

**Résumé :** Platon a proposé une nouvelle conception de la *τύχη*, en réaction au développement d'une conception matérialiste de celle-ci, réduite à une pure combinatoire d'éléments matériels indifférente à toute intervention divine. Pour ce faire, il s'est servi du lancer de dés et des jeux intégrant ce type d'aléatoire, afin de représenter les dieux qui assignent leur destin aux hommes, comme des joueurs qui ont eux-mêmes affaire à un aléatoire qu'ils ne maîtrisent pas et avec lequel ils doivent composer. Le passage de la *République* qui fait l'objet de la présente étude permet de comprendre comment cette figure ludique de l'aléatoire invite aussi les hommes à apprendre à apprivoiser l'incertitude dans laquelle leur action se déploie. Le jeu à composante aléatoire devient ainsi un art de préparation des âmes aux coups du sort, afin de développer la capacité psychique à faire des coups subis l'occasion d'une agentivité nouvelle.

**Abstract:** Plato proposed a new conception of *τύχη* in reaction to the development of a materialistic conception of it, reduced to a pure combinatorial of material elements indifferent to any divine intervention. To do this, he used the throw of dice and games incorporating this type of randomness, in order to represent the gods who assign their destiny to humans as players who themselves have to deal with a randomness that they do not control and with which they must deal. The passage from the *Republic* that is the subject of this study allows us to understand how this ludic figure of chance also invites humans to learn to tame the uncertainty in which their actions unfold. The game with a random component thus becomes an art of preparing souls for the blows of fate, in order to develop the psychic capacity to turn the blows suffered into an opportunity for new agentivity.