Sciences du jeu

13 | 2020

Addiction au jeu : réalité médicale ou pathologisation des pratiques ludiques ?

Les espaces de jeux d'argent : une analyse sociologique de la production de l'espace, du risque et de la prévention du jeu problématique

Gambling spaces: a sociological analysis of the production of space, of risk and of the prevention of problem gambling

Johanna Järvinen-Tassopoulos

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2552>

DOI : 10.4000/sdj.2552

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Johanna Järvinen-Tassopoulos, « Les espaces de jeux d'argent : une analyse sociologique de la production de l'espace, du risque et de la prévention du jeu problématique », *Sciences du jeu* [En ligne], 13 | 2020, mis en ligne le 09 novembre 2020, consulté le 21 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2552> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2552>

Ce document a été généré automatiquement le 21 janvier 2021.

La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Les espaces de jeux d'argent : une analyse sociologique de la production de l'espace, du risque et de la prévention du jeu problématique

Gambling spaces: a sociological analysis of the production of space, of risk and of the prevention of problem gambling

Johanna Järvinen-Tassopoulos

- 1 Selon le sociologue canadien Louis Gaudreau (2013, p. 155), les questions relatives à l'occupation, à l'usage et au contrôle de l'espace sont essentielles pour la compréhension des phénomènes contemporains « dans un monde en pleine urbanisation, en proie aux crises monétaires, immobilières, alimentaires et aux conflits territoriaux de toutes sortes ». Ces questions sont également importantes pour la recherche sociologique sur les jeux d'argent où la thématique de l'espace semble dissimulée sous d'autres thèmes et relativement peu étudiée. Pourtant, l'emplacement centralisé ou décentralisé des machines à sous et l'avènement des jeux d'argent en ligne sont par exemple des sujets dont il n'est pas possible de faire abstraction si nous voulons comprendre l'impact de l'espace sur le comportement, les motifs ou les choix des joueurs.
- 2 L'emplacement des espaces de jeu n'est jamais un choix sans conséquences. Au sein de l'Union européenne (UE), chaque législation nationale prescrit l'organisation des jeux d'argent qui comprend l'opération¹, l'offre, l'emplacement et le marketing des jeux d'argent. La législation nationale peut aussi prescrire les lignes principales de la politique des jeux d'argent et de la lutte contre le jeu problématique. Cependant, chaque État membre doit prendre en compte les directives de l'UE et les arrêts de la Cour de Justice de l'Union européenne (CJEU) dans sa réglementation et dans sa politique en matière de jeux d'argent. Depuis 2010, plusieurs États membres ont décidé

d'ouvrir partiellement leur marché de jeux d'argent en ligne : cette décision peut être considérée comme une réponse à la concurrence exacerbée et transnationale exercée par les opérateurs internationaux.

- 3 Plusieurs types d'espaces de jeux d'argent « en dur » existent dans les États membres de l'UE. La législation de chaque État prescrit le nombre, le type et l'emplacement des casinos. Ainsi, les casinos ont des clientèles différentes, par exemple de par leur lieu de résidence, le type de jeux qu'elles préfèrent et la fréquence de leurs visites. En ce qui concerne l'offre de jeux d'argent en dehors des casinos, les espaces varient selon les États membres. Les points de ventes sont des bureaux spécifiques pour certains types de jeux (comme les loteries ou les paris sportifs). Les salles de jeux peuvent être des clubs où l'on peut jouer à des jeux de table (comme le poker ou le Punto Banco) ou des arcades de jeux où l'on peut jouer aux machines à sous (comme le Keno ou les Jackpots). Dans certains États membres, des commerces pour lesquels la vente des jeux d'argent ne représente pas l'activité principale, tels les bars-tabac, les supermarchés, les restaurants ou les stations-services, sont des lieux polyvalents destinés à des joueurs réguliers ou occasionnels pour qui le jeu est un passe-temps non-problématique.
- 4 Or, tout le monde ne joue pas pour se divertir. Comme nous le verrons par la suite, l'emplacement des espaces de jeux d'argent peut avoir un impact négatif sur les manières de jouer des individus, sur leur fréquentation de ces espaces et sur l'argent qu'ils dépensent à l'intérieur du jeu. Le nombre des machines à sous par habitant et l'accessibilité spatiale de ces machines peuvent aggraver le risque du jeu problématique² chez les groupes de populations vulnérables. Si les mesures par lesquelles les États membres et les opérateurs essaient de limiter et de prévenir le jeu problématique sont nombreuses, elles ne sont pas toujours efficaces.
- 5 Cet article a pour but d'examiner la manière dont la dimension spatiale peut être intégrée dans la recherche sociologique sur les jeux d'argent. Pour comprendre les significations possibles de la spatialité et de l'interaction entre les individus et l'espace, nous avons choisi comme cadre d'analyse la théorie sur la production de l'espace d'Henri Lefebvre. Notre but est de réfléchir à la manière dont cette conception peut être adaptée à l'étude de l'opération des casinos, de l'offre des jeux d'argent en ligne et de l'emplacement des machines à sous. Notre réflexion se base sur des études antérieures qui examinent la dimension spatiale de l'opération des jeux d'argent. Dans la première partie de cet article, nous allons examiner les espaces des casinos, des jeux d'argent en ligne et des machines à sous en utilisant comme grille de lecture le cadre théorique lefebvrien. Dans la deuxième partie, nous étudierons les risques que la pratique du jeu et le contexte spatial des jeux d'argent peuvent avoir sur les joueurs, et comment la prévention du jeu problématique peut ou non être prise en compte dans les différents espaces de jeu.

De la production de l'espace selon Henri Lefebvre

- 6 Nous basons notre lecture des espaces de jeux d'argent sur la théorie de Lefebvre (2000 [1974]) selon laquelle chaque société, engendrerait à chaque époque des pratiques spatiales, des représentations de l'espace et des espaces de représentations spécifiques. L'œuvre de Lefebvre a influencé de nombreuses disciplines comme la philosophie, la sociologie, la géographie et l'histoire (cf. Hess, 2000 ; Martin, 2016). En ce qui concerne la recherche sur les jeux d'argent, l'utilisation de la théorie lefebvrienne de la

production de l'espace reste très limitée (Kingma, 2010, 2011). Nous l'avons choisi pour mieux comprendre comment l'occupation, l'usage et le contrôle des espaces de jeu sont mis en œuvre dans différents États membres de l'UE et comment les joueurs interagissent avec ces espaces (cf. Gaudreau, 2013).

- 7 Dans *La production de l'espace*, publiée en 1974, Lefebvre conçoit l'espace comme un « produit de la société » qui intègre les actes sociaux des sujets collectifs et individuels : c'est cette conception qui distingue sa théorie de l'espace social des autres théories de la spatialité (Lefebvre, 2000 ; Gaudreau, 2013). Comme le fait remarquer Lefebvre (2000, p. xxv), « le mode de production organise – produit – en même temps que certains rapports sociaux –, son espace (et son temps) ». Bien que cette théorie de la production de l'espace ait été conçue dans un contexte social différent du contexte social contemporain, elle offre un cadre intéressant pour une interprétation sociologique de la spatialité des jeux d'argent. L'industrie du jeu est dépendante de la demande des jeux d'argent et donc l'emplacement, l'accessibilité et le marketing des espaces de jeu sont primordiaux pour créer cette demande. Grâce à la théorie lefebvrienne, le lien entre l'offre et la demande des jeux d'argent peut être étudié en prenant en considération sa dimension socio-spatiale.
- 8 Lefebvre décline le concept de « production sociale » en trois niveaux dénommés la « pratique spatiale », les « représentations de l'espace » et les « espaces de représentations ». Ceux-ci interviennent dans la production de l'espace « selon leurs qualités et propriétés, selon les sociétés (mode de production), selon les époques » (Lefebvre, 2000, p. 57). Comme l'explique Jean-Yves Martin (2006, p. 3), « l'espace ainsi produit sert aussi d'instrument à la pensée comme à l'action. Il est, en même temps, un moyen de production, un moyen de contrôle, donc de domination et de puissance. »
- 9 Dans la théorie de Lefebvre, la *pratique spatiale* « englobe production et reproduction, lieux spécifiés et ensembles spatiaux propres à chaque formation sociale ». Également, elle « assure la continuité dans une relative cohésion » qui implique la compétence et la performance dans l'espace social et dans le rapport de chaque membre de la société à son espace (Lefebvre, 2000, p. 42). La pratique spatiale associe dans l'« espace perçu » la réalité quotidienne – l'emploi du temps – et la réalité urbaine – les parcours et réseaux reliant les lieux du travail, de la vie privée, des loisirs (Martin, 2006). Selon Gaudreau (2013, p. 159), l'espace est, dans la pensée de Lefebvre, « une médiation fondamentale de l'activité sociale ».
- 10 De même, dans sa pensée, les *représentations de l'espace* sont « liées aux rapports de production, à l'« ordre » qu'ils imposent et par là, à des connaissances, à des signes, à des codes, à des relations « frontales » » (Lefebvre, 2000, p. 43). Les différents experts inventent, créent et planifient un « espace conçu », c'est-à-dire « un espace dominant dans une société (un mode de production) » (Lefebvre, 2000, p. 48-49). La production de l'espace « se nourrit » tantôt de représentations (du conçu) et tantôt de l'expérience quotidienne (du vécu) (Gaudreau, 2013, p. 158).
- 11 D'autre part, les *espaces de représentations* sont « vécus plus que conçus, ne s'astreignent jamais à la cohérence, pas plus qu'à la cohésion. Pénétrés d'imaginaire et de symbolisme, ils ont pour origine l'histoire d'un peuple et celle de chaque individu appartenant à ce peuple » (Lefebvre, 2000, p. 52). Ces espaces contiennent « des lieux de la passion et de l'action » impliquant la temporalité (Lefebvre, 2000, p. 52).

- 12 D'après Gaudreau (2013, p. 159), Lefebvre aurait voulu montrer que la spatialité n'est pas une « dimension statique, figée, anhistorique et apolitique de l'existence humaine », mais quelque chose qui « participait à l'Histoire au même titre que le temps ». La théorie de la production de l'espace est un moyen de concevoir comment une société – à travers ses institutions et sa manière d'utiliser son pouvoir – et les individus qui la composent s'approprient l'espace tout en étant façonnés par celui-ci au cours d'une époque spécifique.

Tableau 1. Les trois niveaux de l'espace social dans le contexte des casinos (d'après Fuchs, 2019)

	La pratique spatiale	Les représentations de l'espace	L'espace de représentations
Les sujets	Les joueurs, les résidents, les touristes	Opérateurs de jeux d'argent, architectes, concepteurs, créateurs, fonctionnaires, commerçants, experts, planificateurs	Les résidents ou les employés du casino et des commerces locaux
Les objets	Le lieu (arrondissement, banlieue, commune, département, région), les routes et réseaux de transport, les espaces locaux, les attractions touristiques, les espaces de divertissement et de loisir	Connaissance, théorie, industrie du jeu, plans, pouvoir, législation, infrastructure, urbanisme, marché des jeux d'argent, transactions bancaires, concurrence, commerces, espaces de travail, décoration intérieure, publicités	La vie sociale, la vie culturelle, les images, les symboles, les signes, le temps libre, l'espace improductif
Les activités	La perception, les routines quotidiennes, les activités touristiques, la reproduction des relations sociales	Conception, calcul, représentation, construction, marketing, développement local, revitalisation régionale	Le vécu, la vie quotidienne, le travail, autres activités professionnelles

- 13 Nous avons réuni les concepts-clés (la pratique sociale, les représentations de l'espace et l'espace de représentations) de la production sociale de l'espace dans le tableau 1. Il s'agit d'une adaptation du tableau sur « la vie quotidienne formant les espaces de représentations » conçu par Christian Fuchs (2019, p. 137) qui a étudié le rôle de la communication dans *La production de l'espace* de Lefebvre. Pour saisir ce que la production de l'espace signifie en pratique, Fuchs propose de l'étudier du point de vue des sujets, des objets et des activités. Ces dernières indiquent ce que la perception et la conception de l'espace, ainsi que le vécu signifient dans la théorie lefebvrine. Le tableau 1 interprète l'espace social dans le contexte des casinos que nous étudierons dans la partie suivante.

Les casinos comme « espaces produits »

- 14 Le sociologue néerlandais Sytze F. Kingma (2010, 2011) a introduit la théorie lefebvrine dans la recherche internationale sur les jeux d'argent en étudiant les

espaces de jeu des casinos aux Pays-Bas. Kingma (2011, p. 85) propose le terme de « géographie du jeu » pour examiner d'une part comment les casinos produisent et deviennent un espace, et d'autre part, comment l'espace modifie l'image que les individus se font du casino. En outre, pour que les casinos s'intègrent dans notre pratique sociale, il importe de savoir comment ils sont situés dans l'espace urbain et quelle est leur apparence extérieure (Kingma, 2008). Comme les casinos européens (cf. les casinos urbains, les casinos des stations balnéaires et ceux situés à la frontière) ont des clientèles différentes et qu'ils offrent des services variés, nous proposons d'étendre notre étude des casinos au-delà du secteur urbain des grandes villes et des capitales.

- 15 Kingma (2010) emprunte de la théorie lefebvrienne les concepts de l'« espace perçu », de l'« espace conçu » et de l'« espace vécu » (cf. les activités dans le tableau 1). L'« espace perçu », selon Kingma, ferait référence à la manière selon laquelle les individus perçoivent l'espace des jeux d'argent, par exemple en passant devant un casino lors de leurs trajets quotidiens dans l'espace urbain. Autrement dit, l'emplacement du casino urbain peut influencer la manière selon laquelle les individus prêtent attention au casino et le regardent. Le casino peut être un établissement séparé (comme le casino d'Enghien-les-Bains ou le Grand Casino de Bruxelles) ou un bâtiment compris dans une rangée d'autres bâtiments (comme le casino d'Helsinki). La perception de l'espace de jeu d'un casino dépend de même des stimuli visuels et auditifs externes (les lumières, les enseignes, les publicités, les sons) et de son accessibilité (le trajet du domicile jusqu'au casino, les critères d'entrée).
- 16 Mais vivre ou séjourner dans les environs d'un casino s'avère être une expérience bien différente s'il s'agit d'une ville balnéaire, d'une capitale (cf. le nombre d'habitants) ou d'un lieu touristique. Les bâtiments des casinos d'attraction touristique ou d'exportation sont souvent plus extravagants que ceux des casinos urbains ou ruraux. L'infrastructure du lieu en question, les saisons et le tourisme modifient la pratique spatiale des joueurs, mais aussi celle des résidents et des touristes. La pratique spatiale se convertit selon chaque rôle qu'un individu peut prendre (cf. un résident, un joueur, un touriste) lors de ses trajets à travers l'espace où se situe le casino. La question du transport disponible est importante, surtout du point de vue des joueurs qui viennent de plus loin pour jouer dans un casino précis (cf. tableau 1).
- 17 L'« espace conçu » fait, selon Kingma (2010), allusion aux manières selon lesquelles les jeux d'argent sont représentés par des symboles, des codes et des concepts dans les publicités, dans les règles des jeux et dans les espaces de jeu. La conception d'un espace de jeu va pourtant au-delà des signes illustrés ou verbaux, car elle fait également référence à l'aménagement du territoire, à la construction d'un nouvel établissement ou à la rénovation d'un bâtiment pour accueillir un espace de jeu comme le casino. Les décisions politiques, opérationnelles et locales concernant les jeux d'argent font partie de la catégorie des « représentations de l'espace » (cf. tableau 1). Suivant Amnon Jacob Suissa (2005, p. 267), le jeu a « un impact important sur le tissu social dans les communautés où il y a des casinos et des espaces de jeu ».
- 18 Enfin, pour expliquer sa conception de l'« espace vécu », Kingma (2010) place son analyse à l'intérieur du casino qui se transforme d'un simple espace de jeu en un espace polyvalent de jeu, de travail et de surveillance. Dans l'« espace vécu » du casino, les clients jouent, le personnel (surtout les croupiers) construit des « espaces de représentations » pour les joueurs et les gardiens surveillent les joueurs et les employés (Kingma, 2010). Il ne faut pas oublier que les casinos peuvent offrir d'autres services

autres que ceux liés aux jeux. Il faudrait inclure dans l'« espace vécu » les services et les espaces liés à la restauration (bar et restaurant) et au divertissement (par exemple spectacles et concerts). En outre, en dehors du casino, il existe une autre vie sociale et quotidienne qui n'est pas dépendante du casino. Cette vie sociale sert d'environnement à l'espace du casino dans lequel les normes et les valeurs socio-culturelles doivent être respectées.

- 19 Ainsi l'espace social d'un casino n'est jamais isolé du reste de l'espace social de la commune, de la région ou de l'État. L'impact social et économique du casino varie selon le lieu d'emplacement. Dans un lieu touristique ou dans une station balnéaire, le casino peut être vu plutôt comme un atout pour l'économie locale (cf. recettes fiscales, emplois, tourisme), mais dans une grande ville ou une capitale, c'est un espace de jeu parmi d'autres. Les casinos des lieux touristiques sont des espaces spécifiques, car ils attirent une clientèle internationale grâce à leurs services. Dans les grandes villes et les capitales, l'espace urbain propose un espace réservé au casino. Autrement dit, la perception, la conception et le vécu de l'espace produit du casino sont dépendants des normes, des valeurs et des activités de la vie sociale urbaine en question.

Les jeux d'argent en ligne

- 20 Les jeux de casino sont également disponibles dans les espaces virtuels d'Internet. La plupart des États membres de l'UE organisent et régulent les opérations de jeux d'argent en ligne. Plusieurs d'entre eux ont décidé d'abandonner l'organisation monopolistique des jeux d'argent suite à une « procédure d'infraction » initiée par la Commission européenne (Contis, 2013). Par exemple, la France a opté pour l'ouverture partielle de son marché en 2010. Parmi les pays scandinaves, le Danemark et la Suède ont suivi l'exemple de la France en garantissant des licences aux opérateurs en ligne internationaux (Cisneros Örnberg & Hettne, 2018). Auparavant, les Pays-Bas n'offraient pas de jeux d'argent en ligne et interdisaient aux joueurs néerlandais de participer à ces jeux : par la suite, ce pays a décidé d'ouvrir son marché aux opérateurs étrangers (Littler & Järvinen-Tassopoulos, 2018). Par contre, la Finlande maintient toujours sa politique monopolistique des jeux d'argent au nom de la prévention du jeu problématique et de la réduction des risques liés au jeu (Littler & Järvinen-Tassopoulos, 2018 ; Van Baeveghem, 2018 ; Simon *et al.*, 2013). Malgré ces différences politiques vis-à-vis de l'organisation des jeux d'argent en ligne, les États membres doivent respecter la législation de l'UE.
- 21 Dans l'UE, un État membre peut interdire à un opérateur (pourtant établi légalement dans un autre État membre) d'offrir des jeux d'argent sur son territoire. Il peut de la même façon limiter l'offre des jeux d'argent pour des raisons liées à la fraude et à la dépendance au jeu (Donnat, 2011). En France, l'ordonnance n° 2019-1015 (du 2 octobre 2019) réformant la régulation des jeux d'argent et de hasard a créé l'Autorité Nationale de Jeux (ANJ) dont une des missions principales est de prendre part à la lutte contre l'offre illégale des jeux d'argent. L'Autorité de la Régulation de Jeux en Ligne (ARJEL) lutte contre les sites illégaux et propose une liste des opérateurs agréés. En Belgique, la Commission des jeux d'argent dresse la liste des casinos, des salles de jeux et des paris en ligne qui sont autorisés. Elle met en garde les joueurs contre les sites illégaux, car ils pourraient être sanctionnés pénalement. Pourtant les joueurs ne choisissent pas toujours leur espace de jeu en ligne selon son caractère légal : certains sont davantage

intéressés par les bonus et autres jeux gratuits³ proposés par les sites de jeux en ligne internationaux (Nadeau *et al.*, 2014 ; Hing *et al.*, 2014b).

- 22 Suivant Matthieu Escande (2013, p. 310), « la dématérialisation des jeux d'argent et de hasard a permis à la créativité des organisateurs de traverser les frontières, afin de proposer des jeux et des paris innovants ». À part les espaces de jeux en ligne, Internet regorge de sites où les joueurs peuvent s'informer de l'offre des jeux d'argent en ligne et communiquer (via le service Chat) avec les autres joueurs. Le but de certains sites en ligne est le marketing des espaces de jeu en ligne. Ces sites sont facilement accessibles sur les moteurs de recherche, ils ont pour but de trouver de nouveaux clients aux sites de jeux d'argent en ligne qui ne sont pas forcément établis dans l'État des joueurs potentiels (Järvinen-Tassopoulos & Marionneau, 2021). Les moyens d'attirer ces joueurs sont multiples. Certains sites de marketing mettent l'accent sur la légalité des sites de jeu proposés. D'autres utilisent des symboles clairement identifiables (comme les drapeaux) et offrent leurs services à la clientèle ciblée dans leur langue maternelle (Järvinen-Tassopoulos & Marionneau, 2021).
- 23 L'avènement des jeux d'argent en ligne a produit un « phénomène de déterritorialisation » lié au fait que les opérations de jeux d'argent se déroulent sur un « territoire national » sans que le « droit national » puisse intervenir dans ces opérations (Usunier, 2013). L'offre internationale prolifère dans les États membres de l'UE, car le cadre juridique est ambigu et le droit pénal de l'État membre est impuissant (Escande, 2013). La prolifération est possible, car les opérateurs non agréés dans un État membre peuvent avoir une licence de l'autorité d'un autre État (comme Malte) bien que les opérateurs soient installés dans des lieux « offshore » (Myllymaa, 2017). Il faut pourtant noter que cette accessibilité est aussi une question d'ordre économique : les opérateurs en ligne établis à l'étranger ne sont pas imposés et les revenus qu'ils perçoivent des joueurs en ligne ne sont pas non plus imposables dans le pays en question. Selon l'ancien président d'ARJEL Jean-François Vilotte (2013, p. 102), « la question est celle de l'équilibre entre une offre légale suffisamment attractive pour chasser l'offre illégale, mais suffisamment vertueuse pour répondre aux objectifs de la régulation ».

Tableau 2. Les trois niveaux de l'espace sociale dans le contexte des jeux d'argent en ligne

	La pratique spatiale	Les représentations de l'espace	L'espace de représentations
Les sujets	Les joueurs, les nouveaux clients potentiels des sites en ligne	Experts, opérateurs, créateurs de jeux d'argent, développeurs de plateformes, organisation du marketing	Les internautes et autres usagers de l'espace virtuel
Les objets	L'Internet, les sites de jeu en ligne, les sites de marketing	Politique nationale, opération des jeux d'argent en ligne, juridiction de l'UE, transferts bancaires virtuels	La culture, les sous-cultures, les images, les symboles, les textes

Les activités	La perception, les routines virtuelles (le jeu), les réseaux sociaux	Conception, stratégie, représentations, création, publicité	Le vécu, la vie quotidienne et les activités
----------------------	--	---	--

- 24 Le tableau 2 montre que l'organisation de l'espace virtuel des jeux d'argent est complexe et transnationale. Tous les opérateurs en ligne ne peuvent pas faire leur marketing dans les médias nationaux, et ils utilisent donc les réseaux sociaux, le courriel et les autres sites en ligne pour se faire connaître et pour vendre leurs produits. Les représentations de l'espace virtuel constituent un défi, car la clientèle est souvent multinationale et multiculturelle. Les opérateurs doivent trouver des moyens pour attirer des joueurs en leur proposant des jeux intéressants, mais aussi des services de paiement en ligne (Neteller, PayPal). Dans le vaste espace de représentations d'Internet, les jeux d'argent ne forment qu'une sous-culture parmi d'autres (comme celles de jeux d'arcade, de jeux des réseaux sociaux et de l'e-sport) et donc la création des sites des jeux d'argent attrayants est très importante pour les opérateurs en ligne.

De l'accessibilité des machines à sous

- 25 Après avoir examiné ce que la production sociale peut signifier dans les espaces des casinos et des jeux d'argent en ligne, nous proposons de poursuivre l'analyse en étudiant cette fois-ci l'accessibilité des machines à sous dans des différents États membres. L'exemple des machines à sous s'avère intéressant, car l'offre des jeux d'argent n'est pas centralisée dans tous les États membres et l'emplacement des machines est ainsi lié à des pratiques sociales diverses, telles que fréquenter un café, faire ses courses. Malgré les différences culturelles, démographiques, géographiques ou régulatrices entre les États membres, il existerait un lien entre l'emplacement des espaces de jeu et leur impact sur la participation au jeu dans les différentes communautés (Vasiliadis *et al.*, 2013).
- 26 Cependant, il convient de se rappeler que la politique nationale de la centralisation et de la décentralisation⁴ des jeux d'argent influence l'emplacement des espaces de jeu et la pratique des jeux d'argent. En France, les machines à sous sont placées dans les casinos, mais en Espagne on peut y jouer dans les casinos, les bars, les cafés et les restaurants (Fortis, 2009 ; Becoña & Becoña, 2018). L'accessibilité des machines à sous est donc plus variée dans les États qui ont opté pour la décentralisation des jeux d'argent. Il faut également tenir compte du nombre des machines à sous par habitant pour comprendre l'impact de ces machines sur la consommation totale des citoyens consacrée aux jeux d'argent. Si le nombre des machines à sous est élevé, il faut plus d'espaces où les placer.
- 27 La visibilité des jeux d'argent peut augmenter l'attrait de l'espace de jeu. Par exemple, la visibilité des machines à sous à l'intérieur d'un commerce peut conduire de nouveaux clients à tenter leur chance. De même, si les machines à sous ou autres jeux d'argent sont visibles de l'extérieur, ils peuvent attirer plus de clientèle – dont des joueurs dits problématiques – dans l'espace de jeu ou dans le point de vente en question (Bélanger *et al.*, 2003). Les symboles, les logos et les publicités à l'extérieur d'un espace de jeu ou d'un commerce sont des signes favorisant l'accessibilité et l'offre des jeux

d'argent. La visibilité et l'audibilité des machines à sous ou d'un poste de télévision montrant des courses hippiques sont des moyens d'exposer les joueurs au jeu, mais aussi bien d'autres personnes, comme les mineurs (Bestman *et al.*, 2018).

- 28 L'accessibilité peut être également de nature sociale (Hing & Nisbet, 2010). Les individus, qui ne se sentent pas à l'aise ou bienvenus dans les casinos ou dans des salles de jeu, peuvent préférer jouer dans les espaces de jeu plus anodins, comme les bars-tabacs, les points de vente de jeux d'argent ou les espaces domestiques (Amadiou, 2015 ; Brody, 2011). Ici, le choix de l'espace de jeu peut dépendre du genre, de l'âge, de l'ethnicité, de la classe sociale des joueurs, ainsi que de la sociabilité liée au jeu et des jeux d'argent préférés des joueurs (Järvinen-Tassopoulos, 2016 ; Amadiou, 2015 ; Young *et al.*, 2013 ; Hing *et al.*, 2014a ; Brody, 2011).
- 29 Enfin, l'accessibilité spatiale de l'offre ludique peut être une question économique. En Belgique, il existe quelques milliers de machines à sous non régulées qui profiteraient aux opérateurs et cafetiers : ces derniers auraient des difficultés à survivre financièrement sans les machines (Van Baeveghem, 2018). Cette question de la rentabilité des jeux d'argent est très actuelle en Finlande : est-ce que les commerces des petites communes vont survivre si on leur supprime les machines à sous (pour autant régulées) pour des raisons de prévention ? À noter que l'accessibilité spatiale des machines à sous ne garantit pas toujours la revitalisation économique nationale : en Islande, la récession économique semble avoir contribué à faire baisser la participation des joueurs aux machines à sous (Xouridas, 2018).

Tableau 3. Les trois niveaux de l'espace social dans le contexte des machines à sous

	La pratique spatiale	Les représentations de l'espace	L'espace de représentations
Les sujets	Les joueurs réguliers, les joueurs occasionnels et les joueurs potentiels	Opérateurs de jeux d'argent, commerçants, employeurs, employés	Les clients non-joueurs, les enfants et les jeunes
Les objets	Les casinos, les salles de jeu, les bars, les restaurants, les bars-tabacs, les cafés, les supermarchés, les stations-service	Industrie du jeu, législation, commerce, transactions financières, publicités	La vie sociale, la culture de consommation, les images, les symboles, les sons
Les activités	La perception, les routines quotidiennes, les sorties, la reproduction des relations sociales, production	Conception, calcul, représentation, marketing	Le vécu, la vie quotidienne, le travail, le temps libre, les activités professionnelles

- 30 On peut en conclure que l'accessibilité des machines à sous à l'extérieur des casinos (ou des salles de jeux) modifie la pratique spatiale des individus joueurs (tableau 3). Comme le jeu n'est plus confiné dans des espaces spécifiques, la perception des jeux d'argent et des espaces de jeu change. La pratique spatiale mélange des routines de jeu aux routines quotidiennes dans le cas des joueurs qui jouent aux machines à sous dans les supermarchés ou les cafés. Les commerces qui ont décidé de placer des machines à

sous dans leurs locaux sont responsables vis-à-vis des opérateurs du marketing et de la vente des jeux d'argent. Par exemple, les commerçants font la publicité des jeux d'argent en plaçant le symbole ou le logo de l'opérateur en question sur à l'extérieur de leur commerce. Les joueurs peuvent modifier leurs trajets quotidiens pour passer devant un espace de jeu ou pour fréquenter des commerces où les jeux d'argent sont disponibles. L'accessibilité des machines à sous banalise l'offre de jeux d'argent, faisant de ces machines un divertissement accessible au quotidien. Or, cette banalisation est susceptible d'augmenter le risque du jeu problématique chez les personnes vulnérables.

Le risque et le jeu

- 31 L'emplacement des espaces de jeu et la disponibilité décentralisée des jeux d'argent peuvent accroître le risque du jeu problématique (Bélanger *et al.*, 2003). Jouer en soi peut être conçu comme une « prise de risque délibérée » ou encore une « conduite à risque » que les mesures de la santé publique veulent prévenir (Amadieu, 2015 ; Valleur, 2005). L'ampleur du risque dépend de la mise du joueur, de la nature du jeu et de sa fréquence (Järvinen-Tassopoulos, 2010). Dans notre analyse, le dilemme spatial du risque est lié au contexte géographique, aux caractéristiques structurelles et situationnelles des espaces de jeu, à leur aménagement et à la disponibilité des jeux d'argent dans les lieux comme le domicile.
- 32 L'accessibilité géographique des espaces de jeu dans des quartiers, des communes ou des régions qui présentent des difficultés socio-économiques peut être un problème. Plusieurs études ont notamment indiqué qu'il existerait un lien entre le jeu problématique et la pauvreté (Hahman & Matheson, 2017 ; Barnes *et al.*, 2013 ; Cassidy, 2013) : les personnes à revenus faibles, sans domicile fixe ou qui vivent dans un quartier défavorisé seraient plus vulnérables aux problèmes liés aux jeux d'argent que d'autres groupes de population (Hahman & Matheson, 2017 ; Carran, 2018). Par exemple, les casinos communaux peuvent offrir un lieu attractif aux personnes à bas revenu (et au chômage) pour éviter l'ennui à la maison, pour rencontrer d'autres joueurs et pour gagner un peu d'argent (Adams, 2008).
- 33 Dans les casinos et les salles de jeux, le joueur est exposé aux caractéristiques structurelles et situationnelles de l'espace. Le jeu problématique pourrait se développer plus facilement dans les espaces qui normalisent un style de jeu anonyme et solitaire que dans les environnements où le jeu est plus visible et social (Adams & Wiles, 2017). En isolant les machines à sous dans une salle annexe avec un éclairage faible et sans espace pour communiquer, on peut créer un environnement idéal pour les joueurs qui veulent garder leur anonymat (Adams & Wiles, 2017). Un autre grand facteur de risque à l'intérieur des espaces de jeu est l'emplacement des guichets automatiques bancaires qui facilitent la dépense des joueurs (Hing & Haw, 2010). Ce problème de l'accès à l'argent existe également dans les commerces où les clients peuvent retirer de l'argent de leur compte bancaire à la caisse comme cela peut se faire dans les supermarchés finlandais.
- 34 Le rapport que le joueur entretient avec l'espace de jeu peut cacher un risque. Par exemple, « lieu de rencontres, d'échanges et de conversations », un bar peut être un point de vente de jeux d'argent en France (Coutant, 2015). Si celui-ci est « un lieu qui fait lien » (Coutant, 2015), le jeu est un facteur de socialisation pour ceux qui veulent se retrouver ensemble ou faire de nouvelles rencontres. Les espaces de jeu, comme les

points de vente des paris sportifs anglais, peuvent être aménagés (meubles, petits espaces privés) et décorés de telle manière qu'ils attirent notamment une clientèle plutôt masculine que féminine (Cassidy, 2013). Autrement dit, la représentation de ces espaces de jeu va au-delà de la simple référence aux jeux d'argent (tableau 3) : les joueurs (masculins) sont invités à se divertir et à se détendre parmi leurs semblables.

- 35 En ce qui concerne les jeux d'argent en ligne, l'accès aux sites de jeux est facilité par la connexion mobile (Wi-Fi) qui est de plus en plus souvent disponible dans les espaces comme les hôtels, les cafés et les bars. Le domicile peut devenir un espace de jeu où la participation aux jeux d'argent (en ligne) s'avère différente de celle qui s'inscrit dans des espaces de jeu (« en dur ») comme les casinos. Jouer en ligne depuis son domicile peut être un choix personnel : par exemple les joueuses qui ne se sentent pas à l'aise (entre autres par peur de harcèlement) dans les espaces de jeu « masculins » tels que les points de vente des paris sportifs ou les tournois « live » de poker peuvent pratiquer les jeux d'argent en ligne à domicile, dans un environnement qui leur est plus familier (Corney & Davis, 2010 ; Brody, 2015).

Prévenir le jeu problématique dans les espaces de jeu

- 36 Pour éviter le jeu problématique, les États et les opérateurs peuvent adopter des mesures adéquates. Les États membres peuvent opter pour une « approche de santé publique » selon laquelle on distingue des publics ciblés. La « prévention universelle » cible le public général, la « prévention sélective » s'occupe des individus à risque et vulnérables et la « prévention dirigée ou indiquée » vise les individus à haut risque (Simon *et al.*, 2013 ; Ladouceur, 2008). Par ailleurs, certains opérateurs se fondent sur la « responsabilité sociale d'entreprise » (RSE) pour « protéger » les consommateurs en leur proposant des limites (de temps, de mise, de pertes), des possibilités de s'exclure (du jeu et des espaces de jeu) et des outils du jeu responsable (tests d'autoévaluation) (Simon *et al.*, 2013 ; Marionneau & Järvinen-Tassopoulos, 2017).
- 37 Il existe d'autres manières de prévenir le jeu problématique notamment dans les espaces de jeu. Limiter la disponibilité des jeux d'argent est un moyen souvent utilisé dans la politique de prévention du jeu problématique (Williams *et al.*, 2007). En Norvège, toutes les machines à sous (sauf celles placées dans les salles de bingo) ont été retirées des espaces publics en 2007 à l'issue d'un changement législatif, du fait de la prévalence du jeu problématique parmi les Norvégiens (Hellansjø Bu & Skutle, 2013). La disparition des machines à sous a conduit à la baisse de cette prévalence, mais il est également possible que l'interdiction de miser avec des billets en 2006 ait contribué à cette baisse (Borch, 2018). Depuis, de nouvelles machines à sous ont été placées en Norvège, mais leur nombre total est moindre et elles sont fortement encadrées (Blanchard-Dignac, 2011).
- 38 Dans certains pays européens, la distance géographique est devenue un des critères de la prévention du jeu problématique et de la protection des groupes de population vulnérables. En Allemagne, dans le land de Bade-Wurtemberg, une distance minimale (de 500 mètres) entre les salles de jeux, et entre ces salles et les lieux d'accueil collectif pour les enfants et les jeunes tels les crèches et les écoles s'impose (Xouridas *et al.*, 2016). En Italie, selon la législation de la région du Piémont, les machines à sous ne peuvent pas être placées à moins de 500 mètres des « lieux sensibles » comme les écoles, les églises, les communautés thérapeutiques et les guichets automatiques

bancaires. La distance minimale est moindre dans les communes où il y a moins de 5 000 habitants (Rolando & Scavarda, 2018).

- 39 Après un débat très médiatisé et souvent houleux sur les réseaux sociaux, l'opérateur finlandais Veikkaus a annoncé en septembre 2019 qu'il allait enlever 3 000 machines à sous sur les 18 500 qui sont disposées dans tout le pays, en dehors du casino d'Helsinki. Cette limitation peut être interprétée comme une réponse à une initiative citoyenne, organisée par des ex-joueurs avec les membres de la Fondation Socio-Pédagogique (SOSPED), contre l'emplacement des machines à sous dans les supermarchés, les kiosques et les stations-services. Cette initiative a pris la forme d'une pétition dont le but était un changement législatif. Si la pétition n'a pas permis à ce jour de recueillir le nombre de signatures obligatoires, la discussion sur la suppression des machines à sous dans les commerces se poursuit en Finlande. L'opérateur national a annoncé avoir l'intention d'enlever 8 000 machines à sous supplémentaires après 2020.
- 40 Par ailleurs, afin de réduire l'attrait des jeux d'argent et de prévenir les risques du jeu problématique, il est possible de transformer les espaces de jeu eux-mêmes. Pour limiter le jeu, la salle des machines à sous peut être peinte en noir pour la rendre moins attrayante (Alonso, 2014). Il est possible de réduire les horaires d'ouverture des espaces de jeu pour diminuer leur fréquentation (Hing & Nisbet, 2010). Les horloges améliorent la capacité des joueurs à garder le sens du temps et à jouer dans des limites fixées (Parke & Griffiths, 2007) : dans les espaces de jeu sans horloge, les joueurs ne sont pas toujours conscients du temps passé dans le jeu. Il est de même possible que l'emplacement des machines à sous et des jeux d'argent dans un commerce permette de dissuader les joueurs problématiques de jouer s'ils ont peur d'être vus par des membres de leur famille, des collègues ou des voisins (Bélanger *et al.*, 2003).
- 41 La régulation de la pratique des jeux d'argent sur des sites en ligne illégaux est souvent plus difficile (tableau 2) que celle de la pratique « en dur ». C'est pour cette raison que les États membres veulent orienter les joueurs vers les opérateurs agréés qui appliquent la loi nationale (Marique, 2013). La canalisation de l'offre « illégale » des jeux d'argent en ligne vers l'offre nationale et « légale » a pour but de rapatrier les capitaux que les joueurs dépensent sur des sites internationaux (Papineau & Leblond, 2011). Les États membres peuvent aussi prendre des mesures pour empêcher l'accès aux espaces de jeu virtuels illégaux et les transferts bancaires entre l'opérateur illégal et la banque des joueurs. Pour se protéger du jeu excessif et des dommages néfastes, les joueurs peuvent adopter des limites et des outils (non-obligatoires) du jeu responsable proposés par des opérateurs en ligne. La prévention en ligne semble pourtant dépendre fortement de l'initiative des joueurs.

Conclusion

- 42 Le but de cette analyse sociologique des espaces de la pratique des jeux d'argent dans les États membres de l'UE visait précisément à inclure cette thématique de l'espace dans la recherche sur les jeux d'argent. La théorie de Lefebvre sur la production de l'espace nous a ainsi permis de mieux saisir la façon dont les joueurs pratiquent ces espaces de jeu, mais également les représentations de ces espaces selon la façon dont ils sont « produits » par les opérateurs de jeux. Il serait souhaitable que les sociologues se tournent davantage vers l'œuvre lefebvrienne (que les géographes connaissent bien) pour mieux comprendre l'impact de la spatialité sur l'offre des jeux d'argent et pour

examiner comment la production sociale de l'espace s'articule à la production économique de l'organisation des jeux d'argent dans l'UE.

- 43 Notre analyse sociologique propose une approche possible aux chercheurs qui s'intéressent à la spatialité de la pratique des jeux d'argent. Dans cet article, nous avons donné des pistes de recherche qui pourraient être utilisables dans des études à l'avenir. D'une part, il serait opportun de comparer les effets de la centralisation et de la décentralisation des jeux d'argent sur la prévalence du jeu problématique dans les différents États membres. D'autre part, il faudrait réfléchir davantage sur le lien possible entre le nombre des machines à sous présentes dans un lieu précis, la précarité sociale et le risque du développement du jeu problématique parmi les joueurs.
- 44 En tant que question de santé publique, le jeu problématique englobe une importante composante sociale. Outre les coûts sociaux de la prévention du jeu problématique et du traitement des joueurs pathologiques, l'impact de l'emplacement des espaces de jeu sur la vie quotidienne des individus à risque – les joueurs dont le comportement n'est pas excessivement problématique – et des groupes de population vulnérables tels les adolescents et les aînés, est aussi un facteur dont il faudrait tenir compte. Les dommages que le jeu problématique peut engendrer sont sociaux, économiques et néfastes pour la santé et la santé mentale des joueurs. Plus il y a d'espaces de jeu disponibles en dehors des casinos et des cercles de jeux, plus le risque que ces dommages touchent de plus en plus d'individus s'accroît. Ne serait-il pas temps que les États repensent l'organisation des espaces de jeu pour rendre leur politique nationale des jeux d'argent plus efficace vis-à-vis des joueurs et des joueurs problématiques ?

BIBLIOGRAPHIE

- ADAMS P.J. (2008), *Gambling, Freedom and Democracy*, New York & London, Routledge.
- ADAM P.J. & WILES J. (2017), « Gambling machine annexes as enabling spaces for addictive engagement », *Health & Place*, 43, pp. 1-7.
- ALONSO C. (2014), « Politiques publiques et addiction aux jeux d'argent : une approche comparatiste », in J-B. Vila (dir.), *État et jeux d'argent. Les jeux sont-ils faits ?*, Paris, L'Harmattan, pp. 289-314.
- AMADIEU T. (2015), « Prises de risques délibérées avec l'argent : les modalités de consommation de jeux de hasard », *Revue française de sociologie*, 56, pp. 643-672.
- BARNES G., WELTER J.W., TIDWELL M-C.O. & HOFFMAN J.H. (2013), « Effects of Neighborhood Disadvantage on Problem Gambling and Alcohol Abuse », *Journal of Behavioral Addictions*, 2, pp. 82-89.
- BECONA E. & BECONA L. (2018), « Gambling Regulation in Spain », in M. Egerer, V. Marionneau V. & J. Nikkinen (dir.), *Gambling Policies in European Welfare States. Current Challenges and Future Prospects*, Palgrave Macmillan, pp. 83-97.

- BÉLANGER Y., BOISVERT Y., PAPINEAU É. & VÉTÉRÉ H. (2003), *La responsabilité de l'État québécois en matière de jeu pathologique : la gestion des appareils de loterie vidéo*, Rapport de recherche, Montréal, INRS.
- BESTMAN A., THOMAS S.L., RANDLE M., PITT H. & DAUBE M. (2018), « Attitudes towards community gambling venues and support for regulatory reform : an online panel study of residents in New South Wales, Australia », *Harm Reduction Journal*, 15, pp. 1-10.
- BLANCHARD-DIGNAC C. (2011), « La révolution numérique des jeux d'argent », *Pouvoirs*, 139, pp. 25-38.
- BORCH A. (2018), « Why Restrict ? Seven Explanations for the Electronic Gambling Machines Monopoly in Norway », in M. Egerer, V. Marionneau & J. Nikkinen (dir.), *Gambling Policies in European Welfare States. Current Challenges and Future Prospects*, Palgrave Macmillan, pp. 175-195.
- BRODY A. (2011), « L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent », *Revue des Sciences Sociales*, 45, pp. 50-57.
- BRODY A. (2015), « Les joueurs amateurs de poker : une communauté de pratique ? », *RESET (Recherches en sciences sociales sur Internet)*, 4, pp. 1-21.
- CARRAN M.A. (2018), *Gambling Regulation and Vulnerability*, Cheltenham, Northampton, Edward Elgar Publishing.
- CASSIDY R. (2013), « A place for men to come and do their thing : construction of masculinities in betting shops in London », *The British Journal of Sociology*, 1, pp. 170-191.
- CISNEROS ÖRNBERG J. & HETTNE J. (2018), « The Future Swedish Gambling Market : Challenges in Law and Public Policies », in M. Egerer, V. Marionneau & J. Nikkinen (dir.), *Gambling Policies in European Welfare States. Current Challenges and Future Prospects*, Palgrave Macmillan, pp. 197-216.
- CONTIS N. (2013), « Présentation critique de la loi du 12 mai 2010 ouvrant à la concurrence le secteur des jeux et paris sportifs en lignes », in G. Julia (dir.), *Jeu, argent et droit*, Paris, Dalloz, pp. 61-74.
- CORNEY R. & DAVIS, J. (2010), « The attractions and risks of Internet gambling for women : A qualitative study », *Journal of Gambling Issues*, 24, pp. 121-135.
- COUTANT É. (2015), « Devenir joueur problématique : quand le jeu devient sérieux. Identifier et comprendre les facteurs de vulnérabilité et les facteurs de protection face au jeu problématique dans les points de vente-bars de La Française de Jeux », *Psychotropes*, 2-3, pp. 73-93.
- DONNAT F. (2013), « Les jeux d'argent et de hasard et le droit de l'Union Européenne », *Pouvoirs*, 139, pp. 39-49.
- ESCANDE M. (2013), *Droit des jeux d'argent et de hasard. Les mutations de l'ordre public*, Paris, L'Harmattan.
- FORTIS E. (2009), « L'addiction aux jeux d'argent », *Archives de politique criminelle*, 31, pp. 79-91.
- FUCHS C. (2019), « Henri Lefebvre's Theory on the Production of Space and the Critical Theory of Communication », *Communication Theory*, 28, pp. 129-150.
- GAUDREAU L. (2013), « Espace, temps, théorie du capital chez Henri Lefebvre et Marx », *Cahiers de recherche sociologique*, 55, pp. 155-176.
- HAHMAN T.E. & MATHESON F.I. (2017), *Problem Gambling and Poverty*, Gambling Research Exchange Ontario.

- HELLANDSJØ BU, E.T. & SKUTLE A. (2013), « After the Ban of Slot Machines in Norway : A New Group of Treatment-Seeking Pathological Gamblers ? », *Journal of Gambling Studies*, 29, pp. 37-50.
- HESS R. (2000), « Henri Lefebvre et la pensée de l'espace », in H. Lefebvre, *La production de l'espace*, Paris, Anthropos, pp. V-XVI.
- HING N., BREEN H., GORDON A. & RUSSEL A. (2014a), « The Gambling Behavior of Indigenous Australians », *Journal of Gambling Studies*, 2, pp. 369-386.
- HING N., CHERNEY L., BLASZCZYNSKI A., GAINSBURY S.M. & LUBMAN D.I. (2014b), « Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption ? An exploratory study », *International Gambling Studies*, 3, pp. 394-409.
- HING N. & HAW J. (2010), *The Influence of Venue Characteristics on a Player's Decision to Attend a Gambling Venue*, Lismore, Southern Cross University.
- HING N. & NISBET, S. (2010), « A Qualitative Perspective on Physical, Social and Cognitive Accessibility to Gambling », *Journal of Gambling Issues*, 24, pp. 101-120.
- JÄRVINEN-TASSOPOULOS J. (2010), « Les jeux d'argent : un nouvel enjeu social ? », *Pensée plurielle*, 1, pp. 65-76.
- JÄRVINEN-TASSOPOULOS J. (2016), « Problem gambling and drinking among Finnish women », *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 1, pp. 27-42.
- JÄRVINEN-TASSOPOULOS J. & MARIONNEAU V. (2021), « Licensed vs. unlicensed online gambling : What features make foreign-based gaming sites attractive to customers ? », *Manuscrit*.
- KINGMA S.F. (2008), « Dutch casino space or the spatial organization of entertainment », *Culture and Organization*, 14, pp. 31-48.
- KINGMA S.F. (2010), « Dutch Casino Space : The Spatial Construction of Gambling Pleasure », in S.F. Kingma (dir.), *Global Gambling. Cultural Perspectives on Gambling Organizations*, New York & London, Routledge, pp. 144-168.
- KINGMA S.F. (2011), « Waterfront Rise. Urban Casino Space and Boundary Construction in the Netherlands », in P. Raento & D.G. Schwartz (dir.) *Gambling, Space, and Time. Shifting Boundaries and Cultures*, Reno, University of Nevada Press, pp. 83-104.
- LADOUCEUR R. (2008), « Évaluation des approches de prévention », in Inserm (dir.), *Jeux de hasard et d'argent : contextes et addictions*, Paris, Les éditions Inserm, pp. 437-445.
- LEFEBVRE H. (2000), *La production de l'espace*, 4^e édition, Paris, Anthropos.
- LITTLER A. & JÄRVINEN-TASSOPOULOS J. (2018), « Online Gambling, Regulation, and Risks : A Comparison of Gambling Policies in Finland and the Netherlands », *Journal of Law and Social Policy*, 30, pp. 100-126.
- MARIONNEAU V. & JÄRVINEN-TASSOPOULOS J. (2017), « Consumer protection in licensed online gambling markets in France : the role of responsible gambling tools », *Addiction Research & Theory*, 25, pp. 436-443.
- MARIQUE É. (2013), « Défis de la régulation belge des jeux d'argent sur Internet », in G. Julia (dir.), *Jeu, argent, droit*, Paris, Éditions Dalloz, pp. 87-100.
- MARTIN J-Y. (2006), « Une géographie critique de l'espace du quotidien. L'actualité mondialisée de la pensée spatiale d'Henri Lefebvre », *Articulo - Journal of Urban Research*, 2.
- MARTIN J-Y. (2016), « De quoi Lefebvre est-il le nom pour la jeune géographie critique française ? », *Norus - Novos Rumos Sociológicos*, 4(6), pp. 9-35.

- MYLLYMAA A. (2017), *Political Economy of Online Gambling in the European Union*, University of Helsinki, Faculty of Social Sciences.
- NADEAU L., DUFOUR M., GUAY R., KAIROUZ S., MÉNARD J.-M. & PARADIS C. (2014), *Le jeu en ligne. Quand la réalité du virtuel nous attrape*, Groupe de travail sur le jeu en ligne, Montréal. http://www.groupe.finances.gouv.qc.ca/jeu/pub/AUTFR_Jeu_En_Ligne_FR.pdf
- PAPINEAU E. & LEBLOND J. (2011), « Les enjeux de l'étatisation du jeu en ligne au Canada : une analyse de santé publique », *Revue canadienne de santé publique*, 102, pp. 417-420.
- PARKE J. & GRIFFITHS M. (2007), « The Role of Structural Characteristics in Gambling », in G. Smith, D.C. Hodgins & R.J. Williams (dir.), *Research Measurement Issues in Gambling Studies*, Burlington, San Diego, London ; Elsevier, pp. 218-249.
- ROLANDO S. & SCAVARDA A. (2018), « Italian Gambling Regulation : Justifications and Counter-Arguments », in M. Egerer, V. Marionneau & J. Nikkinen (dir.), *Gambling Policies in European Welfare States. Current Challenges and Future Prospects*, Palgrave Macmillan, pp. 37-57.
- SIMON O., BLASER J., MÜLLER S. & WÄELCHLI M. (2013), « Réduction des risques et jeux d'argent. Questions ouvertes par la révision du dispositif suisse », *Drogues, santé, société*, 12, pp. 67-89.
- SUISSA A.J. (2005), *Le jeu compulsif. Vérités et mensonges*, Éditions Fides.
- USUNIER L. (2013), « La dématérialisation du jeu en ligne et la territorialité de la loi française », in G. Julia (dir.), *Jeu, argent, droit*, Paris, Éditions Dalloz, pp. 149-160.
- VALLEUR M. (2005), « Jeu pathologique et conduites ordaliques », *Psychotropes*, 11, pp. 9-30.
- VAN BAEVEGHEM P. (2018) « Régulation et économie des jeux – Le cas particulier de la Belgique », in J.-B. Vila (dir.), *Régulation et jeux d'argent et de hasard*, Issy-les-Moulineaux : LGDJ, Lextenso éditions, pp. 119-124.
- VASILADIS S.D., JACKSON A.C., CHRISTENSEN D. & FRANCIS K. (2013) « Physical accessibility of gaming opportunity and its relationship to gaming involvement and problem gambling : A systematic review », *Journal of Gambling Issues*, 28, 1-46.
- VILOTTE, J.-F. (2013), « La régulation des jeux d'argent sur Internet », in G. Julia (dir.), *Jeu, argent, droit*, Paris, Éditions Dalloz, pp. 101-111.
- WILLIAMS R.J., SIMPSON R.I. & WEST B.L. (2007) « Prevention of Problem Gambling », in G. Smith, D.C. Hodgins & R.J. Williams (dir.) *Research Measurement Issues in Gambling Studies*, Burlington, San Diego, London ; Elsevier, pp. 399-435.
- XOURIDAS S. (2018), « Gambling on Electronic Gambling Machines in Germany : An Age-Period-Cohort Analysis », *International Gambling Studies*, 18, pp. 439-459.
- XOURIDAS S., JASNY J. & BECKER T. (2016), « An Ecological Approach to Electronic Gambling Machines and Socioeconomic Deprivation in Germany », *Journal of Gambling Issues*, 33, pp. 82-102.
- YOUNG M., DORAN B. & MARKHAM F. (2013), « Gambling Spaces and the Racial Dialectics of Social Inclusion : A Case Study of a Remote Australian Casino », *Geographical Research*, 2, pp. 192-203.

NOTES

1. Nous entendons par « opération » l'opération commerciale des jeux d'argent dans le sens anglais (« *gambling operation* »).

2. Dans le contexte de notre analyse, le « jeu problématique » signifie « les comportements de jeu ayant des conséquences négatives pour le joueur, ses proches ou la collectivité » (Papineau & Leblond, 2011, p. 417).

3. Les bonus sont notamment offerts aux joueurs lors de l'ouverture d'un compte de jeu en ligne. Les opérateurs en ligne offrent ces bonus à condition que les joueurs jouent un certain nombre de fois par exemple sur une machine à sous. Les opérateurs peuvent aussi proposer des « freeroll » de valeurs différentes aux joueurs de poker qui doivent d'abord se qualifier pour accéder ensuite à des prix ou à des tournois (cf. Brody, 2015).

4. La « centralisation » des jeux d'argent signifie le confinement des machines à sous aux casinos (Bélanger *et al.*, 2003, p. 19). La « décentralisation » des jeux d'argent fait référence à l'emplacement des machines à sous en dehors des « lieux dûment licenciés » pour le jeu (Bélanger *et al.*, 2003, p. 16).

RÉSUMÉS

La thématique de l'espace a été relativement peu étudiée par la recherche sur les jeux d'argent. L'étude de la spatialité peut nous aider à en comprendre l'impact sur le comportement, les motifs et les choix des joueurs. Nous basons notre analyse sur la théorie de la production de l'espace d'Henri Lefebvre. Notre objectif sera de comprendre les éventuelles significations spatiales et l'interaction entre les joueurs et l'espace dans les casinos, sur les sites de jeux d'argent en ligne et dans les locaux où sont placées les machines à sous. Nous examinerons aussi les éventuels risques que le jeu « en dur » et « en ligne » peuvent induire. Enfin, nous réfléchirons à la prévention du jeu problématique dans les différents espaces de jeu et les environnements où ces espaces sont établis.

The research on the topic of space has been relatively insignificant in gambling studies. Studying spatiality can help us understand its impact on the behavior, motives and choices of gamblers. Our analysis is based on Henri Lefebvre's theory on the production of space. Our aim will be to understand the possible spatial meanings and the interaction between gamblers and space in casinos, on online gambling sites and in slot machine premises. We will also examine the possible risks that brick-and-mortar locations and online gambling may involve. Finally, we will reflect on the prevention of problem gambling in different gambling spaces and in the environments in which they have been established.

INDEX

Mots-clés : jeu d'argent, espace, Henri Lefebvre, production sociale, Union européenne, Internet

Keywords : gambling, space, Henri Lefebvre, social production, European Union, Internet

AUTEUR

JOHANNA JÄRVINEN-TASSOPOULOS

THL – Institut National pour la Santé et les Affaires Sociales, Finlande