

Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas, N.D. Schüll. Princeton University Press, Princeton (2014). 456 pp.

Les machines à sous : ces grandes boîtes colorées et bruyantes parquées par dizaines. Véritables allégories du casino, attractions badines ne nécessitant aucune connaissance particulière, elles sont l'attraction principale des établissements de jeux, jusqu'à générer entre 30 et 60 % de leurs revenus. « Si légères que cela, ces pratiques ludiques ? », s'interroge Natasha Dow Schüll, anthropologue des sciences et des techniques au MIT. L'étude que nous propose l'auteur part d'un constat simple : la puissance addictive des machines à sous parvient à rendre le joueur « accro » en un an, contre trois ans et demi pour toute autre addiction aux jeux d'argent (p. 16). La problématique de l'ouvrage se fonde sur une interrogation large : comment rendre compte de l'ensemble des moyens mis en œuvre, à différents niveaux, pour concevoir des machines toujours plus addictives ?

Pour répondre à cette question, N.D. Schüll opte pour une approche ethnographique des salles de jeu et des joueurs au sein des casinos de Las Vegas, entre 1992 et 2007. Elle complète son observation par un ensemble d'entretiens recueillis auprès de joueurs, de professionnels de l'industrie du jeu, concepteurs de machines à sous ou gérants de casino, et par un retour sur les évolutions législatives concernant les jeux d'argent dans le Nevada. Enfin, N.D. Schüll rend compte de ses observations de réunions des « Pariers anonymes » (p. 14). Dotée d'un rare sens du récit, l'auteur retrace l'histoire d'une industrie en pleine mutation depuis le début des années 1990, donnant de la cohésion à une analyse conjointe des pratiques industrielles du jeu et des pratiques individuelles des parieurs autour de quatre parties majeures : « Conception », « Retour d'expérience », « Addiction » et « Ajustement ».

Dans la première partie de l'ouvrage, l'auteur explore les transformations des espaces de jeu et des algorithmes mathématiques des machines. *Exit* les vieilles machines à sous tonitruantes munies de bras mécaniques : les phases de jeu sont raccourcies, les jetons sont remplacés par la carte de crédit, insérée directement dans la machine, et l'interface de la machine est pensée de sorte que l'on n'ait à bouger qu'un doigt, à ne presser qu'un bouton. L'ergonomie de la machine facilite ainsi l'économie du jeu. Le profit est recherché par les concepteurs à travers l'augmentation de la productivité du joueur (p. 52) et du temps qu'il passe sur la machine. Environnement de jeu et algorithmes se combinent pour créer une « zone » (p. 3) autour de la machine, décrite par les joueurs comme une bulle dans laquelle le temps n'a plus de prise, faite d'enchaînements rapides de mises et de petits gains, comme autant de minuscules pièges amenant doucement le joueur jusqu'au bout de sa carte de crédit.

La deuxième partie rend compte de la manière dont ces algorithmes sont affinés pour hameçonner certains types de joueurs (p. 107). En cela, l'analyse de Natasha D. Schüll peut être rapprochée de celle de Franck Cochoy sur la captation des publics, et les machines peuvent être décrites comme autant de dispositifs techniques conçus pour entretenir « un rapport très étroit avec les dispositions (sociales) » (Cochoy, 2004, p. 18) de joueurs susceptibles de se faire facilement capter par la mise en place de mécanismes addictifs. Il est ainsi possible de transformer des joueurs venant pour gagner en joueurs qui veulent continuer à jouer (p. 109).

Pour autant, comme le montre la troisième partie, le problème des dérives addictives relatives au jeu ne se réduit pas à la question de la conception des machines. N.D. Schüll dépeint aussi la réalité de parieurs en convalescence, comme Molly, ancienne alcoolique. Elle décrit l'articulation entre des dispositifs techniques conçus pour encadrer toujours plus l'activité ludique et les dispositions particulières des parieurs qui génèrent les revenus de l'industrie du jeu. L'addiction naît de la relation qui se tisse entre ces machines de conception si spécifique et ces joueurs avides de se

retrouver au cœur de la zone de jeu. La dernière partie traite enfin du paradoxe inhérent aux tentatives de responsabilisation des joueurs. Procédures incorporées au sein des machines, qui prennent la forme d'une appréhension rationnelle des risques encourus par le joueur, ces dispositifs à visée thérapeutique tendent à se confondre avec les activités de jeu elles-mêmes.

Cet agencement entre technologie et humains ne se caractérise donc pas uniquement par un fort encadrement de l'activité : les joueurs doivent être « extrêmement autonomes, hautement rationnels et toujours en alerte pour être maîtres d'eux-mêmes et de leurs décisions » (p. 192, je traduis). N.D. Schüll engage donc une réflexion sur la fonction même de l'activité des joueurs, et le sérieux stratégique qui se déploie dans l'action mécanique de leur jeu. La machine ne fait pas que prescrire la pratique, elle fait de l'homme son *alter ego* mécanique de façon à optimiser sa production de richesses en liquéfiant, en fluidifiant sa pratique du jeu. Mais est-ce encore un jeu, une activité badine dont les conséquences restent détachées de la vie réelle du joueur ? Illusion de chance, scénarisation mathématique des gains, argent et addiction ne permettent pas de caractériser les machines à sous comme telles, alors même que se brouillent définitivement les frontières entre loisir et mise au travail du joueur.

Jamais ouvrage sur l'addiction n'aura été si addictif, même si l'on peut regretter une trop forte focalisation de l'auteur sur les interactions entre l'homme et la machine. En évacuant l'aspect éminemment social de la pratique du jeu en casino, l'auteur laisse ouverte la réflexion sur l'étude de l'addiction dans un contexte interactionnel plus large. Bien qu'en esquissant en filigrane un portrait parfois moral de ces pratiques, N.D. Schüll propose une approche fine, laissant se déployer la parole des individus.

Référence

Cochoy, F. (Ed.), 2004. *La captation des publics. « C'est pour mieux te séduire, mon client... »*. Presses universitaires du Mirail, Toulouse.

Victor Potier

Centre d'étude et de recherche travail, organisation, pouvoir (CERTOP), UMR 5044 CNRS et Université Toulouse Jean Jaurès, Maison de la Recherche, 5, allée Antonio Machado, 31058

Toulouse Cedex 9, France

Adresse e-mail : victor.potier@univ-jfc.fr

Disponible sur Internet le 30 juin 2015

<http://dx.doi.org/10.1016/j.soctra.2015.06.004>

What's Wrong with Fat? A.C. Saguy. Oxford University Press, Oxford & New York (2013). 272 p.

Reprenant une veine constructiviste dont Herbert Blumer a posé les fondations et qui nourrit de nombreux travaux de sociologie des mouvements sociaux, le bel ouvrage d'Abigail Saguy est le résultat consolidé d'une vaste recherche dont certains segments ont été publiés précédemment. Cet ouvrage avance un point de vue essentiel et inédit sur un problème social d'importance : le simple fait de parler d'obésité et d'obèses, que l'on dessine des plans d'action publique ou que l'on désigne des populations, manifeste la domination d'une acception principalement médicale, qui rend impensable l'idée que ces « corps plus gros » (« *bigger bodies* ») puissent être des corps sains. En outre, si les experts ne partagent pas toujours le même avis sur