips et Idrissa Sawadogo – Création lumière magique : Jean-François Philips – Création son : Jean-François Lejeune – Régisseur son : Olivier Trontin – Scénographie : Boris Dambly – Construction marionnette : Céline Pagniez et Yvain Juillard – Costumes : Noémie Warion assistée de Sophie Lopez Tomas – Assistanat à la mise en scène : Caroline Goutaudier (avec l'aide de Siham Berrada) – Conseil scientifique : Yves Rossetti, Céline Cappe, Valérie Goffaux et Olivier Colignon – Production et diffusion : Sarah Caron – Administration : Caroline Goutaudier – Recherche magie : Vincent Tandonnet, Allan Sartori et Foucauld Falguerolles et Yvain Juillard – Voix off : Caroline Goutaudier et Yvain Juillard – Sculpture et peinture : Sophie Lopez Tomas – Réalisation film : Julien Bechara (assistant réalisateur), Fred Labeye (directeur de la photographie), Steve François (assistant caméra), Lucas Marbach (chef électricien) – Compositing et développement 3D : Poolpio (avec Hervé Verloes, Mathieu Demany, Boris Walravens et Geoffrey Minez; et stagiaires, Michal Zimnoch, David Muradas Gallardo et Léa Schaller)



+/- 1h40

Une coproduction Les Faiseurs de réalités ASBL, Le Vilar, le Rideau, UCLouvain Culture, Le Quai des Savoirs, La Scène de recherche / Théâtre – Paris-Saclay et DC&J Création.

En partenariat avec la Fabrique de Théâtre, L'L Editions, CRNL / Inserm, Lyon, CERCO / CNRS Toulouse, FNRS, Université Libre de Bruxelles, INSAS, SACD, Ophis et Creative Europe Desk.

En discussion : 104 Paris, Théâtre de Suresnes, Scène Nationale de Foix, Hexagone de Meylan, Festival d'Automne, Théâtre des Martyrs, Ambassade de France à Andorre,...

Avec le soutien de l'Administration générale de la Culture, Service général de la Création artistique de la Fédération Wallonie-Bruxelles, du Tax Shelter du Gouvernement fédéral belge, d'Inver Tax Shelter, de l'Union Européenne, Culture Moves Europe et du Goethe-Institut.

Un projet « recherche et création » avec UCLouvain culture.

19 > 23.05.2026
Théâtre Jean Vilar

ma 19.05 - 20h00

me 20.05 - 20h00

je 21.05 - 19h00

ve 22.05 - 20h00

sa 23.05 - 19h00

Le spectacle

2054. Tout est semblable à aujourd'hui, mais « en pire ». L'IA assure le pilotage des projets et optimise le travail des humains, les écrans sont omniprésents. Le jeu télé du moment ? Des candidats endettés viennent chercher l'espoir d'un nouveau départ. Le grand gagnant deviendra l'égérie d'une campagne de prévention contre le fléau que représente l'addiction aux jeux d'argent. Mais que va-t-il se passer lorsque notre coqueluche se rebellera contre les pratiques d'un (neuro)marketing exacerbé ? La magie du théâtre opère alors et nous plonge dans le monde des abysses. Un monde parfois dissonant, peuplé d'êtres hybrides, de monstres accueillants qui, à leur tour, nous posent une énigme...

À travers une série de tableaux surréalistes, le spectacle aborde sous l'angle de l'humour les paradoxes de notre modernité. Tandis que le marketing consumériste a conquis nos cerveaux par les promesses de confort, de profit ou de bonheur, les addictions nous assujettissent et nous conduisent à des comportements non maîtrisés.

À l'heure où l'humain se positionne en maître absolu de la nature, est-il encore libre de penser et d'agir selon sa volonté propre ? Et si nous apprenions à réécouter le vivant pour recréer du lien entre nous ?

Yvain Juillard mêle théâtre et magie nouvelle. Accompagné à l'écriture de chercheurs et chercheuses en neurosciences, il nous propose une réflexion pleine de sens et terriblement d'actualité.

Nous espérons cet outil pédagogique pensé au plus près de vos pratiques. Il est composé de ressources et propositions pour exploiter le spectacle avec les élèves, tout en restant dans le cadre de l'école.¹ Les élèves s'en emparent avant ou après d'être spectateurs et spectatrices.

Ce document renvoie également à des activités ciblées de notre outil pédagogique : *Accompagner les premières sorties au théâtre*.² Vous vous sentirez libres d'adapter ces ressources aux réalités fluctuantes de vos pratiques d'enseignement.

Réaliser un outil pédagogique pour un spectacle en création est un petit défi et peut dès lors présenter certaines approximations par rapport à l'œuvre définitive qui ne sera visible du public qu'au soir de la première, en mai 2026. Les pistes proposées contextualisent le spectacle et/ou tentent d'éveiller la curiosité du futur public, tout en lui donnant quelques clés pour profiter de l'expérience au théâtre. Quelques suggestions sont faites pour prolonger la rencontre artistique au retour du spectacle. Les propositions sont donc structurées en 2 parties, *50 minutes auparavant* et *50 minutes après coup*, pour vous encourager à prendre ce temps avec vos élèves autour de leur sortie théâtrale. Elles sont à choisir, à combiner pour construire votre période selon votre temps réel disponible, votre classe, vos affinités.

50 min. auparavant

Intentions - créer un spectacle, fond et forme

Faire lire la note d'intention d'Yvain Juillard ci-dessous, évoquant essentiellement le fond du spectacle, interroger les élèves : *à quoi s'attendre comme spectacle ? Qu'en pensent les élèves ? Ces intentions leur donnent-elles des idées sur le spectacle auquel ils et elles vont assister ?*

Encourager ensuite les élèves à émettre des hypothèses sur la forme du spectacle. *Quelle pourrait-elle être pour faire passer ces idées, ces contenus ?*

Le 17 novembre 2005, Philippe Descola prenait la parole dans le journal Libération : « Ce qu'il est intéressant de constater c'est que le développement de la science, est lui-même en train de faire prendre conscience que l'opposition entre nature et culture est en partie obsolète. Elle subvertit, de l'intérieur et complètement, le mode d'identification naturaliste, et le pousse vers autre chose. Vers quoi, je ne saurais pas dire, mais elle contribue à sa dissolution. La cosmologie naturaliste a permis le

¹ Dans le souci de répondre à vos attentes et réalités de professeurs, n'hésitez pas à nous faire des retours sur ce type de document ou à nous suggérer toute amélioration à prendre en compte pour les spectacles à venir, afin que vous puissiez exploiter au mieux la sortie théâtrale en classe.

² L'intégralité de cet outil est disponible sur simple demande. Nous pouvons également vous l'envoyer dans sa version imprimée.

développement de la science, mais la science est elle-même en train de subvertir le cadre à l'intérieur duquel cette révolution scientifique avait commencé. »

Les bases du marketing consumériste théorisées par Edward Bernays au début du 20ème siècle ont progressivement fait du cerveau humain un nouveau territoire à conquérir pour créer de nouveaux marchés et maximiser les profits. La stratégie est simple : attirer l'attention, faire désirer un produit et inviter le cerveau à consommer du rêve. Mais il arrive parfois que l'on s'accroche un peu trop aux rêves ou que le jeu soit pipé. Alors le rêve se transforme en cauchemar, les glaciers fondent, le climat se dérègle, l'eau n'est plus potable, il est déconseillé de respirer aux heures de pointes, des crises éclatent et la démocratie vacille. Pour Bruno Latour, nous avons embarqué dans l'avion de la modernité mais il n'y a pas de destination viable. Il pose la question : où atterrir ?

Aujourd'hui, malgré les nombreuses attaques contre les consensus scientifiques, l'éducation, la culture... nous avons encore les ressources intellectuelles pour penser cette question mais qu'en sera-t-il en 2050 ? Le marketing consumériste piloté par l'IA, l'emprise du techno-cocon décrit par Alain Damasio ou encore le gouvernement algorithmique n'auront-ils pas eu raison de notre discernement ? L'addiction aux jeux d'argent est la seule addiction non pharmacologique reconnue comme étant une addiction, c'est-à-dire un élément capable de modifier notre cerveau et d'entraîner des comportements totalement irrationnels.

Ad-dicere se propose d'aborder sous l'angle de l'humour un phénomène à l'issue parfois tragique, l'avidité au profit à l'ère des technologies numériques. Il se propose aussi au-delà du constat la voie de la réconciliation avec le réel. Une suite de tableaux vont mettre en lumière les paradoxes de notre modernité à commencer par celui de nous penser libre et maître de la nature alors qu'une question brûle les lèvres : Ne devenons-nous pas les jouets d'algorithmes qui imitent chaque jour un peu mieux nos relations humaines ?

Entourés d'artistes et de scientifiques, nous souhaitons interroger la possibilité de sortir de l'impasse « naturaliste ». La porte de l'incroyable complexité du monde « sauvage » est à portée de main. L'océanographe François Sorano décrit le « sauvage » comme une manière de nous réconcilier avec notre propre complexité, le monde vivant et le non vivant.

Vérifier les intuitions des élèves sur la forme du spectacle en faisant lire le texte suivant présentant l'histoire en quelques lignes. Les interroger : à quoi ce texte vous fait penser ? Évoque-t-il chez vous des références partagées ? Quel est votre propre rapport au jeu ?

Le spectacle commence par un sketch sur le jeu à gratter *Winforlife*. L'action se poursuit dans un futur proche où l'addiction au jeu d'argent est devenue un véritable fléau.

Les adolescents de 2025 ont grandi, leurs enfants vivent dans le monde d'après la révolution numérique.

70% de la population croule sous les dettes. Le vieux continent est menacé. Les derniers représentants de l'idéal scientifique sont devenus la risée des médias. Un jeu télévisé offre un exutoire à la « plèbe » et pour ses candidats surendettés la possibilité d'un nouveau départ.

À chaque mauvaise réponse, nos trois candidats devront faire face à des dilemmes moraux : Jusqu'où pourrions-nous aller si un présentateur ou une présentatrice nous promettait un monde meilleur ? L'esprit critique peut-il encore peser dans ce monde ?

Une catastrophe naturelle coupe court à ce "drôle" de monde et plonge nos personnages dans un profond coma.

Ici, beaucoup témoignent de rencontres bouleversantes après lesquelles il n'est plus possible de voir le monde humain et non humain de la même manière. Une autre réalité pointe à l'horizon.

Yvain Juillard

Jeu, magie et sciences

Les spectacles de la compagnie proposent aux spectateurs et aux spectatrices la possibilité d'adopter un nouveau positionnement au théâtre basé sur la rencontre du langage théâtral et des neurosciences cognitives. Chacun·e est invité·e à vivre des illusions troublantes et interactives, imaginées avec des scientifiques. Chacune de ces expériences révèle le fonctionnement autonome du cerveau. Notre réalité devient alors elle-même une forme d'illusion, partiellement fiable, partiellement manipulable. Alors, s'ouvre une porte vers un invisible bien réel.

La prise de conscience de l'existence de nos automatismes cognitifs invite à une rencontre nouvelle entre soi et son cerveau au service d'un esprit critique propre à l'ère du numérique. Bien que l'addiction aux jeux d'argent en ligne concerne aujourd'hui majoritairement les jeunes adultes, *Ad-dicere* s'adresse au tout public. Les artistes souhaitent ouvrir une réflexion par l'absurde sur notre modernité au travers d'une critique du marketing consumériste. Là où le marché vante la toute puissance de notre libre arbitre ils souhaitent mettre en évidence nos propres limites.

Le jeu sera décliné sous toutes ses formes : jeu à gratter, jeu télévisé, jeu d'influence, jeu de dupe, jeu d'acteur·ices seront au cœur d'*Ad-dicere*.

Le rapport scène-salle classique offrira la possibilité au public à travers un dispositif interactif de répondre en direct à des questions choisies pour tester par eux-mêmes les limites de leur libre-arbitre.

La dimension scientifique et poétique caractéristique du travail de la compagnie sera également présente dans *Ad-dicere*. Elle permettra à tout un chacun·e de venir y glaner des connaissances, un champ lexical et un univers avec lequel ils sont finalement peu en contact et qui les concernent pourtant directement.

Pour faire découvrir les thématiques abordées dans le spectacle, et continuer à creuser le fond, la forme, le jeu, la magie nouvelle et la science, **faire lire à voix haute à deux élèves l'interview** d'Yvain Juillard qui suit. Celle-ci, en livrant d'autres références et inspirations, leur donne-t-elle des idées supplémentaires sur le spectacle qu'ils et elles vont découvrir ?

Attirer l'attention des élèves sur le moment de rupture pour éviter toute trop grande surprise au cours du spectacle (malgré qu'elle puisse être présente, et c'est tant mieux). À un moment donné, il y a un basculement qui entraîne le spectacle et le public dans tout autre chose !

Insister sur le fait qu'Yvain Juillard cherche à mettre en évidence au travers du tragique une forme de ridicule dans laquelle nos sociétés peuvent s'engouffrer et nous (individu) avec. Il cherche un humour piquant suivi, après le basculement, de douceur.

Quelle est l'origine de ce projet ?

Le point de départ de mon travail artistique repose sur la question « qui sommes-nous ? ». Cette question s'est développée au fur et à mesure d'expériences de vie, de rencontres marquantes, notamment avec des personnes atteintes de lésions cérébrales. Ayant une formation en neurosciences cognitives, j'ai vraiment pris conscience que toute notre perception du monde dépend de cet organe central, mais mystérieux qu'est le cerveau.

Et donc, ma compagnie s'est vraiment développée autour de cette fascination pour le fonctionnement de cet organe. Et comme le théâtre est un espace singulier permettant de recréer le monde en miniature, il devient une sorte de laboratoire temporaire dans lequel on peut faire des expériences.

Avec ce nouveau spectacle, j'ai voulu interroger la notion de libre arbitre : sommes-nous réellement libres et dans quelle mesure ? Et cette réflexion s'inscrit dans la société actuelle qui est marquée par des comportements addictifs. Je me suis particulièrement penché sur l'addiction aux jeux d'argent car c'est la seule addiction non pharmacologique qui entraîne des mutations physiologiques dans le cerveau, comparables à celles provoquées par des substances comme l'alcool ou la drogue.

Et quelle est l'histoire qu'on va suivre ?

Le point de départ du récit est une métaphore de l'expérience de Milgram.³ On a transposé le principe de cette expérience dans l'univers des jeux télévisés, en s'inspirant de la *Star Academy*, *Questions pour un champion* et *Intervilles*.

L'intrigue se déroule dans un futur proche, en 2054. Ce choix temporel permet de souligner la continuité avec notre présent : les changements visibles sont minimes, mais certaines évolutions — notamment technologiques et sociales — ont profondément transformé les relations humaines. Dans ce monde, l'endettement est massif, tant à l'échelle individuelle que collective. Les candidats du jeu sont donc des personnes lourdement endettées, prêtes à subir des épreuves extrêmes pour effacer leurs dettes.

Ici, il ne sera pas question d'envoyer des décharges électriques comme dans l'expérience originale, mais les participants au jeu devront tout de même prendre des décisions tout aussi choquantes d'un point de vue moral.

³ L'expérience de Milgram est une étude de psychologie sociale menée par Stanley Milgram en 1963. Elle a pour but d'étudier le comportement humain face à l'autorité et la soumission à celle-ci, et consiste à tester la capacité des individus à obéir, même si cela implique d'infliger des souffrances à autrui.

C'est une vision très noire de la société à venir...

Malheureusement, des études démontrent que ces dernières années, la société opère un glissement vers des choses de plus en plus humiliantes, déshumanisantes et abêtissantes.

À travers le mécanisme du jeu, le public est incité à participer, même inconsciemment. Cela révèle une forme d'adhésion troublante à des situations pourtant choquantes. C'est assez horrible, mais en même temps, le spectacle cherche à apporter un humour piquant afin de créer une distance salvatrice qui permettra d'apporter un regard critique. Ainsi, au travers du tragique, je cherche à mettre en évidence une forme de ridicule dans laquelle nos sociétés peuvent s'engouffrer et nous en tant qu'individus aussi.

Et puis surtout, il y a un moment de rupture qui va faire basculer le récit.

Tout à fait. À un moment, les personnages et le public vont entrer dans une autre dimension où le collectif retrouvera de l'importance. Cette transition vers le retour à la nature est matérialisée par les abysses marins, un univers peuplé de créatures comme des céacés ou des méduses qui agiront comme guides ou figures de secours. Ces interactions avec les animaux introduisent une dimension presque initiatique, invitant les personnages à remettre en question leur réalité. Ce passage est le cœur de mon propos, à savoir une invitation à la réconciliation avec le vivant dans un monde aujourd'hui dominé par les logiques de marché, les algorithmes et la compétition qui ont des conséquences, notamment environnementales.

Dans ce nouveau projet, nous ne sommes plus dans une conférence-spectacle comme l'était *Cerebrum*, mais bien dans un récit avec des techniques de magie nouvelle. Pourquoi le recours à cette discipline ?

En effet, la magie nouvelle repose sur le détournement du réel au sein même du réel, en créant des illusions qui s'appuient sur des mécanismes invisibles. C'est donc un outil qui me permet de prolonger mes recherches sur la perception et la fabrication de la réalité.

Pour cela, je crée des illusions en tenant compte du fonctionnement du cerveau, notamment sa tendance à compléter les informations manquantes. Ce sont des illusions dites « métacognitives ». Celles-ci provoquent chez le spectateur une expérience troublante où il prend conscience que sa perception est construite par son propre cerveau. Il ne s'agit donc pas seulement de voir une illusion, mais de ressentir activement les mécanismes internes qui gouvernent nos perceptions, nos interprétations et nos réactions.

Dans la seconde partie du spectacle, les spectateurs vivront des expériences scéniques immersives qui pourront leur faire ressentir des altérations de perception, parfois jusqu'à une forme de « flottement » ou de désorientation. Ces effets sont produits par des dissonances visuelles et sonores qui créeront un état où le spectateur est à la fois présent et ailleurs.

Ces expériences illustrent concrètement les mécanismes métacognitifs : même en sachant qu'une perception est fausse, le cerveau ne peut s'empêcher d'y croire. Cette dissociation met en lumière l'existence d'une part automatique du cerveau, indispensable au fonctionnement quotidien, mais donc aussi facilement manipulable.

La spécificité de votre compagnie est de faire dialoguer théâtre et sciences. Qu'est-ce que ces deux domaines peuvent apporter l'un à l'autre ?

C'est vrai que moi, je n'ai jamais cloisonné les disciplines. J'ai étudié les neurosciences et, en même temps, j'ai fait du théâtre. Et naturellement, les deux se marient et chacune d'entre elles apporte quelque chose à ma perception.

Par exemple, dans ma manière de travailler, j'ai souvent recours à l'écriture automatique afin de laisser place à l'intuition et à l'inconscient. J'ai confiance en mon cerveau pour opérer des associations et faire des liens parmi toutes les informations qu'il a emmagasinées.

De manière plus générale, le théâtre permet de vulgariser — ou en tout cas, d'expliquer de manière plus ludique — des connaissances scientifiques. Et ce dans un langage compréhensible du grand public. La mise en scène du savoir scientifique amène une dimension émotionnelle qui va susciter bien plus de réactions chez le spectateur.

Il y a 10 ans, mon premier spectacle *Cerebrum* était pionnier en Belgique dans ce domaine. Depuis, il y a tout un réseau qui s'est mis en place chez nous, mais aussi à l'étranger. Cela a amené une forme de reconnaissance et la science apparaît désormais comme une nouvelle matière artistique, au même titre que l'histoire ou les faits de société.

D'autre part, les scientifiques s'intéressent au théâtre, car on a une certaine expertise dans le domaine des émotions, de l'empathie. Grâce à la pratique scénique et à l'exploration phénoménologique — c'est-à-dire l'observation fine des expériences vécues et ressenties —, les artistes développent une compréhension de processus internes souvent difficiles à appréhender scientifiquement. Et cela attire des chercheurs qui souhaitent intégrer cette approche dans leurs travaux.



50 min. après coup

Le spectacle est empreint de questions philosophiques : sur notre rapport au jeu, à l'argent, au vivant, aux technologies, à notre place dans le monde. Après coup, la pièce pourra être un support à de nombreuses discussions et réflexions.

En préparation à ces moments d'échanges, **demandez aux élèves de rassembler toutes les sensations, impressions, images (structuration de l'espace scénique, accessoires, positions scéniques, lumières, sons...)** qui reviennent à leur mémoire après cette représentation. On notera au tableau leurs suggestions. Ce travail de remémoration permet une reconstruction collective des traces laissées par la représentation tout en convoquant les événements scéniques marquants du spectacle.

La collecte effectuée, **demandez aux élèves de classer ce qui a été noté au tableau.** On rassemblera ce qui relève du fond, de la forme, de la magie, des sciences, de la description matérielle, ce qui relève de la sensation, de l'évaluation critique, ou de l'interprétation. Cette étape permettra de dégager en un premier temps des lignes de force de la mise en scène tout en tenant compte du rapport individuel que chacun entretient au spectacle.

Volet scientifique

À titre informatif, vous sont présentés ici les développements scientifiques et collaborations universitaires liées au spectacle.

La recherche fondamentale, du fait de son haut degré de technicité, semble souvent retranchée dans une tour d'ivoire. Alors qu'elle se déploie largement sur base de financements publics, il y a peu de canaux pour communiquer au public les avancées scientifiques de manière aussi tangible et sensible que celle d'une pièce de théâtre. Lors des spectacles précédents, Yvain Juillard a pu constater à quel point les connaissances sur la psychologie humaine (y compris celles qui semblent triviales à des chercheur·euses en neurosciences) suscitent la surprise et la curiosité dans un plus large public.

Les recherches se sont, par exemple, portées sur les biais cognitifs. Eux qui opèrent dès les premières centaines de millisecondes du traitement de l'information captée par nos sens sont largement inconnus et pourtant ils façonnent notre comportement à tout instant. Ces biais cognitifs et perceptifs montrent très clairement que la réalité est une construction de l'esprit. Les chercheur·euses en psychologie et neurosciences cognitives aident les artistes à élargir leurs horizons, les artistes les aident à repositionner leurs questions de recherche face à des questions d'ordre sociétal.

Ces types de collaborations entre artistes et scientifiques sont d'autant plus importants que l'essor fulgurant des neurosciences cognitives et de l'IA durant cette dernière décennie s'accompagne régulièrement de discours autoritaires empreints de techno-solutionnisme et transhumanisme. Il est important de développer avec le public un échange sensible et tangible sur ces questions.

Collaborateurs universitaires et scientifiques : UCLouvain; FNRS; Quai des savoirs; Toulouse Cerco/CNRS Toulouse; CRNL/Lyon; ULB/INSAS Bruxelles; Institut Langage et Communication (ILC) Louvain-la Neuve.

Pour aller loin :

- Un article est paru dans La Revue Nouvelle, [Les neurosciences s'invitent au théâtre](#) (abonnement requis).
- Un épisode de Matières Grises, *Sciences en scène : apprendre en s'amusant*, est disponible sur [Auvio](#).

Débat philosophique

Le spectacle se prête particulièrement à débattre, pour faire écho au quotidien, aux pensées, idéaux et émotions des jeunes, notamment sur les thèmes suivants : Comment recrée-t-on du lien quand les personnes ont été divisées ? La société nous divise, et le jeu est construit sur ce modèle : l'appât de l'argent, la délation, l'humiliation. Et dans l'endettement, étymologiquement⁴, nous sommes alors esclave d'une autre personne, par la dette. Après basculement, le spectacle invite à imaginer une autre manière de vivre, interroge aussi notre culture naturaliste, ou encore la manière qu'on a de se raconter, et globalement nos réalités.

La philosophie, c'est se poser des questions. Les jeunes auront l'opportunité de s'en poser au retour du spectacle. **Leur proposer, par sous-groupes, d'émettre une question au ressort philosophique.**

Activité 2 : Collecter des questions, de la fiche pédagogique 17 : Le débat philosophique. Issue de notre outil transversal, Accompagner les premières sorties au théâtre.

Ensuite, **entamer un débat démocratique et philosophique, ou se contenter d'avoir encouragé les élèves à simplement se poser des questions.**

Les questions émises par les sous-groupes pourraient aussi être redistribuées à d'autres sous-groupes, pour y mener de petits débats philo. La prise de parole est alors facilitée pour certain·es.

⁴ Réintroduit en France à la fin du XX^e siècle à la fois par la psychanalyse et par le courant anglo-saxon, le terme « addiction » n'a pas été formé, comme on pourrait le supposer, à partir d'un anglicisme, mais provient d'un vieux vocable français tombé en désuétude, qui trouve son étymologie dans le terme latin *addictus*, littéralement « dit à », au sens d'attribuer, assigner, quelque chose à quelqu'un. Employé par le tribunal romain, *addicere* désignait plus précisément la condition « d'esclave pour dette », celui dont le corps était mis à disposition du plaignant par le juge, saisi en gage d'une dette impayée. Ainsi, l'esclave était *addictus*, « dit à », « affecté » à tel maître.