

Cette notice a été réalisée dans le cadre d'une revue de la littérature sur les jeux d'argent dans le domaine des sciences humaines. Il s'agit d'un projet du GREA, sur un mandat du PILDJ, réalisé sous la direction de Claudia Dubuis, docteure en anthropologie de l'Université de Neuchâtel.



Technologies

La question de l'introduction de la technologie dans les pratiques de jeu d'argent pourrait constituer une plate-forme en elle-même, avec le développement des différentes machines à sous et autres formes de paris électroniques, les cartes à prépaiements installées sur les machines, sans compter le jeu sur l'internet.

L'ouvrage *Addiction by Design. Machine Gambling in Las Vegas* est le fruit d'une longue enquête entreprise par l'anthropologue Natasha Dow Schüll (2012) et est consacré au rôle qu'ont joué les machines à sous sur la structuration des casinos et l'explosion météoriques des pratiques de jeu dès les années 1990. Auparavant, les machines tenaient une place résiduelle dans les casinos où dominaient les jeux de table. Les machines étaient installées pour tenir occupées les compagnes des « vrais » joueurs qui jouaient aux tables. Mais aujourd'hui, ces machines sont situées dans l'espace central du casino et rapportent deux fois plus que les revenus des tables. Bo Bernhard, professeur de sociologie à l'Université du Nevada et né à Las Vegas, a décrit les effets du développement du jeu d'argent sur machine comme une sorte de « déforestation technique » des jeux de table (Dow Schüll 2012 : 6).

Les machines à sous ont été inventées à la fin du XIX^e siècle. Malgré une brève interdiction aux Etats-Unis pendant la Prohibition, elles ont peu été touchées par le soupçon de « vice » qui marque le plus souvent les jeux d'argent en raison de leur association avec des jeux d'arcades pratiqués par les femmes et les personnes âgées. Mais elles ont joué un rôle très important dans l'expansion du jeu d'argent commercial dans les années 80-90 dans les états confrontés aux coupes budgétaires et à la recherche de nouveaux revenus. Parce qu'elles n'étaient pas entachées du soupçon de piège prédateur ou de faillite morale, les machines à sous ont pu être présentées comme une forme d'amusement inoffensif par l'industrie du jeu qui se cherchait de nouveaux revenus et qui, par ce moyen, est parvenue à faire entrer les femmes et les familles en masse dans les casinos. La familiarité croissante des consommateurs avec les jeux ou des formes d'amusement médiatisés par les ordinateurs, liée à une forte habitude des interactions avec un écran, a permis la normalisation culturelle du jeu d'argent sur les machines.

Ces machines ont fini par changer la face du jeu excessif et de l'addiction. On a constaté qu'au milieu des années 1990, à Las Vegas, la plupart des joueurs qui participaient aux réunions des Gamblers Anonymous (Joueurs Anonymes) jouaient avant tout aux machines à sous, alors que dans les années 1980, la plupart des participants aux Gamblers Anonymous jouaient aux cartes ou aux paris sportifs. De fait, les personnes qui jouent aux jeux d'argent sur les machines peuvent développer des comportements problématiques trois ou quatre fois plus rapidement que les autres joueurs, alors qu'ils s'étaient engagés auparavant sans problème dans d'autres pratiques de jeu.

La plupart des recherches qui sont menées sur le jeu excessif ou sur l'addiction se concentrent sur les motivations et le profil psychiatrique des joueurs plutôt que sur les

types de jeux ou formats de jeux dans lesquels les joueurs s'engagent. Mais un nombre croissant de chercheurs, de politiciens, de médecins, et de joueurs, ont commencé à soulever les mêmes questions que celles qui sont posées par les consommateurs de produits tels que les cigarettes, l'alcool, les armes à feu, l'automobile ou la nourriture grasse : est-ce que les problèmes sont créés par le produit, par leur usager, ou par leur interaction ? Pour s'éloigner de la prééminence que l'interprétation médicale place sur l'addiction en mettant en avant les facteurs psychologiques ou génétiques, de plus en plus de recherches visent à comprendre comment les différents jeux et leur environnement matériel peuvent produire les conditions, et même encourager, des comportements addictifs chez les joueurs. Bien que l'industrie du jeu ait amplement nié ce type de conclusion, il est de plus en plus admis que l'interaction avec certains objets peut déclencher ou accélérer des formes d'addiction.

Parmi les chercheurs pionniers dans les analyses des effets addictifs des objets et de l'internet, on peut souligner l'ensemble des travaux du psychologue britannique Mark Griffiths, de l'Université de Nottingham Trent.

© Claudia Dubuis, Institut d'ethnologie, Université de Neuchâtel, 2015

Pour en savoir plus :

Griffiths, Mark et Jonathan Parke

2002 «The social impact of internet gambling». *Social Science Computer Review* 20 : 312-320.

Cassidy, Rebecca

2012 «Horse versus machine: battles in the betting shop». *Journal of the Royal Anthropological Institute* 18 : 266-284.

Dow Schüll, Natasha

2012 *Addiction by Design. Machine gambling in Las Vegas*. Princeton : Princeton University Press.