

ACTES SEMIOTIQUES

Les lieux du gambling. Une analyse
ethno-sémiotique

The places of gambling. An ethno-semiotic
analysis

Tarcisio Lancioni
Université de Sienne

Filippo Lenzi Grillini
Université de Sienne

Valentina Molinari
Université de Sienne

Résumé : La diffusion des jeux d'argent, avec les formes de « dépendance » qui y sont associées, est un problème très répandu dans la société occidentale en général, et en Italie en particulier, où les espaces et les modes de jeu sont devenus de plus en plus ouverts et accessibles. La recherche que nous présentons concerne l'organisation spatiale des salles de jeu avec des machines à sous dans un contexte territorial spécifique, la Toscane. À travers une approche ethnosémiotique, qui combine l'observation des lieux et des pratiques de jeu et des entretiens avec les joueurs eux-mêmes, la recherche tente de montrer comment la configuration spatiale des lieux de jeu constitue une variable pertinente dans la constitution de ce que l'on peut définir comme la « carrière » du joueur, dans laquelle une approche purement ludique et relativement détachée se traduit progressivement par une passion totalisante. L'organisation de l'espace influence en effet l'expérience du jeu et est à son tour façonnée par les attentes des joueurs qui, après un premier contact avec les machines permis par la chute des frontières dans lesquelles le jeu était relégué, tendent à rechercher des espaces qui leur permettent de s'immerger dans le jeu et de se soustraire au regard d'autrui. Car si le jeu est de plus en plus accepté socialement, il n'en va pas de même pour le joueur qui joue « trop » assidûment.

Mots clés : salles de machines à sous, jeux d'argent, sémiotique des pratiques, ethnosémiotique, sémiotique de l'espace

Abstract: The spread of gambling, with its associated forms of “addiction”, constitutes a widespread problem in Western society in general, and particularly in Italy, where the spaces and modes of gambling have become increasingly open and accessible. The research we present concerns the spatial organization of gambling rooms with slot machines in a specific territorial setting, Tuscany. Through an ethnosemiotic approach, which blends observation of gambling places and practices with interviews with the players themselves, the research tries to show how the spatial configuration of gambling places constitutes a relevant variable in the constitution of what can be defined as the gambler’s “career”, in which a purely playful and relatively detached approach progressively translates into a totalizing passion. Indeed, the organization of space influences gambling experiences and is in turn shaped by the expectations of players who, after an initial contact with the machines allowed by the fall of the boundaries in which gambling was relegated, tend to seek spaces that allow them to immerse themselves in the game and hide from the gaze of others. For if gambling is increasingly socially accepted, it is not the same for the gambler who plays “too much” assiduously.

Keywords: slot rooms, gambling, semiotics of practices, ethnosemiotics, semiotics of space

1. Avant-propos. Les valeurs du jeu

Cet article portant sur le jeu de hasard en Italie¹ est le résultat d'une recherche dans laquelle sont imbriquées les méthodologies anthropologiques et ethnosémiotiques (Marsciani 2007 ; Lancioni, Marsciani 2007) telles que : la collecte de données sur la diffusion des jeux de hasard en Italie ; l'observation ethnographique des jeux de machines à sous dans certains locaux consacrés à cette activité, accompagnée d'entretiens avec des joueurs et des joueurs pathologiques et leurs familles² ; l'analyse sémiotique de la pratique des jeux de machines à sous et de la scène discursive dans laquelle ils s'inscrivent.

Cette articulation méthodologique nous a conduits à étudier les valeurs signifiantes du jeu et les lieux où il est pratiqué selon deux perspectives intégrées, qui peuvent être ramenées aux deux manières différentes de recueillir l'information : les *pratiques racontées* et les *pratiques pratiquées* (Lancioni 2015 : 59-60). Par pratiques racontées, nous entendons les configurations d'événements qui émergent des entretiens et qui impliquent nécessairement une reconstruction des « faits » du point de vue de la personne interrogée. Cette reconstruction est conditionnée par des facteurs tels que l'interaction avec l'enquêteur, la représentation de soi que l'enquêté est amené à donner, et les processus de « normalisation » induits par l'adhésion au « sens commun » (Greimas 1970 ; Lorusso 2022), avec ses formes de moralisation de l'action.

Par pratiques exercées, nous entendons en revanche la configuration des événements reconstruite à partir de l'observation de la scène en situation. Ce second type de reconstruction conduit souvent à l'émergence de récits structurés différemment de ceux recueillis par le biais des entretiens et dans lesquels il est notamment possible d'observer le conditionnement spatial du lieu de jeu, qui tend plutôt à être sous-estimé dans les entretiens, et de saisir dans une perspective plus large, par rapport à celle du joueur, les réseaux d'interactions dans lesquels le joueur lui-même est « pris ».

Il ne s'agit cependant pas, de notre point de vue, d'histoires plus « vraies », à comprendre comme la « vérité des faits », à opposer aux mystifications subjectives de l'autoreprésentation, mais plutôt de deux « scènes » qui sont toutes deux réelles, même si elles ne coïncident pas, et la sémiotique nous a

1 L'Italie a été un cas frappant, et unique en Europe, de croissance du marché des jeux d'argent, au point de s'imposer en quelques années comme l'un des principaux pays d'Europe dans ce secteur. Au cours de la période 2009-2021, les Italiens ont plus que doublé leur chiffre d'affaires dans le secteur des jeux de hasard, passant de 54 milliards d'euros à 111 milliards d'euros. Cette croissance du volume de jeu s'est accompagnée d'une augmentation du nombre de personnes ayant développé cette forme de dépendance reconnue depuis 1980 par le DSM-III (Diagnostic Statistic Manual) de l'American Psychiatric Association et aujourd'hui définie, par la dernière édition du manuel, comme « *gambling disorder* ».

2 123 entretiens ethnographiques ont été menés avec des joueurs pathologiques (97 hommes et 26 femmes) et 24 membres de leurs familles. Les personnes interrogées ont été sélectionnées par le biais d'une méthode impliquant un contact initial avec le Serd (les services publics pour les addictions pathologiques du système de santé national italien), des groupes de joueurs anonymes et des communautés de réinsertion pour les joueurs dépendants. Les personnes interrogées l'ont été dans les locaux du Serd, dans des lieux publics (bars, cafés, jardins publics) ou à leur domicile – des personnes issues de ces contextes et des communautés qui se sont portées volontaires. Alors que les dialogues informels et les entretiens ont porté sur la dépendance à différents types de jeux (loto, paris sportifs, jeux de casino, loteries instantanées telles que les « cartes à gratter », machines à sous et jeux en ligne), l'observation ethnographique s'est concentrée sur les jeux de machines à sous et a été menée dans 113 lieux de jeu légaux accueillant des machines à sous : AWP et VLT. Ce choix a été motivé par le fait que, dès les premiers entretiens, la prévalence claire des jeux de machines à sous parmi ceux qui ont conduit au développement d'une dynamique de dépendance est devenue évidente, conformément aux données nationales selon lesquelles les machines à sous représentent la majorité du marché. En effet, 59 % des dépenses totales consacrées aux jeux d'argent « physiques » en 2019 ont été « mangées » par ces machines (Livre bleu, rapport 2019, Agence des Douanes et des Monopoles, 2020, p. 83).

justement permis de réfléchir sur les différentes manières de construire la scène du jeu. La comparaison entre les deux « scènes » d'une même pratique apparaît particulièrement intéressante dans le cas des conduites addictives, où les récits des personnes interrogées peuvent être considérablement influencés non seulement par la comparaison avec les processus de stigmatisation sociale vécus à l'égard de leurs comportements et de leurs pratiques, mais aussi par leurs réélaborations qui ont émergé au cours du parcours de réhabilitation entrepris. Dans ce cas, c'est précisément la non-coïncidence entre pratique vécue et pratique racontée qui permet de saisir les aspects de la pratique elle-même les plus sujets à reconfiguration de la part du joueur, et corrélativement de comprendre la conception qu'il se fait du jeu.

Toutefois, avant de présenter et de discuter les résultats de la recherche, il nous semble opportun de faire quelques remarques générales sur le jeu, qui seront ensuite utiles pour comprendre la signification spécifique de la configuration de la scène, et en particulier son organisation spatiale et actantielle.

Le jeu, précisément parce qu'il s'agit d'un « jeu », s'inscrit dans une sphère de pratiques presque universelles, qui est valorisée et réglementée de différentes manières dans divers contextes sociaux et culturels. Si, comme l'observe Wittgenstein (1953), l'ensemble des activités qualifiées de jeux ne présente pas de trait caractéristique commun mais tout au plus des airs de famille, on peut cependant observer, dans une perspective relationnelle et non « essentialiste », que le jeu, dans son ensemble, peut être défini par la position qu'il occupe par rapport aux autres pratiques dans lesquelles s'organise la vie quotidienne, entrant en relation ou en tension conflictuelle avec elles.

Dans certaines cultures, comme par exemple dans celle italienne, le jeu constitue une activité tout à fait légitime jusqu'à un certain âge, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il commence à interférer avec les « tâches » et les « devoirs » auxquels l'individu est progressivement appelé à répondre. D'abord avec les activités scolaires, puis avec les activités professionnelles et généralement prescrites dans le cadre des systèmes de rôles thématiques autour desquels la société est organisée, jusqu'à ce qu'il devienne une activité légitime que dans les « pauses » plus ou moins ritualisées et réglementées de la vie productive d'un individu³.

En ce qui concerne cette collocation résiduelle des activités récréatives dans la vie « adulte », le jeu est chargé de valeurs supplémentaires dans la mesure où il amplifie la confrontation avec le risque, qui est implicite dans les activités ludiques, en le connotant comme un « pari économique ». Un type de risque dans lequel la tension entre l'acceptation et la condamnation sociales – c'est-à-dire le processus de moralisation (Fontanille, Greimas 1991) – de la passion et du « démon du jeu »⁴, apparaît de façon particulièrement marquée.

Là encore, ce qui semble rendre le jeu acceptable ou condamnable, c'est d'abord un sens social de la « mesure », qui renvoie aussi à sa place par rapport à d'autres activités génériquement

³ Veblen (1899) dépeignait déjà le jeu comme une pratique en conflit avec les activités productives, à tel point qu'il n'était accepté qu'au sein des classes aisées, non soumises aux contraintes de la « productivité », parmi lesquelles, en effet, le jeu apparaît comme une forme de « gaspillage honorable ». Sur le caractère anti-utilitaire du jeu et sa stigmatisation en tant qu'« évasion » des devoirs, voir également Bloch 1951 et Pedroni 2017.

⁴ La prosopopée à travers laquelle la passion du jeu est actoralisée rend implicitement compte d'un processus d'actantialisation dans lequel la passion elle-même assume le rôle d'Anti-Destinateur, capable de transformer le système de valeurs du sujet, en le rendant asservi. Et c'est précisément ce processus d'actantialisation qui est à la base des formes de moralisation qui accompagnent la dynamique passionnelle (Lancioni 2020).

« productives ». En effet, le jeu, même d'argent, apparaît tout à fait légitime s'il est configuré comme occasionnel (par exemple les différentes formes de loterie), c'est-à-dire tel qu'il n'affecte pas le temps que l'on estime devoir être consacré à d'autres activités, ni les possibilités économiques générales de ceux qui le pratiquent. En revanche, il devient condamnable lorsqu'il empiète sur le temps « productif » ou le remplace et lorsqu'il menace de compromettre les possibilités économiques de ceux qui le pratiquent, c'est-à-dire lorsqu'il devient une activité habituelle qui domine les autres activités, de sorte qu'il absorbe « excessivement » le temps, les intérêts et les moyens de ceux qui le pratiquent⁵.

La moralisation intervient donc lorsque la pratique du jeu commence à se constituer comme une véritable « forme de vie » (Fontanille 2008), caractérisée par une acceptation constante du risque, que nous pouvons décrire, dans les termes proposés par Landowski (2005), comme une permanence du sujet joueur dans un régime d'accident, soutenu par une force pathémique (le « démon du jeu ») qui suspend, et remplace, les mécanismes d'autocontrôle censés régir les régimes de programmation et de manipulation sur lesquels les pratiques « productives » devraient se fonder.

À partir de ces premières observations, nous pouvons esquisser une première typologie de joueurs, qui se distinguent précisément par la manière dont ils se positionnent par rapport au temps ludique et au temps productif.

Nous appellerons *occasionnels* les joueurs pour lesquels le temps de jeu est défini comme une pause réglementée et limitée par rapport au temps consacré à d'autres activités, et pour lesquels le jeu n'est pas la seule alternative au temps productif, mais est intégré à d'autres activités. Des joueurs qui partagent donc une relation *discontinue* avec le jeu.

Nous appellerons *habituels* les joueurs pour lesquels le temps de jeu tend à se dilater, en concurrence avec le temps productif. C'est dans ce deuxième type que l'on peut inclure les formes définies comme pathologiques, où le jeu prend la forme pathémique d'une « obsession », au point de l'emporter sur tous les autres intérêts au lieu de s'y intégrer, et où le joueur apparaît dominé par un « désir irrésistible – véritablement infernal – de continuer à jouer », admirablement raconté par Schnitzler dans *Les dernières cartes*. Le rapport des joueurs habituels au jeu devient ainsi *continu*, au point de prendre la forme d'une sorte de transe qui permet au joueur de s'éloigner du « monde » et des préoccupations qui y sont liées (Dow Shüll 2012), dans un état paradoxal d'« anesthésie du risque » (Lenzi Grillini 2022 : 95), où la concentration et la rapidité pragmatique du jeu sont corrélées à une dimension pathémique de lenteur et de suspension⁶.

Entre ces deux polarités, on trouve les joueurs qui jouent avec une fréquence et une intensité croissantes, à partir d'une absorption progressive de la majeure partie de leur temps « libre », dans une relation qui devient *non-discontinue*, et ceux qui, au contraire, s'efforcent de dominer l'impulsion de jouer et d'en réduire la fréquence, qui sont placés dans une relation de *non-continuité*.

Un deuxième aspect à noter concerne la variabilité des valeurs que le jeu peut revêtir pour différents joueurs. En effet, la pratique du jeu, d'un même jeu, bien qu'en apparence toujours identique (dans notre cas, le jeu avec les machines à sous), peut au contraire devenir porteuse, pour le joueur, de

5 Sur la dynamique sociale du jeu, voir aussi Bartezzaghi 2016.

6 « La vitesse est relaxante, ce n'est pas exactement de l'excitation, c'est calme comme un tranquillisant », « d'une manière très paradoxale, la vitesse me ralentit... » (entretien collecté par Dow Shüll 2012 : pp. 54)

valeurs également très différentes : comme le gain économique (jouer dans l'espoir de gagner) ; la pure occupation du temps (jouer comme un passe-temps) ; l'évasion des soucis et des problèmes découlant d'autres activités (jouer pour se « redéfinir » par rapport à la vie quotidienne productive) ; la pure opportunité (jouer seulement « pour essayer »).

Pour articuler ces différentes formes de valorisation, il peut être utile de reprendre un vieux « carré » développé par Jean Marie Floch (1990), dans lequel il fait l'hypothèse de la division d'un système de valeurs en quatre polarités

- les valeurs pratiques : valeurs d'usage, fonctionnelles à la réalisation d'un but plus général (dans notre cas, jouer dans l'espoir de gagner) ;
- valeurs utopiques : valeurs par lesquelles on définit son identité (dans notre cas, jouer pour se « redéfinir » par rapport à la « vie de tous les jours »)
- valeurs critiques : valeurs non utopiques (dans notre cas, jouer « pour essayer ») ;
- valeurs ludiques : valeurs non pratiques (dans notre cas, jouer juste pour le plaisir de jouer).

Ces valeurs, bien qu'elles puissent certainement se combiner avec différents degrés d'intensité, impliquent des conceptions différentes du jeu et impliquent également des préférences pour différentes situations de jeu, c'est-à-dire pour différentes configurations de la scène de jeu, comme en témoignent les entretiens effectués.

Un troisième aspect que nous souhaitons souligner concerne le caractère spécifique des jeux de machines à sous, qui sont configurés comme un type d'interaction « exclusif » entre l'individu et la machine, c'est-à-dire que l'attention du joueur tend à être complètement absorbée par l'écran de jeu et les instruments qui permettent d'interagir avec lui. Cette unilatéralité tend à détourner l'attention de tous les autres aspects de l'environnement, au point de les rendre, à la limite, envahissants et dérangeants.

En reprenant les réflexions d'Eric Landowski (2005, 2022) sur la relation entre les formes d'interaction et la gestion des risques, on peut remarquer que les jeux de machines à sous se caractérisent par une situation très complexe. D'une part, en effet, la relation semble être de nature essentiellement mécanique, donc sous le contrôle total du joueur, qui sait quelles touches utiliser pour que la machine, programmée à cet effet, réponde de la manière souhaitée⁷ ; d'autre part, cependant, la réponse de la machine sera (doit être) totalement imprévisible, transformant une relation programmée sans risque en une relation dominée par le hasard et totalement risquée.

L'observation a pourtant montré que ces deux formes d'interaction opposées, qui caractérisent le jeu occasionnel, tendent à être suspendues avec l'établissement progressif d'un effet d'« intimité » entre le joueur et la machine, dans lequel l'interaction est configurée comme un « corps à corps », dans lequel le joueur, plutôt que de contrôler rationnellement et stratégiquement ses actions, « s'immerge » dans le monde de la machine, en adaptant ses propres rythmes à cette dernière. En d'autres termes, on passerait au régime d'interaction que Landowski appelle ajustement (comme dans la danse des couples), dans

⁷ C'est cet aspect qui permet d'établir un rythme répétitif : la transe évoquée plus haut.

lequel la relation entre le joueur et la machine devient exclusive, au point, comme le montrent les observations, de déterminer une sorte de lien « affectif » entre les deux interactants.

2. La scène du jeu

Dans la littérature qui a analysé les lieux de jeu et les processus qui s'y développent⁸, certaines études en particulier confirment ces premières remarques générales⁹, en définissant le lieu de jeu idéal comme un petit monde en soi, dont le centre d'attention est la machine à sous, avec un arrière-plan de bruits et de sons nuancés, de manière à ne pas dominer les « signes » visuels et sonores provenant de la machine, à travers lesquels se construit l'interaction entre le joueur et la machine, à laquelle ce dernier répond et s'adapte.

Tous les aspects de l'environnement sont destinés à attirer l'attention sur la machine de jeu afin de faciliter l'interaction entre le joueur et la machine. Les couleurs des murs ne doivent pas être vives ou claires, d'où la tendance à utiliser des couleurs sombres pour renforcer la luminosité des machines de jeu.

Les lumières de l'environnement ne doivent pas être trop fortes et doivent être uniformes afin de ne pas distraire l'attention du joueur et d'éviter que des sources d'éclairage autres que celles provenant de la machine de jeu ne fatiguent le joueur et ne l'éloignent prématurément de la machine.

La même logique s'applique aux sons : ceux-ci ne doivent pas dominer les mélodies provenant de l'objet du jeu, car les bruits et les sons dont le joueur ne perçoit pas la source peuvent être fatigants. Cependant, même l'absence totale de sons pourrait conduire le sujet à quitter la salle de jeu ; il est donc essentiel que le joueur entende les sons provenant de la machine (y compris les sons « attrayants » de l'argent tombant sur le fond métallique après chaque gain¹⁰). Comme si elle était vivante et qu'elle pouvait établir une sorte de communication.

Ce que Huizinga, dans *Homo ludens*, appelait le *cercle magique* du jeu¹¹ est donc délimité par un effet de cadre, au sens où l'entend Louis Marin (1993), qui assume les fonctions complémentaires de délimitation (exclure ce qui est à l'extérieur) et de focalisation : à l'extérieur, il n'y a rien de pertinent. Le cadre, dans ce cas, a pour tâche d'établir les limites entre ce qui appartient à la sphère ludique et ce qui appartient au « monde réel », il a la fonction d'une césure entre deux dimensions de la réalité : celle du jeu et celle de l'extérieur. Un cadre qui trouve sa figure complexe dans le « spectateur », une figure frontière placée entre les deux mondes et qui, précisément pour cette raison, assume un statut ambigu, celui d'un « intrus », qui aura tendance à être plus ou moins exclu ou accepté en fonction des valeurs spécifiques investies dans la pratique et du degré d'« immersion/dévouement » du joueur, donc du degré d'« intimité » de sa relation avec la machine.

L'espace du jeu est donc, idéalement, un espace centré sur un point focal unique, constitué par la machine à sous et délimité par des frontières et des figures de seuil, de nature matérielle ou symbolique, définies par des limites réelles ou construites par des jeux de différenciation sensorielle.

8 Raento, Schwartz 2011 ; Cassidy, Loussouarn, Pisac 2013 ; Nicoll 2019.

9 Salen, Zimmerman 2004; Dow Schüll 2012.

10 Martignoni-Hutin 2003.

11 Concept repris et développé dans Salen, Zimmerman 2004.

Deuxièmement, toujours selon la littérature actuelle sur l'architecture des espaces de jeu, cet espace doit être en mesure d'accueillir le joueur de manière adéquate, en lui donnant le sentiment d'être « protégé » et « séparé ». Un espace dans lequel le joueur peut se trouver immergé dans une temporalité de type circulaire où les actions sont constamment répétées.

En partant de ces caractérisations « idéales » des lieux de jeu, identifiées par la littérature sur le jeu, nous pouvons constater qu'elles assument une série de fonctions sémiotiques distinctes. Tout d'abord, au niveau de l'organisation narrative du sens, on peut déceler le caractère manipulateur de cette organisation extensionnelle du jeu, visant à qualifier la « machine » comme objet de valeur unique, à travers une concentration extensionnelle marquée, de nature à exclure toute autre valeur de l'horizon du sujet impliqué. Deuxièmement, cette concentration extensive semble étroitement corrélée à un effet pathémique d'intensification, de nature à conduire le joueur à se consacrer entièrement à la relation avec la machine, au point de transformer cette relation exclusive, au niveau de l'attente, en une régularité rythmique à laquelle est corrélé un effet « relaxant » (la sensation de détente), qui ne semble pas tant se configurer comme une baisse d'intensité que comme l'acceptation d'une condition exclusive qui se suffit à elle-même, et à laquelle on peut dès lors s'abandonner.

Tout comme dans les cas « artistiques » étudiés par Greimas (1987), le jeu aussi, dans la phase de participation maximale, semble donc se déployer comme une relation exclusive du Sujet avec l'Objet de valeur, auquel le joueur peut s'abandonner au point d'en faire une condition de vie à prolonger, d'où l'effet de reconfiguration du temps qui peut faire du lieu du jeu un monde « autre », dont le Sujet est l'unique habitant.

3. Les lieux du jeu

Cette caractérisation « idéale » des espaces, dans laquelle sont notamment soulignées la discontinuité entre l'espace du jeu et le monde extérieur et l'exclusivité de l'interaction entre le joueur et la machine, semble cependant répondre à une conception unitaire et exclusive du jeu de hasard, qui selon les réflexions proposées au début se configurerait comme un jeu d'habitude, valorisé en termes utopiques et caractérisé par une forte accentuation de l'interaction comme ajustement, dans une « prise » immersive où joueur et machine tendent à devenir un seul et même corps.

La réalité des espaces de jeu, repérée par l'observation, montre que cette dimension idéale est effectivement réalisée, mais pas partout, et recherchée, mais pas exclusivement, par les joueurs.

En effet, l'observation a révélé que les joueurs qui interagissaient avec la machine de jeu pendant une période prolongée recherchaient généralement l'emplacement le plus caché, le coin le plus isolé et le moins éclairé, où seule la « voix » de la machine, avec ses lumières et ses sons, émerge. Des lieux caractérisés, selon le « manuel », par des sols et des murs sombres avec pour seule source de lumière de petits spots (ou des lumières bleues). Ces lieux accueillent généralement plusieurs joueurs qui ont tendance à se concentrer sur une ou deux machines de jeu, en alternant dans ce dernier cas.

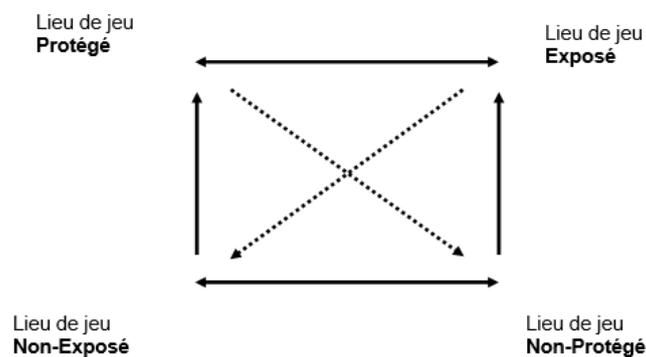
Dans un cas précis, où l'observation a duré plusieurs heures dans une salle de machines à sous au sol gris, aux murs rouges et sans autre source de lumière que celle provenant des machines de jeu, en compagnie de deux joueurs, ces derniers passaient d'une machine à l'autre. En particulier, l'un des deux joueurs se concentrait uniquement sur deux machines et, dès qu'il remarquait un mouvement de la part de l'observateur ou de l'autre joueur, il se déplaçait immédiatement vers la deuxième machine

« choisie », presque comme s'il voulait protéger quelque chose qui lui appartenait, ou son lien exclusif avec elle.

La tendance à des interactions de type exclusif avec la machine semble donc trouver sa concrétisation optimale dans des environnements qui présentent les caractéristiques idéales mises en évidence ci-dessus, avec un marquage évident de la frontière et l'exclusion de tout ce qui semble étranger au jeu, à tel point que même l'observateur et les autres joueurs, émergent, deviennent présents, seulement comme « bruit » ou comme des dangers possibles par rapport à la pratique en cours.

Dans d'autres cas observés, les espaces dédiés au jeu semblent au contraire mieux adaptés à des formes de jeu moins immersives, notamment celles pratiquées par des joueurs que l'on pourrait dire « de passage », des joueurs occasionnels donc, qui s'attardent sur des machines à jouer placées dans des bars ou en tout cas dans des lieux lumineux et bruyants, où la machine à jouer est totalement exposée au regard des autres, et où les effets de seuil apparaissent beaucoup moins marqués que dans le cas précédent. C'est-à-dire des espaces où les discontinuités spatiales et temporelles par rapport au monde extérieur et aux pratiques quotidiennes, avec leurs temporalités, leurs rythmes et leurs sensorialités, sont moins marquées.

Pour représenter cette modulation des types d'espaces et les effets de seuil qui les caractérisent, nous recourons, encore une fois, au carré sémiotique, à travers lequel nous articulons la catégorie sémantique *protégé VS exposé*, qui nous semble bien caractériser le degré opposé d'accessibilité des espaces de jeu observés :



Lieu protégé. L'espace de jeu est clairement séparé des espaces destinés à d'autres pratiques, comme celles de la consommation. La séparation est à la fois d'ordre « matériel », à travers des portes qui régulent l'accessibilité physique, d'ordre sensoriel (l'espace de jeu n'est ni visible ni audible de l'extérieur), excluant les non-joueurs, et d'ordre plastique, à travers des caractérisations visuelles et acoustiques qui marquent une différence par rapport à l'espace de consommation où l'on est habituellement accueilli. Visuellement, l'espace de jeu apparaît régulièrement « assombri », même à l'aide de rideaux qui empêchent l'accès à la lumière extérieure, par rapport à l'espace de consommation qui, au contraire, apparaît lumineux et baigné de lumière extérieure.

Ainsi, dans l'espace de jeu, l'éclairage naturel est remplacé par un éclairage artificiel où les couleurs telles que le bleu et le rouge dominant. Même les couleurs ambiantes, des murs et des sols, tendent à y être plus sombres que dans l'espace de consommation. Sur le plan acoustique, l'espace de jeu n'est animé que par les sons des machines, et éventuellement par une musique d'ambiance qui a surtout pour effet d'atténuer et d'homogénéiser les sons non liés au jeu, alors que dans l'espace de

consommation, les vociférations des clients se confondent et se mélangent avec les bruits provenant de l'extérieur des locaux.

Cette différenciation met en évidence, d'une part, le régime de continuité de l'espace englobant de consommation avec le monde extérieur, et d'autre part, au contraire, la forte discontinuité de l'espace de jeu par rapport à tout ce qui lui est extérieur. On définit ainsi un environnement adapté à une conception totalement immersive du jeu, caractérisé par un temps et une dimension qui lui sont propres, dans lesquels le joueur peut vivre exclusivement la relation avec les machines choisies.

Dans les locaux plus vastes, l'espace dédié au jeu est divisé en plusieurs zones, qui ne sont pas clairement séparées les unes des autres. Les zones dédiées au jeu dans les établissements appartenant à cette typologie rappellent les petits casinos : la surface spatiale semble s'étendre, on a la sensation d'être dans un espace très grand, parfois labyrinthique et chaotique. Les machines de jeu sont très proches les unes des autres et donnent le sentiment de ne jamais être complètement isolées. Dans ce type d'établissement, le joueur trouve presque toutes les conditions idéales pour jouer de manière immersive, même s'il n'est pas en mesure de s'isoler complètement et d'interagir totalement et exclusivement avec une seule machine (parmi les établissements que nous avons étudiés dans cette catégorie, un seul disposait d'une pièce privée, sans fenêtre, avec les murs et le sol sombres, et contenait une unique machine de jeu séparée du reste de l'espace par un rideau). Dans ce cas, il n'y a même pas de marge pour la présence de figures de seuil, comme celles représentées par d'éventuels observateurs – qui, de fait, même dans les autres cas de cette typologie, tendent à être exclus, comme n'importe quel autre élément du monde extérieur.

Ces caractéristiques manifestent également ce que nous pourrions appeler une dimension coercitive du jeu lui-même à l'égard du joueur, qui est placé dans une condition modale de ne-pas-pouvoir-ne-pas-jouer. Une coercition que l'on peut comprendre soit comme une auto-coercition, une sorte d'« incontinence », par laquelle le joueur qui accepte de vivre dans ce monde le fait parce qu'il rejette ce qui est à l'extérieur ; soit comme une invitation du cadre spatial lui-même à accepter l'expérience du jeu comme la seule qui vaille la peine d'être vécue.

Lieu exposé. Les locaux qui entrent dans cette catégorie sont, contrairement à ceux de la catégorie précédente, caractérisés par une grande luminosité, et les machines de jeu sont placées dans un contexte de consommation quotidienne. Les murs de l'environnement, généralement de couleur claire, amplifient la lumière naturelle et l'éclairage artificiel, qui « brouillent » les lumières des machines de jeu. De plus, les bruits créés par les conversations et la dégustation des repas, ceux des machines du bar ou de la rue, empêchent la formation d'un environnement acoustiquement autonome. La séparation de l'espace de jeu est généralement marquée par la simple présence de la machine, sans qu'aucune valeur particulière ne lui soit accordée.

Les caractéristiques de ces locaux renforcent la visibilité. L'interaction entre le jeu et la machine est entièrement exposée au regard de l'autre, qui n'est même plus une figure de seuil, puisque l'activité ludique est soustraite à tout effet d'altérité.

Contrairement à la catégorie précédente, le lieu exposé s'oppose complètement à l'espace utopique du jeu immersif et coercitif, en se configurant comme un espace apte à d'autres valorisations du jeu, comme le jeu occasionnel et passager, dans lequel, plutôt que de construire un lien sensible avec la machine, le joueur reste distinct d'elle. Seul le hasard régit cette interaction dans laquelle le joueur

cherche un coup de chance ou une façon de passer du temps, et non pas une discontinuité avec le monde extérieur.

En effet, l'observation montre d'un côté que le joueur ne reste pas longtemps dans cette espace de jeu, à la fois parce qu'il est libre de circuler entre l'espace de consommation et l'espace de jeu, et parce qu'il est amené à interagir activement avec d'autres clients également engagés dans des activités différentes. Le jeu n'est alors configuré que comme une possibilité, un faire parmi d'autres, sans hiérarchie de valeur. De l'autre côté, on constate que le fait de souligner le caractère public du jeu, sa continuité avec d'autres pratiques, peut également être considéré comme une incitation à jouer, comme nous le verrons, en insufflant au client une volonté de faire, une volonté de tenter sa chance à travers quelque chose qui est placé à la portée de tous, sans rien à cacher. C'est-à-dire que l'on passe, par rapport à l'espace protégé, d'une situation de coercition à une situation de persuasion.

Lieu non protégé. Dans les locaux qui entrent dans cette catégorie, la séparation du lieu de jeu par rapport au lieu protégé semble confiée à la seule dimension plastique, c'est-à-dire non pas en termes d'accessibilité, physique ou sensorielle, mais à travers des contrastes sensibles qui suggèrent la différence sans l'imposer. Le lieu est distinct de l'espace de consommation mais en même temps pleinement accessible au regard des autres clients. Cet espace de jeu comporte généralement plusieurs machines très proches les unes des autres. Dans les locaux de cette catégorie, bien que séparés, les deux espaces interfèrent l'un avec l'autre : les sons et les lumières provenant des machines de jeu pénètrent dans l'espace de consommation, attirant ainsi la curiosité des non-joueurs ; réciproquement, les lumières et les sons provenant de l'espace de consommation compromettent l'isolement de l'espace de jeu, mettant à mal le *cercle magique*. L'espace se propose comme un espace de valorisation proprement *ludique*, où le jeu est présenté sous la forme d'un simple amusement et d'un passe-temps.

Le regard de l'autre ne peut être direct, mais il n'est pas exclu car il n'est pas complètement bloqué. L'absence de séparation nette et la présence de ces interférences créent une situation de semi-secret qui attire l'attention sur cette zone et peut enflammer l'imagination des observateurs. Le cadre, dans ce cas, commence à être un peu plus évident par rapport au lieu exposé, mais le joueur n'est pas encore dans un état de contemplation totale de l'écran de la machine à jouer. Les figures de l'environnement, comme celle de l'observateur, qui, pour des raisons opposées, ont perdu de leur pertinence dans les deux situations précédentes, deviennent ici pertinentes, rendant la relation entre le monde « interne » du jeu et le monde externe ambiguë et changeante. Dans l'espace et dans le temps, les deux mondes, au lieu d'être séparés ou contigus, tendent à se chevaucher. L'espace du jeu apparaît à la fois comme incitant et excluant. Il génère un effet de « mystère » qui peut avoir également un effet persuasif d'invitation au jeu, effet fondé sur l'éveil de la curiosité et d'un vague sentiment d'« interdit » plutôt que sur la facilité d'accès, qui peut aussi être plus forte que dans le cas précédent.

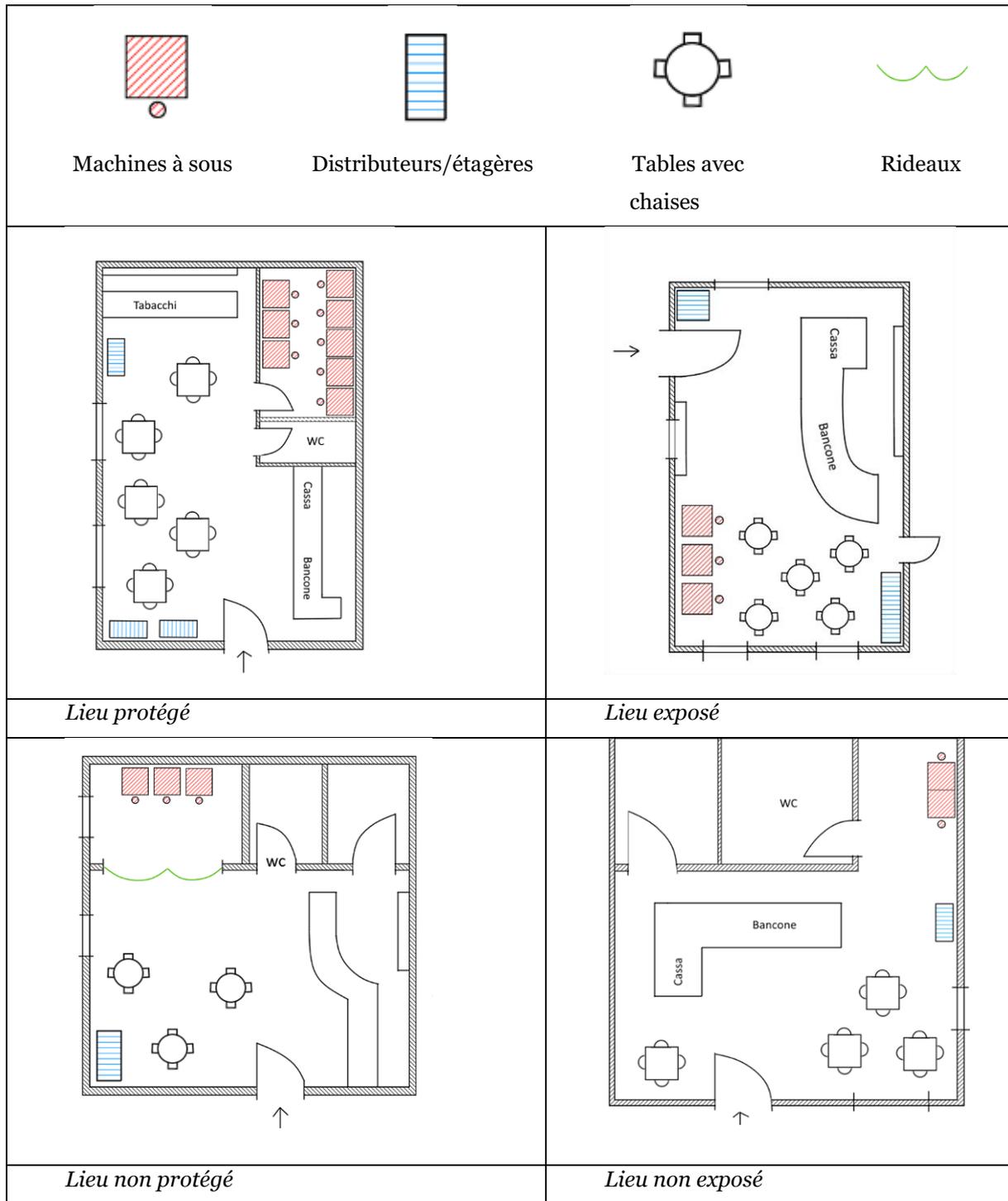
Lieu non exposé. Les locaux appartenant à cette dernière catégorie se caractérisent par un environnement lumineux et bien segmenté. Plus précisément, on constate que l'espace dédié à la consommation occupe la partie la plus lumineuse du local, en général à proximité des fenêtres. L'espace de jeu n'en est pas clairement séparé, mais se trouve dans les zones les plus isolées et les plus sombres, dans les coins du local où les bruits de la clientèle et les lumières du local ne perturbent pas le moment du jeu. L'espace de jeu n'est que partiellement visible : le regard de l'autre ne peut qu'entrevoir quelque chose, en entrant transversalement dans ces niches, juste assez pour pouvoir comprendre à quoi cet

espace est dédié. Cette disposition crée un environnement suffisamment fermé et protégé, qui est aussi, comme le lieu protégé, approprié aux pratiques des joueurs réguliers. Dans ces coins retirés, les protagonistes redeviennent les sons et les lumières de la machine à jouer, qui favorisent l'immersion du sujet dans la dimension du jeu.

Les caractéristiques de ces espaces semblent les rendre aussi aptes à une valorisation utopique que les espaces protégés, sans pour autant suggérer une « professionnalisation », une exclusivité du jeu comme valeur – telles celles impliquées par les espaces protégés –, dans la mesure où il n'y a pas de seuils matériels à franchir pour y accéder, qui suggèrent des qualifications ou des compétences particulières et qui obligent le joueur à se « reconnaître » en tant que tel.

L'articulation proposée rend compte des relations catégorielles entre les opérations de rapprochement/éloignement et de dissimulation/révélation. En particulier, les espaces classés comme non exposés et non protégés tendent à constituer un continuum « neutre » (non continu + non protégé).

Au sein de ce continuum, on décèle cependant des polarisations entre une tendance à « rendre visible » et à « rapprocher » les machines à sous des zones de consommation de l'espace qui les héberge (lieux non protégés), et la tendance contraire à « voiler » la présence de machines à sous sans pour autant les cacher réellement (lieux non exposés).



4. Des espaces aux pratiques

Dans les récits des joueurs recueillis lors des entretiens, la référence à la phase initiale d'approche du monde du jeu et à sa transformation ultérieure en une forme d'addiction est récurrente. Pour beaucoup, l'entrée dans le monde du jeu semble s'être faite de manière presque fortuite et correspond souvent à un premier gain inattendu. Il ne s'agirait donc pas d'un parcours linéaire, d'accoutumance progressive, mais d'un passage soudain, d'une condition de jeu discontinuë, occasionnelle, avec une tension passionnelle limitée – tant en termes d'extension (fréquence) que d'intensité (engagement)

(Fontanille, Zilberberg 1998) – à l'existence d'une condition opposée, avec une augmentation de la fréquence et de l'implication dans le jeu, qui se configure comme un espoir ou une attente de la répétition des gains. Une attente dans laquelle les gains futurs sont modalisés en fonction d'un devoir-être et non plus seulement en fonction d'un pouvoir-être, d'une possibilité. Cette dynamique d'intensification/extension semble liée à la facilité et à la grande accessibilité des lieux où les jeux d'argent sont ouvertement présentés.

De nombreux joueurs ont commenté leur premier contact avec le jeu dans des lieux « exposés » en faisant référence au fait qu'ils n'avaient jamais été intéressés par les machines à sous auparavant, ou qu'ils avaient été invités à jouer pour la première fois par des amis, juste pour essayer. Étant donné la fréquence de ce type de récits parmi les personnes interrogées, des doutes peuvent surgir, dans certains cas, quant à la relation entre les pratiques pratiquées et les pratiques racontées, reconstruites par le joueur. Car, dans la relation avec le chercheur, les récits relatifs aux dynamiques de dépendance liées à des pratiques historiquement stigmatisées peuvent faire l'objet de processus de re-mémorisation, de sélection et de reconstruction. Quoi qu'il en soit, il est intéressant d'observer que c'est précisément le processus d'abolition des frontières auxquelles le jeu était précédemment circonscrit qui est considéré comme l'élément générant « l'occasion ».

À partir des récits recueillis, il est possible de reconstruire un parcours de la « carrière » du joueur en corrélation avec les configurations spatiales des lieux de jeu. Le début de ce parcours semble en effet lié, comme nous l'avons déjà mentionné, à la facilité d'accès au jeu dans des lieux exposés ou non protégés ; le point culminant du processus, en revanche, lorsque le jeu devient assidu, semble correspondre à la recherche d'un plus grand isolement. Ce faisant, ce sont les joueurs eux-mêmes qui tentent d'ériger des frontières susceptibles de définir le plus précisément possible cette « zone de la machine » dans laquelle ils peuvent s'immerger totalement. Leurs préférences, à ce stade, s'orientent essentiellement vers deux voies possibles : les lieux protégés et les lieux non exposés.

Les joueurs qui penchent pour les premiers ont été séduits par l'environnement d'endroits tels que les salles de machines à sous et de VLT :

La relation avec la machine était une relation d'hypnose totale, je veux dire que je pouvais passer cinq heures sous hypnose. Et surtout, pas tellement les bureaux de tabac, parce qu'il y avait des gens qui venaient vous distraire, mais ces salles qui ont été ouvertes maintenant, elles sont terribles ! Quand on entre dedans, on ne comprend plus rien. On vous donne du prosecco à boire, donc on vous chouchoute et on ne vous oblige pas à vous en détacher, il y a même un distributeur de billets. Parfois, j'y allais à dix heures du soir, j'inventais une excuse pour ma copine et j'étais encore là à six heures du matin (Adriano, 36 ans, employé privé).

Quelques personnes interrogées ont raconté que, dans certaines salles, les parfums d'ambiance sont diffusés à tel point qu'ils peuvent même être perçus sur le trottoir extérieur : un levier olfactif attrayant qui, d'une part, contribue à définir le cadre du lieu de jeu, et, d'autre part, le transcende, en agissant comme un attracteur qui s'adresse à des destinataires spécifiques, déjà décidés à jouer.

D'autres joueurs interrogés ont été attirés par les sièges confortables, dans certains cas de véritables fauteuils, sur lesquels ils peuvent s'abandonner au jeu, cachés derrière les fenêtres dûment obscurcies des salles, à l'abri des regards des parents, des collègues ou des connaissances qui, surtout dans les petites villes, ils veulent éviter. Dans ce cas, la proposition de confort, en plus de la fermeture, semble être liée à cette phase « extrême » de la dépendance dans laquelle le jeu apparaît comme une alternative à la vie extérieure. Ce qui est alors recherché, c'est cette forme paradoxale de relaxation *adrénalinique*, un terme pathémique complexe qui combine la vitesse pratique et la lenteur, la tension et la relaxation, dans la configuration unitaire dont nous avons parlé plus haut.

Cependant, deux facteurs peuvent éloigner les joueurs de ces « lieux protégés ». Le premier concerne des aspects identitaires : les fréquenter et en franchir le seuil physique et symbolique (qui marque l'identité spécifique du lieu) implique s'avouer à soi-même et aux autres que l'on est un joueur habituel, se reconnaître dans ce rôle thématique, et donc accepter de se confronter ouvertement aux processus de moralisation et de stigmatisation que l'addiction implique. Le second concerne les aspects sociaux et relationnels internes à l'univers du jeu : de nombreux joueurs ont affirmé que l'environnement des salons incluait des gens qui, selon les termes d'une personne interviewée, « se regardent d'un air renfrogné et font couler le sang de la machine », représentant d'éventuelles menaces. Ces sujets sont considérés comme ce que Lalander (2006) appelait des « vautours », dans sa tentative de classer ce type de joueurs qui espionnent les autres et se jettent sur la machine à sous qui semble la plus chargée de pièces non retournées¹². Ces figures, particulièrement gênantes pour les joueurs interviewés, animent et habitent un milieu qui, bien que favorisant la suspension partagée du jugement et l'éventuelle stigmatisation des joueurs compulsifs (car ils sont tous « dans le même bateau »), est cependant généralement caractérisé par la méfiance et la défiance à l'égard d'autrui¹³. Une méfiance qui pousse de nombreux joueurs à éviter les salles où les machines à sous sont disposées en rangées parallèles, et où il est plus facile de jeter un coup d'œil au jeu de l'autre. Pour cette même raison, certains salons préservent un espace « privé », séparé des autres zones du local et abritant une seule machine qui permet de jouer en toute solitude.

De nombreux joueurs, également sur la base de ces facteurs identitaires et relationnels, déclarent préférer les lieux « non exposés ». Ceux-ci permettent d'entrer dans la « zone machine » dont le cadre est suffisamment défini, mais sans qu'il soit nécessaire de franchir le seuil identitaire de la salle des machines à sous utilisée uniquement pour le jeu.

Ces lieux, contrairement aux lieux protégés, permettent une immersion relative, dans laquelle il n'y a pas une valorisation exclusive de la relation avec la machine, et donc pas de continuité totale avec le jeu ni de suspension du monde « extérieur », généralement représenté par les « autres ». En effet, les personnes interrogées qui préfèrent jouer dans ces environnements déclarent apprécier les relations de plus grande complicité avec les autres usagers et surtout avec les gérants qui peuvent réserver des traitements de faveur aux clients réguliers, comme prêter de l'argent, garder les machines à sous

¹² En réalité, selon la manière dont les circuits de jeux de machines à sous (AWP et VLT) sont conçus, les mécanismes de paiement n'ont aucun rapport avec la somme d'argent qui a été introduite dans la machine juste avant. Cette croyance reste cependant très répandue tant en Suède, où Lalander a mené ses recherches, qu'en Italie.

¹³ Azzimondi, Cice et Croce (2001), dans leur recherche sur les salles de course italiennes, interprètent également les joueurs comme étant en partie complices dans le partage d'une pratique, mais en même temps peu enclins à se faire confiance les uns les autres.

occupées pour les joueurs qui s'absentent peu de temps, empêcher les autres de prendre leur place, ou enfin dissuader les éventuels observateurs¹⁴, dont la présence est d'ailleurs limitée par le fait que ces lieux ont rarement de longues rangées de machines à sous. Les observateurs, bien qu'étant des figures de seuil peu appréciées, apparaissent moins « menaçants » que ceux qui animent les lieux protégés : ils sont en effet comparables à ce que Lalander (2006) définit comme des « dry-playing voyeurs », qui regardent mais ne jouent pas, appartenant à un monde plus extérieur et étranger au jeu. Si cette relation complexe entre les joueurs et les autres usagers de ces lieux a sans doute complexifié l'observation participante au cours de la recherche (nous avons souvent aussi joué pour dissimuler notre rôle d'observateur), elle nous a permis de comprendre « par imprégnation » (Oliver de Sardan 1995), c'est-à-dire par la connaissance sensible, le niveau de méfiance qui s'établit à l'égard de ceux qui risquent de franchir le cadre et d'envahir la « zone des machines ».

5. Conclusions

Cette recherche, combinant les perspectives anthropologiques et sémiotiques, nous a permis d'établir une typologie des « scènes » de jeu, limitée aux lieux de jeu avec des machines à sous, et de la corrélérer avec certains « types » de joueurs. Nous avons également montré comment cette corrélation revêt un caractère processuel qui définit la « carrière » du joueur, depuis la rencontre occasionnelle jusqu'à la constitution d'une véritable « forme de vie », caractérisée par les modes particuliers d'organisation complexe des catégories impliquées, à plusieurs niveaux : attente rythmique (vitesse + lenteur), tension (intensité + détente), interaction (ajustement + incident), à travers lesquels se définit un état spécifique de « suspension » du monde extérieur.

Dans le développement de cette « carrière », les lieux, avec leurs configurations spécifiques, jouent un rôle central. La littérature sur le jeu s'attarde généralement sur les lieux (protégés) conçus pour offrir une expérience de jeu optimale et totalement immersive qui favorise la continuité de la relation entre le joueur et la machine, sans que d'autres valeurs distrayantes n'émergent de l'environnement.

L'observation participante a cependant montré que même les lieux exposés et non protégés, apparemment inoffensifs, dans lesquels la pratique du jeu est présentée comme un passe-temps occasionnel, présentent leur propre « dangerosité », s'il est vrai, comme le racontent de nombreuses personnes rencontrées, que c'est précisément dans ces lieux, et grâce à leur facilité d'accès ou à la curiosité qu'ils peuvent susciter, que se produit la transformation du joueur occasionnel en joueur habituel.

Nous remarquerons en conclusion que cette facilitation de l'accès coïncide avec une tendance générale, de nature politique et économique, qui, en Italie, a déterminé un effondrement progressif des frontières physiques, temporelles et morales dans lesquelles les jeux d'argent étaient historiquement relégués, élargissant l'acceptation des pratiques « risquées » qui y sont liées. Des pratiques qui se distinguent de moins en moins des « paris financiers » (Appadurai 2016) qui caractérisent un contexte économique global dominé par une éthique de la consommation, par opposition à une éthique fondée

14 Ces formes de « complicité » de la part des opérateurs semblent davantage orientées vers une expérience de jeu plus attrayante que vers la « prévention » contre d'éventuelles formes de dépendance.

uniquement sur le travail et la production, et dans lequel le jeu est normalisé comme une forme de consommation parmi d'autres (Reith 2007), bien que la « dépendance » individuelle continue d'être stigmatisée.

Il est important de souligner que ces derniers aspects, comme ceux décrits plus en détail ci-dessus, doivent être lus en interprétant l'interaction entre les établissements de jeu et les joueurs comme une adaptation mutuelle, c'est-à-dire dans une perspective bidirectionnelle selon laquelle les établissements influencent la manière, le rythme et le moment de jouer et, en même temps, sont aménagés de façon à attirer les préférences et les motivations des joueurs eux-mêmes.

Dans cette perspective, les éléments de réflexion et d'analyse que nous proposons ici dans une perspective ethno-sémiotique peuvent être utiles à ceux qui s'intéressent à l'étude des processus passés et futurs qui affectent les jeux de hasard, y compris dans une perspective ouverte au développement d'éventuelles stratégies de prévention des risques liés à la croissance du phénomène.

Références

- APPADURAI, Arjun
2016 *Banking on Words: The Failure of Language in the Age of Derivative Finance*, Chicago, The University of Chicago Press.
- AZZIMONDI, Fabio, CICE, Roberto et CROCE, Mauro
2001 "La realtà parallela della sala corse: un extraluogo?" dans Mauro Croce et Riccardo Zerbetto (éds.) *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Milano, Franco Angeli, pp. 308-318.
- BARTEZZAGHI, Stefano
2016 *La ludoteca di Babele*, Torino, UTET.
- BLOCH, Herbert A.
1951 "The Sociology of Gambling", *The American Journal of Sociology*, LVII, 3.
- CASSIDY, Rebecca, LOUSSOUARN, Claire et PISAC, Andrea (éds.)
2013 *Qualitative Research in Gambling: Exploring the production and consumption of risk*, New York, Routledge.
- DOW SCHÜLL, Natasha
2012 *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton, Princeton University Press.
- FLOCH, Jean-Marie
1990 *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, P.U.F.
- FONTANILLE, Jacques
2008 *Pratiques Sémiotiques*, Paris, P.U.F.
- FONTANILLE, Jacques, GREIMAS, Algirdas Julien
1991 *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Paris, Seuil.
- FONTANILLE, Jacques, ZILBERBERG Claude
1998 *Tension et signification*, Paris, Mardaga.
- GREIMAS, Algirdas Julien
1970 *Du sens*, Paris, Seuil.
1987 *De l'imperfection*, Paris, Fanlac.
- LALANDER, Philip
2006 "Swedish machine gamblers from an ethnographic perspective", *Journal of Gambling Issues* 18, pp. 73-90.
- LANCIONI, Tarcisio
2015 "Etnosemiotica o dello strabismo semiotico", in Dario Mangano et Bianca Terracciano (éds.) *Arti del vivere e semiotica. Tendenze, gusti, estetiche del quotidiano. Serie speciale E/C. Rivista*

dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, pp. 58-62.
2020 *E inseguiremo ancora unicorni*, Milano, Mimesis.

LANCIONI, Tarcisio et MARSCIANI, Francesco
2007 "La pratica come testo. Per una etnosemiotica del mondo quotidiano", dans Gianfranco Marrone, Nicola Dusi et Giorgio Lo Feudo (éds.), *Narrare l'esperienza*, Roma, Meltemi.

LANDOWSKI, Eric
2005 *Les interactions risquées*, Limoges, Pulim.

LENZI GRILLINI, Filippo
2022 "Commercializzazione dell'azzardo e processi di finanziarizzazione: la diffusionne del gambling negli spazi urbani", in *Meridiana*, n° 103, pp. 79-104.

LORUSSO, Anna Maria
2022 *L'utilità del senso comune*, Bologna, Il Mulino.

MARIN, Louis
1993 *De la représentation*, Paris, Seuil.

MARSCIANI, Francesco
2007 *Tracciati di etnosemiotica*, Milano, Franco Angeli.

MARTIGNONI-HUTIN, Jean-Pierre
2003 « Bandits manchots et machines à sous. Le bruit et les couleurs de l'argent », in *Socio-anthropologie*, 13. <http://journals.openedition.org/socio-anthropologie/176>.

NICOLL, Fiona
2019 *Gambling in everyday life. Spaces, Moments and products of enjoyment*, London, Routledge.

OLIVIER DE SARDAN, Jean-Pierre
1995 "La politique du terrain, Sur la production des données en anthropologie", *Enquete* n° 1. pp. 71-109.

PEDRONI, Marco
2017, "Extreme Losers: On Excess and Profitless Expenditure in Male Gambler Practices", *Journal of Extreme Anthropology*, November 2017.

RAENTO, Paulina, SCHWARTZ, David (éds.)
2011, *Gambling, Space and Time*, Reno, University of Nevada Press.

REITH, Gerda
2007 "Gambling and the Contradictions of Consumption. A Genealogy of the 'Pathological' Subject", in *American Behavioral Scientist*, LI, pp. 33-55.

SALEN, Katie et ZIMMERMAN Eric
2004 *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.

VEBLEN, Thorstein
1899 *The Theory of the Leisure Class. An Economic Study of Institutions*. Trad. française : *Théorie de la classe de loisir*, Paris, Gallimard 1970.

WITTGENSTEIN, Ludwig
1953 *Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Basil Blackwell.

Pour citer cet article : Valentina Molinari, Filippo Lenzi Grillini, Tarcisio Lancioni. « Les lieux du gambling. Une analyse ethno-sémiotique », Actes Sémiotiques [En ligne]. 2024, n° 130. Disponible sur : <<https://doi.org/10.25965/as.8273>> Document créé le 12/01/2024

ISSN : 2270-4957

Licence : CC BY-NC-SA 4.0 International