

La transformation des jeux de casino depuis 1987

Par Elizabeth VERCHER

Thèse de doctorat d'Information et Communication

Sous la direction de Jean-François TÉTU

Présentée et soutenue publiquement le 30 novembre 2000

Devant un jury composé de : Dominique BOULLIER, Professeur à l'Université Technologique de Compiègne, Philippe BOUQUILLON, Maître de Conférences à l'Université Lumière Lyon 2, Ahmed SILEM, Professeur à l'Université Jean Moulin Lyon 3, Jean-François TÉTU, Professeur à l'Institut d'Études Politiques de Lyon, Université Lumière Lyon 2

Table des matières

Epigraphe .	1
Introduction générale . .	3
Première partie : les jeux de casino : de la stigmatisation du joueur à la banalisation du jeu ..	11
I- Le joueur : une représentation stéréotypée . .	12
A- L'histoire du jeu : une pratique élitaire . .	13
B- Le jeu dans la littérature : stigmates .	23
C- Le jeu et le banditisme : origines d'un mythe et enjeux d'une activité lucrative .	37
II- Évolution de l'image du joueur .	42
A- Une histoire législative mouvementée : vers une démocratisation des casinos . .	43
B- Médiatisation d'une pratique : banalisation du jeu et des joueurs . .	60
C- Le casino : mode de gestion d'une entreprise sous surveillance .	64
Conclusion de la première partie .	68
Deuxième partie : l'industrialisation des casinos : stratégie économique, marketing et enjeux sociaux .	69
I- La rupture de 1987 . .	70
A- La situation avant 1987 . .	70
B- La légalisation des machines à sous : une nécessité économique . .	71
C- L'industrialisation des casinos : une réussite .	74
D- La restructuration capitaliste de l'industrie des casinos depuis 1987 . .	79
II- Le marketing au service des casinos .	87
A- Casino et marketing-mix : l'exemple des casinos américains ¹³⁹ . .	87
B- Les techniques de marketing propres aux casinos . .	97
C- La place de la communication étude de cas : le Lyon vert .	108
D - Le casino : un nouvel espace communicant . .	128
Conclusion de la deuxième partie . .	141

139 - Hashimoto Kathryn, Fried Kline Sheryl, G. Fenich George, *Casino Management*, second edition, Kendall/Hunt publishing company, Iowa, 1998.

Troisième partie : la légalisation des casinos et l'implantation d'un casino sur un territoire : enjeux et débats .	145
A- Le cas des États-Unis . .	147
1- Atlantic City et Las Vegas .	147
2- La légalisation des jeux d'argent en Indiana .	153
B- Le Canada ou la gestion du jeu par l'état . .	160
1- L'implication de L'État dans la gestion des jeux d'argent ²⁵⁹ : le Québec .	160
2- Débat sur la construction d'un casino à Vancouver ^{265 / 266} . .	162
C- L'intégration des casinos à l'industrie touristique . .	170
1- Développement de l'activité des casinos dans le monde .	170
2- Satisfaction et mécontentements de la population locale .	175
3- La prévention : un moyen de rassurer . .	177
Conclusion . .	179
D- Les casinos en France . .	179
1- Les oppositions morales soulevées en 1987 à l'Assemblée Nationale et au Sénat .	180
2- La loi de 1988 : exemple de quelques villes concernées .	183
3- Enjeux économiques et touristiques pour l'implantation d'un casino : exemples .	185
E- La construction d'un casino dans la cité internationale de Lyon .	190
a- Le contexte .	190
b- La conférence de presse du 21 décembre 1995 et son traitement médiatique . .	191
c- Le traitement médiatique du projet de l'implantation d'un casino après le vote du 15 janvier 1996 .	194
d- De l'approbation du conseil municipal à la construction et la mise en route effective du casino : un parcours semé d'embûches . .	196

²⁵⁹ - Laflamme Ghislain, Régie des alcools, des courses et des jeux, *Le "dilemme que pose la gestion du jeu par l'Etat, un mal nécessaire pour le bien commun"*, communication présentée à la Third European conference on gambling studies and policy issues, Munich, July 1998.

²⁶⁵ - *City of Vancouver Casino Review*, A discussion paper, 1994. Rapport d'étude Gambling expansion, The municipal role, 1997.

²⁶⁶ - Campbell Colin, Gambling expansion, *The municipal role, the city of Vancouver's experience*, communication présentée à la 10th conference on gambling and risk-taking, Montreal, 1997.

Conclusion de la troisième partie .	201
Conclusion générale .	205
Références bibliographiques .	213
Bibliographie générale .	213
Bibliographie sur le jeu pathologique .	215
Rapports non publiés .	218
Revue spécialisée .	219
Articles .	219
Ressources Internet .	220
Annexes . .	223
Dépenses des ménages pour la culture, les loisirs et le sport en 1996 (INSEE) .	223
Taux de redistribution des différents jeux .	224
Évolution du produit brut total des jeux de casino depuis 1974 .	225
Évolution du PBJ du Lyon Vert depuis 1991 .	226
Exercice 1995/96 - Classement des 10 premiers casinos français .	226
Liste des entretiens cités dans cette thèse .	227
Extraits de presse sur le jeu et le banditisme .	228
Extraits de presse sur les casinos et leurs performances financières .	233
Article sur la ville de Las Vegas .	235
Encart publicitaire sur la réouverture du casino le Lyon Vert .	237
La façade du casino avant et après rénovation . .	238
Conférence de presse du 4/11/1992 .	240
Visuels de la campagne publicitaire de 1992 . .	244
Extraits de publicité pour divers casinos . .	247
Casinorama de France .	251
Exemple de salle thématique en France . .	252
Extraits de presse sur l'ouverture du Grand Casino de Lyon .	254
Accord de coopération intercommunale entre Lyon et Charbonnières-Les-Bains .	261
Exemples de sites Internet pour la promotion des casinos .	266

Epigraphe

Les grandes personnes aiment les chiffres. Quand vous leur parlez d'un nouvel ami, elles ne vous questionnent jamais sur l'essentiel. Elles ne vous disent jamais : "Quel est le son de sa voix ? Quels sont les jeux qu'il préfère ? Est-ce qu'il collectionne les papillons ?" Elles vous demandent : "Quel âge a-t-il ? Combien a-t-il de frères ? Combien gagne son père ?" Alors seulement elles croient le connaître. Si vous dites aux grandes personnes : "J'ai vu une belle maison en briques roses avec des géraniums aux fenêtres et des colombes sur le toit..." elles ne parviennent pas à s'imaginer cette maison. Il faut leur dire : "J'ai vu une maison de cent mille francs." Alors elles s'écrient : "Comme c'est joli !".
Le Petit Prince Antoine de Saint-Exupéry

Introduction générale

En 1997, les français ont dépensé 118 milliards de francs dans les jeux d'argent (dont 50 milliards dans les casinos), soit 10 fois le budget du ministère de la Culture. Aux États-Unis, les taxes sur le jeu, en 1994, avaient rapporté 99 milliards de dollars, alors que les taxes sur l'essence ne rapportaient que 19 milliards. Enfin, en France, au cours de la dernière décennie, les jeux de hasard, selon l'INSEE, atteignent 13,9% de l'ensemble des dépenses des ménages pour la culture, les loisirs, et le sport, ce qui en fait le deuxième pôle de ces dépenses ; dans cet ensemble, le montant des jeux instantanés a quintuplé entre 1990 et 1995 passant alors de 4 à 20 milliards de francs.

Ces chiffres, présentés un peu brutalement, indiquent que le jeu, dans la période contemporaine, constitue indiscutablement ce qu'on appelle un "fait de société". En effet, si les jeux ont quasiment toujours existé, ce n'est que récemment qu'il y a eu un développement massif de toutes les formes de jeux d'argent. Ce n'est pourtant pas d'abord pour cela que nous avons entrepris cette thèse, car elle ne porte pas sur l'ensemble des jeux, mais sur l'univers des casinos qui en constitue l'objet principal. Les casinos sont un espace de jeu très particulier, alors que, par exemple, les jeux de grattage de la Française des Jeux ne peuvent être associés à aucun lieu similaire (rien n'empêche de gratter un ticket ou de remplir une grille de Loto en dehors du lieu de l'achat ou de la validation). Le lien entre le jeu et son espace est donc une donnée fondamentale pour qui veut comprendre ce type de jeu et son évolution. C'est ce qui explique la part que prendra ce lien dans la suite de ce travail. Or l'espace de jeu que constitue le casino a connu une profonde mutation. Cette mutation concerne le lieu lui-même, qui s'est adapté à un nouveau type de jeu, les machines à sous, et la population, qui s'est

considérablement popularisée et amplifiée. C'est la conjonction entre le support même du jeu (les machines à sous), l'ensemble des joueurs (et les relations qui s'installent dans cet univers social particulier), et enfin le cadre (totalement artificiel, à la fois exotique et clos), qui caractérisent cette forme de loisir.

Parmi l'ensemble des loisirs qui sont une partie intégrante de la culture d'une société, les jeux d'argent ont cette particularité d'avoir toujours existé, malgré la régularité des interdictions qui pesaient sur ce type d'activité. Or l'époque contemporaine fournit l'exemple d'une rapide légitimation des jeux d'argent, du fait de leur légalisation, qui a entraîné une banalisation de leur pratique, à peu près partout dans le monde. C'est cet ensemble qui a constitué le démarrage de notre thèse.

Une autre raison qui nous a poussée à l'entreprendre est le singulier contraste entre l'ampleur du phénomène dans toutes les couches de la société, ou à peu près, et l'extrême pauvreté de la littérature scientifique qui lui est consacrée, du moins en France. Cela constituait donc pour nous une sorte de défi, ou du moins une stimulation à entreprendre ce travail. Ce défi était d'autant plus accusé que le jeu et le jeu d'argent en particulier semblent souvent indignes d'une recherche universitaire, du moins en France, là encore. Or il se trouve que le développement récent de la pratique du jeu d'argent comme une forme simple de loisir rejoint d'autres modifications dans l'univers général du loisir, dont témoigne par exemple l'extension des parcs de "loisirs" (où on retrouve des attractions tout aussi artificielles et souvent inspirées, comme les casinos, d'univers disparus ou fictionnels - archéodrome ou Disneyland). C'est la place de cet ensemble de loisirs dans la société contemporaine qui nous intéresse, d'autant plus qu'ils sont accompagnés d'un investissement massif du dispositif de communication.

L'insertion de cette recherche au sein des sciences de la communication nous semblait légitimée par le fait que ces jeux constituent bien un ensemble de médiations.

L'objectif de cette thèse est donc de parvenir à rendre compte de la mutation des jeux de casinos, mais il nous semblait nécessaire de situer cet objectif dans ce cadre beaucoup plus vaste qui lui donne son sens.

Le jeu, disions-nous, est un loisir. Il nous faut donc introduire ici quelques éléments généraux de réflexion sur les pratiques ludiques.

Tout jeu contient trois caractéristiques récurrentes : l'action de jouer ; un système de règles qui encadrent le jeu ; et le support matériel qui permet de jouer. Ces éléments une fois réunis, le jeu s'articule sur deux pôles, la "pratique" du joueur, et l'"objet" matériel (ou "jouet"), qui sont reliés par les règles du jeu. L'activité de "jouer" comprend donc deux faces, celle du jeu (activité d'un sujet) et celle du jouet (support matériel du jeu). On joue ainsi au poker avec des cartes, aux échecs avec des pions, mais pourtant, ni pour les cartes, ni pour les pions on n'emploie le terme de "jouet". Ces jeux se nomment "jeux de société". Les jeux traditionnels au casino, c'est à dire la roulette ou le black jack par exemple, en font partie. Ces jeux renvoient à la mise en scène d'une représentation d'un sujet ; la meilleure preuve est qu'on ne peut pas y jouer seul. Alors que c'est une relation à l'objet qui caractérise le jeu avec un jouet. Ce que l'on traite comme jouet est donc plutôt de l'ordre d'un support qui permet de jouer sans partenaire. Mais ce terme de jouet est peu, sinon pas utilisé, lorsqu'il s'agit d'un jeu d'adultes, ce qui a pour effet de confiner la

conception même et la représentation du jouet à l'univers enfantin ou infantile : cela nous semble manifestement excessif. On pourrait parfaitement considérer les machines à sous dans les casinos comme des jouets puisqu'on y joue seul (je joue avec ma machine, qui est mon jouet). Le joueur choisit souvent sa machine en fonction de caractéristiques, qui n'ont d'importance que subjectivement, mais qui stimulent son imaginaire ; pendant le temps de la partie le joueur tient un rôle : celui du héros qui va battre la machine et empocher le jackpot.

Par ailleurs, les machines ont une caractéristique tout à fait spécifique qui les différencie des jeux traditionnels et les rapproche des jeux vidéos. Elles n'ont pas par elles-mêmes de contenu sémantique propre, comme les cartes au poker. Elles ne sont que le support d'un programme informatique qui, lui, est investi sémantiquement. Ce support comprend deux volets : le premier est esthétique (forme de la machine, symboles, sons, etc.), et le deuxième est ludique (moyen de jeu). Pourtant la machine, précisément parce qu'elle est une machine, ne peut avoir la même signification, ou offrir le même type de représentation, qu'une poupée ou un camion de pompiers. Et cependant, la machine à sous fonctionne bien comme un jouet pour le joueur pendant le temps de la partie. Elle dispense de la présence d'un partenaire, ce qui constitue une différence fondamentale avec les jeux traditionnels.

Un autre trait de la machine à sous qui l'écarte de la conception usuelle du jouet, c'est que précisément on y met des "sous". Cette distinction est fondamentale : elle est à l'origine du fait que les machines à sous ne sont pas considérées comme des jouets. Les jeux d'argent sont des jeux d'adultes, et les enfants en sont normalement exclus, parce que dans notre culture le jeu est nécessairement une activité improductive (on joue à faire). C'est pourquoi on réserve largement le jeu à l'enfance, comme si la fonction première du jeu était un apprentissage sans risque de la condition adulte. C'est oublier que la finalité du jeu est bien de jouer et d'en tirer un plaisir. L'adulte cherche lui aussi dans le jeu à obtenir un plaisir ; ce plaisir n'est pas de même nature lorsque l'on joue seul ou avec d'autres joueurs, et il se trouve que c'est avec de l'argent que joue le joueur dans les jeux qu'on dit précisément d'"argent", et que cela est improductif de "biens". C'est d'ailleurs la raison pour laquelle un certain nombre d'économistes condamnent l'activité même du jeu. Mais le jeu comporte bien une "productivité" pour le joueur : elle lui procure un plaisir. En les nommant jeux d'argent, on oublie ce qui est le moteur même du plaisir du joueur : le hasard et la prise de risque avec le hasard.

Nous n'oublions pas pour autant que le jeu d'argent est un moyen d'obtenir une fortune subite, et que cela constitue une motivation forte notamment dans les classes populaires qui n'ont pas d'autres perspectives d'amélioration de leur situation sociale. C'est pourquoi on trouve toujours une recrudescence des jeux d'argent en période de crise économique. Cette motivation psychosociologique n'est pas une caractéristique essentielle de notre perspective qui vise davantage le loisir comme forme originale de communication sociale.

Le jeu d'argent est une constante des sociétés humaines. Sa principale caractéristique est qu'il repose sur le rapport du joueur au hasard. Mais son statut dans la société dépend directement d'un environnement juridique et moral variable, qui détermine sa légitimité. C'est pourquoi l'histoire des jeux est particulièrement mouvementée. Il se

trouve que la pratique des jeux d'argent a été historiquement à peu près toujours condamnée moralement, souvent interdite juridiquement et toujours réglementée étroitement. La période contemporaine introduit à cet égard une rupture forte, car si la réglementation continue à y être extrêmement contraignante, elle ne condamne plus a priori le jeu comme un mal absolu. Grâce à cette nouvelle légitimité, le jeu d'argent s'est banalisé et tend à devenir de moins en moins (sinon plus du tout) socialement réprouvé. Cette popularisation constitue le "fait de société" dont nous parlions plus tôt. Parce qu'elle repose sur la pratique individuelle des machines à sous, cette pratique doit donc être reliée à l'évolution globale des représentations de la société, où l'individualisme, dit-on, est prédominant. Il y a pourtant un paradoxe dont nous devons rendre compte, c'est que la pratique de ces jeux individuels produit une forme de socialité qui paraît contredire l'individualisme en question.

Une autre forme de l'intégration du jeu à la société est lié au fait que les gagnants, généralement, partagent en premier lieu leur gain avec leur entourage immédiat (les médias, par la suite, font du gagnant une sorte de modèle, un héros des temps modernes). Le gain est individuel, mais son partage (partage matériel avec l'entourage du joueur et partage immatériel par la publicité que les médias lui accordent) le re-socialise et lui donne une légitimité, ce qu'expriment les formes collectives de gaieté autour des gagnants des salles de jeux. Cette forme de partage collectif (symbolique) du gain n'existe pas en France dans les salles de jeux traditionnels ; aux États-Unis, en revanche, où les jeux sont mêlés, il n'est pas rare, au Craps par exemple, que le public réuni autour de la table applaudisse les coups de dés gagnants.

La mutation contemporaine est rendue possible par deux facteurs : d'une part une mutation juridique qui déplace la légitimité, et d'autre part l'industrialisation de l'univers du jeu qui modifie en profondeur l'univers du joueur : on ne joue plus avec ou contre un ou des partenaires mais avec ou contre une machine. Cette abstraction renforce d'une part l'aspect individuel du jeu (le partenaire est abstrait, qu'il soit une machine ou une institution), mais d'autre part, il instaure une nouvelle "communauté", qui est communauté plus que société (pas de hiérarchie, pas de conflits, etc.). Cette communauté est vécue comme une appartenance au même univers de loisirs, où la consommation du jeu est le facteur essentiel du lien entre les individus. Cette mutation a entraîné le développement d'une véritable industrie qui uniformise le décor et les règles, pour l'internationaliser selon un modèle éprouvé. Cet univers, artificiellement reconstruit, se présente comme un monde isolé de la réalité quotidienne où les deux pôles, gagnant (le casino) et perdant (le joueur souvent) sont occultés au profit d'une socialité factice.

La socialisation par le jeu s'opère au moyen d'un support, l'instrument du jeu. Ce dernier devient en effet un médiateur car il permet au joueur d'intégrer son activité individuelle à un univers social. Le jeu permet ainsi le passage du singulier (individuel) au collectif, parce d'autres jouent au même jeu, dans le même lieu. Le joueur peut donc se reconnaître ou s'identifier aux autres joueurs, il appartient à la "communauté" des joueurs. Mais cette communauté n'est pas une société, car la présence des autres joueurs ne conditionne pas le déroulement du jeu (le joueur n'a besoin, pour jouer, que de sa machine). En revanche, ce qui réunit les joueurs et leur permet de créer des liens entre eux est leur objet commun : le jeu.

La transformation des casinos n'a pu être aussi rapide et aussi ample, du moins en France, que parce qu'elle repose sur une industrialisation que la légalisation des machines à sous rendait possible. En outre, ces machines, du fait de la modicité initiale des mises et du fait aussi qu'elles ne requièrent aucune compétence préalable de la part du joueur, du moins pour les machines à rouleaux, étaient susceptibles d'attirer un beaucoup plus vaste public. Il nous faudra donc examiner attentivement les formes de cette industrialisation qui nous semble fondamentale.

Une de ces formes qui a le plus retenu notre attention est fournie par le "modèle" de Las Vegas qui a pris une part essentielle dans notre travail parce qu'il nous semble donner les clés de compréhension de l'ensemble de cette industrie. Le développement de techniques de marketing appropriées au produit tient une place essentielle dans la gestion des casinos. Ce sont elles qui assurent leur succès auprès du public et qui construisent l'unicité du lieu. Nous avons été conduite à leur accorder une place conséquente en proportion de leur importance.

Les casinos sont ainsi donc devenus un nouvel espace de loisirs dont les enjeux économiques et touristiques sont importants. En effet, les casinos occupent désormais une place significative dans le développement touristique local qui est aussi un des points essentiels de cette thèse. Il nous a conduit à examiner attentivement le rôle des pouvoirs publics et des acteurs politiques locaux.

Nous étions partie de la volonté de rendre compte de la transformation française. Mais, chemin faisant, nous nous sommes aperçue que le modèle américain était tellement présent et que la littérature américaine était tellement indispensable que nous avons dû consacrer dans cette thèse une place importante à la situation en Amérique du Nord.

Pendant le temps de cette recherche également, nous nous sommes rendue compte que la transformation des casinos allait de pair avec la transformation de l'image du joueur. Ainsi dans le temps même où nous cherchions à comprendre l'évolution de la législation ou de la politique du jeu, nous rencontrions nécessairement des figures de joueurs qui soutiennent les représentations des législateurs anciens. Ainsi la transformation de l'image du joueur constitue un volet majeur de cette thèse.

Nous sommes maintenant en mesure de présenter les hypothèses qui nous ont guidée.

Notre première hypothèse est centrée sur l'image du joueur. L'histoire des jeux d'argent, depuis l'empire romain jusqu'aux années 1960, a donné naissance à une figure de joueur négativement connotée. En effet, le joueur a été généralement représenté comme affligé d'un vice ou d'une maladie. Cela a donné naissance à un stéréotype populaire : le joueur est frappé de stigmates que l'on retrouve dans les portraits qu'en ont construit quelques grands auteurs dont Dostoïevsky. Une deuxième image s'est attachée pendant le premier tiers de ce siècle aux casinos dont le développement ne date que du 19^{ème} siècle : c'est de considérer ces derniers comme le repère de tricheurs et du grand banditisme. L'histoire de la création de Las Vegas ou encore les faits divers qui ont altéré la réputation des casinos en France n'ont fait que renforcer cette représentation dans l'imaginaire populaire et ont donné naissance à des romans ou à des films qui en font leur matière première. Pourtant, depuis l'apparition des machines à sous dans les casinos, et

le renforcement de la réglementation, beaucoup de choses ont changé, non seulement en ce qui concerne le public mais aussi sur le mode de gestion de ces établissements. Le joueur a changé d'image et les casinos aussi ; il s'est produit une véritable démocratisation des casinos et la pratique élitaires s'est transformée en pratique populaire.

Notre deuxième hypothèse concerne l'industrialisation des casinos. Avant la légalisation des machines à sous, en 1987, les casinos étaient presque en faillite, pour la plupart. Les jeux traditionnels n'attiraient plus qu'un faible public et leur produit ne suffisait plus à en faire des entreprises rentables. Avec l'apparition des machines à sous, le mode de management des casinos a subi de nombreux changements pour s'adapter à ce nouveau produit qui constituait leur seule chance de survie. Les méthodes de marketing se sont imposées et ont fait une part majeure à la communication qui était presque inexistante auparavant. Le cœur de cette hypothèse est bien que c'est un processus d'industrialisation qui a permis cette transformation. Mais elle est liée d'une part à une modification législative donc à un changement d'attitude des acteurs politiques, et d'autre part au changement de public qui y trouve une nouvelle forme de loisir. Cela suppose que ce loisir soit conforme au modèle des formes nouvelles des loisirs actuels. Cela se traduit par une forme spécifique de socialité.

Notre troisième hypothèse repose sur la place des casinos dans le développement local. Les campagnes de légalisation des jeux de casino ou de construction d'un établissement suivent le même schéma discursif quelle que soit le lieu où elles se déroulent, parce que c'est forcément le même modèle industriel qui est proposé. Les Etats-Unis (et le Canada) sont donc les précurseurs en matière de développement des casinos comme outil de développement touristique local, comme ils l'ont été pour l'industrialisation du secteur. L'implication des pouvoirs publics dans ces différentes campagnes montrent qu'ils sont souvent l'instance décisive dans les décisions favorables aux casinos. Le développement des casinos dans le monde est ainsi souvent intégré à la politique de développement touristique. En France, la loi de 1988, qui donnait la possibilité d'ouvrir des casinos dans les grandes agglomérations est ainsi la conséquence logique de celle de 1987. Mais, précisément parce qu'il s'agit d'inclure le jeu dans une vie locale cela présente un risque politique certain : cela réactive potentiellement les oppositions et les peurs développées par l'histoire de ces jeux.

Notre méthode a été très diversifiée. Dans un premier temps nous avons réuni une bibliographie conséquente sur les casinos (publiée ou en ligne). Cette tâche s'est révélée assez ardue car il y a peu d'ouvrages scientifiques publiés sur ce sujet en France. Nous nous sommes donc tournée vers l'Amérique du Nord où nous avons pu trouver des ouvrages de référence beaucoup plus nombreux et beaucoup plus complets. De ce fait notre langue de travail a été l'anglais, ce qu'on verra dans les références que nous avons systématiquement traduites dans le corps de notre texte. La fréquentation des auteurs américains est la correspondance que nous avons entamé avec certains d'entre eux pour obtenir quelques explications complémentaires nous a conduite à participer à plusieurs conférences internationales, à Montréal, à Munich et à Las Vegas, conférences dont les communications nous ont procuré une seconde source bibliographique, en particulier parce que ces communications reposaient souvent sur des études et rapport non publiés. On trouvera en bibliographie le liste de ceux qui nous ont été utiles. Parallèlement, nous

avons poursuivi l'étude d'un terrain de recherche. Le casino retenu a été le Lyon Vert à Charbonnières-Les-Bains, dans la banlieue lyonnaise, du fait de sa proximité bien sûr, mais aussi car c'est le premier casino par produit brut des jeux. Nous y avons effectué un stage d'environ 9 mois, au cours duquel nous avons pu étudier toutes les facettes du casino, et, après cela, nous sommes restée en contact à peu près constant avec son responsable de la communication. Nous sommes rentrée en contact également avec les directeurs ou les responsables de la communication d'un certain nombre de casinos en France mais aussi à l'étranger, et nous avons mené une enquête auprès de joueurs, enquête dont finalement nous avons peu tiré parti dans cette thèse, notamment parce que se trouvait publiés pendant l'élaboration de cette thèse les résultats d'une autre enquête qui recouvrait une grande part de la nôtre, mais qui avait été effectuée à plus grande échelle. Le fait d'avoir choisi le Lyon Vert nous a naturellement conduit à étudier les préparatifs de l'installation du nouveau casino de Lyon, non seulement parce que c'est le premier à bénéficier de la loi de 1988, mais aussi parce que c'est le même groupe, le groupe Partouche, qui en est le promoteur. Enfin, il nous faut signaler que nous avons fait plusieurs séjours à Las Vegas, où nous avons rencontré des universitaires qui ont répondu à nos interrogations et avec lesquels nous sommes restés en contact, et dans d'autres lieux, ce sans quoi nous n'aurions pas pu parvenir aux conclusions de nos seconde et troisième partie. Ces contacts constants nous ont permis notamment, en marge de cette thèse, de publier un chapitre en collaboration avec William N Thompson, professeur dans le département d'administration publique du Nevada, dans la troisième édition d'un recueil consacré à la législation internationale sur les casinos. Naturellement, bien que cela ne soit pas l'objectif direct de cette thèse, nous avons systématiquement consulté les sites Internet des casinos, à la fois pour vérifier notre hypothèse sur l'image qu'ils entendent donner d'eux-mêmes et celle qui concerne l'intégration des casinos au tourisme local. Nous avons également consulté un certain nombre de sites qui comportaient des études sur le jeu. Le nombre de ces sites est tellement gigantesque que nous n'en donnerons qu'une liste extrêmement restreinte.

Cette thèse est constituée de trois parties dont chacune est consacrée à l'une de nos hypothèses.

Première partie : les jeux de casino : de la stigmatisation du joueur à la banalisation du jeu

Instinct universel, phénomène de masse, pulsion aussi puissante que la sexualité ou l'amour, le jeu a déchaîné, de tout temps, interdits et discussions passionnées.
Ingrid Carlander

Jusqu'à une période très récente, les jeux d'argent en général et les jeux de casino en particulier ont fait l'objet d'une désapprobation morale et sociale à peu près constante. Cette quasi-condamnation, qui affecte de façon très inégale les différentes couches sociales, est le produit d'une longue histoire où le jeu et le joueur ont nourri un imaginaire fortement marqué par des stéréotypes récurrents. Si l'association des jeux de casino avec le grand banditisme, par exemple, est d'origine récente (développement du gangstérisme dans l'Amérique des années 30), d'autres formes de stigmates sont parfaitement constantes dans toute l'histoire moderne. Il faut cependant remonter plus avant pour découvrir que deux grands modèles caractérisent l'ensemble des représentations liées au jeu et au joueur : la détérioration morale et la décrépitude physique inéluctables d'une part, et, de l'autre, l'association du jeu à diverses formes de malversations (des tripots du Palais Royal au blanchiment d'argent de la Mafia par exemple). L'évolution de l'image fortement négative du jeu est le fruit d'un long cheminement historique, législatif et psychologique. Nous ne voulons pas ici faire une histoire sociale du jeu, ni celle de

l'évolution de ses formes. Notre but est plutôt de déterminer comment l'histoire de la législation du jeu a contribué à rendre possible l'évolution économique et sociale de ce secteur d'activité. Nous allons donc examiner, d'abord, la permanence dans l'histoire du jeu d'une distinction entre les classes populaires ou moyennes dans lesquelles la pratique du jeu est régulièrement flétrie, et les classes dirigeantes chez lesquelles le jeu constitue un privilège. On pourrait même dire à cet égard que le jeu d'argent constitue un élément de distinction qui sépare les classes sociales, ce qui sera particulièrement net dans le développement des casinos dont l'accès a d'abord été réservé à la seule élite aristocratique ou financière qui les fréquentait. L'examen de la littérature moderne et contemporaine indique, là encore, l'existence d'archétypes du joueur qui selon les époques se focalisent tantôt sur le caractère asocial du joueur et tantôt sur le ravage de la passion. En outre, renforçant la dévalorisation sociale du jeu, les liens supposés entre le jeu et le banditisme obligent à porter une attention toute particulière à la situation des États-Unis des années 30, d'où, quelques décennies plus tard, surgira le modèle des casinos contemporains, où le développement des machines à sous a radicalement modifié les formes du jeu d'argent et la structure du public.

La typologie des jeux établie par Roger Caillois permet de comprendre non seulement l'éventail et la place des jeux d'argent par rapport aux autres formes de jeux mais aussi de saisir la différence constitutive entre les jeux traditionnels et les machines à sous, dont la légalisation et le développement ont permis une banalisation ou plutôt une popularisation du jeu dans les casinos. Cette évolution extrêmement forte n'aurait pas pu se produire sans une modification également très forte de l'encadrement législatif des jeux d'argent. La banalisation du jeu n'a pu s'opérer que grâce à la médiatisation importante d'une toute autre catégorie de jeux qui, de la Loterie Nationale aux jeux de grattage, ont fait du jeu d'argent un élément de la vie quotidienne. Enfin, la confiance du public à l'égard des casinos, dont l'image avait été fortement altérée par des cas avérés de banditisme, supposait qu'une réglementation très précise et très sévère garantisse aux joueurs l'intégrité des jeux et des dirigeants des casinos.

Dans tous ces jeux, sans exception, le hasard tient une place fondamentale, ce qui explique que chaque société y investisse des aspects historiquement marqués de sa culture : la sacralisation ou la divinisation du hasard dans l'Antiquité n'a à cet égard aucun rapport avec la neutralité d'un programme informatique. Il reste que c'est bien toujours ce rapport fondamental au hasard qui constitue le moteur du jeu. Mais sa légitimité s'inscrit nécessairement dans des formes historiques comme le montre l'évolution tant de la législation que des formes du jeu. On pourrait dire ainsi que le hasard est totalement investi par la culture.

I- Le joueur : une représentation stéréotypée

Dans ce premier chapitre, nous chercherons à montrer que le stéréotype du joueur, tel qu'on le trouve chez F. Dostoïevsky ou S. Zweig¹ par exemple, a trouvé ses fondements dans la manière dont les hommes politiques ont réglementé le jeu au fil du temps et dont

les sociétés l'ont intégré à leurs pratiques ludiques. Nous n'examinerons pas les représentations picturales du jeu, parce qu'un tel examen supposerait la prise en compte de catégories de l'histoire de l'art tout à fait étrangères à notre perspective. Comment, en effet, comparer les jeux dans les tableaux de Bruegel, les caricatures de Hogarth ou dans les joueurs de cartes de Cézanne, sans introduire une dimension esthétique fondamentale. Par "image", nous entendons donc "association d'idées" ou, comme le définit le dictionnaire Larousse², la représentation mentale d'un être ou d'une chose : ici, le jeu.

A- L'histoire du jeu : une pratique élitaire

L'histoire des jeux de hasard, selon la plupart des auteurs à qui nous ferons référence, comporte une analyse des différentes législations car elles sont une expression normalisée des représentations dominantes d'une société. En effet, les jeux de hasard et d'argent n'ont jamais laissé indifférents ceux qui gouvernaient les pays. La réputation de vice, d'activité immorale, et l'engouement que suscitaient ces jeux, ont fait que les autorités politiques ont toujours cherché à les réglementer et à les contrôler.

L'histoire du jeu et, dans notre perspective, l'évolution de la législation sur les jeux d'argent en général et les casinos en particulier est très importante. Elle permet de comprendre pourquoi certains stéréotypes puissants se sont attachés aux jeux de casino et surtout aux joueurs. L'histoire de l'évolution des casinos est singulière par rapport à celle des autres jeux ; c'est pourquoi ils ont toujours été considérés comme ayant une existence distincte des autres lieux et types de jeux. Les casinos étaient perçus jusqu'aux années 1990 (cela subsiste encore dans l'esprit de certains) comme destinés à un public restreint et très élitiste : les gens riches. Tout a toujours été fait pour empêcher les classes défavorisées de jouer, prétendument pour leur bien. Le jeu était fréquemment réservé aux catégories sociales supérieures comme cela peut se vérifier dans toute l'évolution des jeux de hasard à travers leur histoire et les différentes lois qui se sont succédées. Cette première partie, historique, s'achève avec la loi de 1959, car c'est cette dernière qui a établi les prémices d'un nouveau type de casino légal, réglementé dans les règles de l'art. Cet historique est forcément rapide ; il a pour but d'établir le fait que dès les plus anciens textes qui les mentionnent, les jeux d'argent, puis, beaucoup plus récemment, les jeux de casino ont été associés à une image de pratique élitaire ou élitiste puisqu'elle n'engendrait de sanctions que pour ceux qui ne faisaient pas partie de l'élite au pouvoir, noble ou financière. Nous envisagerons aussi, mais plus rapidement, les loteries, leur apparition et leur développement, pour essayer de comprendre pourquoi elles ont toujours bénéficié d'une meilleure image que celle des casinos. **"La loterie a en France un statut honorable. On s'adonne aux cartes, on ne s'adonne pas à la loterie. De plus, elle ne constitue pas vraiment un jeu (on joue aux dominos, on ne joue pas à prendre un**

¹ - Dostoïevsky Fédor, *Le joueur*, 1866, repris en édition de poche, 1995. Sweig Stéphane, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, Bibliothèque cosmopolite Stock, 1993.

² - Dictionnaire Larousse, 1995. Définition du petit Robert, 1996 : l'image est une reproduction mentale d'une perception ou impression antérieure, en l'absence de l'objet qui lui avait donné naissance.

billet de loterie)"³.

Selon Marc de Smedt, Jean-Michel Varenne et Zeno Bianu dans "L'esprit des jeux", **"tirer sa substance de la chance a toujours été considéré comme asocial. Les sociétés fondées sur la compétence n'aiment pas les caprices des coups de dés. Dès l'origine le pouvoir, quel qu'il soit, a donc cherché à maîtriser cette relation paradoxale entre le travail, noble producteur de valeurs économiques, et les jeux d'argent qui bafouent le mérite, accélérant le rythme de la richesse et de la ruine"**. Ce qui a conduit les sociétés à vouloir contrôler ces pratiques ou à vouloir les éliminer.

La sacralisation ou la volonté d'entretenir les croyances magico-religieuses attachées aux jeux de hasard est aussi, dans l'antiquité, un moyen de contrôle social de ces activités. Le privilège, accordé aux prêtres, augures et haruspices, d'interpréter les signes divins, auxquels le hasard est fatalement lié, a eu en particulier pour effet l'interdiction, pour l'essentiel de la population, de se livrer à des pratiques qui reposent sur le hasard. Cette interdiction est très souvent, dans ce lointain passé, renforcée à l'attention des classes populaires. Ainsi, par exemple, en Egypte pharaonique, les jeux sont réservés aux nobles et, si un membre du peuple s'y adonne, il est passible de travaux forcés. En Judée, en Grèce (du moins à Sparte), les jeux d'argent étaient interdits. Mais nous ne disposons pas de trace dans ces pays de mention d'une représentation du jeu qui mette en cause le jeu comme maladie, alors que ce trait est attesté très fréquemment en Inde et à Rome. En Inde, le Mahabharata décrivait pour la première fois, il y a trois millénaires, l'épopée d'un joueur victime de sa passion pour les dés qui le conduisait à sa ruine, et qui, en dernier lieu, n'ayant plus rien à jouer, se jouait lui-même, ce qui est un motif littéraire repris fréquemment par la suite. D'après les traces les plus anciennes dont on dispose, la naissance des jeux d'argent coïncide avec l'invention de la monnaie, soit aux environs du 7^e siècle avant Jésus-Christ. Le jeu de "pile ou face" est supposé avoir fait son apparition avec la première monnaie. Un peu plus tard, les jeux de dés et le "Pair et Impair" semblent avoir été les plus répandus notamment dans la Rome impériale.

Selon André Neurisse, la réglementation actuelle des jeux puise ses origines dans celle qui fût établie sous l'empire romain, à la fois pour le droit civil et le droit pénal. Les jeux d'argent s'étaient en effet développés de manière inconsidérée malgré les recommandations verbales, dont on trouve des traces sous la République romaine notamment de la part du vieux Caton ("Citoyens, fuyez les jeux de hasard !" ⁴) ; la législation romaine, très répressive, donne la mesure du risque supposé.

Sous l'empire romain donc, les jeux de dés sont les jeux de hasard et d'argent les plus en vogue. Tout se joue aux dés, son argent, mais aussi sa propre carrière ; on joue sa vie sur un coup de dés. Les empereurs qui se succèdent sont aussi des joueurs invétérés, mais ils veulent éviter que le peuple ne suive le même exemple, car le jeu mettrait en péril les vertus civiques traditionnelles ; alors même que le mode de vie a prodigieusement changé, les vertus brandies sous la république continuent de constituer les références majeures ; ainsi le peuple ne doit ni se ruiner, ni s'habituer à gagner de

³ - Varenne Jean-Michel, Bianu Zeno, De Smedt Marc, *L'esprit des jeux*, Albin Michel, Paris, 1990., p. 143

⁴ - Tite Live cité par Neurisse André, *Les jeux d'argent et de hasard*, Hermé, Paris, 1991.

l'argent sans travailler. Si donc, pour le peuple, il n'est pas bon de jouer, les empereurs, quant à eux, ne s'en privent guère comme en témoigne notamment "*Les vies des douze Césars*" de Suétone. A titre d'exemple, Suétone reproche à Auguste sa pratique de joueur qu'il associe aux rares vices, notamment sexuels, de ce souverain par ailleurs privilégié : "sa réputation de joueur ne l'effraya en aucune façon et il continua de jouer sans le moindre mystère afin de se divertir jusque dans sa vieillesse, et non seulement en décembre mais aussi durant les autres mois, les jours ouvrables comme les jours fériés". Ainsi, Suétone atteste de l'irrespect manifesté par le souverain à l'égard des règles communes. Un peu plus loin, citant une lettre d'Auguste à Tibère, il insiste sur le fait que pendant qu'il joue, le joueur perd la notion du temps : "**nous avons joué pendant tous ces jours et nous avons chauffé la table de jeu**". La même lettre d'Auguste à Tibère comporte la précision suivante : "**durant le repas, nous avons joué comme des vieillards, soit hier soit aujourd'hui ; on jetait les dés et, chaque fois que l'un d'entre nous amenait le coup du chien ou le six, il ajoutait aux enjeux un denier par dé et celui qui faisait le coup de Vénus ramassait tout**"⁵. Pour Auguste, le but du jeu n'est pas le gain mais uniquement l'agrément. D'où une attention légère (Auguste dit "généreuse") sur les pertes et les gains. Dans une lettre à sa fille, Auguste explique avoir donné 250 deniers à chacun de ses convives : "en les priant de jouer entre eux pendant le dîner soit aux dés soit à "Pair et Impair". Le comportement de Néron capable de jouer 400 000 sesterces sur un coup de dés⁶ était, on s'en doute, beaucoup plus violent et brutal. Si Rome tolère ce comportement de la part de ses souverains, elle s'est attaquée au jeu sur le plan pénal et civil. La cible visée est en premier lieu les maisons de jeu et, plus particulièrement, les tenanciers dont le métier est considéré comme infamant. Les joueurs perdants, quant à eux, sont protégés par une loi qui leur permet de refuser de payer les sommes dues aux gagnants ou encore de réclamer la somme perdue (Septime Sévère).

Sous Auguste, les loteries faisaient partie des jeux de cirque dont les billets étaient jetés au peuple entre deux courses. Mais les loteries font vraiment leurs débuts lors des saturnales. On distribuait gratuitement des billets qui donnaient lieu à des prix divers. Néron, lors des fêtes pour l'éternité de l'empire, lança des loteries publiques dont les billets, au nombre de mille par jour, étaient donnés sans contrepartie pécuniaire au peuple.⁷ Néron proposera même des "lots humains" c'est à dire que le gagnant pourrait emmener un esclave de sexe masculin ou féminin.

Ensuite c'est le clergé qui est touché par le jeu excessif. Pourtant la religion chrétienne, à l'inverse de la religion musulmane, n'émet aucune interdiction ou restriction sur les jeux d'argent ou de hasard. Il existe pourtant certains conciles, tel celui de Mayence (813) ou ceux de Latran (1215), d'Albi (1254), ou de Béziers (1255) qui

⁵ - Suétone, *Vies des douze césars*, § LXXI. Les dés étaient marqués seulement sur quatre faces ; on jouait avec quatre dés. le coup de Vénus ou coup royal avait lieu lorsque les dés marquaient chacun un nombre différent. le coup du chien se produisait lorsque les dés marquaient tous le même nombre (explication de Henri Ailloud, traducteur de Suétone, Paris, Les Belles Lettres, 1961).

⁶ - Suétone, *ibid.*

⁷ - *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

interdisent le jeu aux ecclésiastiques. La référence biblique à laquelle se réfère la religion chrétienne pour réprover le jeu est le : "**Tu gagneras ton pain à la sueur de ton front**". Or le jeu est un moyen de s'en détourner. Malgré cela, certaines loteries à visée bienfaitrice sont mises en place par le clergé lui-même. C'est un paradoxe que l'on retrouvera tout au long de l'évolution des jeux d'argent.

Comme nous pouvons le constater dans un premier temps, les institutions au pouvoir ont cherché davantage à interdire totalement le jeu plutôt que de le canaliser par une législation précise. Le jeu est considéré comme une sorte de fléau qu'il faut éliminer. Sous l'antiquité comme à l'époque médiévale, ce que l'on appelle jeu de hasard concerne principalement les jeux de dés. On peut remarquer aussi que les loteries ont bénéficié, quant à elle, d'un statut particulier, du fait de l'intérêt qu'y trouve son bénéficiaire, dès le début de leur histoire⁸.

Sous les différentes monarchies, les ordonnances d'interdiction des jeux de hasard fleurissent au gré des rois. On peut constater aussi que les jeux de hasard n'étaient "officialisés" que lorsqu'ils touchaient les couches aisées de la population. Autrement, ils étaient formellement interdits. "**Apportant fortune ou conduisant à la ruine, le jeu passe au plan philosophique pour menacer cet équilibre social fondé sur la loi du travail en détournant l'homme de sa tâche essentielle, de sa tâche originelle : on ne saurait manger son pain qu'à la sueur de son front. C'est dans cet esprit que, dans le passé, les jeux d'argent furent souvent interdits aux pauvres et réservés aux nobles**"⁹.

Au fur et à mesure que les rois se succèdent, les lois contre le jeu se renforcent. Mais on pourra remarquer aussi que, souvent, ceux qui font ces lois sont les premiers à les transgresser et leur entourage ne se prive pas non plus. En témoigne, les quelques faits suivants :

- sous le règne de Philippe Auguste (XII^{ème} siècle), seuls les nobles sont autorisés à jouer aux jeux de hasard avec limitation des mises.
- sous Saint Louis, le trictrac, les dés et même la fabrication de ces derniers sont interdits.
- sous Charles IV et Charles V (ordonnance de 1369), tous les jeux, même les quilles et les billes sont interdits.
- en 1485, Charles VIII interdit les jeux de dés en prison, mais autorise certains jeux aux prisonniers membres de la noblesse emprisonnés pour des fautes légères¹⁰.
- en 1532, une mesure particulière est prise à l'égard des agents du trésor pour les dissuader de jouer : ils risquent la révocation, le fouet et la confiscation de leurs biens, le bannissement, et ceux qui joueraient avec eux seraient punis d'une amende.

⁸ - Ibid. Note page 74. Le droit Canon, en son article 168, maintient toujours l'interdiction faite aux clercs de se livrer aux jeux de hasard (sauf le jeu de 24 mai 1539, sous François I^{er}).

⁹ - Ibid.

¹⁰ - Lloansi Bernard, "Regard sur l'histoire des rapports du jeu et de l'Etat", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

qui est suivie de bien d'autres. Celui-ci précise aussi que l'organisateur de loterie doit verser 2000 livres par an au trésor.

Henri III innove et crée le premier impôt sur les cartes à jouer. Les raisons invoquées sont d'ordre moral alors qu'en fait le pouvoir s'est rendu compte de la source de profit que peut représenter cet engouement pour les jeux de hasard et d'argent. Cela représente un enjeu économique important pour l'État, et constitue la source de futurs revenus non négligeables pointés par la fin de l'édit : **"Comme chacun voit par expérience, les jeux de cartes, tarots et dés, au lieu de servir de plaisir et récréation, selon l'intention de ceux qui les ont inventés, ne servent à présent que de dommages, et font scandale public, étant jeux de hasard sujets à toutes sortes de piperies, fraudes et déceptions, et portant grandes dépenses, querelles, blasphèmes, meurtres, débauches, ruines et pertitions de famille, et de ceux qui en font profession ordinaire [...] à tous jours et heures, singulièrement fêtes et dimanches, au lieu de vaquer au service de Dieu : à quoi comme en toutes choses, concernant la réformation de nos sujets [mais ne pouvant y parvenir] nous avons estimé n'estre moins raisonnable et nécessaire de tirer quelques commodités desdites cartes et dés qui se feront et vendront dans notre dit royaume, que de celles qui se transportent hors d'iceluy"**¹¹. Nous sommes ici dans les prémices d'une économie des jeux qui va perdurer jusqu'à nos jours.

Avec Henri IV, ainsi que sous le règne de tous les Rois de ce prénom, le jeu tient une place prédominante à la cour, et de nombreuses familles nobles se retrouvent ruinées. Henri IV était lui-même un joueur invétéré mais aussi un tricheur acharné. Il ruinait les nobles, non pas pour une question d'argent mais parce que cela affaiblissait leur pouvoir politique. Les riches avaient le droit de se ruiner mais les pauvres étaient interdits de jeu. Les loteries quant à elles, accusées de causer la ruine du peuple, sont supprimées. Mais le parlement ferme les yeux sur celles qui vont fonctionner par la suite, par exemple la loterie royale organisée lors du mariage de Louis XIV et Marie-Thérèse d'Autriche.

Par réaction, lorsque Louis XIII arrive au pouvoir, il rend deux ordonnances (30 mai 1611 et 15 janvier 1629) dans lesquelles il interdit les jeux de dés, de cartes, les brelans (maisons de jeux) et toute réunion ou maison de jeu. Le perdant quant à lui peut se retourner contre le gagnant ou le tenancier.

L'attitude de Louis XIV est assez curieuse : le jeu est toléré à la cour mais, en même temps, le roi ne cesse de faire des ordonnances et des arrêts pour l'interdire. La tolérance vis à vis des jeux varie en fonction du rang social des joueurs ; dans une de ses correspondances, il parle ainsi : **"je vous ai mandé ce qu'il y avait à faire pour empêcher les jeux qui se tiennent chez les personnes de qualité, chez d'autres de rang inférieur et enfin chez ceux qui ne méritent aucune considération, en vous disant d'ignorer ce qui se passent chez les premières, d'avertir les secondes de cesser, et de condamner ceux de la troisième avec toute la sévérité possible"**¹²

¹¹ - Seguin Jean-Pierre, *Le jeu de carte*, Hermann, Paris, 1968, p. 164. Cité par Lhôte Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*, Flammarion, Paris, 1994.

¹² - Cité par Guillaume Marc, "tu ne joueras point", *Traverses* n°23, novembre 1981. p. 18.

C'est à cette époque que le jeu connaît une expansion assez significative. La concentration des nobles à la cour du Roi Soleil favorise la formation d'une société vivant dans l'oisiveté et donc ayant besoin de distractions, ce qui va favoriser la croissance du jeu. La sévérité continue de régner à l'extérieur de la cour qui donne, elle, le plus mauvais exemple. Le Palais-Royal, enclave privilégiée du jeu, en est une des illustrations. La "Cour" n'est pas un espace public mais une partie de la "sphère privée" du monarque. On peut donc y tolérer des désordres qui seraient inacceptables en "public". A Versailles, les aristocrates sont entre "eux", ce qui n'est pas le cas des tripots du Palais Royal.

Selon André Neurisse, le jeu connaît en cette deuxième moitié du XVII^{ème} siècle une expansion fort significative ; ainsi en témoigne un développement de la littérature sur ce phénomène de la part d'auteurs comme La Bruyère ou Regnard. La Fontaine se ruine au jeu et perd, non seulement son héritage familial, mais aussi les gains de ses droits d'auteur. L'abbé Choisy suit le même chemin. Selon Voltaire, un peu plus tard, Paris peut se comparer à un "immense Breton". C'est à cette époque que se développe aussi la tricherie avec l'apparition de l'expression "chevalier d'industrie" désignant ceux qui tirent leurs revenus de la fraude au jeu. Les tricheurs sont omniprésents dans les résidences ou hôtels parisiens où se pratiquent les jeux, renforçant ainsi la mauvaise réputation de ces derniers.

Sous Louis XV, toutes les tentatives pour enrayer cette explosion des jeux restent vaines. La loi est détournée, souvent par les fonctionnaires et les magistrats qui succombent eux-mêmes à cette folie du jeu. Quand un jeu est interdit, il est rebaptisé sous un autre nom de manière à contourner la loi.

"L'hydre dorée ne pouvait que survivre à tous ces couperets. En effet, dans la société de l'ancien régime où, de la naissance à la mort, le destin de chacun était inscrit par son échelon social, le jeu d'argent semblait le seul moyen de faire tourner la roue de la chance pour ceux qui n'étaient pas "nés". Au XVIII^{ème} siècle, dans les tripots du Palais Royal, les fortunes transitent par les cartes et les aventuriers sont légion. Même si, en principe, les jeux d'argent sont interdits, ceux qui édictaient ces lois ne se gênaient pas pour les transgresser. Ils cherchaient surtout à écarter les catégories les plus humbles des jeux d'argent, celles pour qui les pertes au jeu pouvaient être ressenties le plus durement"¹³ .

Toujours sous Louis XV, se développe une coutume rapidement répandue qui veut que la société aisée effectue des séjours plus ou moins longs dans les villes d'eaux renommées comme Wisbaden ou Aix la chapelle. Si les gens viennent là pour une cure ils ont aussi besoin de distractions et le jeu y occupe une place de choix. Dans "les amusements d'eaux d'Aix la Chapelle" écrit par le Baron de POLLNITZ, on trouve ceci : ***"En un mot, le jeu, la bonne chère, la musique, la promenade, la conversation, et tout ce qui peut lier une aimable société sont des plaisirs qui n'y manquent jamais dans la saison"***¹⁴

Quant aux loteries, elles sont plutôt vues comme un moyen de renflouer les caisses

¹³ - Varenne Jean-Michel, Bianu Zeno, De Smedt Marc, *L'esprit des jeux*, Albin Michel, 1990, Paris, p. 138.

¹⁴ - Centre aixois d'études et de recherches sur le XVIII^{ème} siècle, *Le jeu au XVII^{ème} siècle*, colloque d'Aix-en-Provence, 30 avril, 1 et 2 mai 1971, Edisud, 1976.

de l'État. Sous Mazarin, elles deviennent une sorte d'impôt volontaire qui sera illustré ensuite par l'arrêt de 1700 : **"Sa majesté ayant remarqué l'inclination naturelle de ses sujets à mettre de l'argent aux loteries particulières, et désirant leur procurer un moyen agréable et commode de se faire un revenu sûr et considérable pour le reste de leur vie et même d'enrichir leur famille en donnant au hasard... a jugé à propos d'établir à l'hôtel de ville de Paris une loterie royale de 10 millions"**. Sous Louis XV, les loteries se multiplient. A chaque tranche de loterie correspond un nom qui renvoie à un besoin d'argent particulier pour une bonne cause : la loterie des enfants trouvés, la loterie de l'école militaire, la loterie de piété... Elles vont permettre la réalisation de nombreux ouvrages d'intérêt public, par exemple l'achèvement de Saint-Sulpice en 1745 ou l'aménagement du Champ-de-Mars en 1757. Le 30 juin 1776 sont supprimées les loteries privées pour faire place à la loterie royale de France avec deux tirages par mois et un rapport de 10 à 12 millions¹⁵. Celle-ci disparaîtra pendant la révolution à la demande d'un député qui la définit comme **"un fléau inventé par le despotisme pour faire taire le peuple sur sa misère, en le leurrant d'une espérance qui aggrave ses calamités"**. Elle sera rétablie par le Directoire lorsqu'il restaure le monopole d'État puis à nouveau supprimée en 1836.

Sous Louis XVI, une ordonnance du 1er mars 1781 avait remplacé tous les autres textes et frappé de sanctions les jeux considérés comme présentant des chances inégales pour les parties en présence. Le roi institue des primes pour ceux qui dénoncent ces jeux et les endroits où ils se pratiquent. L'amende se répartit en trois : un tiers pour le trésor royal, un tiers pour les pauvres des hôpitaux, et un tiers pour le délateur. Mais, malgré toutes ces sanctions, le jeu persiste.

Après la révolution de 1789, c'est Bailly, maire de Paris, qui reprend le flambeau de la croisade contre le jeu. Ce sont les maisons de jeux qui sont visées. Il considère que la taxe versée par celles-ci est "un produit du vice et du désordre"¹⁶. Les propriétaires ou locataires de maisons de jeux sont passibles de sanctions (décret des 19-22 juillet 1791) mais pas les joueurs. Ces derniers ne se gênent donc pas et, malgré la menace des sanctions, les maisons de jeux se multiplient. Les admonestations restent inefficaces et le changement de régime n'inverse en rien le développement des jeux.

Avec le Code civil naît la première véritable réglementation qui sera appliquée et qui pose le futur cadre législatif des jeux de hasard et d'argent.

Le 15 mars 1803 sont votés les articles 1965, 1966 et 1967 sous le titre "Des contrats aléatoires". Selon ces textes, les jeux ou paris ne donnent lieu à aucune obligation juridique : **"la loi n'accorde aucune action pour une dette de jeu ou pour le paiement d'un pari"** (art 1965). En revanche, **"sont exceptés de la disposition précédente" "les jeux propres à exercer au fait des armes, les courses à pied ou à cheval, les courses de chariot, le jeu de paume et autres jeux de même nature qui tiennent à l'adresse et à l'exercice du corps"**. En somme, la loi (art. 1966) distingue le pur jeu de

¹⁵ -Voir à ce sujet l'article de Lloansi Bernard, *Regard sur l'histoire des rapports du jeu et de l'Etat, Les cahiers espaces, Casinos et tourisme, n°38, Octobre 1994.*

¹⁶ - Cité par Varenne Jean-Michel, Bianu Zeno, De Smedt Marc, *L'esprit des jeux*, Albin Michel, 1990, p. 138.

hasard de ce qui lui semble être l'exercice d'une compétence ou d'une performance (en risquant cet anachronisme, le Loto, par exemple, se trouverait distinct d'un jeu comme le Loto sportif ou le PMU). Le gagnant ne peut tenter une action pour recouvrer les sommes gagnées et le perdant ne peut pas non plus tenter une action pour reprendre les sommes perdues (art. 1967) sauf en cas de "dol, supercherie ou escroquerie".

Le décret du 24 juin 1806 (et son article 4) est un renforcement réel des sanctions à l'encontre du jeu et des maisons de jeux clandestines. Il est aussi à l'origine de l'apparition et de l'essor des casinos en France (qui sont dans un premier temps des maisons de jeu ou cercles). Il stipule : "**Notre ministre de la police fera pour les lieux où il existe des eaux minérales pendant la saison des eaux seulement, et pour la ville de Paris, des règlements particuliers sur cette partie**". Or nous venons de voir que ce sont essentiellement les catégories sociales aisées qui se rendent dans les villes d'eaux pour faire des cures.

Quatre ans plus tard il est contredit par l'article 410 du Code pénal qui classe en délit la tenue de maisons de jeux et de loteries ¹⁷. Cet article extrêmement répressif prévoit, pour les coupables, l'interdiction de l'exercice des droits civiques, civils et de famille (art 410, §2 et art 42). L'article 411 fait obligation pour sa part de tenir un registre des prêts sur gages mentionnant avec une grande précision la nature des objets gagés et l'identité de l'emprunteur.

Mais dans l'article 410, il n'est fait aucune mention des villes thermales et de Paris, réglementées eux, par le décret de 1806, au terme duquel, la clientèle des casinos ou des cercles paie une cotisation, ce qui les met en accord avec cet article. L'article 410, qui aurait pu provoquer la suppression pure et simple de toutes les maisons de jeux, ne sera jamais invoqué, et les casinos et cercles vont continuer à se développer dans le cadre établi par la loi de 1806 ¹⁸. Des villes comme Vichy ou Deauville vont se développer, notamment, à cause de la prospérité de leur casino. Un peu plus tard, la loi du 21 mai 1836 interdit les loteries (art 1 : "les loteries de toute espèce sont prohibées"), et renvoie les contrevenants à l'article 410 du Code pénal.

A l'époque du décret de 1806, les cercles de jeux de Paris sont tenus par les frères PERRIN et leur cahier des charges, c'est à dire leurs obligations vis à vis de l'état et de la commune sur laquelle ils sont établis, stipule que l'accès des jeux est interdit aux femmes, aux comptables du trésor, aux domestiques et à tout individu qui serait signalé par la police.

Les casinos qui apparaissent dans les villes thermales ont pour public surtout des personnes d'un milieu social aisé, un peu comme des clubs privés où les gens paieraient une cotisation pour entrer, ce qui est une façon de restreindre leur accès. La tenue de

¹⁷ - Art 410 du code pénal : "ceux qui auront tenu une maison de jeux de hasard, et y auront admis le public, soit librement, soit sur la présentation des intéressés ou affiliés, les banquiers de cette maison, tous ceux qui auront établi ou tenu des loteries non autorisées par la loi, tout administrateur, préposé ou agent de ces établissements seront punis d'un emprisonnement de deux mois au moins et de six mois au plus, et d'une amende de 100 F à 6 000 F."

¹⁸ - Voir à ce sujet l'article de Bernard Lloansi, "Regard sur l'histoire des rapports du jeu et de l'Etat", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

soirée est de rigueur et une certaine sélection du public se fait ainsi dès l'entrée. **"Durant tout le XIXe siècle, casinos, cercles et tripots sont les seuls espaces à accueillir les joueurs. Pas les mêmes d'ailleurs. Le casino est noble. Il est "autorisé"... Il se réserve, par une série de commandements choisis, aux catégories sociales les plus élevées et abrite ceux qui ont à la fois suffisamment d'argent pour tenter la roulette, l'envie d'en gagner plus encore, et une activité qui les rend invulnérables au qu'en dira-t-on"** ¹⁹. Le public des casinos est donc très différent de celui des tripots qui sont réservés à des individus de condition plus modeste. **"Le public assis aux tables du trente-quatre est aristocratique. Il ne s'agit pas de roulette, mais de cartes"** ²⁰

A partir de 1875, les villes d'eaux sont de plus en plus fréquentées. Une circulaire ministérielle précise les jeux autorisés, notamment pour renforcer le décret de 1806 qui se voit un peu mis aux oubliettes en ce qui concerne le système d'autorisation d'exploitation des casinos dans les villes d'eau. Ce sont les maires qui obtiennent le droit d'interdire le fonctionnement des jeux d'argent et de hasard sur leur commune. C'est un changement important puisqu'on passe du niveau décisionnaire national au niveau local : il y a une décentralisation de la décision. Le casino devient un élément du développement local.

En 1902, il existe 179 autorisations administratives que le Conseil d'État remet en question dans son arrêté du 18 avril 1902. Les députés s'opposent à cette décision, en mettant en avant le préjudice qui serait provoqué par la fermeture de ces établissements. La saison des jeux de 1903 se déroulent sous l'ancienne tolérance administrative. De nouveaux établissements de jeu ouvrent leurs portes sans autorisation. M. Vallé, garde des sceaux, décide alors de nommer une commission dont le but sera d'élaborer un projet de loi sur le régime de jeux.

Au début de 1907, le gouvernement, à cause du jeu nommé baccara ou "la faucheuse", ordonne aux préfets de retirer leurs autorisations de jeux aux titulaires, et interdit l'exploitation de ce jeu au tenanciers de maisons non autorisées.

Les conseils municipaux se réunissent alors et émettent les vœux suivants :

- "que le parlement veuille voter sans retard une loi autorisant le jeu dans les villes d'eaux et les stations climatiques ;
- que le droit d'installer des casinos ou maisons de jeux soit exclusivement réservé aux municipalités ;
- que les communes où les jeux seraient autorisés touchent une subvention des divers tenanciers" ²¹.

Une proposition de loi est déposée le 29 janvier 1907 par M. le député Régnier et ses collègues.

Elle donne naissance à la loi du 15 juin 1907. Celle-ci régleme le fonctionnement des cercles et des casinos dans un cadre juridique bien défini (art. 291 et 292 du code

¹⁹ - Cotta Alain, *La société du jeu*, Grasset, Paris, 1980, p. 186.

²⁰ . Dostoïevsky Fédor, *Le joueur*, 1866, repris en édition de poche, 1972.

²¹ - Ibid.

pénal). La loi structure donc le paysage ludique en matière de jeux de hasard par dérogation à l'article 410 cité précédemment, dont le Conseil d'État a pris conscience qu'il annulait l'art 4 du décret de 1806. Les cercles et les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques sont placés sous un régime spécial. Ils obtiennent, après enquête et sur avis du conseil municipal, une autorisation temporaire, et fonctionnent sur la base d'un cahier des charges strict dont le non respect peut entraîner le retrait de la concession. Un prélèvement de 15% sur le produit brut des jeux, dont l'emploi est réglé par une commission spéciale nommée par le ministère de l'intérieur, est institué (indépendamment de celui des communes) au profit d'oeuvres diverses²². L'accès des casinos est aussi interdit aux enfants et aux employés municipaux. Il faut remarquer que ces maisons de jeux attirent plutôt une clientèle aisée venue prendre les eaux.

De même depuis 1920, pour préserver les ouvriers parisiens, aucun casino ouvrant des salles de jeux ne peut s'établir à moins de 100 kms de Paris. A l'époque cette mesure est prise de façon à restreindre l'accès des casinos aux couches populaires, car en travaillant, elles n'auraient pas le temps de faire le trajet aller-retour dans la journée²³. Selon W. R. Eadington, **"L'histoire montre que les casinos ont toujours été situés à distance des grands centres urbains. La raison en est, que les casinos, avec leur réputation de "voracité" sont considérés comme représentant un danger pour la classe ouvrière. [...] Même quand le jeu était autorisé, il semblait préférable qu'il soit réservé à ceux qui avaient les moyens de jouer pendant leur temps libre, à l'écart des préoccupations de la vie quotidienne. Dans de nombreux cas, les casinos étaient situés dans des lieux dotés d'attraits touristiques et ciblaient les classes sociales qui pouvaient se permettre d'y aller en villégiature"**²⁴.

Selon Pierre CHAZAUD, maître de conférence à l'université Lyon 1, et à l'institut supérieur de management du patrimoine : **"Les casinos ont pendant longtemps tenu une place à part dans les loisirs. Les palaces et les casinos ont les équipements emblématiques d'une certaine classe sociale et d'un style de vie, notamment dans les grandes stations à la mode des années 1920 aux années 1960. Les pouvoirs publics ont longtemps adopté à leur égard une attitude de réserve. Pour certains,**

²² - "Art- 1 : Par dérogation à l'article 410 du code pénal, il pourra être accordé aux casinos des stations balnéaires, thermales ou climatiques, sous quelque nom que ces établissements soient désignés, l'autorisation temporaire d'ouvrir au public des locaux spéciaux, distincts et séparés où seront pratiqués certains jeux de hasard sous les conditions énoncées dans les articles suivants

Art- 2 : Les stations dans lesquelles la disposition qui précède est applicable ne pourront en bénéficier que sur l'avis conforme [...]

du conseil municipal. Les autorisations seront accordées après enquête, et en considération d'un cahier des charges établi par le conseil et approuvé par le ministre de l'intérieur. L'arrêté d'autorisation fixe la durée de la concession : il détermine la nature des jeux de hasard autorisés, leur fonctionnement, les mesures de surveillance et de contrôle des agents de l'autorité, les conditions d'admission dans les salles de jeux, les heures d'ouverture et de fermeture, le taux et le mode de perception du prélèvement prévu à l'article 4. [...]

Recueil des textes relatifs à la réglementation des jeux dans les casinos, Travaux de recherches et mise à jour effectués sous la direction de Maître Laurence Lichtmann, Avocat à la cour de Paris, éditions a.m.i., décembre 1987.

²³ - R. Eadington William, "Le développement des casinos dans le monde", *Les cahiers espaces*, Casinos et tourisme, n°38, Octobre 1994.

²⁴ - Ibid.

ces lieux de loisirs suscitent encore bien des réticences."²⁵

Pendant longtemps, le public des casinos est resté très "sélect" avec une tenue vestimentaire très recherchée. **"Rose CORMON se souvient de son premier casino comme s' il s'agissait de son premier bal. C'était à Uriage, l'été 1947. Rose n'avait pas joué ce jour là. Mais elle avait découvert un univers insoupçonné, fantastique, où les messieurs en smoking et les dames en robe de soirée se disaient des politesses tout en maniant des cartes à jouer et en brassant des jetons et des plaques miroitant comme des émaux ou des coraux dans la clarté sous-marine de la salle de jeux"**.²⁶

En France, le terme "casino", pour désigner les maisons de jeu, n'est apparu qu'au XIXème siècle : auparavant celles-ci s'appelaient des brelans. Étymologiquement, casino, diminutif de Casa en italien, renvoie à un lieu de réunion dans lequel se pratique le jeu, la danse et où l'on mange. Ce terme "casino" va être juridiquement défini en France par un arrêté du 23 décembre 1959 qui est un prolongement de la loi du 15 juin 1907. **"Art. 1er. Un casino est un établissement comportant trois activités distinctes : le spectacle, la restauration et le jeu, réunies sous une direction unique sans qu'aucune d'elles puisse être affermée"**²⁷.

Cette loi de 1959 est à l'origine de ce que sont devenus les casinos aujourd'hui : des espaces de jeu, mais aussi souvent de restauration et d'animation pour les villes qui les accueillent. Nous verrons par la suite comment, à partir de cette loi et de l'évolution de la législation, notamment avec l'apparition des machines à sous, les casinos tendent à se rapprocher de plus en plus de cette définition de l'espace "casino". Ce sera l'objet de la deuxième et troisième partie de cette thèse.

B- Le jeu dans la littérature : stigmates

En Europe, du moins, les casinos se sont d'abord développés dans des sites de villégiature pour une clientèle très généralement aristocratique jusqu'à la première guerre mondiale, et toujours fortunée. De là vient une première image des casinos, marquée par le luxe de ces lieux, réservés à une élite identifiable par son rang ou sa fortune. Cette image, où les tables de jeu sont associées aux princes russes par exemple et plus tard aux souverains du Proche-Orient, a fait des casinos un lieu prestigieux, quasiment "mythique", alors même que l'aristocratie a presque totalement disparu ; c'est bien pour cela d'ailleurs que la vie des princes de Monaco par exemple fascine un très large public. Mais ce rêve "des mille et une nuits" n'est pas ce qui nous intéresse. En effet, si cette image mythique compte pour beaucoup dans l'attrait qu'exercent les casinos pour le public populaire contemporain, c'est une toute autre image du joueur qui nous semble

²⁵ - Chazaud Pierre, *"Faut-il repositionner l'offre des casinos"*, Les cahiers espaces, n°38, oct 1994.

²⁶ - Brasey Edouard, *La république des jeux*, Laffont, Paris, 1992. p. 187.

²⁷ - *Recueil des textes relatifs à la réglementation des jeux dans les casinos*, Travaux de recherches et mise à jour effectués sous la direction de Maître Laurence Lichtmann, Avocat à la cour de Paris, éditions a.m.i., décembre 1987.

s'être imposée dans la littérature, image où le joueur et sa passion sont fortement stigmatisés.

1- Portraits de joueurs

Ce chapitre est consacré à quelques portraits de joueurs. Le jeu peut conduire à la ruine, d'où les interdictions répétées. Ce risque a fait naître la représentation d'un type de joueur qui présente toujours les mêmes symptômes ou stigmates que nous définirons dans un deuxième temps. Mais la littérature ajoute une dimension psychologique progressivement dominante.

La représentation traditionnelle du joueur dans les textes de fiction est généralement très négative et tend à le disqualifier. On y trouve une sorte de mise en garde sous-jacente qui ressort, à l'évidence, de tous les textes que nous allons étudier. Nous pouvons repérer des caractéristiques communes à tous ces joueurs. Quand il n'est pas un "Dandy" flambeur, le joueur, le plus souvent, est représenté comme atteint d'une maladie ou d'une folie obsessionnelle qui le ronge, telle un mal incurable, et qui, à terme, finit par le détruire. Deux ouvrages constituent à cet égard l'archétype de l'image littéraire du joueur, celui de Dostoïevsky, *Le joueur*, et celui de Stefan Zweig, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*²⁸.

Mais auparavant, il nous semble nécessaire de faire référence à quatre textes très différents qui préludent à cette réprobation constante²⁹.

Le premier nous est fourni par l'un des *Caractères* de La Bruyère³⁰ dans le chapitre consacré aux "biens de fortune". Ce texte comporte cinq arguments distincts.

- Le premier dénonce l'idée selon laquelle le jeu mettrait à égalité toutes les couches sociales devant le hasard. ("l'on dit du jeu qu'il égale les conditions"). Cette égalité semble à La Bruyère tout à fait monstrueuse ("**les yeux souffrent (...) c'est comme une musique qui détonne ; ce sont comme des couleurs mal assorties, comme des paroles qui jurent et qui offensent l'oreille (...) c'est en un mot un renversement de toutes les bienséances**"). Le mot est lâché : le jeu introduit un désordre social ("**c'est peut-être aussi l'une de ces choses qui nous rendent barbares à l'autre partie du monde**").
- Le deuxième argument est d'ordre psychologique ou comportemental ; autour d'une table de jeu, "une triste sévérité règne" ; les joueurs perdent le sens des relations sociales : "**implacables l'un pour l'autre et irréconciliables ennemis pendant que**

²⁸ - Dostoïevsky Fédor, *Le joueur*, 1866, repris en édition de poche, 1972. Stéphane Zweig, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, Bibliothèque cosmopolite Stock, 1993.

²⁹ - D'autres textes significatifs figurent dans le recueil de Le Tourneur Michel, *Les plus beaux textes sur les jeux, le hasard et la chance*, Le Cherche Midi, Paris, 1982.

³⁰ - La Bruyère, *Les caractères*, chapitre "Des biens de fortune", §71 à 75. Les citations sont extraites de l'édition de poche courante Garnier Flammarion, Paris 1965, p 184-185.

la séance dure, ils ne reconnaissent plus ni liaisons, ni alliance, ni naissance, ni distinctions : le hasard seul, aveugle et farouche divinité, préside au cercle et y décide souverainement ; le jeu modifie l'ordre des passions : **"toutes les passions, comme suspendues, cèdent à une seule"**.

- Le troisième argument vient de ce que la fortune, modifiant brutalement la condition, fait oublier au gagnant ses origines. Là encore, c'est bien à un désordre social que le jeu conduit, sauf lorsque la fortune s'inverse : **"il est vrai que la fortune du dé ou du lansquenet les remet souvent là où elle les a pris"**.
- Le quatrième argument est que le jeu conduit fatalement à la perte : **"l'enseigne (des brelans) est à leur porte, on y lirait presque : ici l'on trompe de bonne foi (...). Qui ne sait pas qu'entrer et perdre dans ces maisons est une même chose"**.
- Le dernier argument, dans le paragraphe, beaucoup plus célèbre, dont les premiers mots sont "Mille gens se ruinent", est consacré à la passion du jeu qui empêche le joueur de s'arrêter. Le jeu est présenté comme une passion criminelle qui pousse aux pires extrémités. L'auteur ne trouve aucune excuse au joueur, à son comportement et au fait que celui-ci dit qu'il ne peut se passer de jouer. Les mots employés sont très accusés : "désir", "désespéré", "voler", "assassiner", "consumé". Ce sont en principe des mots fortement associés au champ de la passion, de la violence et de la destruction, toutes choses incompatibles avec l'idéal classique de l'honnête homme : **"je ne permets à personne d'être fripon ; mais je permets à un fripon de jouer un grand jeu : je le défends à un honnête homme"**.

L'année même de la mort de La Bruyère, Jean-François Regnard écrit la pièce de théâtre intitulée *Le joueur*. Cette pièce poursuit l'essentiel des thèmes de La Bruyère en accentuant le désastre familial que provoque le jeu, et, en cela, annonce le drame bourgeois du siècle suivant. La phrase qui suit est révélatrice de cette dimension familiale constitutive des valeurs de la bourgeoisie montante.

Acte I, Scène X :

"Acceptez pour époux un joueur, Qui, pour porter au jeu son tribut volontaire, Vous laissera manquer même du nécessaire".

L'intérêt ici de cette pièce, sur laquelle nous n'insisterons pas d'avantage, est qu'elle "popularise" la dénonciation du joueur comme un danger pour sa famille. Cette idée sera un des modèles dominants du 19^{ème} siècle bourgeois.

Plus tard, au début du XIX^{ème} siècle, c'est la passion que retient Chateaubriand dans ses *Mémoires d'outre tombe* lorsqu'il se décrit sous l'emprise du jeu : **"le jeu produisit sur moi une sorte d'enivrement douloureux, si cette passion m'eût atteint, elle m'aurait renversé la cervelle"**. Les remords le rongent car, dit-il, poussé par le diable, il a joué une somme que lui avait remis un notaire, et qu'en outre il a laissé ce qui lui en restait dans le fiacre qui le ramenait. Il voit un signe du destin dans le fait que c'est un moine qui lui rapporte les 1500 Frs oubliés. Le jeu, figure du vice et du diable, lui a pris son argent, et le moine, figure du bien et du droit chemin, lui rend le peu qui lui reste. Ce parallèle, bien sûr, est un stratagème pour mettre en garde contre le jeu qui va à l'encontre de la morale chrétienne. Par opposition à La Bruyère, en cette période de

romantisme triomphant, Chateaubriand prend au sérieux la "passion" du joueur que La Bruyère feignait de tenir pour une simple faiblesse de caractère.

A la même époque à peu près, *La dame de pique* de Pouchkine³¹ met en scène un joueur prêt à tout pour gagner, y compris à commettre un meurtre. La victime est une vieille femme qui connaît le secret des trois cartes gagnantes qui donneront la fortune au héros. Le jeu est motivé, dans ce cas, par l'obsession de l'argent et l'appât du gain qui poussent le joueur à toute extrémité. Au début du récit, Herman n'est pas vraiment joueur, mais à partir du moment où il entend parler de cette vieille dame qui peut lui faire gagner un fortune grâce au jeu, il devient obsédé par cette idée et n'aura de cesse d'atteindre son but. Mais encore une fois la morale triomphe car "bien mal acquis ne profite jamais". La dernière carte n'est pas la bonne, et, au lieu de l'as prédit, c'est une dame de pique qui sort. Elle ressemble étrangement à la vieille femme, et lui sourit d'un air railleur. Herman sombre dans la folie. **"Il est à l'hôpital d'Oboukof, le n°17. Il ne répond à aucune question qu'on lui adresse, mais on l'entend répéter sans cesse : trois - sept - as ! - trois - sept - dame!"**.

Comme on le voit à ces brefs exemples, la représentation du jeu et du joueur (de casino) repose sur des stéréotypes qui contribuent à construire un véritable mythe dont l'expression majeure est fournie par Dostoïevsky. Dans son roman, *Le joueur*, il donne un visage exemplaire à ce mythe : celui d'Alixei Ivanovitch. A travers ce personnage, nous pouvons remarquer que la représentation du jeu est centrée sur la perte et la déchéance.

Le roman de Dostoïevsky se présente comme une autobiographie où l'on trouverait le récit de son expérience personnelle. Dans ce roman, écrit à la première personne, le narrateur est le personnage du joueur. Dostoïevsky semble y assumer la responsabilité de ce que dit, de ce que fait, ou de ce que ressent son personnage principal, il est "dans sa peau". Ce roman a constitué, pour les générations suivantes, l'archétype de ce qu'est le joueur. L'emploi du pronom indéfini "le" dans le titre est évidemment une manière de dire que ce joueur est l'idéal-type du joueur ; ce roman ne concerne donc pas un joueur mais tous les joueurs.

Comme l'alcoolique parlerait le mieux des effets de l'alcool, le joueur compulsif serait ainsi celui qui sait le mieux exprimer les sentiments, les sensations que procurent le jeu. La façon du narrateur de décrire le joueur est avant tout très subjective et dérive, semble-t-il, de la propre expérience de Dostoïevsky. La première description d'une salle de jeu commence ainsi : **"D'abord tout me parut très sale. Malsain et sale moralement, pour ainsi dire. Et je ne parle pas de ces visages anxieux, avides, qui par dizaines, par centaines, assiègent les tables de jeu"**³². Elle est d'abord marquée par le moralisme : le jeu est un vice qui altère le visage des gens ainsi que leur esprit. La dégradation est certes physique, mais elle est aussi morale. Le vocabulaire employé essaie non seulement de rendre compte des tourments qu'endure le personnage principal, mais se donne pour le symbole de ce que sont le jeu, l'espace de jeu et le

³¹ - Pouchkine, *La dame de pique*, 1833, repris en édition poche, 1986.

³² - Dostoïevsky, *Le joueur*, 1865. Toutes les citations de cette partie sont tirées de la traduction de Andronikof C, et De Couriss Alexandre, *Le joueur*, édition poche, Paris, 1972.

joueur. La description vise à provoquer l'émotion du lecteur et à le mettre en garde contre les dangers du jeu. "Le joueur" présente ainsi l'image des ravages du jeu. La dégradation extérieure de l'individu n'est ici que la marque de sa dégradation intérieure. Le roman vise à produire une contre-identification, une réaction de répulsion vis à vis du jeu. L'emploi du pronom "je" de la part du narrateur, qui normalement rend l'identification possible du lecteur au personnage principal du roman (Alixei Ivanovitch), produit ici l'effet inverse : le lecteur rejette le personnage ("Je ne peux pas être comme lui") ; il n'y a aucune identification possible.

Un autre personnage est tout à fait remarquable, celui de la "grand-mère" (riche aristocrate capricieuse dont la famille attend la mort avec impatience pour en hériter), car elle offre une première description des altérations significatives que peut entraîner la pratique du jeu. Ce qui la fascine tout d'abord, c'est un joueur à une table de jeu, un jeune homme qui est en train de gagner : **"Il était pâle, ses yeux brillaient, ses mains tremblaient. Il en était à miser au hasard par poignées. Et il continuait à gagner et à ramasser, à gagner et à ramasser. [...], il misait au petit bonheur et ramassait toujours. Visiblement il perdait la tête"**. Elle ne peut s'empêcher de lui dire de partir : **"Elle se mit à crier au jeune homme : "Sortez ! Sortez !", mais il ne s'arrête pas. La grand-mère s'écrie : ""Quel dommage ! Il est perdu ! Enfin, il l'a voulu, cela me bouleverse. Nigaud, va!"**. Et la grand-mère détourna vite les yeux". Cette description qui fait figure de stéréotype pourrait être celle d'un malade atteint d'une fièvre incurable. Tous les termes employés ici pour décrire l'attitude du joueur la désignent comme une pathologie qui ne cessera d'être reprise par la suite. Mais l'originalité de Dostoïevsky, qui fait de ce livre un modèle inégalable, est qu'il met en évidence la déchirure du sujet, là où ses prédécesseurs mettaient plutôt en évidence le désordre social.

Revenons au texte. Malgré la vision de ce joueur et les réactions émotionnelles qu'il a suscitées en elle, la grand-mère se met à jouer et bien vite son attitude change. C'est la première étape de l'histoire : il existe un phénomène de "contagion" du jeu : comme par l'effet d'un virus, toute personne qui l'approche est touchée. La grand-mère est donc, elle aussi, saisie par la fièvre du jeu : **"la grand-mère ne tenait plus en place. Les yeux fous, elle suivait la petite boule qui sautillait dans les alvéoles du plateau tournant. Nous perdimes le troisième Frédéric. La grand-mère était hors d'elle. Lorsque le croupier annonça trente-six au lieu du zéro escompté, elle donna même un coup de poing sur la table. [...] Elle se mit à trembler d'excitation. [...] La grand-mère en tremblait, fascinée [...] La grand-mère était d'humeur impatiente et irritée. Visiblement, elle n'avait que le jeu en tête. Elle était indifférente à tout le reste et fort distraite"**. Dans le bouleversement radical du comportement du personnage, Dostoïevsky montre que l'individu, face au jeu, perd toute rationalité et le contrôle de lui-même ; mais là précisément où La Bruyère dénonçait un désordre social (perte du sens des hiérarchies), Dostoïevsky décrit le désordre de la personne : on note le réemploi du verbe "trembler", qui est le verbe le plus souvent employé par l'auteur dans la description des joueurs. La description de la grand-mère reprend le stéréotype précédent. Elle est désormais atteinte de la "maladie du jeu". Au moment précis où le zéro sort et où la grand-mère gagne, le narrateur dit : **"A ce moment précis, je compris que j'étais un joueur. Mes mains, mes pieds tremblaient, ma tête bourdonnait"**. Le changement d'attitude d'Alixei montre, à son tour, que le jeu fonctionne de façon épidémique. La suite

du roman et la fin du roman montrent que le jeu n'est pas seulement contagieux, mais qu'il est aussi incurable. C'est, à la façon d'un maléfice, une puissance destructrice qui peut saisir n'importe quel individu qui rentre en contact avec lui. Alixei sera donc sa prochaine victime.

Outre la décrépitude physique et la décomposition morale du joueur, la mauvaise réputation sociale du jeu et des joueurs achève le tableau de ses méfaits ; en témoigne cette réaction du "général" (neveu de la "grand-mère") lorsque la grand-mère lui demande ce qu'il a fait de son argent et lui dit ""— Tout est là : tu ne sais pas ! Tu ne quittes pas la roulette, probablement ? Tu y as tout laissé sans doute?" Le général fut tellement ahuri que l'afflux de son émotion faillit l'étrangler. **"A la roulette, moi ? Dans ma position... Mais vous n'y pensez pas ma tante ; vous devez être encore malade..."** Cette réaction de rejet indique le caractère infamant de la réputation d'être un joueur. Le jeu ne fait pas donc seulement l'objet d'une désapprobation qui repose sur l'altération individuelle du joueur, mais il fait aussi l'objet d'une condamnation sociale radicale. Le joueur est ici stigmatisé comme un alcoolique ou un drogué. La suite du roman fait passer le Général d'une réprobation individuelle à une autre réprobation morale qui fait intervenir le thème classique de la ruine patrimoniale. Le Général accompagné de Des Grieux demande à Alixei d'éloigner la grand-mère des tables de jeux : ""— Permettez ! vous vous chargez de, comment dirais-je... de piloter cette vieille femme, cette pauvre et terrible vieille, s'embrouillait Des Grieux, mais elle va perdre, perdre tout, jusqu'au dernier sou ! Vous avez vu vous même comment elle joue ! Si elle commence à perdre, aucune force de la nature ne pourra plus l'éloigner des tables de jeu, elle s'obstinera par méchanceté et jouera sans s'arrêter ; quand on en arrive là, on ne rattrape jamais ses pertes et alors... alors... — Et alors intervint le général, c'est vous qui aurez été la cause de la perte de toute la famille."" La figure du joueur qui ruine sa famille au jeu, car il laisse toute la fortune familiale sur les tapis verts, est récurrente dans la littérature. Mais, là où Regnard en fait le coeur d'un drame bourgeois, Dostoïevsky pointe le rapport entre le joueur et la mort.

Arrive donc le moment où Alixei raconte sa propre expérience de sa descente en enfer. **"Il était dix heures et quart. J'entrais au casino. Je n'avais jamais été sous l'emprise d'un tel espoir, ni d'une telle émotion [...] Fébrilement, j'avançais ce tas sur le rouge et je repris soudain conscience. Ce fut la seule fois durant mon jeu de cette soirée que le froid de la peur me saisit et fit trembler mes membres. En une seconde, je sentis avec terreur et je compris ce que signifiait perdre : j'avais misé ma vie"**. Au fur à mesure, son existence bascule. Si, au début, il gagne, bien vite, il se met à perdre. Toute sa vie se concentre alors autour du jeu, il accepte de devenir domestique pour pouvoir continuer de jouer et payer ses dettes et, même quand Des Grieux vient le voir, lui parle de Pauline, la femme dont il était amoureux, et essaie de le sauver, il refuse l'aide qu'on lui offre et retourne à la roulette. "Se refaire" est devenu sa principale obsession. Sa passion du jeu est de l'ordre du faire-faire. Elle est comme une drogue qui ferait faire tout ce qu'elle veut à un individu sous son emprise. Il n'a plus conscience de rien en dehors du jeu. Des Grieux lui dit : **"dites-moi, en dehors du jeu, vous ne vous occupez de rien ? — Non de rien. [...] Vous avez non seulement renoncé à tout objectif, hors de gagner au jeu, vous avez même renoncé à vos souvenirs. [...] Vos espoirs, vos désirs les plus essentiels, actuellement, ne vont pas**

au-delà de pair et impair, rouge, noir, la douzaine du milieu, etc.". Alixei oublie Pauline, qu'il croyait être sa passion, sa raison de vivre, pour ne plus se tourner que vers le jeu, comme saisi par une passion dévastatrice qui rythme sa vie au fur et à mesure des tours de la roulette. Plus rien n'existe en dehors du jeu. Il apparaît que la "manipulation" dont il était l'objet change de sujet. Alixei aimait follement Pauline tandis qu'elle ne le considérait que comme un jouet qu'elle pouvait manipuler à sa guise et au gré de ses humeurs. Comme il l'était l'objet de Pauline dans sa passion pour elle, il devient objet de sa propre passion pour le jeu, qui remplit toute sa vie et ne laisse plus de place pour rien d'autre. Comme la drogue tient un individu, le jeu tient Alixei.

Le temps de référence n'est plus le temps extérieur et autonome de l'horloge, il devient celui de sa partie de roulette ; il n'existe plus ni passé, ni avenir pour lui en dehors du jeu. Alexis oublie tout ce qui ne concerne pas le jeu. Il perd conscience de la réalité quotidienne pour s'enfoncer dans une sorte de brouillard et le seul repère qu'il conserve est le jeu, jusqu'à la fin du roman : "demain, demain, tout sera fini".

Quand il se remémore cette période, il n'arrive pas à comprendre ce qui s'est passé, **"Jusqu'à présent je ne me comprends pas moi-même ! Et tout cela est passé comme un rêve, même ma passion. Elle était pourtant forte et sincère... mais... Où est-elle maintenant ? Vraiment, de temps à autre, une idée surgit : est-ce que je ne suis pas devenu fou alors ? N'aurais-je pas passé tout ce temps dans quelque asile d'aliénés ? Peut-être y suis-je encore, en ce moment même ? Et ainsi, tout cela n'était qu'une illusion, et ce n'est toujours qu'une illusion... J'ai rassemblé et relu mes pages. Qui sait, peut-être l'ai-je fait pour savoir si je les avais écrites dans une maison de fous ? Maintenant je suis seul, tout seul."** Il semble reprendre conscience, un peu comme un malade qui sortirait du coma après avoir fait un mauvais rêve en se demandant si oui ou non son cauchemar était réel. Mais il y retombe.

Le "joueur" se trouve ainsi isolé socialement et hors du temps de référence qui rythme la société. Cette sortie hors du temps, comme on le verra, est un élément fondamental de l'organisation de jeux dans un casino. Le "joueur" de Dostoïevsky évolue dans un monde parallèle où toute référence à son milieu social ou familial d'origine est oubliée. Le jeu est ainsi traité par Dostoïevsky comme une folie qui entraîne trois types de destruction en même temps : physique, sociale, et morale. Le jeu prend le contrôle de la vie du joueur et provoque un type d'"addiction" sensitive que l'on retrouve dans le comportement du drogué, à la seule différence qu'il n'y a aucune ingestion de substance toxique. **"La "passion frénétique du jeu" caractérise bien cet état d'agitation fébrile associée à l'activité, chaque fois recherchée, qui place le joueur dans un état "d'étrangeté", l'isole quelque temps de toute préoccupation extérieure. Le comportement devient donc alors incontrôlable, comme "téléguidé". Un joueur peut dire que dans ces moments : "je me regardais en train de jouer comme dédoublé". "La passion devient fascination et abolit toute perception rationnelle de la réalité du moment."**³³

Ce roman a été lu comme s'il constituait un avertissement. Il rend sensibles les

³³ - Sucquart Isabelle, *Le jeu pathologique : une addiction nouvelle*, Thèse de diplôme d'Etat de docteur en médecine, qualification en psychiatrie, sous la direction de J.L. Venisse, Nancy, 1993.

ravages que peuvent entraîner le jeu sur un individu. Il présente le jeu comme une maladie, ou plutôt une drogue qui altère le comportement physique et social de l'individu. Tout individu peut être atteint et mené à sa destruction. Ici, ce n'est pas le joueur qui fait le jeu, mais le jeu qui fait le joueur. Ce roman a construit un stéréotype du joueur : en associant jeu et joueur compulsif, il n'y a désormais qu'une façon d'être joueur : celle qui y est décrite. L'image du joueur, complètement négative, n'offre pas d'alternative. *Le joueur* est ainsi l'archétype non pas d'une réalité mais d'une peur.

"C'est ainsi que l'humour littéraire ou théâtral des stigmates est fait d'une ironie bien particulière. Caricature, plaisanteries, histoires traditionnelles étalent comiquement les faiblesses de personnages stéréotypés, en même temps qu'elles nous montrent ces demi-héros mouchant innocemment des normaux de haut rang"³⁴.

Le dernier exemple est tiré de la littérature du XX^{ème} siècle. C'est le joueur que décrit Stéphane Zweig dans son ouvrage *Vingt quatre heures de la vie d'une femme*. A la suite du décès de son mari, madame C s'ennuie et décide d'aller à Monte-Carlo. Pour s'occuper, elle va au casino et observe les joueurs ou plus particulièrement les mains de ces derniers : **"elles révèlent, par leur façon d'attendre, de saisir et de s'arrêter, l'individualité du joueur : griffues, elles dénoncent l'homme cupide ; lâches, le prodigue ; calmes, le calculateur et, tremblantes, l'homme désespéré [...] Le jeu révèle l'homme, c'est un mot banal ; mais je dis, moi : sa propre main, pendant le jeu, le révèle plus nettement encore"**. Sa rencontre avec le joueur se fait dans un premier temps avec ses mains. Ce sont celles-ci qui retiennent son attention : **"Et je vis là (vraiment j'en fus effrayé !) deux mains comme je n'en avais encore jamais vu, une main droite et une main gauche qui étaient accrochées l'une à l'autre, comme des animaux en train de se mordre, et qui se serraient et s'opposaient farouchement d'une manière si âpre et si convulsive que les articulations des phalanges craquaient avec le bruit sec d'une noix que l'on casse"**. Elles trahissent le comportement du joueur torturé qui attend, impuissant, devant le hasard. Et au moment où le croupier crie le numéro, **"à cette seconde, les deux mains se séparèrent soudain l'une de l'autre, comme deux animaux frappés à mort d'une balle"**. L'auteur, en mettant ces mots dans la bouche de la narratrice, met l'accent sur l'émotion qu'exprime le mouvement incontrôlé des mains. La violence qui caractérise le mouvement de ces mains est le reflet de la violence intérieure qui anime le joueur. Ensuite seulement, madame C découvre le visage qui va avec les mains, et, comme ces dernières, il est le reflet de la passion qui consume le joueur.

Au fur et à mesure du récit, le joueur se révèle à travers le texte dans l'emploi d'un ton dramatique, comme si tout était perdu d'avance. Enfin quand il quitte la table de jeu sans un sou, il ne lui reste plus qu'une seule issue : la mort. Madame C, le voyant ainsi, le prend en charge et l'emmène à l'hôtel où elle passe la nuit avec lui. Et c'est au petit matin qu'elle comprend à quel point le jeu peut changer un homme. **"Vous vous rappelez peut-être que je vous ai dit précédemment n'avoir encore jamais observé, avec autant de force et à un degré aussi violemment accusé que chez cet étranger assis à la table de jeu, l'expression de l'avidité farouche et de la passion chez un homme."**

³⁴ - Goffman Erving, *Stigmate, les usages sociaux des handicaps, Le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1993.*

Et je vous dirai à présent que jamais, même chez les enfants, qui, quand ils dorment d'un sommeil de nourrisson, ont souvent autour d'eux une lueur de sérénité angélique, je n'ai vu une pareille expression de pureté limpide, de sommeil véritablement bienheureux. Sur ce visage, tous les sentiments s'inscrivaient avec une plasticité sans pareille, et c'était maintenant une détente paradisiaque, une libération de toute lourdeur intérieure, un allègement, une délivrance". On voit ici, dans le contraste entre la pureté angélique du joueur endormi et le comportement précédent, que le jeu est la seule cause de la mutation de cet homme en une sorte de monstre. Le jeu transforme un ange en démon. Le lendemain le joueur lui raconte comment il a été atteint par la folie du jeu et sa longue descente aux enfers : ***"il n'était plus capable de penser, de dormir en paix et encore moins de se dominer"***.

On retrouve cette similitude avec le joueur de Dostoïevsky, l'être qui devient le jouet de sa propre passion pour le jeu. Le jeu agit, là encore, comme un poison qui envahit peu à peu le corps du joueur. ***"Et je reconnus avec un effroi indicible que cet homme était empoisonné par sa passion, jusque dans la dernière goutte de son sang"***.

Madame C, qui se sent inutile depuis la mort de son mari, et du fait que ses enfants, assez grands, ont quitté la domicile familial, imagine qu'elle peut sauver cet homme de cette passion qui le ronge. Elle lui propose donc de lui donner de l'argent pour qu'il prenne le train et rentre chez lui. Auparavant elle lui fait prononcer un serment devant Dieu ***"Je jure que je ne prendrai jamais plus part à un jeu de hasard, de quelque nature qu'il soit, et que je n'exposerai plus ma vie et mon honneur aux dangers de cette passion"***. Apparaissent là encore des traits caractéristiques aux joueurs dévorés par la passion du jeu. Le joueur prend l'argent, mais, au lieu de prendre le train, il retourne au casino. Mensonges, trahisons sont les caractéristiques récurrentes du comportement des joueurs que nous venons de voir. Ici encore, le joueur est esclave de sa passion et en oublie tout ce qui est autour de lui. Quand sa bienfaitrice le voit de nouveau au casino, elle tente de l'empêcher de jouer, mais tout ce qu'elle récolte ce sont des insultes. Tout ce que le jeune homme lui avait dit a fondu devant l'attrait du tapis. Le joueur, encore une fois, détruit les gens autour de lui et piétine leurs sentiments. Quand il est devant le tapis, plus rien ne compte. L'image du joueur est donc celle d'un joueur obsessionnel, menteur, autodestructeur, qui triche avec lui-même et avec les autres.

Dans tous les exemples qui précèdent, le joueur est présenté comme atteint d'une folie obsessionnelle : le jeu. Dans ces deux romans, on trouve une femme à ses côtés, qui est soit la cause qui le pousse à jouer (Pauline chez Dostoïevsky) soit celle qui pâtit principalement de son comportement (Madame C chez Sveig) car le joueur devient violent verbalement ou physiquement avec elle et, en outre, l'entraîne vers une ruine financière certaine ³⁵. La présence d'une femme à côté du joueur constitue la figure de ce que pourrait être sa vie sans le jeu : une vie où le joueur pourrait trouver l'amour et la

³⁵ - Le stéréotype se poursuit dans la littérature romanesque (les romans de Barbara Cartland par exemple) qui rengorge d'illustrations de jeunes filles contraintes de faire un "beau mariage" parce que leur père a perdu la fortune familiale au jeu ou parce qu'il les a perdues comme enjeu d'un pari... Par exemple, dans "La marque de Winfield" de Ken Follet, une mère refuse de marier sa fille à un jeune homme qui non seulement est le cousin pauvre de la famille mais dont le père, en outre, avait la réputation d'être joueur.

stabilité.

"Le" joueur que produit la littérature est, encore une fois, celle du joueur "pathologique" qui combine deux aspects :

- la "passion" (le joueur subit ce qui le ruine) ;
- l'"exclusivité" de l'investissement affectif dans un objet, d'où la présence fréquente dans la fiction d'un figure de femme aimante ou d'amour possible dont le joueur se détourne.

Ce stéréotype est assez éloigné des analyses contemporaines de comportements pathologiques. Ainsi, par exemple, Marguerite Duras, confiant à Bernard Pivot dans une émission d'*Apostrophes* : "je suis une alcoolique qui, pour le moment, ne boit pas", exprime un tout autre point de vue selon lequel ce n'est pas la drogue (l'alcool en l'occurrence) qui fait le drogué, mais l'inverse. On dirait donc plutôt aujourd'hui, au sujet du jeu pathologique, que c'est le joueur qui fait le jeu. En témoigne l'établissement de pourcentages de joueurs potentiellement compulsifs qui semblent à peu près stables dans tous les groupes.

Il reste que ces descriptions, qui ont fortement marqué l'imaginaire collectif, indiquent que le jeu, comme une drogue, tient lieu de "tout". D'où la présence simultanée d'une exaltation démesurée et d'une solitude totale où l'individu se ruine et se détruit.

Un autre motif littéraire, qu'une lecture contemporaine rend sans doute plus visible que les lectures antérieures, tient au rapport, constant, mais moins explicite, entre le jeu et la mort. Dire qu'on joue "sa vie" - c'est un motif récurrent chez tous ces auteurs qui ont connu une expérience personnelle du jeu pathologique, de La Bruyère à Dostoïevsky - c'est pointer le fait qu'une sorte de pari existentiel est toujours présent dans le jeu : le joueur veut "voir" jusqu'où le hasard peut le favoriser ou le décevoir. Par cet aspect, le jeu de hasard s'apparente très étroitement au vertige de l'"Ilinx" (Roger Caillois. cf. infra). Il y a donc ici une quasi-fascination de la mort (inscrite ou supposée dans la fiction) qui donne à ces figures de joueurs une dimension tragique.

Comme on verra plus loin, la très grande force de l'introduction des machines à sous, où le joueur peut facilement miser de faibles sommes, est de monnayer ce risque ou ce jeu avec la mort, un peu comme le sport est la figure civile du combat. Jouer plutôt que se battre, se distraire plutôt que de mettre sa vie (ou sa fortune) en jeu, c'est ce sur quoi reposent les nouvelles formes contemporaines du jeu.

2- Les stigmates récurrents du joueur

L'image du joueur reste désormais culturellement entachée des stéréotypes que l'on trouve chez Dostoïevsky ou Sweig. Sa description est accompagnée de traits supposés caractéristiques et constants que l'on retrouve chez tous les joueurs atteints de la maladie du jeu, c'est ce que l'on pourrait appeler des "stigmates". Nous traiterons donc ici du cas du joueur compulsif. Un joueur compulsif est, cliniquement, atteint de ludopathie ou de dépendance au jeu.

Selon Goffman ³⁶, "**le mot stigmaté servira donc à désigner un attribut qui jette**

un discrédit profond, mais il faut bien voir qu'en réalité c'est en termes de relation et non d'attributs qu'il convient de parler. [...] Un stigmaté représente donc un certain type de relation entre l'attribut et le stéréotype. [...] En gros, on peut distinguer trois types de stigmates. En premier lieu il y a les monstruosité du corps — les diverses difformités. Ensuite, on trouve les tares du caractère qui aux yeux d'autrui prennent l'aspect d'un manque de volonté, de passions irrépressibles ou antinaturelles, de croyances égarées et rigides, de malhonnêteté, et dont on infère l'existence chez un individu parce que l'on sait qu'il est ou qu'il a été, par exemple, mentalement dérangé, emprisonné, drogué, alcoolique, homosexuel, chômeur, suicidaire ou d'extrême gauche. Enfin il y a les stigmates tribaux que sont la race, la nationalité et la religion, qui peuvent se transmettre de génération en génération et contaminer également tous les membres d'une famille." Goffman distingue ensuite deux types de situations. Dans la première, le stigmaté de l'individu est apparent ou sa différence est connue de tous ; dans ce cas Goffman considère le sort de l'individu discrédité. Dans la deuxième, l'individu pense que son stigmaté n'est ni connu, ni visible, son sort est donc discréditable (dans le cas où son stigmaté viendrait à être connu).

Le jeu rentre donc selon Goffman dans les stigmates de tares de caractères. On peut dire du joueur compulsif qu'il fait partie des deux catégories du discrédité et du discréditable selon le type de situation où il peut se trouver. Le moment où le sort du joueur (Goffman entend le statut social futur de l'individu stigmatisé) est discrédité est celui où il est dans une salle de jeu en train de jouer, car c'est à ce moment que les traits de son comportement compulsif sont le plus visibles. Certaines caractéristiques du comportement sont récurrentes et peuvent attirer l'oeil du spectateur observant les joueurs. La plus remarquée est celle de l'agitation des mains. Dans le roman de Stefan Zweig, l'héroïne, Mme C, va dans les casinos où elle se contente de regarder les joueurs, passionnée par le mouvement de leurs mains, car celles-là témoignent de toute l'excitation qui tient le joueur quand il joue. Les mains des joueurs sont souvent révélatrices de leur attitude vis à vis du jeu, la façon de miser, la manière d'appuyer sur le bouton d'une machine à sous, la façon d'attendre la donne en tapotant des doigts, la façon de tenir ses cartes, un tic avec les mains trahit souvent le jeu du joueur au poker...

Ce stéréotype du joueur compulsif a fait, depuis longtemps, l'objet d'analyses cliniques :

le trouble dominant est une hyperactivité avec déficit de l'attention. On remarque que la plupart des joueurs décrits perdent souvent le contrôle d'eux-mêmes. Des auteurs comme Zuckerman (1964) ont mis en avant le concept de "recherche pathologique de sensations" qui se mesure à l'aide du SSS (sensation seeking scale). La quête du gain correspondrait à la recherche d'un état physiologique et psychologique lié à l'excitation.³⁷ Les médiateurs ou objets de l'addiction (la drogue, le jeu, l'alcool...) permettent d'accéder

³⁶ - Goffman Erving, *Stigmaté, les usages sociaux des handicaps*, Le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1993.

³⁷ - J. Rosenthal Richard, *Some causes of pathological gambling, Gambling behavior and problem gambling*, edited by William R Eadington and Judy A. Cornelius, Institute for the study of gambling and commercial gaming, University of Nevada, Reno, 1993.

à l'état recherché. Cette excitabilité se retrouve dans la description du stéréotype du joueur de Dostoïevsky ou des autres auteurs, les joueurs sont hors d'eux, leurs mains tremblent, ils se mettent facilement en colère, rejettent les personnes de leur entourage...

On remarque aussi que les deux joueurs principaux du roman de Dostoïevsky, Alixei et "la grand-mère", suivent la courbe d'évolution du schéma psychiatrique anglo-saxon³⁸ du jeu pathologique. La première phase est celle du gain, "the winning phase", où le joueur est persuadé de son habileté, ou de sa chance, parce qu'il gagne. Cela contribue à le faire augmenter ses mises, à jouer de plus en plus souvent. Ensuite il advient la phase de la perte, "the losing phase" : même si la chance a délaissé le joueur, il croit encore qu'il va gagner. Il reste persuadé que c'est lui qui contrôle le jeu, et il trouve toujours des "excuses" ou des explications à ses défaites pour retourner jouer. Le joueur externalise toujours la cause de ses pertes (ce n'est pas la faute au jeu s'il perd, mais par exemple, c'est parce qu'il ne fait pas beau ou bien parce que ce n'est pas le bon moment ou encore parce qu'il n'a pas mis telle chemise...) . Enfin il y a la phase de désespoir, "the desperation phase" : le joueur est épuisé physiquement et moralement, le jeu devient un acte compulsif destiné à apaiser une tension interne. La plupart des "stigmates" relevés dans le stéréotype du joueur sont en liaison avec l'évolution de la pathologie repérée par l'analyse clinique.

Une autre situation dans laquelle les stigmates du joueur sont apparents est celle des périodes d'abstinence. La réaction du joueur est comparable à une crise de manque chez le drogué ou l'alcoolique. Nervosité, irritabilité, perte du sommeil, et autres troubles physiques apparaissent à ce moment là. Si les dommages physiques ne sont pas aussi apparents que dans les addictions avec substance (le visage rouge de l'alcoolique, les bras piqués pour le drogué), le résultat final est le même : c'est une longue descente vers l'enfer, le dernier recours du joueur étant le suicide, ou la guérison qui passe par la phase d'abstinence partielle ou totale. Voici le témoignage d'un joueur ayant des antécédents alcooliques : **"Lorsque j'ai cessé de jouer, brutalement du jour au lendemain, je me souvient avoir autant souffert physiquement et psychologiquement qu'à l'arrêt de l'alcool : des angoisses, des sueurs, des tremblements... C'était très dur, peut-être encore plus dur que le manque d'alcool."**³⁹

Un autre symptôme lié au jeu compulsif est la volonté de "se refaire". Le joueur cherche à récupérer ses pertes en jouant encore, il est sûr que la chance va tourner et qu'il va se remettre à gagner. Il fait preuve d'un grand optimisme vis à vis du jeu (il est toujours sûr qu'il va gagner) alors que celui-là ne lui amène que des ennuis. Il se ment à lui-même et se met à mentir aux autres. Le joueur pathologique est souvent un menteur pathologique. Il cache ses pertes, ment pour obtenir de l'argent pour jouer. Il lui est difficile de dire la vérité sur tout ce qui concerne le jeu, le temps qu'il y passe, les sommes engagées ou gagnées. Cela ouvre sur le deuxième type de stigmaté qui rend le sort du joueur discréditable. Souvent les gens de son entourage ignorent son "problème avec le

³⁸ - Custer, R *profile of the pathological gambler*, Journal of clinic psychiatry, n°45, p. 35-38, 1984.

³⁹ - Sucquart Isabelle, *Le jeu pathologique : une addiction nouvelle*, Thèse de diplôme d'Etat de docteur en médecine, qualification en psychiatrie, sous la direction de J.L. Venisse, Nancy, 1993.

jeu". Lorsqu'il est en dehors d'une salle de jeu, il est très difficile de reconnaître un individu qui a un "problème avec le jeu", d'où la question que soulève Goffman de la "visibilité" du stigmaté. Ce qui veut dire qu'il est très difficile dans la vie quotidienne de voir les symptômes du jeu compulsif. On peut distinguer trois situations : une première où la famille de l'individu n'est pas au courant, une deuxième où la famille est au courant, mais cherche par tous les moyens à cacher les faits aux gens extérieurs, et une troisième où seul le conjoint est au courant mais pas les enfants. Le jeu est un stigmaté aisé à dissimuler aux relations extérieures au foyer et même aux enfants, sauf dans les situations financières extrêmes. Ce stigmaté fait partie de ceux dont on a pas envie qu'il soit dévoilé à des inconnus. En effet, le jeu et le joueur ont mauvaise réputation. Dans le cas où le conjoint est au courant, il peut avoir de graves retentissements sur le bon fonctionnement du couple notamment au niveau de la confiance, du stress et parfois aussi de la sexualité. C'est à ce moment qu'apparaît le concept de faux-semblant, c'est à dire la dissimulation par le sujet de son stigmaté aux autres. L'individu devient discréditable dans le cas où son secret viendrait à être connu par les personnes auxquelles il ment. Pour les femmes de joueur qui ne veulent pas que ça se sache, le tribut à payer est souvent très lourd (obligation de travailler pour payer les dettes du mari, mensonges aux enfants, angoisses...).

Ce que l'on peut remarquer aussi, c'est la mise en évidence du caractère solitaire du joueur. Le joueur est seul avec le jeu. Comme on voit dans le roman de Dostoïevsky ou celui de Sveig, le joueur rejette peu à peu son entourage, même quand celui-ci veut l'aider. S'il n'a pas le désir de s'en sortir, il finit nécessairement seul et parfois se suicide. Le joueur voit dans cette dernière solution la seule manière d'échapper au contrôle qu'exerce sur lui sa passion pour le jeu.

Selon Goffman, les gens qui présentent les mêmes stigmates ont tendance à "se rassembler en petits groupes sociaux". L'association des "joueurs anonymes" propose aux gens qui le souhaitent de remplir un questionnaire. Celui-ci permet, à partir de 20 questions, de déterminer si une personne est susceptible d'avoir un "problème avec le jeu". C'est une manière de se reconnaître comme un membre possible de cette association. En effet, ce questionnaire met en évidence tous les stigmates que peut présenter une personne joueuse et classe les joueurs selon le degré d'atteinte de la pathologie (joueur social sans risque, joueur à risque, joueur compulsif). Il propose un répertoire des stigmates possibles qui, en catégorisant un certain type d'individu, le mettent en marge de la normalité, mais il permet aussi aux individus atteints d'un même mal de se regrouper et de partager leur expérience personnelle du jeu. C'est un moyen pour l'individu de sortir de l'affrontement d'une communication interpersonnelle (avec sa famille par exemple) pour entrer dans une communication sociale. En effet par le biais de son appartenance à un groupe, le joueur n'est plus tout seul, il est un parmi les autres (indistinct). La différence qui le marquait dans sa relation interpersonnelle n'apparaît plus puisque tous les autres participants sont comme lui. L'indistinction que procure le groupe permet "un retour à la normalité" de la communication, car les membres connaissent son stigmaté mais ne le mettent pas en marge puisqu'il sont affligés du même (ils sont tous pareils), ce qui provoque la disparition de la barrière qu'il y avait entre l'individu "normal" et lui.

"Ainsi il arrive qu'ils disposent d'un comité ou d'un groupe de pression qui défend leur cause devant la presse ou le gouvernement selon que, tels les sourds, les aveugles, les alcooliques et les juifs, ils s'appuient sur des gens de leur sorte, des "semblables" qui savent ce que c'est, ou, au contraire, à la façon des anciens délinquants et des débiles mentaux, sur des personnes de l'autre bord" ⁴⁰. Ces individus qui se sont "débarrassés" de leur stigmatisation sont le reflet d'un retour à la normalité qui empêche de penser que leur situation antérieure est irréversible. Le comportement face au jeu a été reconnu comme une "entité pathologique" à part entière avec la publication du DSM III (manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux), par l'association américaine de psychiatrie sous le terme "jeu pathologique" en 1980. Les critères d'évaluation du "jeu pathologique" ressemblent fort à ceux qui sont pris en compte pour des toxicomanies comme l'alcool ou la drogue. Il est à remarquer que les traitements sont souvent les mêmes pour le jeu que ce type d'addiction. ⁴¹ **"Le terme d'addiction doit d'abord être compris comme une notion descriptive qui désigne un champ : celui des conduites caractérisées par des actes répétés dans lequel prédomine la dépendance à une situation, ou un objet matériel, qui est recherché et consommé avec "avidité". Toutefois certains auteurs comme Peel ⁴² fournissent des critères un peu différents en stipulant que dans l'addiction, la personne se détourne de tous ses autres centres d'intérêts, avec incapacité de choisir de ne pas réaliser le geste addictif qui ne constitue d'ailleurs pas une expérience agréable. Le terme d'addiction peut être entendu de façon élargie et son "champ d'application" ne peut se limiter à l'alcoolisme ou à la toxicomanie : la boulimie, la toxicophilie, le jeu ("gambling"), l'autoagression, certaines conduites sexuelles, peuvent aussi faire partie de ce champ."** ⁴³

Dans le domaine du jeu, il reste encore à définir quelles sont les limites entre le normal et le pathologique. Quand peut-on dire d'un individu qu'il est passé d'un jeu normal à la maladie du jeu ?

Pour Jay Livingstone "sans entrer dans les détails, jouer de façon compulsive signifie jouer plus souvent et perdre plus d'argent qu'une personne ne le voulait ou en avait l'intention." ⁴⁴ Pour Richard. J. Rosenthal, cela va beaucoup plus loin que la question du temps de jeu ou des sommes engagées, ce n'est pas non plus la malchance ou une mauvaise gestion de l'argent, mais plutôt le fait qu'un individu est obsédé par le jeu ; il y

⁴⁰ - Goffman Erving, *Stigmata, les usages sociaux des handicaps*, Le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1993.

⁴¹ - Achour-Gaillard Armelle, *Les joueurs dépendants : une population méconnue en France*, Collection des rapports, CREDOC, Avril 1993.

⁴² - *Sucquart Isabelle, Le jeu pathologique : une addiction nouvelle, Thèse de diplôme d'Etat de docteur en médecine, qualification en psychiatrie, sous la direction de J.L. Venisse, Nancy, 1993.*

⁴³ - Pedinielli J.L., *Statut clinique et épistémologique du concept d'addiction : intérêts et limites, Les nouvelles addictions*, Sous la direction de J. L. Venisse, Masson, Paris, 1991.

⁴⁴ - Livingstone Jay, *Compulsive gamblers, observations on action and abstinence*, harper torchbooks, New York, 1974.

pense quand il travaille ou quand il devrait se concentrer sur autre chose. Il augmente ses paris et prend beaucoup plus de risques qu'il ne le devrait. Il prend des maux d'estomac, des palpitations, transpire des mains quand il joue.⁴⁵

"D'une façon générale, les normes de l'identité sociale entrent dans le domaine des répertoires, des types de rôles qui nous paraissent autorisés à un individu donné, et qui composent ce que Lloyd Warner appelait "sa personnalité sociale. Nous ne nous attendons pas à ce qu'un joueur de billard professionnel soit un agrégé de lettres classiques". Concernant cette remarque de Goffman, une remise à jour est aussi à faire concernant les femmes. En effet, dans la littérature et au cinéma, très peu de femmes sont représentées comme "addict" au jeu. Aujourd'hui, elles représentent pourtant un tiers des joueurs pathologiques⁴⁶. Leur histoire du jeu est sensiblement différente de celle des hommes. Elles jouent le plus souvent seules et à des jeux où seul le hasard domine et non le savoir-faire. D'ailleurs dans les salles des machines à sous des casinos, elles sont très peu nombreuses à jouer aux vidéo poker et préfèrent les machines à rouleaux.

En conclusion on pourrait reprendre cette définition de Goffman : "**Le maniement du stigmaté n'est qu'un rameau d'une activité fondamentale dans la société, à savoir, le stéréotypage, le "profilage" de nos attentes normatives quant à la conduite et au caractère d'autrui**".

La littérature, la première, a mis en avant des traits caractéristiques de la passion du jeu. Ces traits ont été interprétés comme des symptômes, lorsque les cliniciens ont commencé à s'intéresser au jeu pathologique, pour finalement l'insérer dans la catégorie des troubles mentaux reconnus par le DSM en 1987. Par la suite, ces symptômes sont devenus des stigmatés, pour Erving Goffman, ou des signes de reconnaissance d'un type de population, qui font des joueurs un sous-ensemble d'une catégorie en sociologie (ce que Goffman appelle les tares de caractère). Mais nous pouvons remarquer que, quels que soient les termes employés, ils font toujours référence au même stéréotype : Celui du joueur asocial et autodestructeur. Il est singulier de constater qu'alors même que le jeu n'a cessé de constituer une activité ludique, parfaitement répandue, ce n'est pas le "divertissement" que la littérature a retenu, mais sa pathologie. Cette activité de jeu a longtemps été associée non seulement à un comportement déviant mais en plus à d'autres activités malhonnêtes comme la corruption, la tricherie,... qui n'ont fait que contribuer à dévaloriser cette image déjà négative du jeu et des joueurs.

C- Le jeu et le banditisme : origines d'un mythe et enjeux d'une activité lucrative

La figure du joueur pathologique entache fortement l'image des casinos mais ce n'est pas la seule. La mafia et le banditisme constituent la deuxième figure majeure que nous allons

⁴⁵ - J. Rosenthal Richard, *Some causes of pathological gambling, Gambling behavior and problem gambling*, edited by William R Eadington and Judy A. Cornelius, Institute for the study of gambling and commercial gaming, University of Nevada, Reno, 1993.

⁴⁶ - Sucquart Isabelle, *Le jeu pathologique : une addiction nouvelle*, Thèse de diplôme d'Etat de docteur en médecine, qualification en psychiatrie, sous la direction de J.L. Venisse, Nancy, 1993.

étudier. Cette référence au banditisme contribue à renforcer le mythe du casino tout comme celle du joueur compulsif. Cette association du casino avec le banditisme est l'image majeure du roman noir et du cinéma hollywoodien.

La réputation qu'ont les casinos d'être liés au banditisme trouve son fondement dans les origines mêmes de Las Vegas. En France, le jeu a constitué aussi une activité régulière du banditisme, nous ne retiendrons ici qu'un seul cas : celui de l'affaire du Palais de la Méditerranée.

Toutes ces histoires ont fourni la matière à des films ou à des écrits qui exploitent cette mauvaise réputation et entretiennent ce mythe du casino, supposé être un repère du banditisme et des malversations. Des "affaires" comme celle du Palais de la Méditerranée à Nice dans les années 70 ont contribué à renforcer cette image du casino. Elles continuent d'ailleurs, même pour les plus anciennes, à alimenter les articles de journaux. Les médias, conscients de l'impact de ces faits divers sur le lectorat, sont souvent le relais de cette image par l'effet de titres accrocheurs qui n'embellissent en rien la réputation des casinos et de leurs dirigeants⁴⁷. Le titre d'un récent film de Scorsese, qui ne comporte que le mot "Casino", résume à lui seul cette image.

1-La naissance de Las Vegas

Le premier État à avoir légalisé les casinos aux États-Unis fût le Nevada en 1933, ce qui a abouti à la construction de la ville de Las Vegas en plein milieu du désert. L'image de Las Vegas a eu une forte influence sur l'image des casinos. L'association mafia-crime-casino est une conséquence des débuts de cette ville. L'idée que le jeu est lié à la mafia et aux truands est une image assez traditionnelle quand on parle des casinos. C'est, en effet, un truand renommé, Bugsy SIEGEL, qui est à l'origine de la création de la ville de Las Vegas. Dans les années 20 au USA, des contrebandiers d'alcool et des propriétaires de casinos s'associent pour dominer le marché des jeux. Cette fusion favorise le développement des maisons de jeu dans tout le pays et celles-ci sont contrôlées par les grandes figures du crime organisé. L'expérience des contrebandiers dans la distribution et la promotion des alcools les aide à diriger les casinos et chacun y trouve son intérêt, mais très vite les gangsters dominant et le marché du jeu devient leur lieu de prédilection.⁴⁸

Bugsy Siegel, quant à lui, commence à s'intéresser au marché du jeu en 1938, il crée

⁴⁷ - Charpentier Benoit, "Le rocher en eaux troubles", *Le Figaro*, 20/5/94. Chauveau Loïc, "Dix-sept ans après, la "guerre des casinos" niçois refait surface", *Libération*, 3/11/94. Jérôme Philippe, "Des Ruines si précieuses", *l'Humanité*, 25/4/99. Avec comme surtitre, Côte d'Azur : la guerre des casinos a fait deux victimes : le prestigieux palais de la Méditerranée et la fille de la propriétaire disparue. Vincent Christophe, "Le directeur du casino de Mégève et son adjoint sont écroués pour escroquerie", *Le Monde*, 29/10/94. Chauveau Loïc, "Les croupiers du Palm Beach ne jouent plus le jeu", *Libération*, 27/8/87. Chabrun Laurent, "La mafia voulait racheter le casino de Beaulieu," *Aujourd'hui*, 26/2/95. J. A. R, "Menton, l'enfer du jeu", *Le Figaro*, 15/2/94. Sous-titre : Le casino de la ville était convoité par la Camorra napolitaine. Le maire explique pourquoi les élus sont quasi désarmés face à de telles manoeuvres. Pontaut Jean-Marie, Reverier Jean-Loup, "Les blondes, la blanche et la lessiveuse", *Le Point*, 22/4/91. Sous-titre: La Camorra voulait transformer les casinos de la Côte en lessiveuse d'argent sale. C'est raté.

⁴⁸ - Haller M, "Bootleggers and American gambling 1920-1950" in appendix 1 of *Gambling in America : Final report of the commission on the review of the national policy toward gambling* (Washington DC, usa, Gouvernement printing office, 1976).

des bateaux-casinos, qu'il ancre à la perpendiculaire de Los Angeles, au-delà des limites des eaux territoriales, de telle sorte qu'il ne tombe pas sous le coup des lois californiennes qui interdisent le jeu. Spécialiste du racket en tout genre (du marchand de fruits aux acteurs d'Hollywood par l'intermédiaire d'un syndicat), des contrats de meurtre, il voit dans le jeu un nouveau moyen de renforcer et d'étendre ses activités lucratives. En 1944, alors qu'il vient de passer des vacances au lac Mead au Nevada et s'en retourne vers Beverly Hills, Bugsy Siegel découvre Las Vegas qui n'est à ce moment qu'une ville fantôme. Le Nevada est, à l'époque, le seul état dans l'ouest où le jeu est légal. Cela lui donne une idée : il va prendre le contrôle des jeux de la ville et va en faire un paradis du jeu de grand luxe.

La construction du Flamingo hôtel, grand complexe luxueux, est donc décidée et ses amis de la mafia injectent 3 millions de dollars dans ce projet. En 1946, le Flamingo est terminé et devant son succès une multitude d'autres hôtels du même genre commencent à fleurir : Las Vegas, la Mecque du jeu, est née mais elle est entièrement contrôlée par le syndicat. Les règlements de compte vont bon train, et Bugsy Siegel, qui a le malheur de s'opposer au "syndicat", est assassiné le 20 juin 1947.

Mais son oeuvre reste et la réputation qui lui est associée aussi. Las Vegas continuera son expansion jusqu'à devenir la cité qu'elle est aujourd'hui, tout en gardant l'image d'une ville créée et contrôlée par la mafia. Il est vrai d'ailleurs qu'elle l'est restée très longtemps et que de nombreux scandales liés à la corruption d'hommes publics de la ville sont venus conforter cette image. Mais si l'arrivée de chaînes respectables telles Ramada, Hilton ou Hyatt, et le renforcement de la loi et des contrôles ont apporté une respectabilité et une stabilité qui en font aujourd'hui une ville touristique très fréquentée, l'image de la mafia reste toujours "collée" à l'industrie des casinos. Celle-là restant très ancrée dans l'opinion, on la retrouve dans les discours de ceux qui s'opposent au développement des casinos (cf. infra). Le discours des opposants à la légalisation des casinos repose pour une partie sur la crainte de voir le banditisme se développer dans la ville.

2- Le Palais de la Méditerranée

En France, plusieurs affaires de tricherie ou de banditisme ont contribué à entacher la réputation des casinos. Depuis un vingtaine d'années, les opérateurs de casinos ont réussi à se démarquer de cette réputation douteuse. Et s'il existe encore des trafics et malversations liés aux machines à sous, cela se produit généralement dans des lieux de jeux clandestins⁴⁹.

Un exemple français illustre tout à fait cette association entre le banditisme et les casinos, exemple qu'on croirait tiré du scénario d'un film de série B. En 1969, à Nice, le casino municipal, situé place Masséna, commence à sombrer dans la décrépitude. Le maire de l'époque, Jacques Médecin, ordonne sa démolition. Son but est de construire un nouveau casino dans la ville sur le modèle de ceux de Las Vegas. Ainsi naît Le Rhul. Il

⁴⁹ - Duroy Lionel, "Comment Nice a perdu ses casinos", *Libération*, 19/1/1982. Luc Bernard, "La guerre du jeu", *Les Nouvelles*, 21/1/1982. Interview de René Leroux, Théma sur le jeu, Arte, 1997. Chauveau Loïc, "Dix-sept ans après, "la guerre des casinos" niçois refait surface", *Libération*, 3/11/1994.

est situé sur *La promenade des Anglais*, au sous-sol de ce qui est à l'époque l'hôtel Méridien. C'est un nouveau type de construction, moderne, avant-gardiste, qui n'a plus rien à voir avec les bâtiments de l'ex-casino municipal. C'est alors que Dominique Fratoni rentre dans la partie. Il apparaît pour Jacques Médecin comme l'homme de la situation, celui qui saura gérer ce nouveau casino et lui redonner son lustre. Ex-proprétaire du Casino club à Nice, ayant appris comment gérer un casino sur le terrain, très précisément au casino de Sainte-Maxime, Dominique Fratoni est présenté devant la commission des jeux comme un véritable spécialiste de ce domaine. Il est donc autorisé à prendre en mains la gestion du tout nouveau casino, Le Rhul. Les premiers résultats sont bons : la société exploitante, la SOCRET (créée en 1973) enregistre, pour sa première saison, 41 millions de recette brute de jeux dont 65% iront à l'État et 15% à la ville de Nice, ce qui réjouit son maire et le conforte dans l'idée qu'il a fait le bon choix. Fratoni vise alors les gros joueurs. Il met sur le tapis des plaques de 500 000 Frs et double la mise à la roulette. Le Rhul se hisse à la seconde place des casinos français juste derrière le casino de Divonnes-Les-Bains et prend ainsi la place du Palm Beach de Cannes.

Jacques Médecin, dans le mensuel "l'Action Nice Côte d'Azur", ne tarit pas d'éloges : **"Dominique Fratoni a tenu son premier pari. Celui-ci consistait à faire en sorte que Nice redevienne la capitale du jeu. Voici chose faite puisque le casino Rhul est devenu le rendez-vous des gros joueurs du monde entier"** ⁵⁰ .

Pourtant il y a une ombre sur le tableau : Le palais de la Méditerranée, son rival direct. En effet, cet autre casino niçois est le 4ème casino français à l'époque (33, 6 millions de recettes pour la saison 75/76). Les actionnaires de ce casino sont divisés : 50% des parts sont la propriété de Roger Hely et Maurice Guérin et les autres 50% appartiennent à Renée Le Roux et ses quatre enfants. Si Roger Hely et Maurice Guérin ne sont pas opposés à céder leurs parts à Dominique Fratoni, Renée Le Roux, elle, l'est fermement. Le 8 juillet 1975, c'est la catastrophe pour le Palais de la Méditerranée. A la table de "30 et 40", le casino perd en une seule partie environ 5 millions de francs. Parmi les joueurs chanceux, il y a deux truands notoires du milieu : Simon Vasseur dit Gavet et Christophe Molinier dit le Blème, un proxénète de Béziers. Ce dernier était déjà un joueur "veinard" dans une partie de "30 et 40" au Sun Beach de Menton. Ce casino ne s'était pas remis de cette perte et Fratoni en avait pris le contrôle. Renée Le Roux pense qu'il ne s'agit pas d'une coïncidence et crie à la partie truquée. Mais il n'y a aucune preuve. L'un des deux protagonistes, le Gavet, est abattu devant la boîte de nuit qu'il tenait à Nice et l'autre, le Blème, est arrêté pour une affaire de faux billets et nie farouchement toute tricherie dans la partie de jeu. Une semaine après cette affaire mettant en faillite la banque du Palais de la Méditerranée, son PDG, Maurice Guérin démissionne. Il est remplacé par Renée Le Roux qui refuse de céder face à Dominique Fratoni. Elle se retrouve bientôt au centre de nombreux incidents inexplicables : inondation, incendie dans une salle du Palais ; elle est agressée à son domicile. Les propositions d'achat se succèdent dont une de Marcel Francisci, patron du cercle Hausman à Paris, qui est abattu de deux balles. Fratoni, bien évidemment, est sur les rangs avec la SOCRET qui est acquéreur à des conditions très favorables. Mais la nouvelle PDG refuse de céder. Dans

⁵⁰ - *L'Action de Nice*, mensuel, décembre 1975, cité par Lionel Duroy, "Comment Nice a perdu ses casinos", *Libération*, le 19 janvier 1982.

le même temps, les affaires de Dominique Fratoni deviennent de plus en plus florissantes. En 1976, il crée la première école de croupier, "l'École des croupiers de Nice" qui se veut une référence en la matière. Mais une ombre arrive sur le tableau, au mois d'août 1976 : une note de la PJ, publiée par le *Canard Enchaîné*, révèle que Fratoni ne serait qu'un prête-nom pour une branche de la Mafia italienne, "les banquiers romains", et serait chargé de racheter tous les casinos de la Côte d'Azur pour éliminer la concurrence.

Renée Le Roux résistera jusqu'au 30 juin 1977. Au cours d'une assemblée générale du Palais de la Méditerranée, Agnès Le Roux vote contre sa mère, la mettant ainsi en minorité. Le jour même, Jean Buchet, à l'époque secrétaire général du Rhul, est élu nouveau PDG du Palais de la Méditerranée. Il nomme Dominique Fratoni conseiller technique du casino. Agnès Le Roux aurait reçu de la part de ce dernier 3 millions de francs pour prix de son vote. La jeune femme a mystérieusement disparu le 28 octobre 1977 et n'a jamais reparu depuis. Pour le Palais de la Méditerranée commence alors la descente vers la faillite avec une série de mesures prises par le nouveau comité directeur qui vont à l'encontre de toute la politique commerciale précédente : suppression des habilitations extérieures, contrôle des joueurs, refus d'escompter les chèques...

Jacques Médecin considère déjà le Palais comme hors circuit puisqu'il annonce dès juillet 1977 que celui-ci sera transformé en Palais des festivals. Les recettes chutent et le Palais de la Méditerranée dépose le bilan le 13 avril 1978.

Mais à la fin de l'année 1978 la chance tourne pour Fratoni et son équipe. Il est inculpé pour infraction à la législation sur les sociétés. Le juge Mallard lui reproche d'avoir acheté le vote d'Agnès Le Roux. Les douanes et le fisc interviennent dans cette affaire. Le juge ne circule plus qu'en voiture blindée, car la guerre des gangs fait rage sur la Côte d'Azur. Le contrôleur hôtelier du Rhul, dit Bimbo, est à son tour abattu au volant de sa voiture. Renée Le Roux continue de se battre et étale au grand jour les liens de Fratoni avec des membres présumés de la Mafia italienne comme Cesare Valsania, qui perçoit des revenus du Rhul. Le frère de ce dernier, Renato, a été impliqué dans le rapt d'une riche héritière. En outre, Dominique Fratoni est l'ami de Marcel Fransisci qui a été abattu à Paris devant son cercle. Enfin, un inspecteur des jeux prend en flagrant délit de baronnage un croupier du Rhul. 17 croupiers et leurs complices, 8 barons sont inculpés. Au final, le casino se retrouve avec 330 millions de francs de dettes réparties entre le fisc, les douanes et les pertes dues aux tricheries. Le ministre de l'Intérieur, Christian Bonnet, ordonne sa fermeture le 9 novembre 1979. Dominique Fratoni, sous le coup d'un mandat d'arrêt, prend la fuite et ne reparaitra plus.

Cette affaire n'est que l'une des nombreuses affaires qui ont terni la réputation des casinos. D'autres casinos, comme celui de Menton convoité par la Camorra napolitaine⁵¹, ou celui de Chamonix⁵², seront suspectés d'avoir des liens avec la Mafia italienne ou encore celui de Beaulieu⁵³. Quant aux affaires de tricherie, elles sont aussi très

⁵¹ - Chabrun Laurent, "Sur les traces de la Mafia en France", *Le Parisien*, 29/1/1993. Pontaut Jean-Marie, Reverier, Jean-Loup, "Les blondes, la blanche et la lessiveuse", *Le Point*, 22/4/1991. J. A. R., "Menton, l'enfer du jeu", *Le Figaro*, 15/2/1994.

⁵² - Cellura Dominique, "Comment la Mafia "blanchit" l'argent des rançons", *VSD*, 16/2/1994. P.B., "Golfs, immobilier, casinos : des ingrédients mafieux", *l'Humanité*, 28/2/1994.

nombreuses, à l'exemple du Baronnage au Palm Beach en 1994 qui portait sur une escroquerie au casino de plus de douze millions⁵⁴.

Avec tous ces épisodes qui ont dévalorisé l'image de l'industrie des casinos, ces derniers se sont vus de plus en plus associés dans l'opinion publique à des repaires de malfaiteurs. Cette conception des choses a inspiré de nombreux romans noirs, comme "La gagne" de Bernard Lenteric ou "Jackpot" de Bill Pronzini, et des films, comme "Tout feu tout flamme" illustré par Isabelle Adjani et Yves Montand. Tout cela, évidemment, n'a guère contribué à valoriser l'image des casinos dans l'esprit des gens.

Comme nous venons de le voir, c'est aussi bien l'histoire de l'évolution des jeux d'argent et de casino dont la littérature s'est inspirée ou encore les liens suspectés de cette industrie avec la Mafia qui ont fait que les casinos étaient affligés d'une image négative. Associés dans l'esprit des gens à une pratique élitaires, au joueur compulsif et au grand banditisme, ils restaient entourés d'un halo de mystère qui n'était pas fait pour attirer la clientèle autre que celle qui les fréquentait déjà. Lieux de perte, pratique conduisant au suicide financier et physique, maladie mentale, repères de bandits et de tricheurs, tous ces qualificatifs leur étaient associés dans l'opinion. De ce fait, au moment où la crise pétrolière conduisait les gros joueurs à désertier les casinos, il a fallu modifier assez radicalement la forme des jeux et trouver un nouveau public. Mais cela a pris une bonne dizaine d'années pendant lesquelles l'activité des casinos a fortement chuté. Comme les casinos représentaient et représentent toujours de gros enjeux économiques, l'État et les villes où ils sont implantés avaient tout intérêt à les voir se rétablir. Nous allons donc examiner ce qui a contribué à changer l'image des casinos pour en faire ces espaces de jeux qu'on connaît aujourd'hui.

II- Évolution de l'image du joueur

Au début de ce siècle, l'image du joueur était très proche de celle que Dostoïevsky décrit dans *Le joueur*. Le jeu était essentiellement généralement représenté comme une affaire d'aristocrates fortunés qui dilapidaient leur patrimoine sur les tapis verts du casino. Ce joueur était aussi perçu comme un malade qui précipitait sa destruction matérielle et physique. Une modification très forte de cette image, passant par une réhabilitation des jeux de casino auprès du public, s'est produite, principalement à partir des années 80. Plusieurs facteurs rentrent en jeu dans ce processus de revalorisation d'image, parmi lesquels l'enjeu économique, qui sera développé dans la deuxième partie, est probablement prépondérant. Dans le second chapitre de cette première partie, nous verrons comment l'apparition des machines à sous dans les casinos a entraîné une mutation profonde. Elles ont permis notamment une popularisation et un renouvellement du public. Nous verrons aussi que deux types d'acteurs ont contribué au changement de

⁵³ - Chabrun Laurent, "La Mafia voulait racheter le casino de Beaulieu," *Aujourd'hui*, 25-26/2/1995.

⁵⁴ - Oberlé Thierry, "Les secrets des tricheurs du Palm Beach", *Le Figaro*, 31/5/1994.

l'image du joueur et des jeux d'argent en France et que cela a aussi profité à l'image des casinos en France : il s'agit d'une part de "La Française des jeux" et d'autre part de la télévision. Enfin nous verrons que les casinos en France sont des entreprises très réglementées et très surveillées (infiniment plus que la plupart des entreprises), cela afin d'effacer cette mauvaise image du casino, traité, tantôt comme le lieu de perdition d'aristocrates flambeurs, tantôt comme un repère de bandits et d'arnaqueurs, malgré le prestige qu'ils conservent paradoxalement.

A- Une histoire législative mouvementée : vers une démocratisation des casinos

1- Les jeux traditionnels

Au début des années 1980, les salles de jeux traditionnels sont de moins en moins fréquentées en France. Ce sont les premiers jeux qui ont été autorisés légalement dans les casinos français et ce sont eux aussi qui leur ont donné cette image de grandeur et d'élitisme.

Qui sont-ils et pourquoi ont-ils dû céder la place aux machines à sous dans les casinos ?

"Selon le décret n°59-1489 du 22 décembre 1959 portant sur la réglementation des jeux dans les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques (modifié par les décrets du 19 juin 1969 et du 20 août 1987), l'article 1 prévoit que peuvent être autorisés dans les casinos les jeux de hasard suivants :

- La boule et le vingt-trois ; 1.
 - Les autres jeux dits de "contrepartie", à savoir la roulette, la roulette dite "américaine", la roulette dite "anglaise", le trente et quarante, le black jack, le craps et le punto banco ; 2.
 - Les jeux dits " de cercle", à savoir le baccara chemin de fer, le baccara à deux tableaux à banque limitée, la baccara à deux tableaux à banque ouverte et l'écarté"- 3.
- Recueil des textes relatifs à la réglementation des jeux dans les casinos, Travaux de recherches et mise à jour effectués sous la direction de Maître Laurence Lichtmann, Avocat à la cour de Paris, éditions a.m.i., décembre 1987..

Selon le titre IV de cette même loi, article 14, l'accès à la salle des jeux traditionnels "**est subordonné à la délivrance d'une carte d'admission passible du droit de timbre mentionné à l'article 945 du code général des impôts**"⁵⁵.

En résumé, pour entrer dans une salle de jeux traditionnels dans un casino, il faut être âgé de plus de 21 ans, présenter obligatoirement une pièce d'identité, car le casino doit inscrire le joueur sur un fichier qui sera transmis au ministère de l'intérieur, et s'acquitter d'un droit d'entrée d'environ 70 Frs correspondant à un timbre fiscal auquel est souvent ajouté un montant variable destiné au casino. Les mises minimales imposées aux

⁵⁵ - Ibid.

tables de roulette par exemple sont souvent de 10 ou 20 Frs ou plus. Ces minima sont fixes, ce qui veut dire qu'une table dont la mise est fixée à 200 Frs pendant la semaine ne peut pas passer à 100 Frs le week-end. Ce qui veut dire aussi que, en cumulant le droit d'entrée et la mise minimale, il faut au minimum 100 Frs (en jouant à une table où le minimum est de 10 Frs par exemple) pour pouvoir jouer une ou deux parties. Le port d'une tenue correcte est exigée, celui de la cravate reste souvent obligatoire.

Toutes ces obligations représentaient un frein non seulement financier mais aussi psychologique qui fait que peu de personnes osaient entrer dans un casino, pensant que c'était un lieu réservé à une catégorie de personnes dont il ne faisaient pas partie.

Alors que les machines à sous ont ouvert une nouvelle ère pour les casinos, les jeux traditionnels, quant à eux, restent le vestige d'une époque révolue et d'un prestige conservé, mais surtout ils sont une espèce en voie de disparition. L'ambiance y est encore feutrée et pleine de sérieux. Ils sont situés dans une salle distincte de celles des machines à sous, distinction imposée par la législation française.

"Une étonnante maladie, celle du jeu, ou de la flambe, dont ont été atteints Tchekhov et Dostoïevsky ; le prince de Galles, futur Édouard VII, et Léopold II, roi des Belges ; le prince Gargarine, fils ruiné de la grande noblesse russe, et qui fut réduit à servir de larbin aux joueurs, afin de quémander quelques piécettes et continuer à miser, et le milliardaire Américain Vanderbilt, qui en une seule nuit gagna 6 millions à la roulette en 1914. Une maladie de riches, une maladie de privilégiés, une maladie propre à la noblesse décadente. Une maladie qui se perd, éradiquée peu à peu par la maladie des jeux de masse."⁵⁶

Dans la plupart des casinos, la salle des jeux traditionnels est presque déserte⁵⁷, et, depuis le milieu des années 1970 leur recette brute est en déclin constant.

"Les joueurs n'existent plus. Les gros joueurs s'entend ceux capables de miser sans sourciller plusieurs millions de francs sur un numéro à la roulette ou une carte au Baccara. Les Onassis, Opel, Henessy, Farouk. Les cheiks arabes débarquant de leur jets privés, réservant à eux tout seuls une table de roulette et jouant mécaniquement un million à la minute."⁵⁸

En effet, la crise pétrolière, au milieu des années 70, a affaibli les moyens financiers de la plupart d'entre eux. La fin des trente glorieuses a marqué la fin de l'âge d'or des casinos dont la gloire était déjà bien entamée.

Il est indiscutable que jusqu'à l'arrivée des machines à sous, la clientèle des casinos était généralement fortunée et appartenait à un milieu social assez élevé même si elle avait évolué avec les changements économiques de la société (l'aristocratie avait disparu avec le première guerre mondiale).

Le Palm Beach à Cannes, fondé en 1929, par Henri RUHL a été démoli en 1991 pour

⁵⁶ - BRASEY Edouard, *La république des jeux*, Laffont, 1992.

⁵⁷ - Un seul casino fait exception à cette règle, celui d'Enghiens-les-Bains qui ne fonctionne qu'avec les jeux traditionnels car il n'a jamais obtenu l'autorisation du Ministère de l'Intérieur d'exploiter les machines à sous.

⁵⁸ - BRASEY Edouard, *La république des jeux*, Laffont, 1992.

reconstruire un casino moderne adapté à l'arrivée des machines à sous. "Le décor luxueux, les costumes de soirée, l'armada de valets glissant comme des ombres, à l'affût du moindre désir des flambeurs, les lumières tamisées des lustres en cristal de baccarat, et le silence, surtout ce silence uniquement ponctué du cliquètement des jetons ratissés par les croupiers et des mystérieuses annonces que ces derniers clamaient à haute voix : "faites vos jeux, messieurs... 36 rouge pair et passe"⁵⁹ ", tout cela a disparu pour laisser place aux machines à sous et à l'ambiance bruyante des pièces qui tombent et des gens qui crient, les lustres sont remplacés par des néons et le costume de soirée obligatoire par une tenue "correcte" (terme à signification très large). La pratique élitaire des jeux traditionnels a laissé place à la pratique populaire des machines à sous : "**gagner au jeu n'a plus rien à voir avec ce frisson esthétique de dandy qu'ont décrit les flambeurs impénitents d'hier, de Scott FITZGERALD à Françoise SAGAN**"⁶⁰ .

Une autre contrainte des jeux traditionnels est qu'ils imposent une connaissance parfois poussée des règles du jeu et une véritable compétence dans leur mise en pratique. Jouer à la roulette n'est pas vraiment facile, mis à part le fait que l'on peut pousser un jeton sur une case et attendre le tour de cylindre. Si le joueur veut mettre en oeuvre une stratégie, il doit savoir ce qu'est un carré, ou jouer à cheval, afin d'optimiser ses chances. Même chose pour le black jack auquel on ne peut pas jouer si l'on se sait pas compter les points qui correspondent aux cartes.

Mais pour aller plus avant, il est nécessaire de recourir maintenant à la typologie désormais classique des jeux établie par Roger Caillois⁶¹ .

2- La typologie des jeux selon Roger Caillois⁶²

Roger Caillois a classé les jeux selon que dans chacun d'entre eux le trait prédominant appartient à la compétition, au hasard, au simulacre (jouer un rôle) ou au vertige (expérimenter des sensations). Il existe donc quatre catégories qui distribuent le jeu selon un principe original : "**on joue au football ou aux billes ou aux échecs (agôn), on joue à la roulette ou à la loterie (alea), on joue au pirate ou on joue Napoléon ou Hamlet (mimicry), on joue à provoquer en soi, par un mouvement rapide de rotation ou de chute, un état organique de confusion ou de désarroi (ilinx)**".

A- AGÔN

"Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner

⁵⁹ - BRASEY Edouard, *ibid* p. 188.

⁶⁰ - BRASEY Edouard, *La république des jeux*, Laffont, 1992. p. 253. Nous n'avons pas insisté sur l'image du dandy, parce qu'elle bien entendu une des formes du joueur fortuné.

⁶¹ - Caillois Roger , *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1985.

⁶² - *Ibid*.

une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur".

Une qualité des joueurs y est mise en valeur comme leur adresse ou leur ingéniosité... Cela peut être le fait des sports d'équipe, mais aussi des jeux comme les échecs ou les dames (car l'agôn peut être aussi bien de type musculaire que de type cérébral). Le principe essentiel est la recherche de l'égalité des chances au départ . Ces jeux exigent un entraînement intensif, de la persévérance, de la discipline, une volonté de vaincre et sont le reflet du travail et du mérite personnel de l'individu. Tous ces combats se font dans le pur respect de règles du jeu préalablement établies.

B- ALEA

Alea désigne "***tous jeux fondés, à l'exact opposé de l'agôn, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin... L'alea marque et révèle la faveur du destin. Le joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, les ressources de son adresse, de ses muscles, de son intelligence (on peut donc dire que l'alea met tous les individus sur un pied d'égalité absolue face à la chance). Il ne fait qu'attendre, dans l'espoir et le tremblement, l'arrêt du sort. Il risque un enjeu***". Elle est donc la catégorie où l'on pourrait ranger certains jeux de casino dont les machines à sous à symbole⁶³ . Quant à la plupart des jeux de cartes (dont le poker et le black jack), ils combinent l'agôn [compétition, rivalité qui porte sur une qualité de l'individu (rapidité, mémoire, ingéniosité...)] et l'alea, car si la distribution des cartes tient au hasard, le reste tient aux "qualités" (tactique, réflexion,...) du joueur . Si l'agôn requiert le geste du joueur, à l'opposé l'alea le laisse complètement passif, mais tous deux placent le joueur dans une situation d'égalité où soit le mérite soit le hasard vont trancher (compte-tenu d'un système de règles qui vont fixer les modalités du jeu et le faire exister).

"L'agôn est une revendication de la responsabilité personnelle, l'alea une démission de la volonté, un abandon au destin. (..) Il [l'alea] apporte au joueur heureux infiniment plus que ne saurait lui procurer une vie de labeur, de discipline et de fatigue... En général, le rôle de l'argent est d'autant plus considérable que la part du hasard est plus grande et par conséquent la défense du joueur plus faible. La raison en apparaît clairement : l'alea n'a pas pour fonction de faire gagner de l'argent aux plus intelligents, mais tout au contraire d'abolir les supériorités naturelles ou acquises des individus, afin de mettre chacun sur un pied d'égalité absolue devant le verdict aveugle de la chance... Le jeu agôn ou alea, est donc une tentative pour substituer, à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites. Celles-ci sont telles que le rôle du mérite ou du hasard s'y montre net et indiscutable."⁶⁴

⁶³ - Il existe deux types de machines à sous autorisées en France : - ,les machines à symboles : le jeu consiste à appuyer sur un bouton et attendre que la machines aligne des symboles sur une ligne, le gain est prédéterminé selon le type de combinaison qui apparaît ; - les vidéo-pokers : C'est un jeu de poker vidéo qui respecte les mêmes règles de jeu que le poker joué sur table.

⁶⁴ - *Caillois Roger , Les jeux et les hommes, Gallimard, Paris, 1985.*

C- MIMICRY

"Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : in-lusio), du moins d'un univers clos conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence" ⁶⁵. Le sujet joue à être un autre, pour se le faire croire ou le faire croire aux autres, il oublie sa personnalité le temps d'un moment pour devenir quelqu'un d'autre. C'est le cas du comédien dans une pièce de théâtre, mais aussi de l'homme qui le temps d'un moment va se faire passer pour un autre pour séduire l'autre, le fasciner. Les caractéristiques de mimicry sont celles du jeu : espaces et temps délimités, liberté, convention et suspension du réel. Le jeu des gendarmes et du voleur rentre dans ce type de catégorie ainsi que les jeux de rôle ou autres jeux où l'individu se glisse dans la peau d'un autre et endosse pendant le temps de la partie le rôle qui lui attribué. Le gain de ce type de jeu est symbolique car il n'y a pas d'implication d'argent. La télématique a permis un développement très conséquent de ces jeux chez les adultes notamment par le biais des messageries. La formation des cadres comporte aussi un volet ludique qui consiste à les mettre imaginairement dans une compétition ou une situation fictive afin de tester leurs réactions.

D-ILINX

"Une dernière espèce de jeu rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie". En résumé, ilinx est la recherche de sensations extrêmes qui testent les limites de l'individu —aller toujours plus loin pour ressentir des sensations de plus en plus fortes (qui sont souvent dues au danger de l'action que brave l'individu)— comme l'attente d'un banco quand on a misé toute sa fortune jusqu'au dernier franc. Le Banco est à cet égard proche des sports extrême (le canyoning) sauf que l'aléa est son ressort. Le saut à l'élastique même s'il provoque des sensations fortes ne comporte pas d'aléa (l'élastique est supposé solide!).

Enfin, Roger Caillois note les combinaisons possibles entre les différentes catégories et après avoir retenu celles de agôn et alea (voir ci-dessus), il définit celle de mimicry et alea à travers les jeux de hasard et notamment les jeux de casino. Il note qu'un vertige particulier saisit les joueurs dans les jeux de hasard, qu'ils soient chanceux ou non. Ceux-là ne ressentent plus le monde extérieur ni la fatigue, ils sont hypnotisés par le jeu et peuvent aller jusqu'à perdre leur sang-froid et miser plus d'argent qu'il n'en ont.

Ensuite, il remarque que l'alea et l'ilinx trouvent aussi leur combinaison dans ces jeux. L'ilinx **"paralyse le joueur, le fascine, l'affole, mais ne le conduit aucunement à violer**

⁶⁵ - Ibid.

les règles du jeu. On peut même affirmer qu'il le soumet davantage aux décisions du sort et le persuade de s'y abandonner encore plus complètement. L'alea suppose une démission de la volonté, il est compréhensible que celle-ci appelle ou développe un état de transe, de possession ou d'hypnose. C'est en cela qu'il y a véritablement composition des deux tendances".

3- Les machines à sous

A- HISTORIQUE, DÉFINITION ET FONCTIONNEMENT

Les premières machines à sous furent inventée par Charles Fay, en 1895⁶⁶, un américain, 21ème enfant d'un sacristain bavarois, émigré depuis peu. Elles s'appellent les liberty bells (cloches de la liberté). Ces machines sont constituées de trois tambours avec des emblèmes (les cloches gagnantes avec des cartes à jouer, des étoiles, des fers à cheval). Elles peuvent faire gagner jusqu'à dix fois la mise initiale. Les liberty bells rencontrent immédiatement un succès foudroyant. Leur constructeur les place dans le hall des hôtels de San Francisco et prend 50% des bénéfices qu'elles génèrent. A cette époque, elles ne sont fabriquées qu'en petit nombre artisanalement.

En 1907, Henri Stephen Mills, un spécialiste des foires, lance leur construction en série. Elles deviennent les Slot machines. A l'époque, elles comportent trois rouleaux qui ont comme symboles des fruits, des cloches gravées ou imprimées sur des rouleaux.

Elles sont aussi connues sous le nom de "one armed bandit" (le bandit manchot), "***Le levier de cet appareil est une main qui tient qui tient un revolver, le joueur doit prendre avec sa main ce revolver pour déclencher le mécanisme. Il matérialise ainsi avec une superbe inconscience le geste de ce robot voleur qui est en train de le dévaliser"***⁶⁷. La définition traditionnelle est plutôt que c'est le joueur qui est en train de dévaliser une banque : la machine.

Avec le développement de Las Vegas dans les années 30, elles deviennent le symbole de l'Amérique joueuse. On en trouve dans toute la ville et les joueurs s'accrochent à leur manette dans l'espoir d'empocher le jackpot, c'est à dire le plus gros gain que la machine peut donner.

En 1999, Las Vegas compte 235 casinos. 30,6 millions de visiteurs ont laissé 37 milliards de francs dans les machines à sous principalement et autres jeux en 1998. Des hôtels-casinos comme "Le Venetian" ou "Le Paris" possèdent environ chacun 2500 machines à sous dans leurs murs. Leur succès n'est donc plus à prouver⁶⁸.

En France, en 1909, une circulaire les taxe de 10 Frs par an. Sous le front populaire, elles sont totalement interdites. Mais après la guerre, elles refont leur apparition dans les bars avec des jetons pour mise. Gaston Defferre les interdit à nouveau en 1983 à cause

66 - Lhôte Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*, Flammarion, Paris, 1994.

67 - Ibid. Définition d'une machine à sous, 2ème partie de son encyclopédie.

68 - *Capital*, n° 97, octobre 1999. Dossier spécial "Le boom de l'industrie des jeux".

de leurs liens supposés avec la Mafia. Leur légalisation est acquise en 1987 mais leur exploitation, désormais réservée aux casinos, commence en 1988 et constitue le point de départ de la transformation radicale des casinos après cette date.

Les machines à sous que l'on trouve en France, et qui sont homologuées par la loi, sont des appareils automatiques de jeux de hasard entrant dans les catégories dites "machines à rouleaux" et "jeux vidéo". Ils permettent, après introduction d'une pièce de monnaie ou d'un jeton, la mise en œuvre d'un mécanisme entraînant l'affichage d'une combinaison aléatoire de symboles figuratifs. Elles ressemblent, selon J-P Martignoni-Hutin, "***tout à la fois à un juke box, à un flipper, à un réfrigérateur ou encore à un distributeur automatique. Elle(s) possède(nt) les boutons du premier, les couleurs criardes et les clignotements du deuxième, la stature du troisième et l'apparence vitrée du dernier***"⁶⁹.

En France, il n'existe donc que deux types de machines à sous : celles qui comportent des symboles et les vidéo-pokers. Les premières se présentent sous la forme suivante : quand le joueur appuie sur un bouton, des rouleaux se mettent en marche puis s'arrêtent sur une combinaison. Toutes les combinaisons gagnantes sont inscrites sur la machine ainsi que les gains qui leur correspondent (trois 7 = 1000 Frs par exemple ou trois cerises = 50 Frs...). Si les rouleaux de la machine s'arrêtent sur l'une d'entre elles, le joueur a gagné la somme marquée. On joue avec les deuxièmes comme au poker sur table mais c'est la machine qui distribue les cartes et simule l'adversaire. Le but étant là encore de réussir à former avec les cartes une combinaison gagnante du poker traditionnel.

Les machines à sous peuvent avoir différentes dénominations qui désignent le montant initial à introduire : machines à 2 Frs, 5 Frs, etc. Cela signifie que la mise initiale est variable et le nombre de pièces de cette même dénomination que l'on peut miser par coup l'est aussi ; en France les mises vont de 1 à 100Frs et on peut jouer de une à trois pièces ou de une à dix pièces, etc. selon la machine. Les gains, qui varient en fonction du nombre de pièces jouées, sont inscrits sur la machine. Il est évident que plus on mise de pièces plus le gain est élevé lorsqu'une combinaison gagnante apparaît. Le but ultime du jeu est de décrocher le jackpot, c'est à dire la combinaison qui rapporte le plus (par exemple quatre lions verts au casino de Charbonnières-les-Bains pour une mise de 3 pièces de 5 Frs soit 15 Frs rapportent à ce jour environ 2 millions de francs, ou avec les vidéo-pokers une quinte flush royale à trèfle rapporte, pour une mise de 5 pièces de 5Frs, environ 60 000 Frs et d'avantage si les machines sont en "progressif" : le jackpot progressif s'obtient en jouant sur une machine qui est en réseau avec d'autres pour un seul gros lot commun. Les montants varient suivant le temps pendant lequel le jackpot "reste à l'affiche". Plus il reste longtemps affiché sans gagnant et, plus il est important. Les machines à symboles ne nécessitent aucune connaissance particulière ; "***il est si simple dans son fonctionnement qu'un enfant de 5 ans apprendrait à jouer en quelques minutes***"⁷⁰, il suffit d'introduire la mise que l'on veut jouer, d'appuyer sur un bouton ou

69 - Martignoni-Hutin Jean-Pierre., *Faites vos jeux*, Collection "logiques sociales", l'Harmattan, 1993, p. 147.

70 - Ibid, p. 150.

de tirer une manette, et d'attendre le résultat. Les vidéo-pokers quant à eux nécessitent un minimum de connaissances du poker, ce qui fait qu'ils sont souvent moins joués que les machines à rouleaux.

L'introduction de ces machines à sous dans les casinos français leur a été providentielle. Sans elles un bon nombre d'entre eux n'auraient pas pu survivre après les années 80, lorsque leur chiffre d'affaires ne cessait de diminuer (cf. infra, deuxième partie).

B- LA LÉGALISATION DES MACHINES À SOUS EN FRANCE

Autoriser les machines à sous dans les casinos apparaît en 1987 comme le moyen de leur survie. En effet, les jeux traditionnels n'étaient plus fréquentés que par une clientèle vieillissante, peu nombreuse et les casinos rencontraient de plus en plus de difficultés financières notamment à cause des pressions fiscales qui sont très élevées en France. Les casinos français avaient été pendant longtemps les plus beaux d'Europe, mais ils vieillissaient et ne pouvaient pas se moderniser à cause de leurs difficultés financières mais aussi à cause de la législation française trop stricte sur la réglementation des jeux. Les machines à sous avaient déjà fait leur apparition dans les autres pays Européens et y rencontraient un vif succès. Les introduire en France par le biais des casinos représentait pour l'État un moyen de contrôle, puisque c'est le ministère de l'intérieur qui réglemente les jeux dans les casinos⁷¹. De toute façon, sans cela, les casinos allaient à leur perte. La part du produit des jeux des casinos français (2%) dans l'ensemble des jeux de hasard était dérisoire par rapport à celle des casinos allemands (9%). La France, première par le nombre de ses casinos, n'était qu'à la sixième position en Europe quand on considère le produit total des jeux (le produit des jeux de casino par habitant était 2 fois moins élevé qu'en Hollande, 3 fois moins qu'en Allemagne, en Espagne ou au Royaume-Uni et 6 fois moins qu'en Espagne). La plupart des casinos en Europe avaient un produit des jeux supérieur à 50 MF, en France, seuls 4 casinos sur 138 avaient un produit des jeux supérieur à 50 MF. En outre, il n'existait pratiquement aucun casino en Europe ayant un produit des jeux inférieur à 5 MF alors qu'en France 75% des casinos étaient dans ce cas. Le produit des jeux avait connu un fort développement entre 1985-87 en Espagne, au Portugal, en Italie, il avait doublé en Hollande. En France, il n'avait fait que baisser. La fréquentation des casinos était, elle aussi, plus faible que dans les autres pays européens, à cause du timbre fiscal dont doit s'acquitter toute personne voulant rentrer dans la salle des jeux traditionnels. La législation française sur les jeux de casino était beaucoup plus contraignante que dans les autres pays de la communauté européenne, notamment pour l'implantation des casinos, la nature des jeux, la nécessité d'un accord contractuel avec la ville d'accueil, la gestion des activités annexes (loi de 1907). La discussion à l'assemblée nationale en 1987 fût assez mouvementée, mais les intérêts économiques l'ont emporté, car environ 10 000 emplois sont en jeu, ainsi que des ressources fiscales non négligeables pour l'Etat et surtout pour les communes qui possèdent un casino. Les députés RPR, UDF et FN réunis en mai votent la légalisation

71 -- Article "Les mutations du marché des casinos Français", Bir Frédéric, consultant Domino finance, *casino et tourisme*, cahiers espaces, n°38.

des machines à sous et Charles Pasqua signe le décret en 1987, juste avant de quitter le gouvernement (cf. deuxième partie).

1987 est une année charnière pour les casinos.

La loi n° 87-306 du 5 mai 1987 apporte une dérogation à l'interdiction totale 1.
d'exploiter des appareils de jeux de hasard automatiques qui avait été instituée par Gaston Deferre en 1983.- Recueil des textes relatifs à la réglementation des jeux dans les casinos, Travaux de recherches et mise à jour effectués sous la direction de Maître Laurence Lichtmann, Avocat à la cour de Paris, éditions a.m.i., décembre 1987. Loi n° 83-628 du 12 juillet 1983 modifiée par la loi du 5 mai 1987. Art 1er. Sont interdites l'importation, la fabrication de tout appareil dont le fonctionnement repose sur le hasard et qui permet éventuellement par l'apparition de signes, de procurer moyennant un enjeu un avantage direct ou indirect de quelque nature que ce soit, même sous forme de partie gratuite. Sont également interdites la détention, la mise à disposition de tiers, l'installation et l'exploitation de ces appareils sur la voie publique et ses dépendances, dans les lieux publics ou ouverts au public, et dans les dépendances, même privées, de ces lieux publics. Est aussi interdite toute exploitation ou mise à disposition de tiers par une personne privée, physique ou morale, dans des lieux privés. Il en est de même des appareils de jeux dont le fonctionnement repose sur l'adresse et dont les caractéristiques techniques font apparaître qu'il est possible de gagner plus de cinq parties par enjeu ou un gain en espèces ou en nature. L'article 1er de la loi n° 83-628 du 12 juillet 1983 interdisant certains appareils de jeux est complété par un alinéa au terme duquel l'interdiction d'exploiter les machines à sous est levée au seul bénéfice des casinos qui obtiendront une autorisation du ministère de l'intérieur: "Sont également exceptés des dispositions du présent article les appareils de jeux proposés au public dans les casinos autorisés où est pratiqué au moins un des jeux prévus par la loi. Ces appareils ne peuvent être acquis par les casinos qu'à l'état neuf. Toute cession de ces appareils entre exploitants de casinos est interdite et ceux qui ne sont plus utilisés doivent être exportés ou détruits"- Réglementation des jeux dans les casinos, les éditions des journaux officiels, édition mise à jour le 30 avril 1997..

Le décret du 20 août 1987 (modifiant le décret n°59-1489 du 22 décembre 1959) 2.
ajoute à la liste des jeux déjà exploitables dans les casinos la roulette anglaise, le punto banco et les machines automatiques dites machines à sous L'accès des casinos est autorisé aux majeurs de plus de 18 ans (avec une exception pour les jeux traditionnels comme nous le verrons par la suite). L'accès à la boule qui était payant depuis 1953 redevient gratuit.

L'arrêté du 26 août 1987 (modifiant l'arrêté du 23 décembre 1959) définit les 3.
modalités d'application de la loi et du décret précédents. Il détermine les conditions d'établissement et d'instruction des demandes d'autorisation de jeux, les modalités d'administration et de fonctionnement des casinos, les règles de fonctionnement des jeux et en particulier celles concernant l'exploitation des machines à sous, les principes de surveillance et de contrôle.

Pierre Joxe qui prend sa succession ne remet pas la décision de Charles Pasqua en question, mais limite à 16 le nombre de casinos autorisés à les exploiter⁷² : Amneville, Cannes-croisette, Charbonnières-les-Bains, Cherbourg, Deauville (uniquement l'été), Divonnes-les-Bains, Dunkerque, Evian, Lacanau, Le mont Dore, Lons-le-Saunier, Luc-sur-Mer, Mandelieu Loew's, Nice casino club et Nice Rhul, Pau. Leur succès est éclatant, le produit brut des jeux pour l'année 1988-89 connaît une augmentation foudroyante de 59,5% uniquement grâce aux recettes des machines à sous de ces 16 casinos⁷³. Cette autorisation sera étendue à tous les casinos en 1991 (ils sont 83 en 1992 et plus de 150 maintenant). Les casinos ont trouvé dans les machines à sous le moyen de rétablir leur équilibre financier en attirant une clientèle qui auparavant ne fréquentait pas les casinos. Celle-ci est aussi à l'origine de nombreux changements dans le mode de fonctionnement des casinos en France.

C- LES CHANGEMENTS DANS LES CASINOS AVEC L'EXPLOITATION DES MACHINES À SOUS

Suite à l'introduction des machines à sous dans les casinos, ces derniers ont dû procéder à de nombreux changements dans leur mode de gestion. Dans un de ses articles, écrit au début des années 90, Frédéric Bir⁷⁴, ex-directeur du groupe Émeraude, déclare "le produit casino est engagé dans une mutation historique, qui coïncide avec l'arrivée des machines à sous [...] L'apparition des machines à sous a eu deux conséquences essentielles :

- une modification fondamentale du casino en tant que produit ;
- une recomposition complète de la structure de la clientèle".

Nous allons donc examiner ce qui a changé dans les casinos, dans le lieu lui-même, pour les personnes qui y travaillent et pour celles qui les fréquentent. La loi de 1959 avait déjà fait le portrait d'un nouveau type de casino où les activités annexes au jeu prennent une place importante. Les machines à sous vont devenir l'élément principal d'un espace multi-loisirs où l'animation et la restauration sont mises en avant. Les casinos avaient plutôt mauvaise réputation comme nous avons pu le voir auparavant. Il fallait donc qu'ils améliorent leur image auprès du public. L'arrivée des machines a fourni l'occasion qu'ils attendaient. Elles vont non seulement leur apporter un renouveau économique mais, grâce à elles, les casinos vont pouvoir entreprendre des actions de "rénovation" de leur image.

Le cadre des jeux traditionnels seyait mal aux machines à sous et à leur nouvelle clientèle (que nous étudierons et définirons par la suite) ; les casinos ont donc dû investir de manière à séduire ce nouveau public et à rentabiliser ce nouveau produit que sont les

72 -- Martignoni-Hutin Jean-Pierre, *Faites vos jeux*, Collection "logiques sociales", l'Harmattan, 1993. PORTE Guy, "L'autorisation des machines à sous dans les casinos : une mesure de survie pour la profession", *Le Monde*, 22/12/1986.

73 -- Casinos et tourisme, *Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

74 - Bir Frédéric, "La mutation du marché des casinos français", Casinos et tourisme, *Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

machines à sous.

Selon Frédéric Bir ⁷⁵, au début des années 90, il faut distinguer deux catégories de casinos :

- les grands casinos dont le produit brut des jeux atteint ou dépasse 50 MF ; ce sont les 20 premiers casinos français (dont le Lyon Vert à Charbonnières-Les-Bains qui sera un exemple privilégié dans cette thèse). Ils constituent "l'offre haut de gamme", bénéficient de sites privilégiés et jouissent souvent de la proximité d'une grande ville ou d'une frontière ce qui leur procure une clientèle spécifique (Divonne, Cannes, Deauville...), soit du fait de l'interdiction jusqu'en 1988 d'établir des casinos dans les grandes villes, soit du fait de leur attrait touristique, soit du fait de la proximité d'une clientèle étrangère qui ne dispose pas sur place de mêmes prestations (en Suisse par exemple) . Ces casinos exploitent les jeux traditionnels, ce qui leur procure une clientèle sélectionnée qui recherche des prestations de qualité comme une hôtellerie de prestige ou un restaurant gastronomique. Ils exploitent aussi les machines à sous et d'autres activités dont le rapport qualité prix reste attractif (spectacles, piano-bars...). Les machines à sous représentent environ 70% de leur recette totale.
- les autres casinos dont le produit brut des jeux est inférieur à 50 MF. Ils sont environ 120 et la plupart d'entre eux auraient périéclité sans l'arrivée des machines à sous. Leur clientèle de jeux traditionnels n'était pas suffisamment étendue pour leur permettre d'être ouverts toute l'année. L'arrivée des machines à sous les a profondément revitalisés et leur a permis de se lancer dans des investissements importants pour réhabiliter leur locaux et pour développer de nouvelles activités.

En fait, avant l'arrivée des machines à sous, 75% des casinos avaient un produit des jeux de moins de 5 MF. Leur principale préoccupation était d'arriver à survivre. Il s'agissait souvent d'entreprises familiales qui ne rapportaient pas assez pour réinvestir, ni pour recourir à un emprunt auprès d'une banque. Les machines à sous sont donc pour eux une véritable manne, et de même qu'ils retrouvent une bonne santé financière, ils se mettent à avoir de nouveaux objectifs d'animation, comme la construction d'une discothèque ou le lancement d'un restaurant.

Avec l'arrivée des machines à sous ce sont aussi de nouveaux emplois qui se créent. Elles vont faire cohabiter au sein des casinos deux types de salariés :

- "les anciens", c'est à dire ceux qui ne connaissent les casinos qu'à travers les jeux traditionnels. Ils sont employés au casino depuis longtemps et vont devoir s'adapter aux nouvelles techniques de gestion que nécessitent les machines à sous ;
- "les nouveaux", ceux qui sont arrivés au casino en même temps que les bandits manchots. Ces derniers ont fait apparaître dans les casinos des métiers qui n'y existaient pas auparavant, comme responsable informatique, directeur marketing ou technicien machines à sous.

Le marketing s'est mis à prendre une place importante dans la gestion des casinos

75 - Bir Frédéric, "La mutation du marché des casinos français", *Casinos et tourisme*, *Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

comme nous le verrons dans la deuxième partie. Des emplois comme celui de responsable de la communication sont créés au sein des plus grands casinos, les petits ou moyens se contentant d'avoir recours à un conseil extérieur ou de confier la communication à un salarié s'occupant déjà d'une autre tâche. La politique générale des casinos laisse une grande place à la communication, à la promotion et à l'animation⁷⁶. En effet pour la plupart ils se sont inspirés du modèle de Las Vegas⁷⁷ pour la gestion de leur parc de machines à sous ; dans ce modèle la communication tient une place prépondérante.

De nombreux changements ont eu lieu depuis 1988 dans les casinos, notamment au niveau du décor, de l'âge des joueurs et de la nature des mises et des gains.

En premier lieu, l'accès à la salle des machines à sous est gratuit, ce qui est un pas important dans la législation par rapport aux jeux traditionnels (dont l'accès reste soumis à l'acquittement d'un timbre fiscal). Cela va favoriser l'attrait du public ; en effet maintenant on peut venir "flamber" au casino avec moins de 50 Frs en poche, ce qui était impossible auparavant.

Pour accéder aux machines à sous, il n'est pas nécessaire de décliner son identité car il n'y a pas d'inscription sur un fichier pour le ministère de l'intérieur comme c'était le cas pour les jeux traditionnels. Une pièce d'identité peut être demandée, mais seulement pour faire la preuve que le joueur a plus de 18 ans (l'accès aux jeux traditionnels reste fixé à 21 ans). Il n'y a pas de physionomiste à l'entrée des salles de machines à sous contrairement à celles des jeux traditionnels, mais des agents dont le rôle consiste essentiellement à assurer la sécurité et à vérifier l'âge des joueurs, s'il y a un doute. Les seuls joueurs que ces agents doivent reconnaître sont ceux qui ont demandé à être interdits de casino mais qui tentent quand même, souvent en modifiant leur apparence, avec une perruque par exemple, de rentrer dans le casino.

Un autre changement réside dans le fait que, la plupart du temps avant l'arrivée des machines à sous, les casinos français avaient un fonctionnement saisonnier (en principe d'avril à septembre) et ouvraient souvent leur portes en fin d'après-midi (ouverture aux environ de 18h). Maintenant ils sont ouverts toute l'année, souvent 365 jours sur 365, et avec des horaires d'ouverture le plus souvent de 10h ou 11h jusqu'à 4h du matin (par exemple Le Grand Cercle, le casino d'Aix-Les-Bains est ouvert de 12h à 4h, Le Lyon Vert est ouvert de 10h à 4h).

"En plus pour une image, tu poses ton vélo cross (en sortant des bois de Charbonnières) et tu rentres jouer, c'est pas ça mais c'est presque ça."⁷⁸ Alors que pour les jeux traditionnels certaines contraintes vestimentaires sont encore de mise comme le port de la veste et de la cravate, ces contraintes sont beaucoup plus légères dans les salles de machines à sous : la cravate n'est plus obligatoire pour entrer au casino. On exige une tenue "correcte" qui exclue le port du jeans et des chaussures de

76 . Bir Frédéric, La mutation du marché des casinos français, *Casinos et tourisme*, *Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

77 . Entretien BRICHET, directeur du casino d'Aix-Les-Bains.

78 . *Entretien Eric V, 30 ans, pdg d'une agence de PAO.*

sport, mais il existe des casinos comme ceux des stations balnéaires où l'on est encore moins exigeant. En revanche, les casinos français restent plus exigeants que ceux des États-Unis où on peut entrer habillé de façon plus négligée (dans la limite de la décence) : par exemple à Paradise Island à Nassau dans l'archipel des Bahamas, les gens entrent dans les casinos pendant la journée simplement vêtus d'un short ou d'un maillot de bains quand ils reviennent de la plage. Mais pourtant, en France, le fait de ne pas vraiment avoir à faire un effort vestimentaire important pour aller au casino est un atout supplémentaire pour leur fréquentation populaire. **"Le plus facile quand on a pas le temps et qu'on n'est pas habillé, c'est les machines à sous parce que au Lyon Vert, les machines à sous sont au rez de chaussée et on n'a pas besoin d'être habillé spécialement correct à part qu'il faut pas de jeans et de basket"** ⁷⁹ .

Les décors des salles de machines à sous sont très différents de ceux des jeux traditionnels. A la place de la sobriété, d'un classicisme plutôt luxueux, on trouve du clinquant, tape à l'oeil avec des couleurs vives, des néons de toutes les couleurs. Le silence feutré des salles de jeux traditionnels a laissé place au bruit omniprésent : bruit des pièces qui tombent, bruit des gens qui hurlent de joie (le temps où l'on faisait semblant d'être blasé est révolu), musique des machines et musique en fond sonore, de préférence une musique rythmée, celle des radios à la mode telles NRJ ou Sky rock.

Las Vegas constitue "le" modèle dont les casinos français s'inspirent le plus. Dans cette ville tous les casinos sont construits autour d'un thème destiné à séduire le public. L'hôtel casino le Louxor est une pyramide toute en verre, et à l'intérieur, les machines à sous se fondent au milieu d'un décor pharaonique. Les français commencent eux aussi à développer ce concept de salle à thème pour attirer le public. Par exemple, le casino Le Lyon Vert, qui a rénové sa salle des machines à sous en 1995, a décidé de créer une salle à thème inspirée des aventures d'Indiana Jones : le décor est une forêt tropicale avec des cascades et un énorme lion qui domine la salle.

Le premier casino à thème d'Europe a été ouvert par le groupe Barrière en 1993 à Trouville, il s'agit du Louisiane Follies. Selon Éric Bidault, à l'époque directeur du marketing des casinos du groupe Lucien Barrière, **"ce concept propose une nouvelle philosophie où est gommée l'appellation de casino au profit d'une dénomination ludique : l'établissement est en effet baptisé, décoré et thématisé sous le signe de la Louisiane, que l'on retrouve même dans la restauration, composée uniquement de cuisine créole et cajun. Au-delà d'un simple casino, cet établissement est un complexe ludique qui propose, dans un espace/temps restreint et pour un budget abordable, une plus grande quantité de loisirs. La thématisation doit permettre de renforcer l'attractivité du casino auprès du public"** ⁸⁰ .

L'ambiance et le décor sont deux atouts majeurs pour les casinos : **"L'ambiance dans la salle des machines à sous, toutes ces pièces qui tombent, le bruit, c'est fabuleux"** ⁸¹ . ;

79 . Ibid.

80 - Bidault Eric, "Le Louisiane Follies : premier casino à thème d'Europe", *Casinos et tourisme* , *Les cahiers espaces* , n°38, octobre 1994.

"Ce que j'aime dans un casino c'est l'ambiance, c'est entendre le bruit des pièces qui tombent"⁸².

Notre enquête ne laisse aucun doute à cet égard :

Q : "pour vous qu'est-ce qui fait le succès des casinos aujourd'hui ?" R : "Le cadre et les machines à sous."⁸³

Les casinos sont considérablement plus fréquentés qu'auparavant, les joueurs se bousculent devant les machines. (A Lons-le-Saunier le public fait la queue pour obtenir une machine le vendredi ou le samedi soir)⁸⁴.

Enfin, le niveau des mises constitue un élément essentiel de la nouvelle fréquentation. Une pièce de 1Fr est fréquemment la mise minimale dans une machines à sous. Cette faiblesse des mises est un élément clé du succès foudroyant des machines : une petite mise peut permettre un gros gain.

Q : "Pour vous qu'est-ce qui fait le succès des casinos aujourd'hui ?" R : "Les gains par rapport à la faiblesse des mises, c'est à dire les machines à sous."⁸⁵

Le jackpot qui est le gain maximal que l'on peut gagner aux machines à sous a un rapport nettement supérieur à celui des différents jeux traditionnels, ce qui le rend encore plus attrayant (le gain maximal à la roulette est de 36 fois la mise).

"Les casinos font la part belle aux machines à sous, au détriment des jeux traditionnels. N'en déplaise aux nostalgiques dont je fais partie, ces mutations sont inéluctables. D'abord parce que ces nouveaux jeux rapportent bien plus que leurs prédécesseurs à ceux qui les exploitent, ensuite, et surtout, parce que ces innovations ludiques sont dans l'air du temps. Pour plaire aujourd'hui, un jeu doit être accessible à tous, bon marché, simple, instantané, et susceptible de rapporter beaucoup d'argent pour une petite mise, une définition qui sied bien mal à tous les jeux qui ont fait la gloire de nos casinos, de la roulette au chemin de fer, en passant par le trente-et-quarante"⁸⁶.

En fait, le "nouveau" casino est une combinaison d'ingrédients qui sont destinés à séduire le public. **"Plusieurs facteurs de séduction se conjuguent ici : l'agrément de petites mises, l'anonymat absolu, la fascination pour la mécanique multicolore et son bruit, avec sans doute aussi le plaisir obscur d'affronter l'aveugle destin au corps à corps, sinon en tête à tête"**⁸⁷.

81 . Entretien Mme B, 31 ans, responsable d'un magasin de jeux.

82 . Entretien mme D, retraitée.

83 . Entretien Mme B.

84 . Entretien V. Carayou, S. Baudinet pour le Casino de Lons-le-Saunier.

85 . Entretien Monsieur B.

86 . Article de Lammens Thierry, *TURF et CASINO magazine*, n°19. Mars 1994.

87 - Lhôte Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*, Flammarion, Paris, 1994.

Il devient un espace de jeu particulier qui s'adresse à un public totalement différent de celui des jeux traditionnels comme nous allons le voir maintenant.

"A elles seules, ces machines à sous attirent plus de joueurs de tous âges et de toutes conditions que toutes les roulettes du monde n'y parviendront jamais" ⁸⁸ .

La Boule déjà était une tentative de démythifier et "démystifier" les casinos (sans droit d'entrée, et avec ses mises minima à 5Frs elle touchait un public plus large), mais son succès reste faible comparé à celui des machines à sous. Elle faisait figure de "roulette du pauvre" plus que d'un nouveau jeu adapté à un nouveau public ; en outre ses rapports sont extrêmement faibles (mise X 7). Grâce aux machines à sous et à leur caractère simple, peu coûteux et distrayant, un nouveau public très différent de celui d'antan s'est mis à fréquenter les casinos. Celles-là ont rencontré un succès populaire massif. Elles sont à la base de la transformation des casinos. La nouvelle clientèle est nombreuse (les gros casinos enregistrent jusqu'à plusieurs milliers d'entrées par jour), toutes les tranches d'âge à partir de 18 ans sont représentées, ainsi que toutes les catégories socio-professionnelle (de l'ouvrier au cadre supérieur en passant par les retraités ou les femmes au foyer) ⁸⁹ .

Une étude a été réalisée à la demande des casinos de France sur la fréquentation des casinos. Cette étude a été coordonnée par Éric Bidault , directeur marketing du groupe Lucien Barrière à l'époque, et menée par Jean-Pierre Martignoni-Hutin, sociologue, membre du Groupe de Recherches sur la Socialisation, université Lyon 2 ⁹⁰ . L'enquête a été réalisée dans dix casinos choisis en fonction de plusieurs critères de représentativité : implantation géographique, nombre de machines à sous, produit brut des jeux et fréquentation. Elle s'est effectuée à l'aide d'un questionnaire proposé à des joueurs sur place choisis de manière aléatoire (au total 970), en semaine ou le week-end, en journée, en soirée ou en nocturne.

Les résultats ont révélé que 57% des joueurs sont des hommes et donc 43% des femmes (ce qui représente déjà un profond changement si l'on considère que dans la première moitié du siècle elles ne représentaient que 0, 5% des joueurs et que, pendant un temps, l'accès des cercles leur était interdit). Ces pourcentages varient néanmoins selon le moment de la journée. Celui des femmes est plus important en journée et en soirée et celui des hommes en nocturne (64% d'hommes contre 36% de femmes). Les machines à rouleaux attirent d'avantage une clientèle féminine et les vidéo-pokers une clientèle masculine (81%). Deux classes d'âge sont plus représentées, les 20-30 ans (24%) et les 40-50 ans (20%). Le regroupement par grande classe d'âge donne pour résultat que le nombre le plus important de joueurs se situe dans la classe des 30-50 ans (37, 3%), viennent ensuite les personnes qui ont passé la cinquantaine (33, 8%).

⁸⁸ . BRASEY Edouard, *La république des jeux* , Laffont, 1992. p. 115.

⁸⁹ - Bir Frédéric, "La mutation du marché des casinos français", *Casinos et tourisme* , *Les cahiers espaces* , n°38, octobre 1994.

⁹⁰ - Martignoni-Hutin Jean-Pierre, "Les bandits manchots sont nos amis, caractéristique et motivation des joueurs de machines à sous", *Espaces* 150, mars-avril 1998. Ce enquête peut être consultée aussi sur le site internet du casino de Niederbronn : <http://www.alsace-casino.com>.

La journée dans un casino se découpe en trois périodes temporelles selon lesquelles le public varie :

- en journée, ce sont surtout les personnes du troisième âge qui sont présentes ;
- en soirée, les personnes de 40 à 60 ans sont majoritaires ;
- en nocturne, on trouve plutôt des joueurs de 18 à 40 ans.

Le public varie aussi en fonction de la semaine et du week-end. Les jeunes joueurs sont plus présents le week-end (18-30 ans) et 56% de la clientèle a entre 30 et 40 ans le samedi et le dimanche. Inversement les joueurs de plus de 40 ans représentent 60% de la clientèle en semaine.

Concernant les catégories socioprofessionnelles, 40, 6% des joueurs de machines à sous sont inactifs, soit retraités (21,8%), soit femmes au foyer ou chômeurs (18, 8%). Les employés représentent 14, 8%, les ouvriers 12, 3%, les artisans, commerçants et chefs d'entreprise 10%, les professions intermédiaires 10, 4%, les cadres et professions intellectuelles supérieures 11, 3% et enfin les agriculteurs 0, 5%.

Le nombre d'entrées dans les casinos pour la saison 96-97 a été de 54, 7 millions dont seulement 1, 2 millions pour les jeux traditionnels et 1, 6 millions pour la boule. Une conclusion s'impose : les gens viennent au casino pour les machines à sous.

Les principaux résultats de cette enquête concernent d'abord l'apparition d'un public féminin pratiquement inexistant auparavant (notamment au 19ème siècle).

Les jeunes ensuite qui fréquentaient très peu les casinos auparavant constituent également un nouveau public, et, même si la tranche 18/30 ans reste limitée, elle est déjà significative.

Même remarque pour une autre population qui est sur-représentée dans les casinos par rapport à leur représentation nationale, c' est celle des émigrés ; mais leur nombre reste moins important que dans d'autres espaces de jeux d'argent comme le PMU.

Enfin les personnes âgées sont elles aussi en nombre important dans les casinos d'aujourd'hui. En effet, la faiblesse des mises leur permet de pouvoir jouer, quel que soit le niveau de leur retraite et, dans la mesure où les casinos sont encore situés pour la plupart dans les stations thermales (Aix-les-Bains par exemple) où cette population est surreprésentée, les machines à sous représentent un attrait et une distraction facilement accessible financièrement.

Les adeptes des machines à sous sont d'origine beaucoup plus populaire (ouvrier, employés,...) que les amateurs de jeux traditionnels⁹¹. On peut dire que les machines à sous ont attiré dans les casinos un public beaucoup plus diversifié et beaucoup moins aisé que le public traditionnel. Les casinos quant à eux préfèrent avoir une multitude de petits joueurs qui jouent des petites sommes d'argent mais qui viennent régulièrement plutôt qu'un gros joueur occasionnel. Les premiers sont beaucoup moins dangereux financièrement pour les casinos et à long terme rapportent bien d'avantage. En fait,

⁹¹ . Lewy R, "Existe-t-il un profil psychosociologique particulier en fonction de la pratique de tel ou tel jeu ?", *Casinos et tourisme, Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994. BRASEY Edouard, *La république des jeux*, Laffont, 1992.

comme le dit Édouard BRASEY, les machines à sous sont devenues "le troisième grand jeu de masse après les courses et le Loto", **"Le jeu de casino, en sa dimension élitiste et suicidaire, aristocratique et spectaculaire, a cédé la place aux jeux de masse.... Ces professionnels de l'industrie du jeu savent fort bien que les milliardaires ne viendront plus chez eux, et que désormais ce n'est plus dans la poche de quelques-uns mais dans celle du plus grand nombre qu'il faut chercher de quoi arroser les tapis verts. L'époque est aux jeux de masse. Les casinos suivent l'époque, en attirant une clientèle de masse.... Les machines à sous sont le casino du pauvre. Casino du pauvre, car souvent l'argent des machines à sous provient de la poche des plus démunis, qui n'ont pas les moyens de flamber à des jeux plus prestigieux, comme le baccara ou la roulette"**⁹². D'ailleurs, Pierre PERRET, responsable communication du casino Le Lyon Vert à Charbonnières-les-Bains parle de ce dernier en ces termes : "nous sommes un casino à vocation populaire". Quant au casino d'Aix-les-Bains, son directeur Gérard BRICHET déclare : **"je pense que j'ai eu plus de manoeuvres, d'ouvriers avec ou sans qualification que de médecins ou de profession libérales qui sont rentrés dans mon casino"**. La plupart des gens que j'ai interrogé, ont relevé la popularisation et même la "démocratisation" des casinos due à l'arrivée des slot machines dans les casinos français.

Pour les casinos, les machines à sous représentent leur source principale de revenu (environ 80% de la recette globale pour les casinos exploitant aussi les jeux traditionnels et jusqu'à 96% pour les casinos n'exploitant que les machines à sous et la boule). Les machines à sous se gèrent d'une façon complètement différente des jeux traditionnels car elles s'adressent à un public très différent, même si certains adeptes des jeux traditionnels s'y sont mis.

En conclusion, les casinos depuis les années 80 se sont démocratisés. L'introduction des machines à sous leur a permis de perdre cette image élitiste qui étaient attachée au jeux traditionnels et aux joueurs de ces derniers. Les machines à sous ont permis, en outre, une démythification de ce lieu qui jadis était considéré comme plein de mystères et réservé à une élite privilégiée. Les casinos, ainsi, se sont ouverts à une clientèle beaucoup plus populaire et ont subi de nombreuses modifications dans leur fonctionnement comme nous avons pu le voir précédemment. Enfin, les machines à sous ont permis aux casinos de sortir du marasme économique auquel ils étaient confrontés depuis la désertification des gros joueurs dans les années 70. Ces derniers ont été remplacés par une myriade de petits joueurs de machines à sous. Le flambeur mythique s'est modernisé, il est devenu "monsieur tout le monde" qui, même sans grands moyens, peut venir jouer au casino.

Enfin, on peut dire que le succès des casinos est lié au fait que la pratique des jeux d'argent s'est énormément banalisée en France et que les gens hésitent de moins en moins à franchir la porte des casinos. Ce changement n'aurait pas pu avoir lieu sans cette réhabilitation des représentations liées au jeu qui est due en grande partie à un effet de banalisation sous l'action, d'un côté, de la Française des jeux avec ses produits lancés à

92 . BRASEY Edouard, *La république des jeux*, Laffont, 1992. p. 117-121. Entretien Gérard BRICHET, directeur du casino d'Aix-les-Bains.

grand renfort de communication, et, de l'autre côté, de la télévision dont les grilles de programmes comportent un nombre important de jeux qui rapportent de l'argent ou des cadeaux.

B- Médiatisation d'une pratique : banalisation du jeu et des joueurs

Deux types d'acteurs ont contribué à ce changement d'image : l'opérateur principal des jeux en France, la société nationale "La Française des Jeux", d'une part, qui a multiplié le nombre et la forme des jeux d'argent, et la télévision d'autre part, qui a fait des jeux d'argent un élément permanent de sa grille des programmes.

1- La Française des Jeux a conduit, par le biais d'une forte médiatisation de ses produits, à la banalisation des jeux d'argent.

En 1933, en pleine période de crise, est née la très fameuse "Loterie Nationale" sous l'égide du président LEBRUN ; elle est le descendant de la "loterie royale" de Louis XIV, supprimée en 1836 par la monarchie de Juillet. En effet, depuis cette dernière, aucune loterie n'avait été autorisée en France (sauf une seule, reconnue d'utilité publique, pour envoyer des chercheurs d'or en Californie en 1851). Le premier gagnant, Gaston BONHOURE (BONHEUR à deux lettres près), est un artisan coiffeur ; il réalise le rêve de millions de français de condition modeste : devenir millionnaire en un tirage. Les gagnants sont supposés pouvoir garder l'anonymat, mais ce n'est pas vraiment le cas, car tout le monde sait ce qu'ils font de leurs gains (achat de voiture, de maison....), et cela entretient le "mythe" : si un tel a gagné, pourquoi pas moi⁹³. En fait le plus gros gagnant dans toute l'affaire est l'Etat, et c'est bien pour cela qu'il réinstitue la loterie car elle représente un apport financier important, et elle est mieux perçue par la population qu'un impôt supplémentaire. "Chacun peut être l'élu. Cette éventualité, presque illusoire, n'encourage pas moins les humbles à mieux supporter la médiocrité d'une condition dont ils n'ont pratiquement aucun moyen de s'évader jamais. Il faudrait une chance extraordinaire : un miracle. Or ce miracle c'est la fonction de l'alea de la proposer en permanence. D'où la prospérité continue des jeux de hasard. L'État lui-même y trouve son compte. Créant, malgré les protestations des moralistes, des loteries officielles, il entend bénéficier largement d'une source de revenus qui, pour une fois, lui sont consentis avec enthousiasme. S'il renonce à cet expédient et s'il laisse à l'initiative privée le bénéfice de son exploitation, il frappe du moins de lourds impôts les diverses opérations qui présentent le caractère d'un pari sur le sort."⁹⁴

La Loterie Nationale est divisée en tranches aux noms évocateurs qui vont des rêves de bonheur, comme la tranche de la Saint Valentin, au victimes de la première guerre mondiale, tranches dont le bénéfice est destiné à causes charitables ("Gueules cassées", "Veuves de guerre"). Le but est de faire jouer un maximum de personnes pour remplir les

93 . Varenne Jean-Michel, Bianu Zeno, De Smedt Marc, *L'esprit des jeux*, Albin Michel, 1990.. p.145.

94 . Caillois Roger , *Les jeux et les hommes* , collection idées / Gallimard, La flèche, 1985. (édition revue et argumentée). p. 225-226.

caisses de l'Etat dans cette période de forte crise économique. En apparence, elle semble une oeuvre de bienfaisance car les billets sont vendus par des invalides ou des veuves de guerre sur des petites tables dans la rue, et les remises de lots donnent lieu à des fêtes en présence des pupilles de la nation, symbole de fraîcheur et d'innocence. "L'impôt ludique" rentable joue sur la fibre sentimentale de ses adeptes pour se faire accepter.

Le secteur des jeux d'argent entre ensuite dans une profonde mutation qui sera d'abord très lente jusqu'en 1976, date de lancement du Loto et qui va devenir ensuite fulgurante avec le lancement des premiers jeux de grattage en 1984 (Tac o Tac, Banco....).

Le tiercé, apparu en 1954, devint vite un concurrent sérieux pour la vieille loterie nationale qui peu à peu déclinait. Le Loto, à son tour, entre sur le marché en 1976 et après une entrée hésitante connaît une ascension exceptionnelle. Il présente une image de modernité alors que la loterie nationale commence à faire figure de "vieille ringarde" notamment à cause de ses appellations. Le principe reste le même, celui d'un tirage qui permettra à l'heureux gagnant de rejoindre le rang des élus de la fortune s'il a coché les 6 bons numéros. "**Ah, ce coup heureux qui accorde en une seconde ce que refuse une vie épuisante de labeur !**"⁹⁵ " Le tirage à la télévision en direct constitue un attrait supplémentaire qui a un triple effet : d'une part il contribue à banaliser le gain pour l'ensemble de la population (le tirage est effectué à une heure de grande audience) ; ensuite il transforme le jeu en spectacle (il est ainsi le point de départ d'une longue série de jeux d'argent télévisés où le hasard tient une place importante (cf. La roue de la fortune) ; enfin il a un effet psychologique non négligeable car le public voyant le tirage est rassuré sur sa validité. Il y a deux tirages par semaines, le mercredi et le samedi (avec 2 tirages pour chacun des deux jours à partir de 1990). Son slogan s'impose rapidement et perdure : "**Le Loto, c'est facile, c'est pas cher, et ça peut rapporter gros**".

En 1979 le service d'état se transforme en Société d'économie mixte : la société de la Loterie nationale et du Loto national, dont l'Etat est majoritaire à 51%. Cette société se charge de l'informatisation du Loto dans les nombreux points de vente pour une validation informatique instantanée des bulletins. De plus, elle est chargée de l'innovation en matière de jeux. C'est ainsi qu'apparaissent trois nouveaux jeux : le Tac-o-tac, le Loto sportif et le tapis vert. Le Tac-o-tac, jeu instantané avec deux chances, une au grattage (possibilité d'un gain immédiat), une autre au tirage.

En 1989, la SLNLN devient France Loto et porte son capital de 20 à 500 millions par incorporation de réserves. L'Etat quant à lui prend 72% des parts. Le Loto est le produit leader de France Loto. L'ambition de cette dernière est de conquérir et de s'imposer sur le marché des jeux d'argent. Elle développe les jeux dits instantanés qui rencontrent un vif succès auprès des jeunes. La Loterie Nationale disparaît alors doucement, n'ayant plus aucun succès. Entre temps les machines à sous ont été légalisées dans les casinos, mais France Loto dispose d'un avantage par rapport au casino c'est la publicité. France Loto lance ses jeux instantanés à renfort de publicité (affiches 4X3, spots radio, TV, journaux, transports en commun, etc.) ; les casinos quant à eux sont plus timides, la publicité sur les gains potentiels leur est interdite car elle passe pour de l'incitation au jeu (alors que ce n'est pas le cas pour France-Loto). Le slogan du Loto ("c'est facile, c'est pas cher et ça

95 . Varenne Jean-Michel, Bianu Zeno, De Smedt Marc, *L'esprit des jeux*, Albin Michel, 1990., p.145.

peut rapporter gros") pourrait aussi bien s'appliquer aux machines à sous, mais celles-ci ne peuvent pas s'en vanter comme le Loto dans ses campagnes de communication. Les produits de France Loto, qui deviendra ensuite la Française des jeux en 1992, ont été popularisés du fait de leur présence dans les médias notamment dans la presse quotidienne (résultats des tirages pour le Loto et le Keno) et plus encore à la Télévision (tirage en direct du Loto et du keno). Ces jeux ont trois atouts majeurs : ils sont d'accès facile (on les trouve dans les bureaux de tabac, les points presse et dans des kiosques spéciaux), les mises sont peu élevées (à partir de 2 Frs pour une grille de Loto et 5 Frs pour les jeux instantanés) ; et enfin leur achat n'est pas contrôlé (n'importe qui, enfant ou adulte, peut en acheter). Ce sont des jeux qui souvent ont repris le nom de jeux de casino célèbres (Poker, Black Jack). L'avantage de la promotion médiatique autour des produits de la Française des jeux est que l'on parle ouvertement de ces jeux de hasard qui rapportent des gains parfois considérable aux gagnants. On en parle comme une activité "normale" et ils sont de plus en plus présents dans notre vie quotidienne ; ils se sont complètement intégrés dans la société. Le joueur ne se sent plus contraint de se cacher, il peut jouer ouvertement dans des lieux publics et ne fait plus l'objet d'un jugement négatif, car le jeu est devenu une pratique courante, et le gain en fait une sorte de héros. En outre, ce qui explique peut-être l'explosion de ces jeux en période de crise économique, les jeux d'argent représentent un moyen d'ascension sociale rapide. Le nombre de chômeurs en France avoisine les 3 millions de chômeurs au milieu des années 1990 et gagner au Loto représente "la" chance de s'en sortir. Les jeux d'argent sont désormais promus et institutionnalisés à la fois par les médias et l'Etat qui trouve là une source de revenus non négligeable.

"Aujourd'hui, les jeux d'argent sont omniprésents ; casinos, cercles de jeux et champs de course sont désormais incapables de les contenir à eux seuls : voici qu'ils envahissent la rue, les cafés, les tabacs, les maisons de la presse, les journaux, la radio, la télévision, le Minitel. Cette nouvelle flamme dévore tout et tout le monde. Le jeu—le jeu d'argent—règne en maître et roi au sein de notre société. promu. Encouragé. Institutionnalisé. Nous vivons désormais dans une république du jeu.⁹⁶ "

Mais si le Loto peut annoncer sa cagnotte, les casinos ne peuvent toujours pas assoir leur promotion sur les montants des jackpots en cours. Paradoxalement la Française des jeux reprend sur ses tickets le nom des jeux de casino comme le "Poker", le "Banco".... non seulement pour attirer de nouveaux publics (et surtout ceux qui aiment les jeux de casino), mais aussi parce que les jeux instantanés nécessitent une constante réadaptation des produits pour ne pas lasser le consommateur.

2- La télévision,....

....elle aussi, a eu un effet non négligeable dans le processus de banalisation du jeu. Selon un constat de François Seligman⁹⁷, les années 80 ont marqué une modification des concepts et des contenus des jeux télévisés. Auparavant, ceux-ci étaient d'avantage

⁹⁶ - Brasey Edouard *La république des jeux*, Laffont, 1992. p. 24.

⁹⁷ - *L'état des médias*, collectif sous la direction de Jean-Marie Charon, ed. La découverte/ Médiaspouvoir/ CFPJ, Paris, 1991.

fondés sur des qualités intellectuelles ou physiques (par exemple "le mot le plus long" ou "la tête et les jambes"), désormais ce sont les gains qui priment sur le contenu. Il classe en 5 catégories les jeux diffusés par le petit écran :

- ceux qui restent proches du concept originel des jeux télévisés comme *Les chiffres et les lettres* ;
- les quizz comme *Question pour un champion* ;
- les jeux dont le seul but est de gagner des cadeaux de valeur, le contenu important peu comme *La roue de la fortune* ;
- le jeu spectacle qui se scinde en deux catégories. Il met en scène soit les divergences soit les points communs des protagonistes comme par exemple *Les z'amours* ou le célèbre *Tournez manège*.

Tous ces jeux représentent 10% des grilles de programmes. Ils respectent trois règles : ils doivent être faciles de compréhension, ils doivent être faits de manière à impliquer le spectateur dans la recherche de la réponse en même temps que le candidat sur le plateau et donc le faire vivre au rythme du jeu. Les jeux, à la différence des films, sont liés dans l'esprit des spectateurs à la chaîne qui les diffuse. Par exemple, le spectateur qui a comme jeu favori *Le juste prix* sait parfaitement que ce dernier est programmé par la première chaîne, ce qui entraîne une fidélisation grâce au jeu. En résumé, un jeu télévisé, pour remporter du succès et obtenir un maximum d'audience, doit être simple d'accès et rapporter des gains substantiels. L'exemple le plus illustrateur de notre époque est le *Bigdil*. On retrouve dans ces caractéristiques celles des produits de la Française des jeux.

Le rôle de la télévision est important dans la représentation des jeux. D'une part elle est le premier loisir dans la vie quotidienne des français (avec une moyenne de 3 heures par jour) et d'autre part la plupart des divertissements à l'heure actuelle passent par une mise en écran (le sport, la culture...) ⁹⁸. Les jeux ne sont pas en reste. Par le biais de la télévision le joueur consomme des jeux d'argent comme *Le juste prix*, *La roue de la fortune*, le *Bigdil* dont nous avons parlé précédemment... Il existe deux niveaux d'intervention de la télévision : le premier est la place du jeu dans la grille des programmes ; le deuxième consiste dans la mise en scène du joueur qui en fait un personnage valorisé. Cette télévision selon Pierre Chazaud ⁹⁹, "**popularise, dédramatise, banalise les jeux d'argent, elle intervient dans la manière de regarder les choses en proposant un nouvel imaginaire du jeu. Cela a de multiples influences, notamment en matière de loisirs, surtout si la télévision devient, beaucoup plus qu'un cadre de référence, une nouvelle manière de "vivre sa vie". Ce constat sociologique n'est certes pas nouveau, mais c'est à partir de là que la culture du jeu a changé**" [...]. "**Sous l'effet de la télévision et de la culture de masse, les jeux d'argent sont en train de changer de statut, comme du reste de multiples loisirs qui se médiatisent**" ¹⁰⁰. On peut donc dire, en effet, que le jeu d'argent a acquis une autre image que son image traditionnelle, grâce à l'effet dédramatisant de la pratique

98 - Chazaud Pierre, "Faut-il repositionner l'offre des casinos", *Casinos et tourisme*, *Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

99 - Ibid.

du jeu par la télévision qui le présente comme un divertissement, un spectacle ou un loisir.

Ainsi, grâce à l'action de la Française des Jeux et à celle de la télévision, l'image du jeu a beaucoup changé par rapport à celle d'il y a 10 ou 20 ans. Le fait qu'on en parle, que le jeu sorte de l'obscurité à laquelle il était confiné lui a conféré une sorte de légitimation sociale à travers des instances reconnues. Celles-ci ont contribué à une banalisation du jeu qui a aussi profité à l'extension des jeux de casinos car les tabous qui étaient liés aux jeux de pur hasard cèdent devant cette sorte d'officialisation". Enfin et tous les acteurs économiques l'ont compris, que ce soit la Française des jeux avec le Loto ou les jeux instantanés, ou les casinos avec les machines à sous, la meilleure publicité est celle que font les gagnants. En effet ceux-ci sont brandis par la télévision comme les héros du jour et deviennent des modèles pour les autres joueurs.

C- Le casino : mode de gestion d'une entreprise sous surveillance

Jusqu'il y a peu, donc, les casinos étaient affectés d'une très mauvaise réputation. Celle-ci, en France, était en grande partie due à toutes les affaires mafieuses qui ont concerné les casinos de la côte d'Azur et d'autres. Les dirigeants des casinos, à l'heure actuelle, veulent désormais être considérés comme les dirigeants d'une entreprise aussi légitime que les autres et font tout pour construire cette légitimité. Certes les casinos sont des entreprises plus surveillées que les autres à cause des risques engendrés par les montants colossaux d'argent qui y circulent, et la suspicion qui règne toujours à leur sujet.

Les premiers à "avoir fait le ménage" sont les américains. Las Vegas, après bien des péripéties, a voulu retrouver l'image d'une ville "propre" et éliminer tout risque de banditisme ou de fraude. A la fin des années 60, l'industrie du crime qui contrôlait la ville est éliminée par les pouvoirs publics. Toute personne qui veut posséder ou gérer un casino doit posséder une autorisation délivrée par les autorités municipales. Celle-ci est donnée après une enquête minutieuse sur la personnalité du demandeur ainsi que sur ces relations (aussi bien le propriétaire que l'actionnaire). Cela a eu pour conséquence l'entrée de gros groupes financiers comme Ramade ou Hilton dans la gestion des hôtels-casinos de la ville. Ces derniers bénéficient maintenant d'une image de respectabilité qui a rejailli sur la ville toute entière. Aujourd'hui Las Vegas est une ville gérée dans sa plus grande partie par des conglomérats cotés en bourse, ce qui renforce encore cette image de ville "saine". Des groupes comme Le Mirage (propriétaire du Golden Nugget, du Mirage, du Treasure Island), Mandalay ou Circus Circus Enterprises (propriétaire de l'Excalibur, du Luxor, du Circus Circus ou du Silver City casino), Park Place Entertainment (le Caesar's, le Flamingo Hilton...) et d'autres se partagent les plus beaux palaces de Las Vegas dont les profits (cash-flow moyen : 25% du CA) leur permettent de financer de nouveaux hôtels et donc de continuer leur expansion, tout en entretenant l'image d'un business rentable et respectable ¹⁰¹.

100 - Ibid.

101 - Capital, n°97, octobre 1999.

En France, les législateurs ont compris dès 1959 que cette industrie présentait un risque de connexion mafieuse à prendre en compte. Ils ont donc commencé à légiférer pour la limiter avec l'article 2 de la loi de 1959. Celui-ci interdit d'affirmer les activités du casino. Le directeur et les membres du comité de direction n'ont pas le droit de jouer. La concession de jeu ne peut être cédée ni à titre onéreux, ni à titre gratuit. Ensuite au fur et à mesure des années d'autres lois ont permis de renforcer la surveillance et la réglementation des casinos. Gaston Deferre, en présentant son projet de loi visant l'interdiction totale des machines à sous, cherchait à supprimer toute possibilité d'implantation de la mafia par ce biais. Ces machines sont d'"excellentes gagneuses" pour le milieu ¹⁰². La fabrication, l'importation et l'exploitation de ces machines sont donc formellement interdites. Une dérogation pour leur exploitation uniquement dans les casinos a donc été accordée par le biais du décret de 1987 et cela dans des conditions extrêmement réglementées. Les seuls modèles de machines autorisés sont ceux agréés par le ministère de l'intérieur. Leur nombre par casino est lui aussi réglementé par cette même autorité. Cette autorisation est valable pour une durée limitée renouvelable par demande. Elle est faite pour un nombre précis de machines. Celles-ci doivent être acquises à l'état neuf auprès des SFM qui sont des distributeurs agréés ¹⁰³. Elles ne peuvent pas être cédées à d'autres casinos et doivent donc être exportées ou détruites une fois qu'elles ne servent plus. **"Les personnes physiques ou morales qui fabriquent, importent, vendent ou assurent la maintenance des appareils visés à l'alinéa précédent ainsi que les différents modèles d'appareils sont soumis à l'agrément du ministère de l'intérieur. Un décret en conseil d'État définit les modalités de calcul du produit brut des jeux provenant des appareils et les conditions dans lesquelles sont fixés les taux de redistribution des mises versées au joueur"** ¹⁰⁴. Le décret du 20 août 1987 prévoit aussi que le directeur responsable et les membres du comité de direction "veillent en permanence à la sincérité des jeux et à la régularité de leur fonctionnement. La comptabilité des jeux doit être séparée de la comptabilité des autres activités de l'établissement. Le plan comptable est établi par un arrêté du ministère de l'intérieur et du ministre des finances. Tous les documents doivent être maintenus en permanence à la disposition des agents des autorités évoquées précédemment. Tous les employés du casino ne peuvent y travailler qu'en ayant obtenu un agrément du ministère de l'intérieur, le dossier à présenter contient un extrait de leur casier judiciaire. Une enquête de moralité est effectuée pour tous les membres du comité directeur et les actionnaires du casino. Les articles 5 à 13 de l'arrêté du 23 décembre

102 - Plenel Edwige, "Le projet d'interdiction des machines à sous", *Le Monde*, 22/4/1983. Yung Eric, Après le grand "tilt", *Le Quotidien de Paris*, 22/4/1983.

103 - Les machines doivent obtenir une homologation du ministère de l'intérieur pour pouvoir être exploitées en France. Les marques agréées sont : Aristocrat (Australie), Atronic (Allemagne), Bally (U.S.A), Cirsa (Espagne), Franco Récréativos (Espagne), International Gaming Technology (U.S.A), Sigma (Japon), Universal (Japon), Williams (U.S.A).

104 - *Réglementation des jeux dans les casinos*, les éditions des journaux officiels, édition mise à jour le 30 avril 1997. Le produit brut ainsi calculé est théorique et diffère du produit brut réel. Le taux de redistribution légal est de 85% mais il peut > ou = selon la machine.

1959 modifié par les arrêtés du 9 août 1962, du 10 septembre 1969, du 20 novembre 1976, du 7 novembre 1986, du 26 août 1987 et enfin du 9 mai 1997 imposent toutes une série d'obligation à respecter pour toutes les personnes travaillant dans un casino (interdiction aux employés de jouer, d'avoir des jetons à titre personnel sur eux, de prêter de l'argent aux joueurs...). Comme la législation le laisse à entendre, les casinos sont des entreprises qui en fait laissent très peu de place au hasard en matière de gestion et de fonctionnement.

L'arrêté du 9 mai 1997 constitue encore un renforcement de la surveillance et de la sécurité dans les casinos. Il prévoit que "sous réserve des dispositions de l'article 10 de la loi n° 95-73 du 21 janvier 1995 d'orientation et de programmation relative à la sécurité, les salles de jeux autres que celles où sont exploités uniquement les jeux de cercle, la boule et le vingt-trois doivent être équipées d'un système de vidéo-surveillance des tables, des caisses, de la physionomie et de la salle des coffres avec enregistrement du son pour les tables et les caisses. Les cassettes vidéo sont conservées une semaine"¹⁰⁵. La vidéo-surveillance est un élément important des casinos. Elle surveille tout ce qui se passe au casino. Tous les agents de la sécurité y sont reliés par talkie-walkie. Elle filme toutes les parties de jeu et permet de régler les litiges (dans le cas où deux joueurs se disputent la paternité de leurs jetons par exemple). Les cassettes sont archivées pendant trois jours et à la disposition de la police des jeux. Elle permet de suivre un client à la trace en cas de comportement suspect (savoir le montant exact changé à son arrivée et à son départ par exemple). Elle est aussi un élément de surveillance du personnel. Elle fonctionne durant toute l'ouverture du casino¹⁰⁶.

Les mouvements de trésorerie sont eux aussi très contrôlés. Les jetons sont suivis depuis la caisse où le joueur les prend jusqu'à la salle de comptage (où une balance électronique fait leur pesée). Un ordinateur relié à toutes les machines suit leurs mouvements. Il y a ensuite une confrontation entre les données de l'ordinateur et celles données par la pesée. Lorsqu'un jeton perdu (orphelin) est découvert par un membre du personnel, ce dernier doit le signaler à une caméra.

La police des jeux est elle aussi très présente dans les casinos et chargée de faire respecter une réglementation déjà très poussée. Selon les dirigeants des casinos, ils sont une des professions les plus contrôlées de France. Les renseignements généraux peuvent à tout moment intervenir dans les salles de jeux, demander à voir les comptes, vérifier le système de sécurité (les frais de contrôle sont à la charge du casino). En cas d'anomalies comptables ou fiscales, la sanction peut aller jusqu'à la fermeture du casino.

Un rapport de la commission d'enquête de l'assemblée nationale sur les moyens de lutter contre les tentatives de pénétration de la mafia en France déclare qu'il n'existerait plus d'intérêts italiens dans les casinos français depuis 1991 et la fermeture du casino de Chamonix. Le fait qu'il existe une concentration de l'exploitation des casinos au profit de grands groupes français comme Partouche ou Barrière a assaini la profession¹⁰⁷.

Enfin Frédéric Bir¹⁰⁸ reprend un à un les préjugés associés aux casinos et montre

105 - *Réglementation des jeux dans les casinos*, Les éditions des journaux officiels, édition mise à jour le 30 avril 1997.

106 - Dossier spécial "Casinos : "Le guide de l'apprenti flambeur", *Capital*, n°59, août 1996.

que ceux-ci ne sont plus fondés et que l'activité des casinos est tellement contrôlée que les risques sont inexistantes.

- Préjugé n°1 : personne ne connaît l'actionnariat des casinos. Pour lui, celui-ci est très contrôlé (nous avons aussi pu le voir dans la législation précédemment) notamment par le biais des demandes d'autorisation d'exploitation des jeux dont le dossier étudie l'actionnariat du casino. Ensuite ce dernier doit avertir l'administration de toute modification de la répartition de son capital. Si le ministère de l'intérieur n'est pas satisfait, il peut retirer l'autorisation d'exploiter les jeux au casino.
- Préjugé n°2 : les dirigeants et salariés des casinos sont peu fréquentables. L'agrément qu'il faut avoir pour travailler dans un casino passe une enquête très poussée pour vérifier la moralité du salarié et ses antécédents. Tout le personnel est concerné et ne peut exercer une activité dans un casino sans l'obtention de cet agrément.
- Préjugé n°3 : les casinos permettent le blanchiment de l'argent sale. Ce risque est inexistant car les gains et même les sommes changées sont très contrôlées. La loi n° 90-614 du 12 juillet 1990 (relative à la participation des organismes financiers contre le blanchiment des capitaux provenant du trafic des stupéfiants) stipule dans l'article 18 que "**les casinos qui échangent des moyens de paiement, des jetons ou plaques, ou qui acceptent les jetons ou plaques d'autres casinos, sont tenus d'enregistrer les noms et adresses des joueurs qui échangent ou apportent des jetons et plaques pour une somme supérieure à un montant fixé par décret**"¹⁰⁹. Le montant fixé par la loi est de 10 000 Frs. La police des jeux exerce aussi un contrôle très rigoureux sur les sommes échangées.
- Préjugé n°4 : les machines à sous sont truquées. Le cadre législatif d'exploitation est très strict. Un registre quotidien et obligatoire tient à jour toutes les données concernant les machines (emplacement, recette...). La CPU (système informatique de la machine qui gère le taux de redistribution) est sous scellés et inaccessible pour les techniciens des machines à sous. Son accès est unique, limité aux sociétés agréées par le ministère de l'intérieur qui font chaque trimestre un contrôle systématique de tout le parc de machines à sous. La gestion par un ordinateur relié à toutes les machines permet aussi de détecter tout type d'anomalies très rapidement.

Ces exemples montrent que l'association mythique entre la mafia et les casinos a désormais disparu. La crainte de toute fraude ou de toute intrusion du banditisme a conduit à une surveillance sourcilleuse et à une réglementation extrêmement sévère. Cela a permis le rétablissement d'une respectabilité indéniable qu'exprime le fait que, en France comme aux États-Unis, la plupart des groupes qui gèrent les casinos sont maintenant cotés à la Bourse.

107 - Extraits du rapport remis le 27 janvier 1993, dépôt publié au journal officiel du 28 janvier 1993, Casinos et tourisme, *Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

108 - Bir Frédéric, La mutation du marché des casinos français, Casinos et tourisme, *Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

109 - *Réglementation des jeux dans les casinos*, les éditions des journaux officiels, édition mise à jour le 30 avril 1997.

Conclusion de la première partie

Le paysage des casinos français s'est profondément modifié depuis les années 80. L'apparition des machines à sous leur a non seulement insufflé un renouveau économique mais en plus elles ont transformé l'image des casinos. D'une pratique considérée comme élitiste et inaccessible aux couches populaires, les jeux de casinos sont devenus un loisir pour "monsieur tout le monde". Cette démocratisation qui a produit de nombreux changements dans le mode de gestion et le mode de fonctionnement des casinos n'a été que bénéfique pour eux, d'une part sous le point de vue de leur rentabilité, et d'autre part du fait qu'elle a permis une diversification du public et donc une mutation profonde de l'espace "casino" en un lieu de loisirs et de divertissements qui met ce rêve à la portée de tous.

Le joueur ne se cache plus pour aller au casino, puisque de toute façon les jeux d'argent ont envahi son quotidien et sont devenus une pratique banale pour la plupart des français qui, chaque jour, grattent une carte, valident un bulletin ou regardent à la télévision les produits de la Française des jeux ou d'autres. Mais il y a quand même une forte différence entre le fait de franchir la porte du casino et celui d'entrer dans un bureau de tabac ou un bar PMU. Le lieu casino est un espace de jeu très particulier comme nous le verrons par la suite.

L'industrie des jeux et plus particulièrement celle des casinos a conquis une image respectable, même si certains préjugés subsistent encore dans l'esprit de certains. D'ailleurs l'État n'est-il pas le premier à en tirer des bénéfices puisque c'est lui le plus important bénéficiaire de toute cette industrie (18 milliards de gains en 1996, gains qui sont toujours en augmentation). Cette économie des casinos, depuis 1987, a pris de plus en plus de place dans le secteur des jeux d'argent puisqu'elle reste en croissance constante due à l'exploitation des machines à sous par les casinos français.

Deuxième partie : l'industrialisation des casinos : stratégie économique, marketing et enjeux sociaux

Après cette première partie consacrée à l'évolution de l'image des casinos et des joueurs, nous allons examiner dans la deuxième partie la dimension économique de cette industrie en France depuis 1987. C'est en effet à partir des modifications de la législation adoptée à cette date qu'un tournant décisif s'est produit avec l'introduction des machines à sous.

L'étude des débats au Parlement nous permettra de mettre en évidence la nature des objectifs du gouvernement. En effet, ces débats montrent un revirement extrêmement important de l'exécutif qui pour la première fois dans notre histoire nationale se montre le plus vif défenseur de l'extension des jeux.

L'introduction des machines à sous, quant à elle, supposait d'importants investissements qui ont conduit à une restructuration du capital des opérateurs de casinos. S'en est suivie une concentration très significative du secteur. La gestion de ces établissements a simultanément connu une transformation radicale due à l'introduction de techniques de marketing inspirées des États-Unis et dont nous proposerons une application avec l'étude du cas du premier casino de France : le Lyon Vert. Le modèle de marketing utilisé dans les casinos articule en effet tout un ensemble de techniques qui concourent au développement de ces établissements et à l'extension de leur public. Nous serons donc amenée à examiner l'environnement immédiat des jeux (spectacles,

restauration par exemple), en même temps que l'organisation même de l'espace du casino où il apparaîtra que la communication est au coeur de cette forme de marketing.

Le plus important à nos yeux, dans le marketing en question, est qu'il a contribué à faire des casinos un nouvel espace communicant ; non seulement les casinos se sont imposés dans l'explosion de jeux spécifiques (les machines à sous), mais l'application des techniques de marketing a aussi contribué à les transformer en un "monde social", c'est à dire en un espace où se créent des interactions ou des relations particulières ; comme nous essayerons de le démontrer, il s'agit là d'une nouvelle manière de communiquer proche de ce que Dominique Boullier appelle des dispositifs "pousse-au-joir".

Nous avons retenu l'exemple du casino Le Lyon Vert parce que, devenu le premier en France aujourd'hui, et le fleuron du premier groupe de casinotiers, il est extrêmement représentatif des transformations que nous visons. Profondément dévalorisé par des malversations et quelques violences qui avaient défrayé la chronique des faits divers, il a été en très peu de temps remis à flot par ses dirigeants qui ont fait de la communication le moteur de sa relance et de son expansion.

I- La rupture de 1987

A- La situation avant 1987

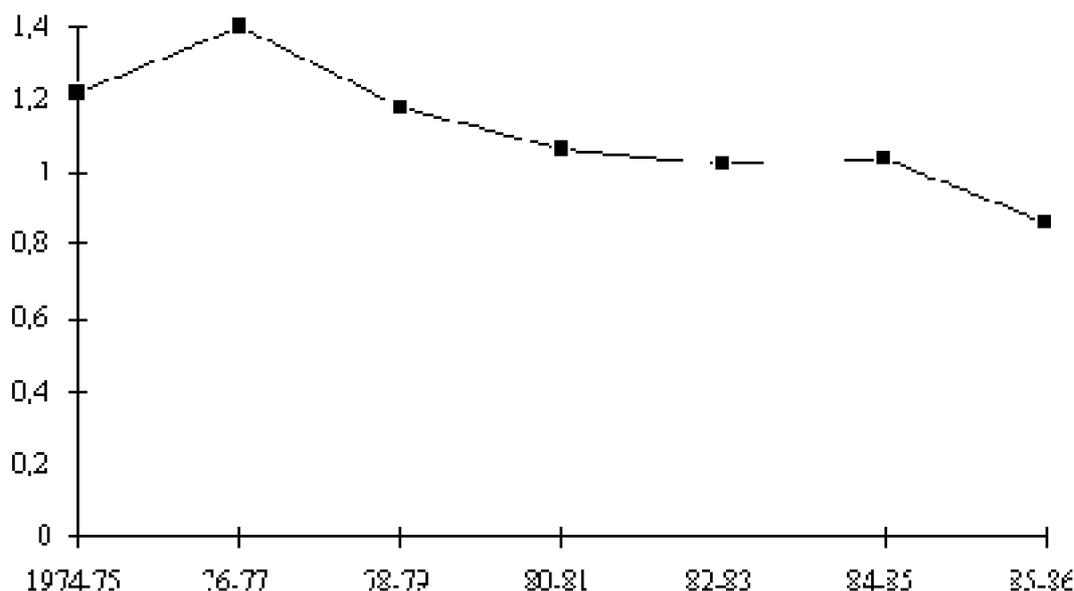
Grâce aux machines à sous, les casinos ont retrouvé une bonne santé économique. En effet, depuis les années 70, ils étaient, du moins en France, en déclin financier constant. Ils se trouvaient soumis à la pression fiscale la plus élevée d'Europe d'une part, et de l'autre la clientèle des jeux traditionnels ne représentait plus un marché suffisant pour leur permettre d'être rentables. Nous ne reprenons ce point que pour mémoire, puisque nous l'avons abondamment développé dans la première partie. Pourtant on ne peut affirmer qu'il y ait eu une véritable désaffection du secteur des jeux d'argent par la clientèle, puisqu'environ 50 milliards de francs y avaient été investis pendant l'année 87. Mais il faut noter que seulement 1 milliard (soit 2% des enjeux) était consacré aux jeux de casino cette année-là contre 49 milliards pour les jeux d'État de la Française des jeux et le PMU¹¹⁰. Les jeux de casino, soumis à une réglementation extrêmement sévère, n'avaient pu suivre l'évolution du marché, et le seul produit qu'ils proposaient, les jeux traditionnels, était de plus en plus inadapté à l'évolution des mentalités. Les casinos étrangers, grâce à une pression fiscale moins élevée et à une législation moins contraignante, étaient déjà entrés dans une phase de mutation due à l'exploitation des machines à sous qu'ils étaient autorisés à utiliser, contrairement aux casinos français où leur exploitation demeurerait radicalement interdite. Comme nous avons pu le voir dans la première partie, les jeux traditionnels nécessitent non seulement l'apprentissage de règles, de stratégies mais aussi un investissement financier de base beaucoup plus important que celui des autres

110 - Ginoux Pierre, "Le renouveau des casinos en France", *Les cahiers Espaces*, Casinos et Tourisme n° 38, octobre 1994.

jeux, de type PMU ou Française des Jeux. Le timbre fiscal, dont doit s'acquitter le joueur pour entrer dans la salle de jeu, constituait un frein supplémentaire à la fréquentation des casinos par les petits joueurs qui trouvaient dans les autres jeux un produit mieux adapté à leurs attentes. Pourtant si l'on examine les taux de redistribution des différents jeux, on s'aperçoit que ceux des casinos sont largement plus favorables aux joueurs que les autres (51% seulement pour le Loto contre 97,3% pour la roulette, 71% pour le PMU contre 94,1% pour le Black Jack). Si les joueurs désertaient alors les casinos c'est donc qu'ils n'y rencontraient pas un type de jeux correspondant à leurs goûts.

Enfin les casinos présentent aussi un enjeu économique appréciable. Ils constituent une source de revenus importante non seulement pour l'Etat (prélèvements sur le produit brut des jeux et impôt sur les bénéfices), mais aussi pour les communes (taxe professionnelle et prélèvement communal) qui les accueillent sur leur territoire. Donc la prospérité des casinos intéresse directement la fiscalité locale et nationale. Ce constat n'est pas à négliger et sera particulièrement mis en avant lors du débat sur le projet de loi autorisant les machines à sous en 1987 au Sénat puis à l'Assemblée Nationale comme nous le verrons dans le chapitre suivant.

On peut donc considérer que, les casinos souffrant d'un véritable déclin, la diminution des revenus qu'ils apportent à l'Etat s'aggravait et leur déclin pouvait participer à l'accroissement du chômage. Il était donc urgent de trouver une solution qui relance l'activité des casinos en attirant un nouveau public.



Produit brut des jeux de 1974 à 1986

B- La légalisation des machines à sous : une nécessité économique

Cette légalisation ne s'est pas opérée sans une opposition certaine lors des débats à l'Assemblée Nationale et au Sénat. Nous retiendrons d'abord que c'est l'argumentation

économique qui a prévalu tout au long des débats et qui est certainement la cause principale de la transformation des casinos en ce qu'ils sont devenus aujourd'hui : une industrie prospère et rentable.

a- Les débats à l'Assemblée Nationale

La discussion pour la proposition de loi concernant l'autorisation d'exploiter des machines à sous dans les casinos a eu lieu lors de la première séance du 17 décembre 1987 sous la présidence de Monsieur Claude Evin. Elle commence par la discussion des conclusions d'un rapport sur la situation économique des casinos en France. Cette proposition de loi a deux buts : le premier est la légalisation des machines à sous dans les casinos, le deuxième de leur permettre l'acquisition d'autant de licences qu'ils proposent de points de ventes de boissons (c'est à dire une réglementation identique à celle des hôtels classés "de tourisme"). La première partie de ce débat a été consacrée aux enjeux économiques que représentent les casinos, non seulement pour l'Etat mais aussi pour la commune où ils sont implantés. Le rapporteur rappelle que le produit brut des jeux pour l'année 1985/86 était de 842 MF, en baisse de 138,5 MF par rapport à celui de 1984/85 (980,5 MF). Le prélèvement de l'Etat qui était de 326,9 MF en 1984/85 est descendu à 263 MF pour l'année 1985/86, soit une perte nette de 63,9 MF pour l'Etat.

Les casinos en France emploient alors 10 000 personnes, et sont souvent le premier employeur des petites communes où ils sont établis. La principale raison de cette proposition de loi est donc que ce secteur est en crise. Depuis une quinzaine d'années, le produit brut des jeux a subi une baisse de 19,6% et c'est l'année 1985-86 qui avait enregistré la plus forte baisse (record historique) : 14,1%. Un casino sur trois est en cessation de paiement, six sont en redressement judiciaire. Le rapport conclut que cette situation catastrophique est due au fait que la réglementation en France empêche la modernisation des jeux autorisés et freine le développement économique des casinos français par rapport à leurs homologues européens. Ensuite le rapporteur rappelle les lois sur l'interdiction d'exploitation des machines à sous dans les lieux publics et dans les débits de boissons, et les liens entre ces machines et le banditisme (qui avait réalisé de gros profits grâce à elles). Puis il souligne que la situation est tout à fait différente en Europe où 10 pays sur 12 ont légalisé ce type de machine en les considérant comme un jeu "normal", correspondant aux goûts d'une clientèle moyenne mais plus nombreuse. Ces pays représentent donc une concurrence pour la France, et celle-ci n'a pas les moyens de rivaliser. **"L'objectif de cette loi est double. D'abord, celui de sortir le secteur d'activité des casinos d'une crise grave que nous avons rapidement évoquée. Ensuite celui de moderniser et d'harmoniser notre législation avec celle des autres pays européens. Elle consiste à autoriser les appareils automatiques de jeux de hasard, dits machines à sous, dans les seuls casinos, enceintes réglementées et étroitement contrôlées"** ¹¹¹. Elles représenteraient ainsi une nouvelle source de financement pour les casinos et leur permettraient de sortir de la crise. Ensuite le rapporteur indique une série de modalités pratiques à l'intérieur de la loi qui visent à éliminer toute possibilité d'infiltration du banditisme dans ce secteur.

111 - Compte rendu des discussions de l'assemblée nationale, première séance, 17 décembre 1986.

Le second orateur est monsieur Yves Galland, ministre délégué auprès du ministre de l'intérieur, chargé des collectivités locales qui précise notamment : "**La proposition de loi qui vous est soumise vise à sauvegarder l'équilibre économique et la situation d'un secteur important pour l'industrie touristique et qui n'est pas négligeable pour la balance des paiements de notre pays**". L'argument est brutal : sauver ce secteur, c'est sauver l'apport financier important qu'il représente pour l'Etat. Le ministre souligne ensuite l'assainissement qu'a subi le marché des machines automatiques, ce qui rend possible sans aucun danger leur implantation dans les casinos. Il rappelle que les casinos font partie de l'attrait touristique des stations et que cela constitue une raison supplémentaire de les aider à surmonter cette crise, l'industrie du tourisme connaissant elle aussi des difficultés en France (son apport aux finances de l'Etat est notamment très important en terme de devises étrangères). Enfin, pour le ministre, "**la limitation de cette autorisation aux seuls casinos permet de s'entourer de toutes les garanties**", notamment sous le point de vue de la morale, puisque l'accès des casinos est réglementé. En outre toutes les mesures seront prises pour garantir aussi la moralité des exploitants de casinos qui seront soumis à des contrôles très stricts pour éviter toute infiltration du grand banditisme. Nous pouvons remarquer que tous les atouts mis en avant sont de nature économique, mais qu'il y a aussi une volonté de rassurer les députés sur la moralité de la loi. En effet si la principale source de cette loi est d'ordre économique, on ne peut pas oublier que l'opinion est très sensible à la connotation mafieuse qui est déjà liée aux casinos, à laquelle il faut encore ajouter les affaires de banditisme liées aux machines à sous. Les interventions des autres députés se plaçant sur un ordre moral, elles seront traitées dans un chapitre de la 3e partie de cette thèse, consacré à ce type d'oppositions.

b- Les débats au Sénat

La discussion sur la proposition de loi pour introduire les machines à sous dans les casinos et les autoriser à avoir autant de licences qu'ils ont de débits de boissons a eu lieu pendant la séance du 28 avril 1987. Elle reprend les mêmes arguments de type économique que celle qui a eu lieu à l'Assemblée Nationale. L'introduction de M. Yves Galland est très claire à ce sujet : "**la proposition de loi qui vous est présentée vise à rétablir la situation d'un secteur important pour l'industrie touristique et la balance des paiements de notre pays**". Il renchérit en soulignant que ce secteur d'activité en crise dégage un volume d'affaires de 2 milliards de francs et qu'il est un gros fournisseur d'emplois. Le rapporteur, Paul Girod, souligne le fait que la fréquentation des casinos frontaliers est en baisse du fait que les autres pays européens exploitent les machines à sous et sont donc plus attractifs pour la clientèle ; cela représente une perte conséquente de devises étrangères pour la France : "**Cette proposition de loi a donc pour objet d'autoriser à nouveau ce que deux lois opportunes¹¹² ont interdit sur l'ensemble du territoire en permettant à ces établissements de retrouver une clientèle qui a tendance à aller ailleurs**". Les oppositions soulevées sont uniquement d'ordre moral¹¹³

112 - Lois de 1937 et 1983 sur l'interdiction de certains types de jeux sur le territoire dont les machines à sous.

113 - Elles seront développées dans la partie 3 de cette thèse.

(mauvaise réputation des casinos et de leurs jeux)¹¹⁴ et seront inefficaces face aux enjeux économiques.

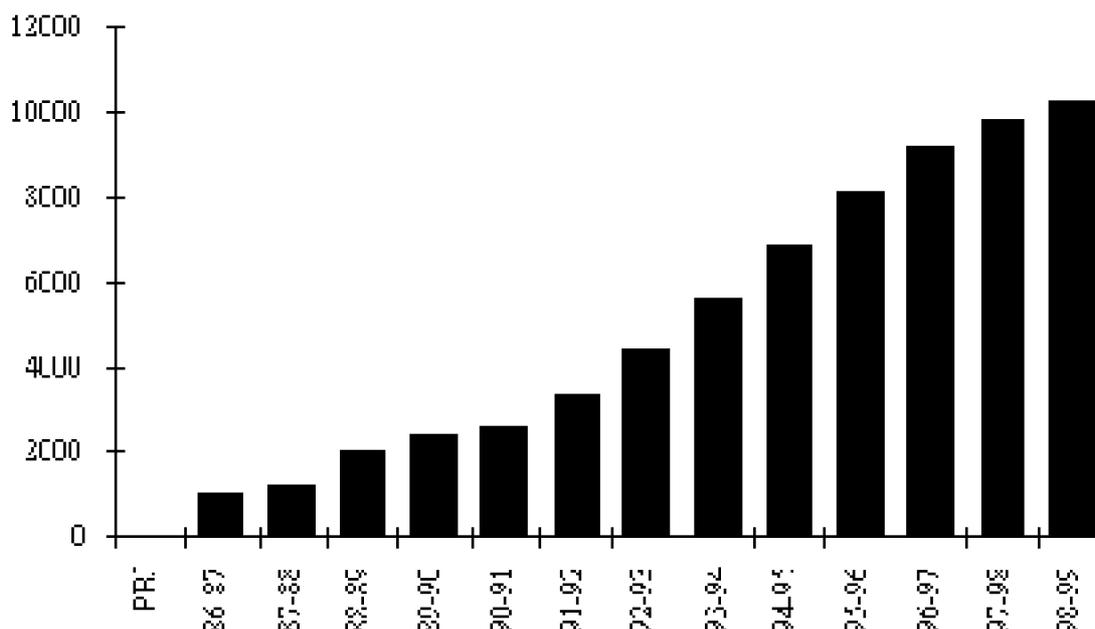
Dans ces deux débats, la présentation et la discussion ont pris une orientation essentiellement économique. Les casinos ne trouvent apparemment leur légitimité que par rapport à cette argumentation qui prévaut en leur faveur, et qui leur permet d'outrepasser toute opposition morale en leur défaveur. Les élus reconnaissent que leur poids dans l'économie n'est pas négligeable notamment du fait des taxes qu'ils rapportent à l'Etat. Il est tout à fait remarquable que l'essence même de ce qui fondait dans le passé l'interdiction des jeux (cf. 1ère partie) est ici complètement passée sous silence par les représentants du gouvernement. Ce quasi-total renversement de perspective - on verra plus loin (cf. 3ème partie) que députés et sénateurs maintiennent pour une part les réserves anciennes - est extrêmement significatif de l'attitude des gouvernements actuels pour qui la gestion des finances publiques et de l'emploi est absolument prioritaire sur les "valeurs" sociales que leurs prédécesseurs brandissaient (de plus ou moins bonne foi, il est vrai). Par la suite (3ème partie), nous verrons que les dirigeants locaux ont exactement la même attitude.

C- L'industrialisation des casinos : une réussite

Hubert Benhamou, directeur du casino Le Lyon Vert en 1994 et maintenant directeur général du groupe Partouche, résumait alors bien le bénéfice des machines à sous pour les casinos français : **"Les casinos français ont trop galéré durant le début des années 80. Celui qui achète un établissement de jeux en France aujourd'hui ne sait pas ce qu'est un casino ! Moi j'ai dû tellement tirer le diable par la queue il y a une dizaine d'années (ndlr : Hubert Benhamou dirigeait alors un casino au Touquet) qu'aujourd'hui je savoure chaque franc gagné grâce aux machines à sous..."**¹¹⁵ .

114 - Intervention de madame Jacqueline Fraysse, du groupe communiste : "Ce petit texte d'apparence anodine ne dépare pas du reste de votre arsenal qui encourage les activités les plus viles où l'argent est joué, gâché et blanchi autant que de besoin", "Ce texte, loin de résoudre les problèmes posés au personnel des casinos, tend à développer des activités et des comportements parasites", "vous tentez d'accréditer l'idée selon laquelle il serait possible de prospérer voire de s'enrichir non pas en travaillant mais en jouant" (cf. 3ème partie)..

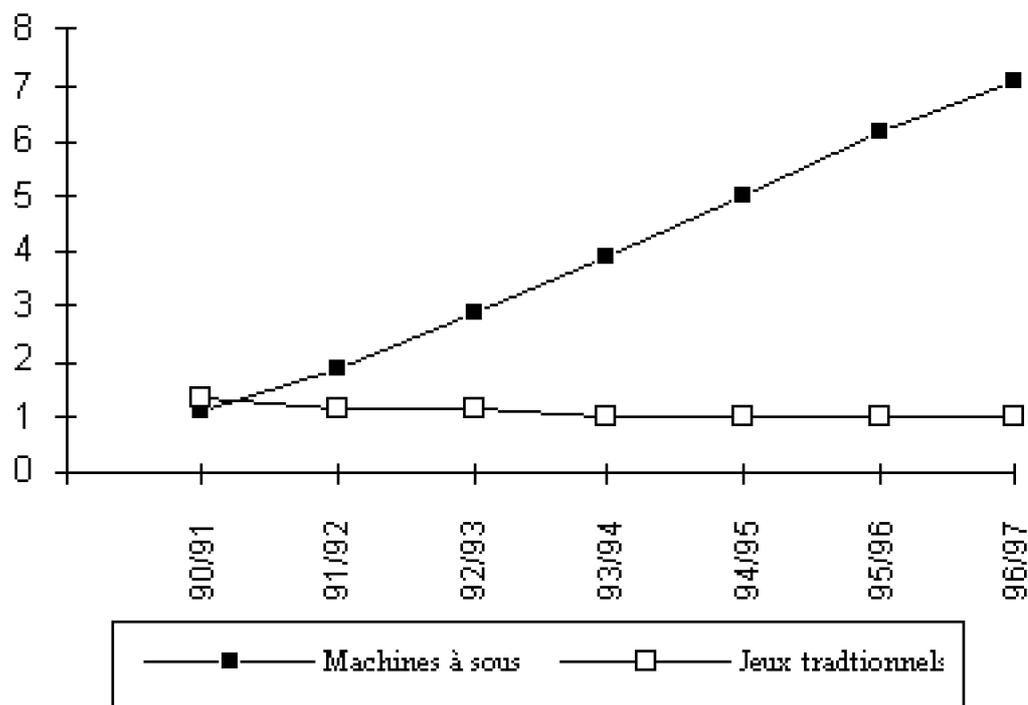
115 - *Thierry Lammens, "La métamorphose des casinos en France", Turf & Casino Magazine, n° 19, mars 1994.*



Évolution du Produit Brut des Jeux depuis 1987

Les machines à sous ont donc fait leur apparition dans les casinos en 1988. Ils sont alors 16 casinos à les exploiter dans un premier temps et cela suffit à faire faire un bond au produit brut des jeux ¹¹⁶ de 59,5% dès la première année. Il atteint 1,8 milliard de Frs pour la saison 88-89. Pour la saison 91-92, 83 casinos ont obtenu l'autorisation pour les machines à sous, le produit brut des jeux atteint alors 3,03 milliards de Frs soit une augmentation de 26,3% par rapport à l'année 90-91 où seulement 36 casinos avaient l'autorisation (2,4 milliards de Frs). Les machines à sous génèrent à elles seules un peu moins de la moitié du produit brut des jeux des casinos, soit 1,08 milliard de Frs pour la saison 90-91 et 1,86 milliard de Frs pour la saison 91/92 et cela ne va pas cesser d'augmenter. Les jeux traditionnels, quant à eux, commencent un long déclin qui va se poursuivre jusqu'à nos jours (en 1993 les 20 premiers casinos de France ont enregistré une baisse de 8% des jeux de tables, par exemple, pour le Lyon Vert, casino de Charbonnières-Les-Bains, la baisse a été de 11%, celle du Ruhl à Nice a été de 29%).

116 - Il est nécessaire de rappeler ici la distinction entre le **produit théorique** et le **produit réel**. Le produit théorique est celui qui est estimé par la sous-direction des courses et des jeux et c'est celui sur lequel se fait l'imposition pour les casinos (le produit brut théorique est le chiffre officiel sur le plan fiscal). Ce produit théorique se calcule à partir de l'argent réellement entré dans la machine, mais, plutôt que de compter celui qui en ressort, on procède à une estimation par rapport au taux de redistribution de la machine. Exemple si on mise 1000 Frs dans une machine et que son taux de redistribution est de 95% cette machine va réaliser un produit théorique de 5000 Frs, puisque normalement elle aurait dû redistribuer 9500 Frs aux gagnants. Ce calcul est fait comme si tous les joueurs misaient à chaque fois le nombre maximum de pièces, ce qui n'est bien souvent pas le cas. Il en résulte que ce produit théorique (c'est ce produit théorique que cite généralement les journaux) est bien souvent très éloigné du produit brut réel. (pour la saison 92/93 le produit brut théorique de tous les casinos était de 2,88 milliards de Frs alors que le produit brut réel était de 3,995 milliards de Frs, ce qui fait un écart entre les deux de plus de 1 milliard de Frs, selon les chiffres cités dans un article de Turf & casino n°19, "La métamorphose des casinos en France"). Il faut aussi souligner que les casinos font leur principale marge bénéficiaire sur l'écart entre le produit brut théorique et le produit brut réel. Ce dernier est imposé au titre de l'impôt sur le bénéfice.



Répartition du PBJ en milliards de francs

Prenons par exemple la saison 92/93 pour illustrer l'importance des machines dans le volume global des affaires pour les casinos français. Le produit brut total pour cette saison a été de 3,9 milliards de Frs ce qui fait une progression de 31,8% par rapport à la saison 91/92. Dans ce chiffre il faut prendre en compte le fait que pendant cette saison là, 22 casinos de plus ont obtenu l'autorisation d'exploiter les machines à sous. Pour eux, globalement, la progression de leur CA a été de 241,4%. En revanche, si on prend les 27 casinos qui n'avaient pas de machines à sous on s'aperçoit que ceux-ci n'ont enregistré qu'une progression de 3,6%. En 89/90, soit 2 ans après leur introduction, les machines à sous représentaient déjà 42,2% du produit brut total ; en 92/93 cette part atteint 70%. Le nombre d'entrées dans les salles des machines à sous a lui aussi connu un accroissement foudroyant. Il passe de 9 260 450 en 90-91 à 20 455 286 en 91-92 soit une évolution de 120,9%. On peut donc dire qu'il y a une nette progression du chiffre d'affaires des casinos en France au début des années 90, directement liée au développement des machines à sous. En 1996, la France compte 10684 machines à sous réparties dans 137 des 154 des casinos autorisés. La progression du produit brut des jeux a été constante depuis 1989 (soit environ 1 milliard de Frs de plus chaque année), il atteint, pour la saison 95/96, 8,15 milliards de Frs. Sur cet exercice, 7 casinos dépassent la barre de 200 millions de Frs, totalisant à eux seuls 1,7 milliard de Frs¹¹⁷ (soit 24,95% du PBJ¹¹⁸). En 1997, les français ont dépensé 118 milliards de Frs de mise dans les jeux d'argent dont

117 - Jean-Michel Dumay, Les "bandits manchots" font la fortune des casinos français, Le Monde, 23/1/96.

118 - Abréviation de Produit Brut des Jeux couramment utilisée.

50 milliards dans les casinos, ce qui est à l'époque dix fois le budget du ministère de la Culture. Les casinos ont totalisé près de 47 millions d'entrées et un produit brut des jeux de 9,24 milliards de Frs. Les enjeux misés par les français représentent environ le double de ce qu'ils étaient en 1987, et les jeux qui en ont le plus profité sont ceux des casinos¹¹⁹. La France compte alors 156 casinos et plus de 11 000 machines à sous dans leurs murs. Les "petits joueurs" ont désormais remplacé les "gros" joueurs. En effet, la plupart des personnes qui vont jouer dans les casinos ne dépensent qu'une centaine de francs en moyenne dans les machines à sous. Celles-ci coûtent environ 50 000 Frs à l'achat et rapportent entre 1400 et 2800 Frs par jour, ce qui en fait un investissement très vite rentabilisé. Le produit brut des jeux atteint 10,7 milliards de Frs pour la saison 97/98 soit une augmentation de 16,6% par rapport à l'exercice précédent. Le produit des jeux traditionnels est alors de 1,13 milliard de Frs et celui des machines à sous (13800 réparties dans les casinos français) de 9,64 milliards de Frs (+ 17% par rapport à l'année précédente)¹²⁰.

EVOLUTION DU PRODUIT BRUT DES JEUX DE LA SAISON 1996-97 PAR RAPPORT A LA SAISON 1995-96 EN FRANCE

(Source AFP)

1995-96 :

153 casinos

1996-97 :

156 casinos

Produit brut des jeux 1995-96 :

8, 15 milliards de FF

Produit brut des jeux 1996-97 :

9, 24 milliards de FF

Soit une hausse de + 12, 96 %

1er casino de France 1995-96 :

Divonnes les Bains

1er casino de France 1996-97 :

Le Lyon Vert

2 casinos ont un produit brut des jeux > 300 MF en 1996-97

- Divonnes les Bains
- Le Lyon Vert

Seul Divonnes les Bains dépassait les 300 MF pour 1995-96

5 casinos ont un produit brut des jeux > 200 MF en 1996-97

119 - Nirascou Gérard, "Jeux, les français sont accros", *Le Monde*, 22/1/98.

120 - A. B, "Le produit brut des jeux a atteint 10,7 milliards de Frs en 1998", *Les Echos*, 16/3/99.

- Nices Rhul
- Cannes Croisette
- Amneville
- Deauville
- Enghien (ce casino n'exploite que les jeux traditionnels)

Ces 7 casinos représentent 24,9 % du produit brut total

14 casinos ont un produit brut des jeux > 100 MF en 1996-97

Actuellement la France est le pays d'Europe qui a la plus forte densité de casinos par habitant. Le seul problème que rencontrent les casinos est l'arsenal législatif contraignant dont ils font l'objet en France et qui les empêche de se développer autant qu'ils le voudraient, notamment concernant le nombre de machines, car il fait l'objet de demandes d'autorisations qui sont aujourd'hui de plus en plus difficilement accordées. La stagnation de l'activité, de ce fait, constitue un risque réel, ce qui contraint de plus en plus de casinos français à chercher d'autres moyens d'étendre leur activité, par exemple en rachetant des concessions de jeu vacantes.

Ce succès économique des casinos profite aussi à l'État. En effet, les prélèvements de taxes diverses croissent avec l'évolution du produit brut des jeux. Les casinos s'acquittent déjà, bien sûr, de tous les impôts et taxes qui frappent les sociétés, mais en plus, ils sont soumis à de nombreux prélèvements spécifiques. Ces derniers représentaient environ 48% du PBJ au début des années 90 et représentent actuellement 51% de celui-ci. Par exemple, pour la saison 96/97, sur 9,24 milliards de Frs, 4,7 milliards de Frs sont allés à L'État et aux communes. Ces prélèvements se décomposent de la manière suivante :

- un prélèvement progressif de l'Etat d'un taux variant de 10 à 80%¹²¹ qui s'applique selon le montant du PBJ lequel est soumis à un abattement de 25% (depuis 1934) correspondant aux charges d'exploitation. Ce prélèvement pour l'année 96/97 était de 3,4 milliards de Frs (soit une hausse de 14,57% par rapport à la saison 95/96) et 266 MF ont été reversés aux communes. Cela représente 38,59% du produit brut total des jeux.

- un prélèvement des communes dont le taux est fixé initialement par le cahier des charges¹²² établi entre la commune et le casino. Ce taux ne peut pas être supérieur à

121 - *Recueil des textes relatifs à la réglementation des jeux dans les casinos*, Travaux de recherches et mise à jour effectués sous

la direction de Maître Laurence Lichtman, Avocat à la cour de Paris, éditions a.m.i., Paris, 1987. Loi des finances du 19 décembre 1926 fixant le tarif du prélèvement progressif opéré sur le produit brut des jeux. Article 1er : le tarif du prélèvement progressif opéré sur le produit brut des jeux dans les casinos régis par la loi du 15 juin 1907 s'établit après abattement institué par le décret-loi du 23 juillet 1934 susvisé comme suit : 10% jusqu'à 380 000 Frs, 15% de 380001 Frs à 750000 Frs, 25% de 750001 Frs à 2220000 Frs, 35% de 2220001 Frs à 4125000 Frs, 45% de 4125001 Frs à 6875000 Frs, 55% de 6875001 Frs à 20625000 Frs, 60% de 20625001 Frs à 34375000 Frs, 65% de 34375001 Frs à 48125000 Frs, 70% de 48125001 Frs à 61875000 Frs, 80% au-delà de 61875000 Frs. Décret-loi du 28 juillet 1934. Article 1er. A compter du 1er novembre 1934, une somme égale à 25% du produit des jeux sera préalablement déduite dudit produit pour le calcul de l'impôt progressif institué par l'article 14 de la loi des finances du 19 juillet 1926.

15% et l'abattement de 25% s'applique aussi. Cela a représenté pour les communes un revenu de 720 MF (soit 3,29% du produit brut des jeux) pour la saison 96/97, en hausse de 10,22% par rapport à la saison précédente.

- un prélèvement fixe de l'Etat institué par la loi des finances de 1990¹²³ sans abattement de 0,5% sur le PBJ des jeux traditionnels et de 2% sur celui des machines à sous. Pour la saison 96/97 le montant de ce prélèvement a été de 147 millions de Frs.
- La CSG (contribution sociale généralisée) relative au remboursement de la dette sociale a été instauré pour les casinos en 1996¹²⁴. Elle représente un prélèvement de 7,5% sur 68% du PBJ théorique. Le montant prélevé au titre de l'année 96/97 a été de 204 millions de Frs.
- La CRDS (remboursement de la dette sociale)¹²⁵, à hauteur de 3% du produit brut des jeux, dont le montant pour la saison 96/97 a été de 242 millions de Frs.
- Le droit de timbre dont s'acquittent obligatoirement les joueurs pour avoir accès à la salle des jeux traditionnels. Son montant est de 65 Frs.

La montant total des prélèvements représente 59,44% du produit brut total des jeux pour la saison 96/97.

Il faut ajouter cependant que les casinos sont exonérés de TVA sur les jeux¹²⁶.

122 - Ibid. Modèle de cahier des charges (Article 4 de l'arrêté du 23 décembre 1959). Art 3. Prélèvement communal. Le directeur

Évolution des prélèvements de l'État en milliards de Francs

responsable du casino verse à la commune un prélèvement de ...% du produit brut des jeux après abattement légal.

1992/93	2, 01
1993/94	2, 55
1994/95	3, 42
1995/96	3, 87
1996/97	4, 69

Source : Casinos de France

On peut donc voir que le redressement financier des casinos dû à l'exploitation des machines à sous profite non seulement à ses dirigeants mais aussi aux pouvoirs publics,

ce qui va dans le sens de l'argumentation économique qui a été développée par les représentants de l'Etat lors des débats à l'Assemblée nationale et au Sénat que nous avons vus précédemment.

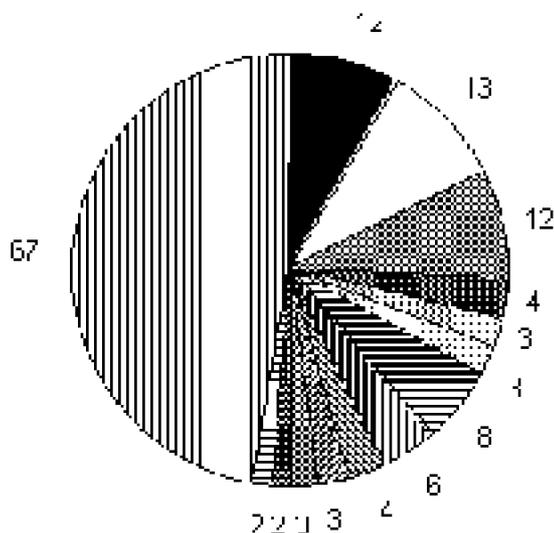
D- La restructuration capitaliste de l'industrie des casinos depuis

1987

contribution sur une fraction du produit brut des jeux réalisé entre le 1er février 1996 et le 31 janvier 2009, dans les casinos régis par la loi du 15 juin 1907 réglementant le jeu dans les cercles et les casinos des stations balnéaires, thermales et climatiques. Cette fraction est égale à 600% du produit brut des jeux dans les casinos.

126 - Les montants des prélèvements sont cités d'un dossier du *Figaro*. Conte Nathalie et Lagoutte Christine, "La guerre des casinos", *Le Figaro*, 8/6/98.

L'apparition des machines à sous dans les casinos a entraîné un autre type de phénomène : l'apparition de groupes de casinos qui ont poursuivi leur expansion depuis 1987 jusqu'à nos jours. Cette légalisation imposait aux casinos non seulement un investissement important en matériel à un moment où leurs ressources propres avaient fondu, mais aussi une restructuration générale de l'espace du casino (réorganisation du lieu, aménagement d'un nouveau décor), une embauche nécessaire de nouveaux personnels (à former) et le développement d'une politique de communication. Tout cela a poussé à une réorganisation en profondeur des acteurs économiques des casinos. Des groupes se sont développés et sont devenus puissants en une dizaine d'années, à l'image de la réorganisation capitaliste des lieux de tourisme (hôtellerie, résidences de villégiature) et de loisirs (parcs d'attractions). Ainsi les casinos entraînent-ils en un temps très rapide dans l'"industrie culturelle". En France, le seul groupe de casino reconnu comme tel avant 1988 était le groupe Lucien Barrière. Aujourd'hui plus de 2/3 des casinos français font partie d'un groupe ou plutôt de quelques grands groupes comme nous allons le voir par la suite (cf schéma). La plupart des groupes familiaux, propriétaires de 2 ou 3 casinos, qui s'étaient constitué au début des années 90, ont été rachetés par les grands groupes comme Partouche ou, à l'heure actuelle, l'Européenne des casinos. Le monde des casinos est un monde constamment en mouvement qui ne cesse de changer au rythme des fusions, des cessions et des acquisitions. En 1999, le groupe Partouche est devenu le premier groupe français de casinos.



■ Barrière	□ Partouche	▨ Tranchant	■ SPIC	▨ Michel Besson
□ Ferrière	▨ Géop. Evreux	▨ Kerthouan	▨ Meliner Florence	▨ Harot De Fompignar
▨ Malortigues	▨ Ferrant-Peizer	▨ Florensac-Sauzet	□ Indépendants	

Répartition du nombre de casinos par groupe fin 1993

Source Cahier Espaces n°38, octobre 1994.

Nous allons donc nous pencher dans un premier temps sur l'historique de ce groupe, qui a été l'outsider gagnant du développement des machines à sous en France dont il a pleinement profité. Puis nous examinerons ensuite succinctement les autres groupes qui existent en France et la différence dans l'approche de gestion des casinos entre ces groupes, notamment entre le groupe Barrière et le groupe Partouche qui ont une approche stratégique complètement différente.

Le groupe Partouche a réellement commencé son développement avec le rachat du casino Le Lyon Vert situé sur les communes de Charbonnières-Les-Bains et la Tour de Salvagny. Fondé en 1973 par Isidore Partouche ¹²⁷, le groupe a toujours conservé une

127 . Date de création, 1973. La société est de forme anonyme à directoire et conseil de surveillance, régie par la loi sur les sociétés commerciales du 24 juillet 1966 et le décret du 23 mars 1967. La société se dénomme Groupe Partouche.

indépendance financière et son caractère familial. Il a pour vocation l'exploitation de casinos principalement et d'hôtel-restaurants.

Le groupe Partouche avait commencé son expansion dans le nord de la France avec comme première acquisition le casino de Saint-Amand en 1973. En 1976, il rachète au groupe Barrière l'un des deux casinos du Touquet dont il redresse le CA en un an (500 KF de PBJ en 1976 - 3,5 MF en 1977).

En 1982, le groupe crée son premier casino à Calais. La stratégie du groupe est de reprendre des petits casinos en difficulté et de les remettre à flot avec "**une technique qu'il considère comme infaillible : une gestion familiale de petits commerçants**"¹²⁸.

En 1986, il acquiert le casino de Forges-Les-Eaux et crée celui de Boulogne sur Mer. En 1988, il reprend le casino de Dieppe et en 1989 ceux de Fécamp, Bagnoles de l'Orne (ex groupe Emeraude) et ceux de Vichy. En 1991, le groupe rachète le casino Le Lyon Vert qui deviendra son fleuron. En 1993, le groupe Partouche devient le second groupe français, talonnant le groupe Barrière. Ces deux groupes sont les plus gros bénéficiaires de la loi de 1987 autorisant les machines à sous dans les casinos, loin devant les autres groupes concurrents.

En 1994, Partouche devient le leader avec 15 casinos (et 12 hôtels) même s'il reste second avec un PBJ et un chiffre d'affaires inférieurs à ceux du groupe Barrière. Le groupe emploie alors 800 personnes et dégage un chiffre d'affaires de 534,25 MF, il possède un parc de 1230 machines (contre 1500 environ pour le groupe Barrière).

En 1995, le chiffre d'affaires du groupe s'élève à 722,22 MF en progression de 35,18% par rapport à l'année précédente. Le Lyon Vert avec son PBJ de 222 millions (en hausse de 18,8% par rapport à l'année précédente) participe pour 23% au CA total. La même année, le groupe Partouche signe un accord avec le Club Med prévoyant l'ouverture d'un casino à Agadir¹²⁹.

Enfin le groupe signe son introduction en bourse sur le second marché le 25 mars 1995. Le prix des actions est alors de 185 Frs (en 1999 aux environs de 550 Frs). C'est un succès et le titre passera ensuite au règlement mensuel en 1998.

En 1996, le groupe obtient l'accord de la ville de Lyon pour construire le futur casino de la Cité internationale qui sera implanté dans l'hôtel Hilton. C'est le premier investisseur à bénéficier de la loi de 1988 qui autorise la construction d'un casino dans une agglomération de plus de 500 000 habitants si celle-ci remplit certaines conditions culturelles. En 1997, le casino Le Lyon Vert devient le premier casino de France. En 1998, Partouche rachète à Vivendi le célèbre casino Le Palm Beach. La course entre les deux "grands", Partouche et Barrière, est de plus en plus serrée (1997 : PBJ de Partouche = 1,6 milliard de Frs et PBJ de Barrière = 1,7 milliard de Frs)

De plus, de nouveaux acteurs apparaissent sur le terrain et se positionnent de manière active comme par exemple l'Européenne des casinos qui va, en très peu de temps, devenir propriétaire de 13 casinos à la suite de son introduction sur le second

128 - Coulange Jean-Paul, "Comment Isidore Partouche domine le monde des jeux", *Le Nouvel Economiste*, n°958, 12/8/94.

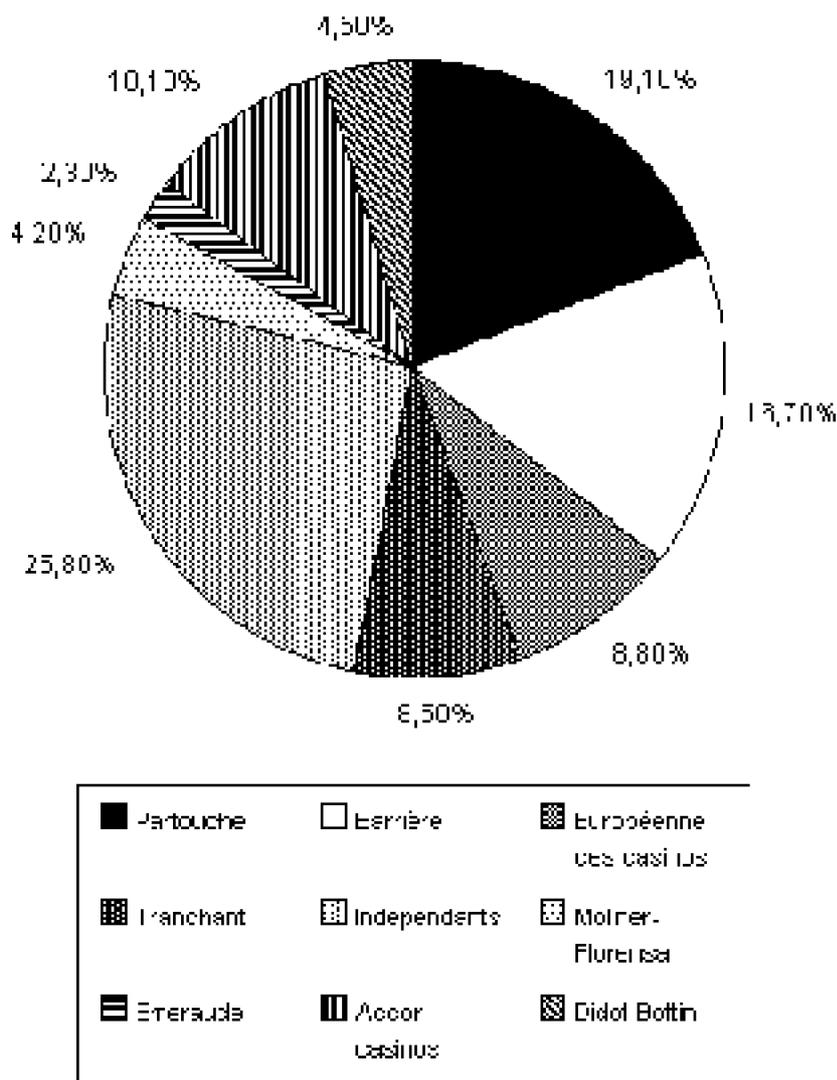
129 - CH. D., "722 millions de chiffre d'affaires pour Partouche", *Le Figaro*, 15/12/95.

marché en juillet 1997. En 1999 le groupe Partouche est le premier groupe de "casinotiers" de France. Le Lyon Vert, qui possède le plus gros parc de machines à sous de France, garde sa place de leader.

La situation en France en 1999 est la suivante : cinq groupes (Partouche, Barrière, Tranchant, Européenne des casinos et Accor casinos) se partagent plus de 70% du chiffre d'affaires du marché ¹³⁰ .

- Partouche : 21 casinos
- Lucien Barrière : 14 casinos
- Tranchant : 15 casinos
- Européenne : 14 casinos (prévision 15 pour l'an 2000)
- Accor Casinos : 10 casinos

130 - Collomp Florentin, "Les casinos jouent la carte du business", *Le Journal du Dimanche* , 7/11/99.



Évolution des parts de marché par groupe 1999

Source Le Monde du 9-10/4/2000

Cette concentration du marché est le résultat de la politique d'expansion des groupes. En effet, compte-tenu du fait que les autorisations d'extension des parcs de machines à sous sont accordées au compte-gouttes par le Ministère de l'Intérieur, il faut, comme nous l'avons dit plus haut, qu'ils trouvent d'autres moyens de s'étendre s'il veulent augmenter leur volume d'affaires en France. Le meilleur moyen consiste donc à racheter des casinos indépendants ou des petits groupes familiaux¹³¹. La concurrence a fait monter le prix des ces derniers qui se vendent 2 à 3 fois plus cher qu'auparavant (le prix normal serait l'équivalent de 1 an de produit brut des jeux). Une autre solution d'extension serait de profiter de la loi de 1988 mais peu nombreuses sont les villes remplissant les conditions nécessaires et qui souhaitent avoir un casino sur leur territoire (Toulouse et Marseille par exemple). Mais pour chaque appel d'offres, les groupes se battent pour obtenir la

131 - Dupont Véronique, "Le rachat du Palm Beach accélère la concentration dans les casinos", *Le Monde*, 6/11/98.

concession (exemple de Lyon ou de Bordeaux que nous verrons dans la troisième partie de cette thèse). Ce qui fait que les groupes tels que Partouche, Barrière ou l'Européenne des casinos se tournent vers l'étranger pour continuer leur expansion. Les meilleures perspectives de développement se trouvent en Europe et dans le bassin méditerranéen. Partouche possède ainsi des casinos en Belgique, en Tunisie, au Maroc, en Espagne et en Roumanie et l'Européenne des casinos a même été jusqu'à racheter un casino à Reno dont elle attend la licence d'exploitation.

Tous ces groupes ont des politiques d'exploitation différentes. Par exemple le groupe Partouche et le groupe Barrière ont un mode de fonctionnement complètement différent. Le premier a vraiment une image de groupe de "casinotiers" avec une vocation plutôt populaire alors que le second, qui exploite des casinos souvent liés à une hôtellerie de luxe, a une image beaucoup plus élitiste. C'est une façon pour ces deux groupes de se démarquer l'un de l'autre. "Nous ne renions pas notre image haut de gamme, liée à nos implantations historiques" déclare Philippe Lazare, directeur général du groupe Lucien Barrière¹³². Toute la politique de ce groupe est organisée autour d'un concept : le "resort", terme anglais qui désigne un lieu de villégiature regroupant, autour d'un casino, des hôtels de luxe, des restaurants, des équipements sportifs et de remise en forme¹³³. Le groupe Partouche cherche plutôt à conquérir une clientèle de masse et met en avant ses casinos avec une politique volontariste donnant la primauté à l'investissement¹³⁴. Un outsider sur ce marché qui prend de plus en plus d'importance, l'Européenne des casinos, observe un peu une stratégie de suivisme vis à vis du groupe Partouche. "**Nous préférons miser sur des masses de clients qui se déplacent plutôt que sur de très gros clients comme des émirs qui fréquentent les établissements de la côte d'Azur mais qui peuvent faire basculer à eux seuls l'équilibre du casino**" déclare Fabrice Lendormy, de l'Européenne des Casinos¹³⁵.

Mais tous ces groupes se rejoignent sur une même idée : les casinos doivent être des espaces de loisirs où le public vient pratiquer toutes sortes d'activités dont le jeu. "Le casino ne répond plus à un geste social, estime Philippe Gazagne, directeur général du groupe Barrière, il doit être un pôle global de loisirs pour grand public associant restaurants et spectacles" Et multipliant, bien sûr, les formules de marketing, pour drainer, in fine, le flux des clients vers l'Eldorado des "bandits manchots"¹³⁶.

Les casinos se sont donc soumis à des règles de management comparables à celle de toute entreprise, mais en développant en plus des techniques de marketing spécifiques à leurs produits pour pouvoir mieux répondre aux attentes de leur clientèle

132 - Collomp Florentin, "Les casinos jouent la carte du business", *Le Journal du Dimanche*, 7/11/99.

133 - Dossier de Presse du groupe Lucien Barrière, mars 1998.

134 - Amaré Marie-France, "Le groupe Partouche, un acteur de poids dans les jeux et les loisirs", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

135 - Collomp Florentin, "Les casinos jouent la carte du business", *Le Journal du Dimanche*, 7/11/99.

136 - Dumay Jean-Michel, "Les "bandits manchots" font la fortune des casinos français", *Le Monde*, 23/1/96.

très diversifiée. **"Un casino, ça se gère comme un supermarché, avec pour produit d'appel des machines qui distribuent peu mais souvent"**, commente Fabrice Lendormy, porte-parole de L'Européenne des casinos ¹³⁷.

- GROUPE BARRIERE 1998 Président directeur général : Dominique DESSEIGNE (mari de Diane BARRIERE) Société et forme juridique : G.I.E regroupant trois sociétés : 1- La société des Hotels Casinos de Deauville (SHCD) 2- La société Fermière du Casino Municipal de Cannes (SFCCMC) 3- La société Hôtelière de la Chaîne Lucien Barrière à la Baule (SHCLB) Activités : Hôtels de luxe et de produits de loisirs CA 97 : 1450 MF Emploi : 3000 Le groupe possède 17 hôtels dont 12 en France, 13 casinos dont 11 en France, 54 restaurants, 2 golfs, 1 centre de thalassothérapie, 1 centre thermal, 3 tennis clubs. Le concept de "Resort" Lucien Barrière est calqué sur le modèle américain : lieu de villégiature regroupant autour d'un casino un hôtel, un restaurant, des loisirs sportifs ou culturels Le groupe possède les casinos de : Deauville, Cannes, Enghien, Menton, Biarritz, La Baule, Dinard, Hossegor, Ouistreham, Royan, St Malo, Trouville. Le chiffre d'affaire généré par ces casinos représente environ 50% du CA total L'activité casino du groupe est indissociable de son activité hotellerie. Les casinos sont le moteur ludique ou pôle d'attraction pour la clientèle des hôtels. Le groupe Barrière possède 1924 machines à sous regroupées dans ses casinos soit 16% du parc national. Source : Dossier de Presse du groupe mars 1998.
- GROUPE PARTOUCHE 1998 Président du directoire : Hubert BENHAMOU Société et forme juridique : Holding Groupe Familial Activités : casinos, hôtels, restaurant, thermes CA 1998 : 1182, 3 MF CA 1995 : 722 MF Effectifs 98 : 2345 (1911 en 1997) Le groupe Possède 26 casinos dont 21 en France (+ 1 en Belgique, en Espagne, au Maroc, en Tunisie et en Roumanie) et une dizaine d'hôtels Le groupe Partouche est un groupe de "casinotiers" Pour l'année 1998 : CA des jeux de casino = 910, 9 MF CA autres activités (hotellerie, restauration) = 271, 4 MF L'activité casino représente environ 78% du CA global Produit brut des jeux avant prélèvement 1996/97 = 1296,8 MF, 1997/98 = 1 671,9 MF dont 90,3% provient des machines à sous Le groupe possède 2050 machines à sous (1849 au 1/3/97 ; 1649 au 31/10/96) Le groupe possède les casinos de : St Amand les eaux, Calais, Boulogne sur Mer, Le Touquet, Berck sur Mer, Dieppe, Forges les eaux, La Tour de Salvagny, St Galmier, Royat, Vichy (2), Palavas les flots, Aix en Provence, La Ciotat, Juans les Pins, Beaulieu sur Mer, Grasse, Cannes Carlton., Cabourg et Lyon Source : Rapport d'activité du groupe année 1998
- GROUPE EUROPEENNE DE CASINOS 2000 Président : André Der Krikorian Société et forme juridique : Holding créée en 1995 Activités : casinos. CA 1999 : 582,3 MF/CA 1995 : 146,1 MF Effectifs 99 : 1326 Le groupe Possède 21 casinos dont 15 en France Pour l'année 1999 CA des machines à sous = 83% du CA total CA des jeux traditionnels = 8 % CA autres activités (hotellerie, restauration) = 9% Produit brut des jeux avant prélèvement 1996/97 = 251,4 MF, 1997/98 = 896,1 MF, 1998/99 = 1 079,1

137 - Dupont Véronique, "Le rachat du Palm Beach accélère la concentration dans les casinos", *Le Monde*, 6/11/98.

MF Le PBJ a été multiplié par 5 en 3 ans. Le groupe possède 1421 machines à sous (1102 au 1/3/98) Le groupe possède les casinos de : Agon-Coutainville, Plouescat, Quiberon, Pornichet, Pornic, Andernos, Arcachon, Cazaubon-Barbotan, Salies-de-Bearn, St Honoré-Les-Bains, La Roche-Pozay, La grande Motte, Bandol, Hyères, St Nectaire. Source : Rapport d'activité du groupe année 1999

II- Le marketing au service des casinos

Nous partirons de la définition usuelle du marketing suivante : Le marketing est constitué par l'ensemble des méthodes et des moyens dont dispose une organisation pour promouvoir, dans les publics auxquels elle s'intéresse, des comportements favorables à la réalisation de ses propres objectifs¹³⁸.

Les Etats-Unis ont été les premiers à appliquer les techniques du marketing aux casinos. Nous allons donc voir en détail l'exemple américain puis nous examinerons les composantes du marketing mix que nous détaillerons en fonction de celles des casinos. Nous verrons que la France s'est clairement inspirée du modèle américain dans la gestion de ses casinos.

Enfin nous accorderons une attention toute particulière à la communication qui sera notre principal propos avec l'étude de cas du casino Le Lyon Vert.

A- Casino et marketing-mix : l'exemple des casinos américains¹³⁹

La ville de Las Vegas, aux Etats-Unis, a subi de nombreuses mutations pour devenir ce qu'elle est maintenant, c'est à dire un gigantesque parc d'attraction, type Disney World, qui cherche à attirer non plus uniquement les joueurs mais aussi toute leur famille. C'est tout de suite après la seconde guerre mondiale qu'a commencé à se développer dans la ville de Las Vegas, ce que l'on désigne par le concept de "resort". Ce dernier va vers une nouvelle conception du jeu. Ce ne sont plus seulement les hommes que l'on veut toucher, mais aussi les femmes, dans un premier temps, puis, comme on le verra ensuite, toute la famille. Le Strip, artère principale de Las Vegas, où se trouvent la plupart des casinos veut devenir un lieu de détente qui offre de nombreuses attractions, dont le jeu, bien sûr. Le but de ces resorts est de proposer un lieu de vacances où tout est à disposition de la clientèle : des loisirs sportifs ou culturels (piscine, spectacles...), des boutiques, une restauration complète et le jeu. **"La salle de jeux du casino (...) est devenue la partie centrale d'une scène vers laquelle convergent des bars, restaurants, salons, boutiques, chambres d'hôtels et piscines. Les casinotiers incluent le jeu d'argent**

138 - Lendrevie, Lindon, Mercator, *théorie et pratique du marketing*, 5ème édition, Dalloz, Paris, 1997.

139 - Hashimoto Kathryn, Fried Kline Sheryl, G. Fenich George, *Casino Management*, second edition, Kendall/Hunt publishing company, Iowa, 1998.

parmi d'autres activités de vacances, on assiste alors à une renaissance de celui-ci comme une activité récréationnelle : en agissant ainsi dans cette partie du Strip située en plein désert, les dirigeants des resorts disent aux américains que cette nouvelle forme de jeu sera seulement un amusement de vacances et non une tentation de tous les jours. Cela rend le jeu de casino, un jeu d'argent, acceptable pour la plupart des américains"¹⁴⁰. La plupart des politiques de marketing sont dessinées dans ce sens et visent à renforcer cette image.

Les techniques de marketing s'appliquent dans les casinos à tous les stades, c'est à dire de la conception de ce que sera le futur casino jusqu'aux stratégies de vente du produit fini. Le premier à avoir pris conscience du rôle essentiel que pouvait jouer le marketing pour développer et rentabiliser les casinos est Bill Harrah, du groupe de casino Harrah's. Après la seconde guerre mondiale, il se met à observer ce qui se passe dans ses casinos de Reno, il est le précurseur de la plupart des stratégies qui sont encore employées de nos jours. Une autre compagnie qui s'est développée grâce à l'application de techniques de marketing dans ses casinos est Circus Circus. Un groupe d'investisseurs présidés par Bill Bennet sauve la compagnie de la faillite dans les années 70 et lui redonne la prospérité à l'aide d'une politique marketing ciblée sur le marché de la famille. La compagnie recentre ses casinos autour d'un thème, le cirque et ses différentes attractions, et met en place un décor de carnaval incluant des jeux pour les enfants. Le Circus Circus, casino de Las Vegas, sera un des premiers casino à thème, c'est à dire construit tout entier autour d'un sujet, le cirque, avec un emblème, le trapèze, et toutes sortes d'activités déclinées sur le même thème : boutiques, salles de jeux diverses et spectacles. Ce concept de casino à thème fera le succès du Circus et va être ensuite appliqué à la plupart des casinos de Las Vegas que l'on peut voir maintenant (Le Luxor, autre casino du groupe Circus Circus est construit autour du thème de l'Egypte, le Paris, autour du thème de la ville de Paris avec une réplique de la tour Eiffel, de l'Arc de Triomphe et une galerie de boutiques très parisiennes...). La plupart des casinos américains pratiquent aussi le système de cadeaux pour attirer les gros joueurs. Les "high rollers" (nom donné aux gros joueurs) se voient offrir le logement dans des suites luxueuses, la nourriture, etc. En échange, ils jouent de très grosses sommes d'argent dans le casino qui leur a offert ces prestations. La compétition pour attirer les gros joueurs est très dure car ceux-ci vont souvent au plus offrant, ce qui veut dire que les casinos doivent trouver "le plus" qui fera qu'un gros joueur viendra ici plutôt qu'ailleurs. Un autre système de plus en plus développé par les casinos consiste à fidéliser la clientèle par différents systèmes comme les cartes de fidélité qui rapportent des cadeaux, la personnalisation de certains services..., c'est à dire à trouver un moyen pour que le joueur revienne dans tel ou tel casino et joue toujours dans le même plutôt qu'il aille de casino en casino.

Nous pouvons maintenant expliquer comment les éléments du marketing-mix peuvent trouver leur application dans le cas des casinos¹⁴¹. Le marketing mix comporte,

140 . Ibid. "The gambling area of the casino (...) became the centerpiece of an inward-directing bouquet of bars, restaurants, lounges, retail stores, hotel rooms, and pools. Casino operators presented gambling alongside a number of legitimate vacation activities, thereby assisting in its rebirth as a mainstream recreational activity ; by doing so on a suburban strip deep within the Nevada desert, they told american people that this new form of gambling would be only vacation fun, and not a daily temptation. This made casino gaming uniquely acceptable form of gambling to most americans".

on le sait, 4 variables (les 4 P de Jérôme Mc Carthy ¹⁴²): produit, prix, distribution et communication.

1- Le produit

Le produit casino est constitué d'une somme d'éléments qui doivent produire une expérience unique pour le joueur. Les joueurs viennent pour vivre un moment différent de la réalité quotidienne. Il ne s'agit pas seulement de pousser des jetons sur une table ou d'appuyer sur le bouton d'une machine. La plupart des personnes qui jouent le font pour en tirer du plaisir. Pour leur faire vivre cette expérience le casino leur propose différents produits qui constituent le "casino product mix" et dont les composants sont : le casino, les divertissements et spectacles, les boutiques, la restauration, les boissons et le logement ¹⁴³. Le Treasure Island à Las Vegas a été le premier casino à thème dont plus de 50% des revenus étaient générées par des activités annexes au jeu.

A- LE CASINO

Tous les casinos des Etats-Unis présentent plus ou moins la même ligne de produits de jeu, tables et machines à sous, la différenciation se fait donc dans l'expérience que fait le joueur en rentrant dans le casino, avec notamment l'atmosphère que dégage la salle de jeu. La manière dont le joueur se sent dans un casino est très importante : ***"je me revois en train de marcher dans un casino du vieux centre ville de Las Vegas et reniflant en entrant cet arôme renfermé de 50 ans de cigares et d'alcool renversé. Les espaces étaient comprimés, les machines vieilles et le plafond bas. Ce casino qui a beaucoup de succès attire la population ouvrière. Cette clientèle contraste avec le joueur des nouveaux grands complexes. Il y a très peu de chance que le joueur du premier casino prenne plaisir à jouer dans un de ces casinos géants à thème et vice-versa"*** ¹⁴⁴. En fait même si le produit traditionnel est le même dans tous les casinos, c'est à dire les jeux, la nourriture, les boissons, les spectacles et le logement, toute la différence se fait dans la manière dont le produit est proposé, c'est à dire son environnement souvent impalpable ¹⁴⁵. C'est ce qui fait que chaque joueur trouve sa

141 - Titz Karl, "Casino Marketing" dans, Hashimoto Kathryn, Fried Kline Sheryl, G. Fenich George, *Casino Management*, second edition, Kendall/Hunt publishing company, Iowa, 1998.

142 - Product, Price, Place, Promotion.

143 - "The components of the casino product mix are the casino, entertainment and recreation, retail outlets, food and beverage, and lodging". Titz Karl, "Casino Marketing", Hashimoto Kathryn, Fried Kline Sheryl, G. Fenich George, *Casino Management*, second edition, Kendall/Hunt publishing company, Iowa, 1998.

144 - Ibid. "I remember walking into a downtown Las Vegas casino and noticing the aroma of fifty years of stale smoke and spilled alcohol as the door opened. The spaces were cramped, the machines dated, and the ceiling low. This a very succesful casino that attracts blue grind player. Contrast the clientele here with a player in a new megaresort. There is a little chance that the blue-collar would enjoy the experience of a theme resort and vice versa.

145 - Karl litz (ibid) parle de "formal product" opposé au "core product".

place dans l'environnement qui lui convient et donc que chaque casino attire un style de joueur différent selon la cible qu'il s'est choisi. La clé du succès d'une politique de marketing réussie pour un casino réside dans la façon dont ce dernier positionne son produit par rapport aux autres et arrive donc à se différencier de ses concurrents. La segmentation est donc devenue un point important dans la stratégie marketing des casinos car elle permet d'identifier des groupes de consommateurs et d'adapter une politique ciblée. La clientèle peut être définie selon une segmentation géographique, démographique, psychographique ou bien encore selon les habitudes ou les sommes jouées. La segmentation géographique se fera sur la proximité du casino par rapport au lieu d'habitation (c'est à dire la zone de chalandise). On remarque qu'il va y avoir deux types de casinos. Par exemple les casinos situés dans les réserves indiennes ne vont drainer qu'une clientèle de proximité alors que les casinos comme ceux de Las Vegas toucheront non seulement une clientèle de proximité mais plus largement une clientèle nationale et internationale. La segmentation démographique va se faire en fonction de l'âge, du sexe, du revenu et de la nationalité. La segmentation psychographique va se faire en fonction de ce que Karl Litz appelle les "AIO ou Activities, Interests and opinions"¹⁴⁶. La segmentation des habitudes sera définie par le nombre de voyages par an, la fidélité à une marque et le type de joueur (gros joueur ou petit joueur). Selon ce que le joueur recherche, le casino va lui fournir des services comme la mise à disposition d'une limousine ou l'organisation de tournoi avec des mises élevées ou des espaces avec des machines à dénomination plus ou moins fortes (pouvant aller jusqu'à \$100) ou bien encore un service personnalisé pour les plus gros joueurs. Tout va être fait pour satisfaire l'ego du joueur et lui donner l'impression qu'il est une personne importante pour le casino.

"(...) Comment remplir le Caesar Palace d'Atlantic City en plein hiver ?¹⁴⁷ Le Caesar Palace D'Atlantic city, situé tout près de New York en bordure d'un plage glaciale n'a pas la même chance que son célèbre grand frère de Las Vegas. En janvier, février, mars, le climat est particulièrement mauvais. Il fait froid, il pleut, il neige... rien de très affriolant pour attirer les touristes. D'où un réel problème de remplissage des chambres hors saison en semaine (le week-end, de nombreux new-yorkais n'hésitent pas à venir en voiture et le problème ne se pose donc pas). - Il faut donc trouver le moyen de faire venir non des touristes, mais des joueurs gros ou moyens (le chiffre d'affaires et le bénéfice de l'hôtel se faisant sur le casino et non pas par la location des chambres). - Il faut aussi trouver des gens qui habitent à plus de 100 miles afin qu'ils ne rentrent pas chez eux le soir. - il faut qu'ils soient libres en semaine. - Il serait souhaitable qu'ils puissent rester plusieurs jours sans que cela pose de problème, tant d'organisation personnelle que financiers. De quel outil de base disposons-nous ? Eh bien, nous sommes aux Etats-Unis, pays de liberté absolue en ce domaine et nous disposons donc du fichier des joueurs, constitué patiemment casino par casino (avec l'accord des intéressés) et qui compte 800 000 noms. Mais, est-il bien raisonnable d'inviter des californiens pour leur demander de venir en plein hiver sur la côte Atlantique ?

146 - Activités ou loisirs, centres d'intérêts et opinions diverses. Cela correspondrait à ce que nous appelons les sociostyles.

147 - Le Men Yvon, Bruzeau Marc, *Pratique du marketing direct*, Dunod, Paris, 1995. Exemple cité dans la thèse de Monique Walhen, *Communication directe et marketing de réseau, université Stendhal - Grenoble 3, 1999.*

Aussi fait-on un premier tri géographique permettant d'éliminer ceux qui vivent dans des États ensoleillés. Ce tri permet d'éliminer aussi ceux qui habitent à moins de 100 miles. Restent 350 000 noms. Mais il ne faut pas que ce soit de trop petits joueurs. Il va en effet falloir faire un gros effort sur le prix des chambres et il faut donc que ce qui ne rentre pas dans une caisse tombe dans une autre... Sont donc éliminés les joueurs qui font durer leur 20 dollars quotidiens toute une journée en jouant aux machines à sous à 10 cents. (Cette information existe réellement. Elle a été recueillie librement par questionnaire dans l'ensemble des casinos américains.) Après déduplication, il reste encore 280 000 noms. Oui, mais sont-ils libres la semaine ? Là, la solution est simple : il nous faut des inactifs ou des retraités. Donc déduplication avec le fichier des gens qui sont considérés comme rentiers ou (et) retraités. Restent 120 000 noms. Va-t-on leur écrire ? Pas encore. Parmi ces retraités, certains sont encore assez jeunes pour avoir des enfants à charge à la maison. Ils ne prendront sûrement pas le risque de les laisser seuls à la maison en pleine période de puritanisme triomphant. Que diraient les voisins ? Alors il faut encore dédupliquer avec le fichier des parents ayant souscrit une assurance scolaire. Peut-on cette fois y aller ? Non, car nombre de retraités possèdent des animaux domestiques et ceux-ci ne sont pas admis à l'hôtel. Il faut donc à nouveau dédupliquer avec un ou plusieurs fichiers de pet lovers. Restent 86 312 noms. Sommes-nous au bout de notre scoring ? Pas encore, car qui dit joueur peut dire perdant et donc mauvais joueur. Il vaut donc mieux dédupliquer les noms restant avec le fichier des mauvais payeurs enregistrés par les cartes de crédit. Restent 72 451 noms et adresses. Voilà nos joueurs potentiels bien identifiés maintenant. Il va leur être fait une offre particulièrement alléchante qui met tout en oeuvre pour leur permettre de l'accepter. (...)"

B- LES SPECTACLES ET DIVERTISSEMENTS OU LOISIRS

Les spectacles donnés à Las Vegas sont réputés dans le monde entier et font partie intégrante de la politique de marketing. Que ce soit des matchs de boxe avec Mike Tyson sur le ring ou des concerts avec des artistes réputés ou bien encore de la magie (l'exemple le plus célèbre est celui du spectacle de Sigfried and Roy au Mirage), les casinos proposent à leurs clients ce qu'ils pensent être le plus attractif en fonction du thème développé ou de la clientèle ciblée. Le but est de se démarquer des concurrents en essayant de proposer toujours mieux qu'eux. Les loisirs proposés par les casinos sont eux aussi très diversifiés allant de piscines somptueuses à de gigantesques parcs d'attractions type disneyworld (MGM Grand). Toutes ces activités récréatives développées autour du jeu sont souvent un moyen supplémentaire pour attirer une clientèle plus familiale. On peut ainsi distinguer deux types de casinos : ceux dont l'emplacement relève de la commodité (convenience location) : il s'agit souvent des casinos où les gens viennent pour la journée ou le week-end (Atlantic City, Foxwoods) ; et ceux qui sont plutôt des destinations de vacances (pleasure location) comme Las Vegas par exemple et qui proposent toute une palette d'attractions diversifiées qui vont faire que les gens resteront beaucoup plus longtemps.

C- LES BOUTIQUES OU LE COMMERCE DE DÉTAIL

Les boutiques font partie de la tradition hôtelière. Même les casinos les plus modestes proposent certaines formes de commerce. Las Vegas en a même fait un élément stratégique de ses casinos avec le système de galerie marchande qui est présente dans la plupart des grands hôtels-casinos. Le Caesar Palace est sûrement l'exemple le plus illustratif avec ses boutiques de luxe situées dans une galerie avec un plafond reproduisant la lumière du jour quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, 24h/24.

D- LA RESTAURATION ET LES BOISSONS

Les "All you can eat buffet ¹⁴⁸ " à un prix défiant toute concurrence et autres offres attractives des restaurants (comme la langouste à \$2 ou le steak à cheval pour \$3) sont eux aussi un moyen supplémentaire pour attirer la clientèle. Le menu proposé permet aux casinos de se différencier et de rivaliser pour être le plus attractif possible. A l'heure actuelle les casinos proposent de plus en plus des franchises de marque comme Mac Donald ou Denny's à l'intérieur de leur établissement. Les "Food malls ¹⁴⁹ " se développent de plus en plus au sein des casinos du Strip.

E- LE LOGEMENT

Il dépend principalement du type de clientèle que le casino souhaite attirer. La plupart des chambres sont des chambres standard comme dans les autres hôtels. Dans le passé, elles étaient souvent conçues de manière à encourager le client à passer plus de temps dans le casino. Les suites de luxe que l'on trouve dans certains casinos dépassent souvent l'imagination. Elles sont pour la plupart réservées aux gros clients et non disponibles à la location. Elles font partie de la politique marketing destinée à les attirer et se différencier des autres casinos.

Après avoir indiqué rapidement ces éléments du "casino product mix", on s'aperçoit que le modèle américain est très varié et surtout très développé par rapport aux casinos que l'on peut trouver en France. Même si le concept du casino à thème a fait son apparition en France (Le Louisiana Follies à Trouville sur le thème de la Nouvelle Orléans, le Grand casino de Lyon sur le thème des Pharaons...) il n'atteint pas le gigantisme américain notamment à cause de la législation. Par exemple, certaines machines à sous qui sont autorisées aux Etats-Unis ne le sont pas en France, comme le système de Megabuck ¹⁵⁰ qui rencontre un succès énorme dans les casinos américains. Seul le groupe Barrière tente de développer des "resorts" sur le modèle américain. Le divertissement et les spectacles restent encore assez marginaux dans la plupart des casinos même si l'animation est un de leur trois pôles d'existence (animation, restauration, jeu) dans la loi de 1959. Les activités annexes sont en train de se développer mais restent

148 - Tout ce que vous pouvez manger à volonté, c'est à dire que nourriture et boissons vous sont servis sans la moindre restriction autant de fois que vous le souhaitez.

149 - Galerie qui propose toutes sortes de restaurants à des prix variés allant de la restauration rapide au restaurant de luxe.

150 - Le megabuck est un système de machines en réseau sur plusieurs casinos qui offre des gains très élevés pouvant aller jusqu'à des dizaines de millions de dollars.

minimes par rapport à ce que l'on peut trouver aux Etats-Unis. Las Vegas reste ainsi un modèle marketing unique et jamais égalé même s'il est souvent copié par la plupart des dirigeants des casinos français.

En résumé, on peut dire que le produit est l'"espace" du jeu, ou l'espace casino en lui-même, ce qui veut dire qu'il comporte aussi bien le pôle des jeux traditionnels que celui des machines à sous et que ceux de la restauration, de l'animation ou de l'organisation d'événement. On s'aperçoit que le produit casino est un produit diversifié qui peut toucher des cibles très hétéroclites présentant des traits communs : ceux d'une population qui cherche à se divertir malgré des centres d'intérêts qui diffèrent. Le produit casino présente une certaine particularité propre au lieu en lui-même. Par exemple leur architecture extérieure et leur agencement intérieur en font des espaces particuliers que l'on ne retrouve dans aucun autre espace de jeu, que ce soit en France ou à l'étranger. La ville de Las Vegas aux Etats-Unis est sûrement l'exemple le plus illustratif de cet état de fait. Le "plus produit" du casino réside justement dans cette diversification des loisirs qu'il propose et dans la particularité du lieu en lui-même.

2- Le prix

Les casinos ont souvent utilisé les techniques de prix bas ou de promotion pour attirer les joueurs. Le buffet de nourriture gargantuesque ou une chambre d'hôtel à des prix très bas font souvent partie intégrante de leur politique de marketing. Las Vegas était réputée pour offrir de superbes chambres d'hôtels et une restauration pour un rapport qualité/prix exceptionnel. Cette politique a même rencontré trop de succès et a obligé les dirigeants de casinos de la ville à repenser leur stratégie¹⁵¹. En effet, ceux-ci se sont retrouvés avec une clientèle qui venait pour profiter des prix très attractifs mais pas forcément pour jouer. Donc ils profitaient d'un côté, mais ne consommaient pas de l'autre, ce qui n'était pas le but des casinos. En effet ces promotions étaient faites pour que les gens dépensent l'argent économisé sur le logement et la nourriture dans le jeu. Les activités annexes étant la plupart du temps gratuites ou très peu chères, une clientèle parasite s'était développée profitant de cette politique marketing pour s'offrir des vacances à bas prix. Cette politique marketing était pensée aussi en fonction de la cible familiale que Las Vegas souhaitait attirer. Mais les casinos se sont aperçus que la famille est une cible qui ne remplit pas forcément les casinos de joueurs mais davantage les activités annexes. Donc toute la politique de prix a été repensée à la fin des années 90 ; et même si Las Vegas reste une ville où le logement et la nourriture sont encore un peu moins chers qu'ailleurs, les prix ont nettement évolué et notamment ceux des activités annexes. Les systèmes de fidélisation des "bons" joueurs, notamment à l'aide de cartes magnétiques qui donnent des points (même système que dans les stations services où un certain nombre de points permettent d'obtenir un cadeau), permettent de faire des politiques de promotion ciblées qui ne s'adressent plus qu'à ceux qui remplissent les poches des casinos. Mais pourtant les activités annexes représentent une part de plus en plus importante dans le chiffre d'affaires des casinos de Las Vegas. L'autre principe visant à récompenser les

151 - Titz Karl, Casino Marketing, Hashimoto Kathryn, Fried Kline Sheryl, G. Fenich George, *Casino Management*, second edition, Kendall/Hunt publishing company, Iowa, 1998.

joueurs consiste à augmenter le taux de redistribution des machines pour les récompenser. Un taux de redistribution élevé est souvent un facteur attractif pour la clientèle. Les joueurs gagnants sont souvent une bonne publicité pour les casinos et donc un bon moyen pour faire venir les autres. **"C'est aussi une forme de manipulation par le prix"**¹⁵².

En France, le prix est différent selon le type d'activité proposée, la première dénomination¹⁵³ des machines à sous dans la plupart des casinos est à 1 Fr et progressivement s'étend jusqu'à atteindre 50Fr ou 100 Fr dans certains casinos (elles varient souvent en fonction de l'emplacement des casinos, un casino de campagne proposera souvent à sa clientèle des machines à dénomination peu élevée alors qu'un grand casino comme celui de Deauville par exemple jouera sur des dénominations beaucoup plus fortes), le menu gastronomique du restaurant La Rotonde, au casino Le Lyon Vert, est fixé à 210 Fr, d'autres types d'activités sont proposées à différents prix selon les casinos et le type de complexe de loisirs dans lequel il est intégré. Le taux de redistribution est aussi un élément important de la politique marketing des casinos, le groupe Partouche notamment insiste sur le taux élevé, environ 95%¹⁵⁴, dont bénéficient les casinos du groupe. Comme nous pouvons le voir, le prix est encore un des éléments qui font la diversification et l'attrait d'un casino pour une population variée.

3- L'emplacement (ou la distribution)

Dans le passé, quand les américains parlaient de jeux de casino, le premier nom qui leur venait à l'esprit était Las Vegas ou Atlantic City (plus récent comme nous le verrons dans la 3ème partie). Aujourd'hui les casinos sont légaux dans plus de la moitié des Etats américains, notamment à cause de la loi autorisant l'implantation des casinos dans les réserves indiennes. A l'heure actuelle, il y a au moins un casino dans un rayon de 300 miles pour chaque zone urbaine. Ce qui fait que la concurrence est de plus en plus rude surtout pour une industrie qui avait comme principe : **"construisez- le et ils viendront"**¹⁵⁵. De nouveaux projets se montent dans tout le pays et, selon Stephen B. Richer¹⁵⁶, suivent la logique des deux marchés indiqués plus haut suivant la clientèle visée : le marché de commodité ou celui du divertissement. Comme nous l'avons vu précédemment, les casinos visant un marché de commodité ou proximité sont souvent situés à une courte distance d'une grande agglomération, par exemple, Kansas City, Central City, Atlantic City, Foxwoods ou encore Tunica. Les personnes vont dans ces destinations principalement pour jouer et n'y restent souvent que le temps de la journée

152 - "This is a form of price manipulation". Ibid.

153 - La dénomination est la valeur de la pièce introduite.

154 - Il faut se souvenir (cf. supra) que ce taux de redistribution n'est qu'un taux théorique calculé comme si le joueur misait à chaque fois le maximum de pièces autorisées, ce qui bien souvent n'est pas le cas.

155 - Ibid. "Build it and they will come".

156 - B. Richer Stephen, Executive director of the Missipi Gulf Coast Convention and Visitors Bureau. Ibid.

ou d'un week-end. Le marché du divertissement en revanche, offre davantage que l'activité du jeu. Les personnes que l'on trouve dans ce deuxième type de casino viennent souvent de loin et restent sur place pour des périodes plus longues. Même si Las Vegas a construit une partie de son marché sur une clientèle de commodité provenant pour la plupart de Californie, elle est aussi une destination de vacances internationale. Le jeu, même s'il reste la principale attraction de la ville, est entouré d'une multitude d'autres activités à caractère beaucoup plus familial. Aux Etats-Unis, seuls un ou deux autres marchés, comme le Mississippi, auraient le potentiel de se développer comme destination internationale grâce à un nombre de touristes important, mais Las Vegas reste l'unique ville considérée comme la vraie destination du marché du divertissement.

En France, l'implantation des casinos dépend de trois lois, la loi de 1806, la loi de 1931 et celle plus récente de 1988 (comme nous avons pu le voir précédemment). Les casinos sont souvent situés en dehors des grandes villes, sauf pour le Grand casino de Lyon qui est le premier à bénéficier de la loi de 1998, et dans les stations touristiques ou balnéaires. La Côte d'Azur, destination touristique par excellence, possède un nombre important de casinos. Le marché le plus représentatif en France est celui de commodité ou de proximité, le marché de divertissement n'existant pas, du moins à la manière des Etats-Unis.

4- La communication ou promotion

A- LES SYSTÈMES DE PROMOTION

Aux Etats-Unis, le partenariat des casinos avec des sociétés de renom comme Pepsi, Mac Donald, Denny's ou Carroz est devenu monnaie courante. C'est même devenu un outil principal de la stratégie marketing. Beaucoup de ces partenaires reconnaissent les casinos comme une forme d'amusement. Car la majorité des joueurs ne fréquentent les casinos que pour se divertir. L'image d'une destination comme Las Vegas a beaucoup évolué par rapport à celle qu'elle avait dans les années 50. Les jeux d'argent sont en train de devenir pour les américains un loisir ou divertissement tout a fait banalisé. Le partenariat avec des compagnies de bus ou tour operator devient de plus en plus fréquent. La visite d'un casino devient ainsi partie intégrante d'un circuit ; des compagnies aériennes vont jusqu'à proposer des packages où tout est inclus, billet d'avion, séjour à l'hôtel-casino et quelquefois même des coupons de réduction sur la nourriture ou des jetons gratuits. Par exemple, un habitant du Connecticut qui souhaite aller passer la journée au casino de Foxwoods se voit proposer par un bus opérator un billet tout inclus à un tarif peu élevé et qui donne le droit à un carnet de coupons (incluant une réduction sur le "all you can eat", buffet du casino), des tickets de loterie gratuits, des réductions dans les boutiques, des jetons offerts si le client joue une mise minimum fixée au Black Jack...). Ces bus opérator sont supposés ramener au casino des joueurs pour un montant préalablement fixé en échange de la rémunération de leurs services. Pour certains gros joueurs, c'est le service marketing du casino qui organise le voyage du client avec souvent l'offre d'un jet privé et d'autres attentions contre l'assurance que le joueur dépensera une grosse somme au casino. Ces joueurs sont sélectionnés par les casinos selon 3 critères :

- ils sont connus pour avoir dépensé auparavant de très grosses sommes dans des casinos;
- le joueur doit déclarer préalablement le montant qu'il va investir dans le jeu ;
- il doit déposer la somme fixée au casino contre laquelle lui sera remis une carte magnétique de crédit.

Le voyage et les avantages offerts seront alors fixés en rapport avec la somme que le joueur compte jouer au casino. Par exemple un joueur qui va donner comme mise de départ \$150 000, 00 se verra offrir le voyage en jet privé, une suite luxueuse, des tickets pour les shows et bien entendu la nourriture et les boissons. Le joueur utilise une carte magnétique de crédit (remise à son arrivée) pour jouer, ce qui permet au casino de vérifier l'exactitude de la somme investie. Cette carte permet aussi de mesurer la rentabilité du système. Le joueur qui ne respecte pas son contrat ne sera plus jamais réinvité. Dans la majorité des cas, les chances sont du côté du casino qui ressort le grand gagnant de ce système. Les gros joueurs sont une clientèle de choix pour les casinos qui rivalisent d'attention pour les attirer chez eux.

Un autre moyen pour attirer les joueurs est de proposer des forfaits tout compris sur des événements précis comme par exemple des tournois de Poker ou de machines à sous. Ces forfaits incluent souvent le vol d'avion, le logement, la nourriture, les boissons et l'inscription pour la participation au tournoi. Ces derniers permettent en outre de gagner des sommes d'argent conséquentes ou des lots importants en cas de victoire.

Toutes ces techniques ont pris de plus en plus de place dans la politique marketing des casinos. Les hôtels-casinos de Las Vegas sont devenus des complexes de loisirs familiaux et de nombreuses familles peuvent ainsi organiser leur voyage en y incluant la visite d'un casino.

B- LA COMMUNICATION

Las Vegas a dû complètement changer d'image pour attirer cette nouvelle clientèle. Dans les années 50, elle avait plutôt la réputation d'être la ville du péché (sin city), où bandits, tricheurs et prostituées se côtoyaient dans l'ambiance glauque des salles de jeu. Pour blanchir son image et regagner une respectabilité ternie par la criminalité, Las Vegas a misé sur le concept de complexe hôtelier à vocation de plus en plus familiale. En plus de ce problème d'image, Las Vegas est confronté aujourd'hui à une crise d'identité¹⁵⁷. En effet, avec la légalisation des casinos dans la plupart des Etats américains et dans les réserves indiennes, elle a perdu sa situation de monopole et se trouve face à une concurrence accrue qui l'oblige à se repositionner continuellement. Après les spectacles et les attractions diverses, elle consacre maintenant au sein de ses nouveaux mega-hôtels une place importante au shopping dans des galeries luxueuses au décor somptueux et souvent surprenant. Pour attirer la clientèle européenne, la ville s'est transformé en une réplique miniature de certaines villes les plus célèbres d'Europe (Paris, Venise) et les plus légendaires en terme d'attrait touristique. A l'heure actuelle, Las Vegas

157 - Francès Patrick, "Le nouveau pari de Las Vegas", *Le Monde*, 18/2/1999.

compte environ 1530 casinos qui exploitent au total 135 376 machines à sous. En 1997, 30,5 millions de personnes dont 126 000 français ont visité la ville. Les derniers casinos nés sont le Mandala Bay, le Bellagio et le Venetian, tous plus luxueux les uns que les autres, et ciblés sur une clientèle aisée. "**Pour séduire les joueurs en quête d'exotisme, la "ville du péché" s'est transformée en Disneyworld du désert"**"¹⁵⁸.

La ville communique beaucoup et dans le monde entier, elle veut être la capitale mondiale du divertissement. Les hôtels-casino utilisent aussi bien des outils de communication interne, comme les chaînes de télévisions propres à l'hôtel et qui présentent toutes les activités que l'on peut pratiquer, que ceux de la communication externe : la plupart des casinos ont ainsi leur site internet. Le développement de l'image de Las Vegas repose sur une volonté de transmettre de toute les façons possibles la représentation d'un ensemble exceptionnel. C'est ce que tout visiteur perçoit instantanément en découvrant l'architecture de la ville ; la construction même de Las Vegas la rend en effet parfaitement unique, non pas à la façon dont la plupart des villes expriment leur histoire à travers leur patrimoine immobilier, mais parce que Las Vegas est constituée sur le pari de réunir tantôt des copies de bâtiments parfaitement identifiables, tantôt des originaux inspirés d'univers imaginaires emprunté à des contes, si bien que l'ensemble est instantanément perceptible comme un immense artifice. Et, naturellement, Las Vegas a recours à toutes les formes possibles de médiatisation : journaux, télévisions locales, publicité, etc.

La communication des casinos en France a pris son essor lors de la légalisation des machines à sous notamment pour réaffirmer leur volonté de changer d'image. En effet, la communication leur permet de se positionner comme un nouveau type de loisir proposant diverses activités dont le jeu accessible à tous. Nous pourrions le voir dans l'étude de la communication du casino Le Lyon Vert que nous développerons pour clore cette analyse du marketing des casinos.

B- Les techniques de marketing propres aux casinos

Certaines techniques de marketing appliquées aux casinos sont spécifiques à la complexité du produit qu'ils représentent. Pourtant elles sont souvent inspirées de celles d'autres produits et réadaptées à l'environnement des casinos. Nous allons voir que, pour amener le joueur à fréquenter un casino, les "marketers" doivent redoubler d'ingéniosité dans un environnement qui est de plus en plus concurrentiel.

1- Le marketing interne : les employés des casinos

Les employés contribuent pour une part importante à rendre unique l'expérience du joueur au sein du casino. William N. Thompson et Michele Comeau, dans "Casino Customer service"¹⁵⁹, développent les actions de marketing interne dirigées sur le comportement

158 - Francès Patrick, "Las Vegas ou l'envers du jeu", *Le Monde*, 20/1/2000.

159 - N. Thompson William and Comeau Michele, *Casino customer service, The win win game*, Gaming and wagering business publication, New York city, 1992.

des salariés dans les casinos qui sont propres à favoriser la rentabilité de ces derniers en satisfaisant au maximum la clientèle. Ils développent une liste de 10 items qui constitue ce que les employés d'un casino doivent fournir à un joueur pour que sa visite dans un casino soit un succès¹⁶⁰.

1. Les clients d'un casino veulent s'amuser.
2. Ils veulent qu'on leur témoigne de l'estime.
3. Ils veulent que le casino prenne soin d'eux.
4. Ils veulent se sentir les bienvenus au casino.
5. Ils veulent se sentir importants.
6. Ils veulent qu'on respecte leur intimité.
7. Ils veulent une réponse positive et rapide en cas de problème.
8. Ils veulent une réparation efficace en cas de mauvais service de la part du personnel du casino.
9. Ils veulent des services sans avoir à les réclamer.
10. Ils veulent des aménagements pour le bien-être des clients.

Ce "Top ten", comme le nomme William N. Thompson, représente un bon point de départ pour un service efficace de la part des employés des casinos. Le service dans les casinos est le point de départ de toute bonne politique de marketing. En effet, même si un casino a un décor magnifique, la "mauvaise humeur" des employés peut compromettre ses chances de succès auprès de la clientèle qui souvent préférera aller dans un casino moins luxueux mais où le personnel est aux petits soins pour eux. William N. Thompson va même plus loin en disant : "**Le client est la raison d'être du casino**"¹⁶¹. On comprend donc le rôle essentiel du service dans la bonne marche d'un casino. Une bonne poignée de main et un sourire sont souvent des éléments qui vont faire la différence et feront que la clientèle se sentira à l'aise et éprouvera l'envie de revenir dans un casino plutôt qu'un autre.

La formation des employés dans un casino devient donc une fonction essentielle de la démarche marketing. Elle consiste à comprendre ce qu'est un client dans un casino et ce qu'il vient y rechercher. Tous les clients n'ayant pas les mêmes attentes il faut donc apprendre à reconnaître les différents types de joueurs pour mieux les appréhender et leur donner ce pourquoi ils viennent. Par exemple un client fréquentera tel établissement parce qu'il sait qu'automatiquement, au bout d'un certain temps de jeu, le personnel viendra lui proposer à boire, ce qui lui évite de quitter sa machine pour se déplacer

160 - 1- Casino customer want to be entertained. 2- They want to be appreciated. 3- They the casino to care about them. 4- They want to feel welcome in the casino. 5- They want to feel important. 6- They want respect for their privacy. 7- They want a quick and positive response if they have a problem. 8- They want an effective recovery from any service lapse on the part of the casino staff. 9- They want service without having to ask for it. 10- They want customer-friendly facilities.

161 - "The customer is the reason our casino exists". N. Thompson William and Comeau Michele, *Casino customer service, The win game*, Gaming and wagering business publication, New York city, 1992.

jusqu'au bar, un autre parce que le personnel le reconnaît quand il arrive et lui sourit, etc. La technique consiste à dire que chaque client est unique, et qu'un bon employé saura lui fournir le service qui lui correspond.

"Traitez votre client de la manière dont vous souhaiteriez être traité si vous étiez le client"¹⁶². D'ailleurs les plupart des casinos s'en sont fait une mission avec des directives telles que : "un accueil amical, **"appeler le client par son nom", "une écoute attentive de ses questions et problèmes", "offrir une aide immédiate sans avoir à ce que l'on vous le demande quand un client paraît perdu ou désorienté"**¹⁶³", etc. Des groupes tels que Riverboat casino, Boyd ou Tropicana ont fait de ces préceptes les fondements de la politique de formation de leurs employés.

Le Mirage, célèbre casino de Las Vegas, a compris l'importance de cette méthode : ses dirigeants ont investi des centaines de milliers de dollars dans la formation de leurs employés pour fournir à la clientèle un service irréprochable. A l'heure actuelle Le Mirage est l'un des casinos les plus rentables et une part de ce succès peut être attribué à la "culture du service" ainsi qu'à l'importance que lui ont reconnu ses dirigeants¹⁶⁴.

2-Système d'évaluation des joueurs

Une autre méthode marketing de plus en plus employée par les casinos dans le monde est le système d'évaluation des joueurs à l'aide d'un logiciel informatique. Ce système a révolutionné le marketing des casinos en leur permettant de récolter des données beaucoup plus fiables qu'auparavant, sur les performances d'un jeu, sa popularité et les habitudes de jeux des clients. Il en existe de deux types¹⁶⁵ :

- le premier fonctionne à l'aide d'une carte magnétique que le joueur introduit dans la machine ou qu'il donne au croupier quand il s'assied à une table (dans ce cas elle sera lue à l'arrivée et au départ du joueur et comptabilisera ses enjeux, gains et pertes, et son temps de jeu) et qui liste tous les mouvements de jeu, comme les cartes de fidélité par exemple que l'on trouve chez les compagnies aériennes. A partir

162 - "Treat your customer the way you would wish to be treated if you were the customer". Ibid.

163 - Ibid. Voici les fondements du service réussi dans un casino selon W. N. Thompsom, ce qu'il appelle "The Aloa Spirit" : - a friendly greeting - a warm smile - calling a customer by name - attentive listening to questions and problems - a friendly phrase..."please", "thank you", "How may I help you ?" and "it's been my pleasure" - not using terms of endearment such as "honey", "buddy" or "dear" when speaking to a customer. This attempt at friendliness may be seen by someone as disrespect - offering help when someone looks lost or confused, not waiting for them to ask - congratulating winners - knowing what we have to offer and offering it, recommend our restaurants and services - knowing the locations of the restaurants, restrooms, areas of play, and the RV park - When you don't know something, you'll find out! Never tell a guest "I don't know" - that you choose to enjoy your wok - sharing workload with co-workers - just plain being nice! - having fun with work!.

164 - Titz Karl, Casino Marketing, Hashimoto Kathryn, Fried Kline Sheryl, G. Fenich George, *Casino Management*, second edition, Kendall/Hunt publishing company, Iowa, 1998.

165 - Ibid.

de cela, le logiciel donne une valeur théorique au joueur qui va lui permettre d'accumuler des points qui donneront lieu à des avantages ou à des cadeaux, dans une limite comprise entre 30 et 50% de sa valeur théorique.

· la deuxième est un système de mise en réseau des machines qui sont ensuite reliées à un ordinateur central qui permet de suivre tous les mouvements non seulement machine par machine mais aussi du parc dans sa globalité. On peut à tout moment calculer la recette brute totale à un moment donné, voir comment les joueurs jouent sur un type de machine, voir la rentabilité machine par machine... Cela va permettre de modifier la répartition géographique du parc pour obtenir un meilleur rendement.

Ces systèmes d'évaluation sont des outils de plus en plus courants et donnent naissance à des bases de données qui vont être utilisées dans les méthodes de marketing direct ciblées notamment pour l'envoi de mailings concernant les systèmes de forfaits tout compris.

3-Le bonheur artificiel : les stratégies de merchandising reprises par les casinos

Il y a deux points de vue opposés sous lesquels on peut considérer un casino. La première est celle des dirigeants, c'est celle qui va nous intéresser dans ce chapitre, la deuxième est celle des joueurs. Pour les premiers les casinos sont une entreprise comme une autre, et doivent donc d'abord être rentables. Les machines à sous sont un produit qu'il faut vendre à un consommateur, celui qui rentre dans un casino. **“On ne flambe plus dans les casinos modernes. On y vient faire ses courses, en poussant son caddie comme dans les supermarchés”**¹⁶⁶. La gestion d'un casino se fait sur le même mode que la gestion d'un supermarché. En effet, il ne suffit pas de mettre les machines en rang les unes à côté des autres pour que le parc soit rentable, c'est tout un art (qui s'apprend : d'ailleurs, la plupart des dirigeants français sont allés l'apprendre à Las Vegas). Tout est fait pour pousser le client (ici le joueur) à consommer du jeu. Le principe consiste à isoler le joueur de la réalité pour mieux le conditionner. Selon Goffman, **“les organismes sociaux — appelés communément institution — sont des lieux où une activité particulière se poursuit régulièrement. [...] Toute institution accapare une part du temps et des intérêts de ceux qui en font partie et leur procure une sorte d'univers spécifique qui tend à les envelopper. Mais parmi les différentes institutions de nos sociétés occidentales, certaines poussent cette tendance à un degré incomparablement plus contraignant que les autres. Signe de leur caractère enveloppant ou totalitaire, les barrières qu'elles dressent aux échanges sociaux avec l'extérieur, ainsi qu'aux entrées et aux sorties et qui sont souvent concrétisées par des obstacles matériels : portes verrouillées, hauts murs, barbelés... Ce sont ces établissements que j'appelle “institution totalitaire”**¹⁶⁷. Nous ne pouvons pas

166 . BRASEY Edouard , *La république des jeux*, Laffont, Paris, 1992.

167 - Goffman Erving, *Asiles*, Collection "le sens commun", Les éditions de minuit, 1994.

sérieusement comparer le casino à une institution totalitaire au sens où Goffman l'entend : on entre et on sort librement d'un casino ; le joueur n'est pas là pour être puni ou soigné comme dans un hôpital psychiatrique ou une prison, il vient là pour son plaisir et on le pousse à avoir envie d'y revenir. Pourtant on note quelques similitudes frappantes avec ces institutions dans la façon de procéder des casinos. (D'ailleurs Goffman souligne qu'aucun des traits qu'il décrit ne s'applique aux seules institutions totalitaires). La principale consiste, dès l'entrée dans le casino, à couper l'individu des repères extérieurs attachés au monde de la réalité quotidienne (il n'y a pas d'horloge, l'argent se transforme en jetons...). Il devient alors plus facile à manipuler. On ne l'enferme pas, mais on essaie de subvenir à tous ses besoins pour éviter qu'il retourne dans le monde extérieur.

La ville de Las Vegas, qui constituera notre exemple de référence, est située en plein milieu du désert.¹⁶⁸ L'individu s'y rend de son plein gré. Ensuite tout est fait pour qu'il n'ait plus envie d'en repartir. Dès qu'il va pénétrer dans un casino, tout est pensé pour subvenir au moindre de ses besoins quotidiens. Il peut manger, faire ses courses, dormir, se divertir et même se marier... mais surtout jouer. Le personnel est là pour combler ses désirs et éviter que le joueur ne quitte l'espace de jeu. Le joueur peut rester indéfiniment sans avoir besoin de quitter le casino puisque tout lui est fourni, à condition bien sûr qu'il continue de jouer. La meilleure technique pour isoler une personne consiste à créer pour elle un monde totalement artificiel qui prendra la place du monde réel, et dans lequel elle se sentira bien et donc qu'elle n'aura pas envie de quitter. Ainsi il devient plus facile de la faire réagir selon les impératifs ou les choix du dirigeant du casino.

4- Rêve ou toile d'araignée

Marvin Karlins compare un casino à une toile d'araignée : "Dreams merchants build web, too. Their webs are called "casinos" (guess what role you play)"¹⁶⁹. Ensuite il définit la ville de Las Vegas ainsi : "**whereas the spider can alter its environment to "draw more customers" into its web, (it might search for an outdoor light, but he can't build one), a casino can ... and does. This is why the casino has become the focal point of Vegas : the city has been designed to funnel more people into the casino web**".¹⁷⁰ Rien n'est laissé au hasard dans un casino. La politique de marketing interne des casinos joue un rôle essentiel dans leur gestion. Pour commencer, l'extérieur des

168 - "Yet, in the context of dream construction, it makes ultimate sense. To manipulate people, scientists tell us, just put them in a controlled environment, preferably one that is unfamiliar. Then what better place than the middle of a desert ? Far away from anywhere, sealed off from the intrusions of the outer world, strikingly novel... a desert location provides an isolated, unique setting where a dream can be created without external interruptions... Putting Vegas in the desert has another advantage, too. It encourages people to gamble more. I mean, what else is there to do in the middle of a town a few miles from death valley ? "
Psyching out Vegas, Carol publishing group, New-York, 1990.
KARLINS Marvin, Ph. D. ,

169 - KARLINS Marvin , Ph. D., *Psyching out Vegas* , Carol publishing group, New-York, 1990. Les marchands de rêves tissent aussi leur toile, on les appelle des casinos (devinez quel est votre rôle).

170 - Ndt : Alors que l'araignée peut modifier son environnement pour "attirer plus de client" dans sa toile (elle cherchera pour cela une lampe d'extérieur, mais elle ne peut pas en fabriquer une) un casino peut ... et le fait. C'est pourquoi le casino est devenu un point central de Las Vegas : la cité a été conçue pour attraper beaucoup de gens dans les "toiles" des casinos.

casinos, les façades sont toujours décorées avec des lumières brillantes, qui retiennent l'oeil, cela pour attirer les joueurs (comme l'araignée construit sa toile vers une lumière pour attirer ses "clients"). Le "strip"¹⁷¹ de Las Vegas est un exemple frappant ; la nuit le fait étinceler de lumière. Des hôtels comme le Mirage s'animent avec des feux d'artifice, un volcan en éruption et des éclairages divers qui immanquablement attirent le regard des passants. La situation géographique de la ville en fait déjà une toile d'araignée, mais à l'intérieur il y a encore une multitude de micro-toiles représentées par les 354 casinos, ce qui rend la résistance au jeu encore plus difficile, puisqu'une fois dans la ville, le visiteur est cerné par les casinos. (Le terme d'enveloppement de l'institution qu'emploie Goffman trouve ici sa pleine signification). La ville entière est fondée sur le concept de divertissement. C'est d'ailleurs la seule ville au monde où le jeu tient une telle place.

Veldon Simpson, l'architecte concepteur des derniers "resorts" qui ont été construits à Las Vegas, en parle ainsi : ***"Las Vegas est le laboratoire de l'Amérique de demain, une sorte de préfiguration de la ville du futur. Ici le temps est une divinité absolue. Plus de montre, plus de pendules dans les casinos. Le joueur doit pouvoir jouer sans compter les heures tout en sachant qu'il peut trouver ce qu'il veut, quand il veut. Supermarchés, teintureriers et bien sûr prêteurs sur gages restent ouverts 24h/24h. [...] Oui Vegas est magique. Magique pour les parents qui ont l'excuse de retomber en enfance. Magique pour les enfants qui peuvent s'instruire en s'amusant. Chaque grand projet inclut désormais des attractions de haute qualité. Le visiteur ne devra plus faire la différence entre le réel, et le rêve. Vegas est bien le royaume de l'impossible, la cité imaginée par les alchimistes. Dans ses murs s'opère jour et nuit la transmutation du nickel et de la naïveté en solides dollars"***¹⁷²

Le temps marqué par l'horloge rythme notre vie. Quand un individu franchit le seuil d'un casino, il doit perdre la notion du temps pour ne plus se consacrer qu'au jeu. Le temps devient donc celui de la partie de jeu. C'est pour cela qu'il n'y a pas d'horloge dans les casinos, pour que l'individu ne se réfère plus au temps de l'horloge. Le monde extérieur avec son temps compté n'existe plus. Le seul temps dans lequel l'individu évolue devient le temps créé par l'institution.

A- LES RELATIONS AVEC LE PERSONNEL DES CASINOS

"Les institutions totalitaires établissent un fossé infranchissable entre le groupe restreint des dirigeants et la masse des personnes dirigées... Les échanges entre ces deux groupes sont des plus restreints. la distance qui les sépare est immense et la plupart du temps imposée par l'institution. Même lorsque des propos s'échangent à travers les barrières, c'est toujours sur un ton particulier"¹⁷³. Le personnel d'un casino et les joueurs ont des relations toujours très distantes. La principale cause est qu'ils ne partagent pas le même but. Le joueur est là pour gagner et l'employé

171 - Le "Strip" est le plus grand boulevard de Las Vegas "Las Vegas boulevard", où tous les casinos dernier nés se cotoient tels l'Excalibur, le Flamingo Hilton, le Treasure Island, le Luxor... La nuit, c'est le point central d'attraction de la ville.

172 - *Voyager*, n°51, mai 1995.

173 - Goffman Erving, *Asiles*, Collection "le sens commun", Les éditions de minuit, 1994.

pour faire gagner le casino (et donc faire perdre le joueur). Même si le but de ces derniers est implicite, il n'en reste pas moins qu'il existe et suscite une réaction de méfiance entre les deux parties. Le personnel des jeux évite aussi les relations avec les clients de peur d'être accusé de tricherie ou de complicité si le joueur se mettait à trop gagner. La relation qui domine entre eux est une relation commerciale, et même si souvent le personnel fait tout pour que les joueurs s'amuse et pour les satisfaire (par exemple des serveuses passent avec des rafraîchissements pour leur éviter de se déplacer jusqu'au bar), il n'en reste pas moins que c'est une relation superficielle. Les buts fixés par l'institution constituent une barrière que chacun d'entre eux respecte et n'essaie pas de franchir. Le joueur est dans le monde du divertissement hors de la réalité quotidienne, l'employé est dans le monde du travail donc dans la réalité quotidienne. Leurs vision du lieu casino sont donc différentes et incompatibles.

B- LES AXES DE CIRCULATION

Dès que le joueur passe la porte de la salle des machines à sous, il entre dans un univers clos dans lequel il est ensuite "dirigé" par des axes circulatoires (la façon dont sont placés les machines lui trace un chemin). Le nombre d'accès à la salle est un facteur calculé d'orientation du joueur en fonction de l'affluence des personnes comme dans les supermarchés (entrée Nord, entrée Sud ou une seule entrée qui fait aussi office de sortie). Souvent même, dans les casinos de Las Vegas, trouver la sortie se révèle difficile. Le visiteur, quoi qu'il fasse, se retrouvera obligé de traverser le casino. Par exemple pour aller voir les "shows" qui ont lieu dans les hôtels, le visiteur doit souvent passer par le casino pour rejoindre la salle où le spectacle a lieu. S'il a besoin d'argent, le change ne se fait pas à la réception de l'hotel mais à la caisse à l'intérieur du casino. Pour rejoindre sa chambre, aller à la piscine, au restaurant, sortir de l'hotel... le casino devient un point de passage obligé. Le but est d'attirer les gens à l'intérieur du casino et de faire en sorte qu'ils y restent. Une fois à l'intérieur, l'individu continue d'être "manipulé".

Le moindre repère qui pourrait le ramener vers la réalité extérieure est supprimé. L'argent est remplacé par des jetons. Le joueur a moins tendance à voir ce qu'il perd. Le jeton lui fait perdre la valeur monétaire attachée à l'argent et le transforme en monnaie ludique, ainsi l'individu lui attache beaucoup moins de valeur fiduciaire (comme s'il jouait avec de billets de monopoly par exemple qui n'ont aucune valeur pour lui dans la réalité, il aura donc tendance à les dilapider plus rapidement). Dans les casinos de Las Vegas, il existe maintenant les "cartes magnétiques personnalisées". Elles sont une sorte de "pass" illimité pour le joueur qui lui permettent d'évoluer dans le casino sans jamais avoir besoin d'argent liquide. Selon Mel Larson, inventeur de l'idée, "***on devrait plutôt les appeler carte de débit, car elle autorise son naïf porteur à miser et à perdre sans jamais connaître le montant, du bon gibier pour les Gamblers Anonymous***"¹⁷⁴.

C- LA RÉPARTITION DES MACHINES DANS LA SALLE

Chaque machine a un emplacement bien défini, choisi en fonction de sa dénomination (la valeur des jetons ou des pièces qu'elle accepte) et de son esthétique. Son taux de

174 - Voyager, n°51, mai 1995.

redistribution est un élément important qui entre en compte. Le taux de redistribution est la part des enjeux qui revient au joueur. En France, les machines à sous ont une obligation d'un taux de redistribution théorique légal de 85% minimum. De plus le taux de redistribution est une moyenne calculée sur le parc entier de machines, ce qui fait que, s'il est par exemple fixé à 95%, certaines machines auront un taux de 98% et d'autres de 85% etc.... Les machines qui redistribuent le pourcentage le plus élevé seront placées en tête de gondole, c'est à dire dans les emplacements les plus en vue. En effet, le bruit des pièces qui tombent a un effet incitatif sur les joueurs qui se diront qu'ils peuvent gagner de l'argent avec ces machines (le piège est que celle d'à côté n'a peut-être, elle, qu'un taux de 85%) et qu'ils se mettront à jouer. Ces emplacements ne sont pas fixes, et le parc est toujours en constante évolution de façon à être le plus rentable possible. ***“On analyse le parc sur ces comptées, on voit l'analyse du produit pour chaque machine sur le plan, elles sont sur informatique et on voit le rapport, donc on voit, comme dans une grande surface, que les bouts de console fonctionnent plus que les machines du centre, bon il y a l'attraction aussi de la présentation de la machine, mais il nous arrive de changer les places des machines parce que pour le même rapport elles n'ont pas d'attraction, mais il est certain que l'emplacement est très influent”***¹⁷⁵. Le casino de Deauville suit l'évolution de ses machines au jour le jour et peut reconstituer le parcours d'un joueur sur une machine particulière et voir ainsi quelles sont les machines qui attirent le plus de joueurs et celles qui en attirent le moins. Le but étant de trouver une explication au comportement des joueurs et de s'en servir pour valoriser la parc des machines et accroître sa rentabilité.

Les machines sont souvent regroupées en fonction de leur dénomination, c'est à dire que toute les machines à 1fr sont dans un secteur, à 2Fr dans un autre secteur etc... pour faciliter l'orientation du joueur. La présence ou non d'un siège devant la machine est un fait lui aussi calculé (sachant que certains joueurs choisissent une machine uniquement parce qu'il dispose d'un siège).

D- LES SALLES À THÈMES

A l'heure actuelle la plupart des casinos français construisent de nouvelles salles pour leurs machines à sous. La plupart sont centrées sur des thèmes comme celle qu'on peut trouver à Las Vegas (le Luxor : les Pharaons, le Caesar 's Palace : l'empire romain). Par exemple le casino de Charbonnières les Bains a inauguré en début d'année 1996 sa nouvelle salle des machines dont le décor s'inspire des aventures d'Indiana Jones. Des palmiers, une cascade, des animaux (en plâtre) contribuent à faire de ce décor un monde dépaysant pour l'individu, et le thème est une invitation à l'aventure avec les machines. Le monde recréé par le casino est un atout de plus pour le casino, car il pousse le joueur à s'évader de la réalité quotidienne.

E- SON ET LUMIÈRE

Le choix des éclairages est un élément important ; en principe ce sont des néons au cristal car ils agressent moins les yeux que les néons ordinaires. Il est très rare que les

175 .-Entretien Gérard BRICHET, directeur du casino d'Aix-les-Bains.

casinos soient éclairés par la lumière du jour car, comme dans une grande surface, cela rend plus dur le "conditionnement" des gens, la lumière du jour les ramenant vers la réalité quotidienne. L'air conditionné est savamment dosé pour contribuer au bien-être de l'individu (notamment supprimer de l'atmosphère la fumée de cigarette ou autre nuisance qui pourrait le déranger). Des rumeurs prétendent que les casinos s'en servent aussi pour ragaillardir les gens quand la nuit devient longue.

La petite musique des machines, le bruit des pièces qui tombent sont des éléments clés dans l'environnement du joueur dans les casinos : ils constituent l'ambiance du casino. Le joueur vit au rythme des gains ponctués par la mélodie des pièces assortie d'une petite musique triomphante. Les autres joueurs attirés mais aussi envieux se mettent à jouer de plus belle (un peu comme une vente promotionnelle annoncée dans un magasin par un animateur sur laquelle les clients se ruent de peur de manquer une bonne affaire). Les jackpots s'affichent au-dessus des machines en caractères lumineux qui attirent le regard, pour allécher le joueur qui se dit que peut-être cette fois ce sera lui le grand gagnant. Les casinos créent un environnement tel que les perdants puissent se sentir comme des gagnants.

En résumé trois moyens majeurs sont donc utilisés pour couper l'individu de ses repères extérieurs :

- la suspension du temps ;
- le remplacement de l'argent par un substitut ;
- le changement de décor.

L'individu est transféré hors de la réalité par toutes une succession d'artifices. Chacun de ses gestes, chacune de ses réactions tente d'être prévue par le casino. A partir de là, tout est fait pour créer l'envie de jouer. Le décor enveloppe l'individu et le bombarde de "stimuli" de tel façon que toute son activité soit centrée sur le jeu¹⁷⁶. Comme le dit Erwing GOFFMAN : ***"L'organisation des casinos est faite pour amener à l'action non seulement des personnes de statuts sociaux très variés, mais aussi des gens aux états physiologiques très divers."***¹⁷⁷

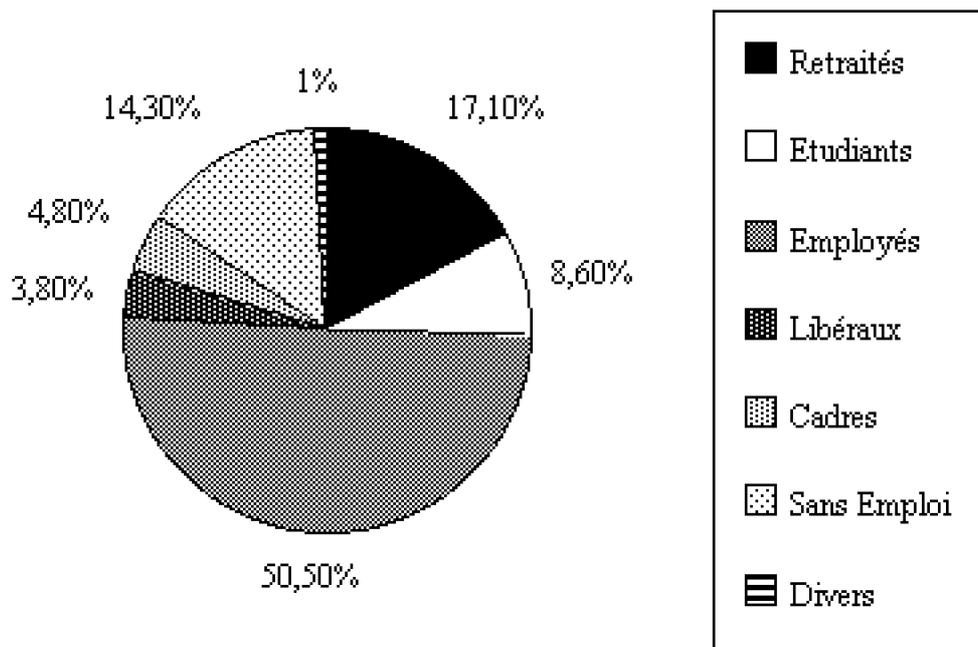
5- Une étude de marche pour définir la stratégie commerciale d'un casino

L'agence de communication APICOM, situé à Saint Priest en Jarez, a réalisé une étude en 1994 entre le mois de novembre et celui de décembre. Le but était d'établir une connaissance du marché et de ses publics et d'arriver à une segmentation qui permettrait de mieux cibler la communication. L'enquête a été conduite sous forme de deux

176 - "The situational, or environmental, aspect of commercial gambling is a second important contextual variable. Nevada and Atlantic City casinos are designed as timeless, hermetic environments of near-monastic abstraction and isolation from the real world. Reality is excluded —there are no clocks and generally no windows in casinos— and replaced by a concrete, tangible fantasy where every stimulus conduces to gambling". Christiansen Eugène Martin, F. Smith James, Abt Vicky, *The business of risk*, university press of Kansas, Lawrence, 1985.

177 - Goffman Erving, *Les rites d'interaction*, édition de minuit, Paris, 1984.

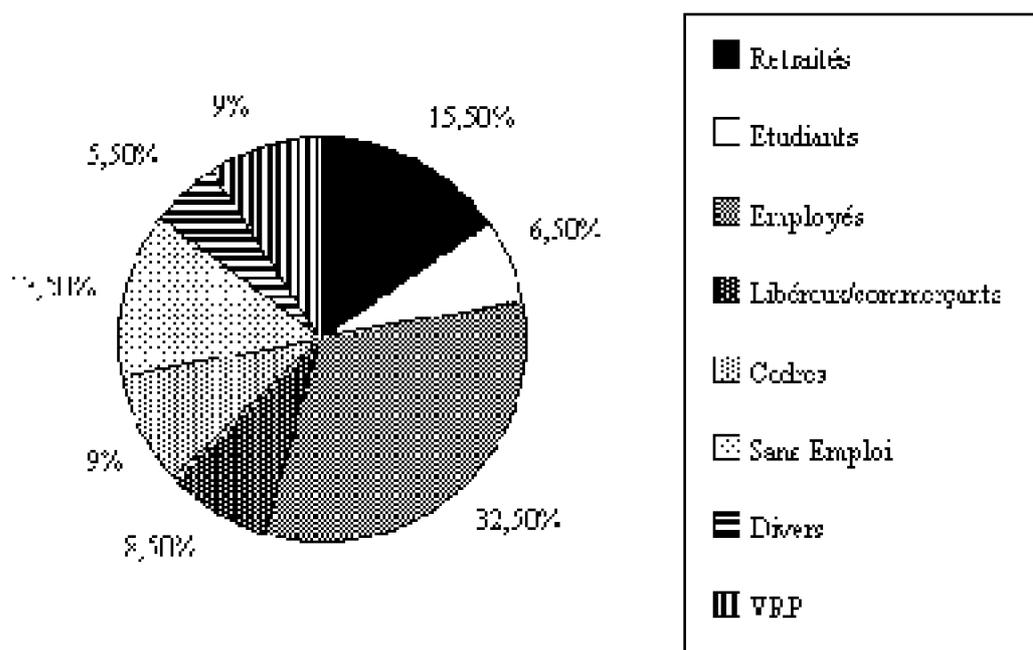
questionnaires qui ont été passés d'un côté dans deux casinos, (le Lion Blanc à Saint Galmier (206 clients) et le casino de Montrond-les-Bains (92 clients)), et de l'autre côté en milieu urbain (sont concernées les villes de Saint Etienne, Firminy, Saint Chamond (105 personnes)). Les périodes de sondages dans les casinos ont tenu compte des différentes dominantes de public selon le moment de la semaine ou de la journée pour rendre l'étude encore plus représentative (clientèle du week-end, de l'après-midi, de la soirée...).



Activité de la population urbaine sondée

Source Rapport d'étude APICOM

Pour la population urbaine, l'âge moyen des personnes était de 41,1 ans, 51% ont une image positive de casinos, 43% sont déjà allés dans un casino (et 76,5% ont déjà joué à un jeu de la Française des Jeux), 19% pensent pouvoir gagner de l'argent au jeu et 3% jouent régulièrement. Nous pouvons donc déduire qu'ils ne jouent pas à des jeux d'argent uniquement pour le gain (12,25% ont pour motivation le suspens). La motivation de leur visite dans un casino est pour 36,8% d'entre eux, la distraction ou l'occasion d'une soirée entre amis ; la fréquence de leur visite est occasionnelle (29%) tout comme leur participation aux jeux d'argent en général (53,8%).



Activité de la clientèle des deux casinos La population globale résulte de l'addition des deux sites de Montrond et Saint Galmier.

Source Rapport d'étude APICOM

La clientèle des deux casinos est constituée par 1/3 de professions libérales ou supérieures, 1/3 d'employés et 1/3 d'inactifs. La présence des joueurs de type occasionnels est trois fois supérieure le week-end. La population des moins de 30 ans est celle qui est la plus représentée pour le casino de Saint Galmier (44,2% contre 37,2% pour les 30/50 ans et 18,6% pour les plus de 50 ans) alors que c'est celle de plus de 50 ans qui fréquente le plus celui de Montrond (40,4% contre 31,9% pour les 30/50 ans et 27,7% pour les moins de 30 ans). On observe donc que ces deux casinos attirent une population différente en terme d'âge. Les personnes interrogées préfèrent le Lion Blanc pour le cadre et sa convivialité ; son image est celle d'un casino calme et convivial. Elles préfèrent celui de Montrond car c'est un casino beaucoup plus animé. Les joueurs réguliers représentent 23% de la population sondée et sont beaucoup moins sensibles à la publicité du fait qu'ils ont déjà des habitudes de jeu. Ce sont en principe des joueurs qui aiment partager leur passion avec les autres. Pour les autres, une visite au casino se fait plutôt en groupe à l'occasion d'une sortie pour se distraire. Le taux de fréquentation le plus élevé pour les deux casinos se situe le week-end. Les retraités représentent 15% de la population sondée et leur motivation principale pour fréquenter le casino est la distraction. Ils sont beaucoup plus présents la semaine en après-midi dans les deux casinos.

Comme nous pouvons le voir à travers cette étude la principale motivation exprimée par les personnes interrogées, que se soit dans la population urbaine ou parmi les clients des casinos, est la distraction et le divertissement. Cela va dans le sens de l'image que les casinos souhaitent donner d'eux : un complexe ludique où l'on vient seul ou entre amis

pour partager un bon moment et s'évader de la réalité dans un cadre exotique propice au rêve.

C-La place de la communication étude de cas : le lyon vert

Dans cette partie nous essaierons de voir l'importance du rôle de la communication pour les casinos. En effet, celle-ci leur assure une visibilité à travers des actions, médiatisées ou non, et leur permet de se détacher de leur ancienne image tout en favorisant le développement d'une autre image : celle d'une industrie en plein développement et qui souhaite être considérée comme un loisir par une majorité de la population française à terme. Il est évident que certains préjugés sont longs à faire disparaître, mais la communication peut être un moyen de les atténuer ou de démontrer que, bien qu'ils existent, ils peuvent être infondés. Nous prendrons pour exemple le cas du casino Le Lyon Vert car il illustre parfaitement le cas d'un casino qui a été affecté par une crise d'identité à la suite d'affaires mafieuses qui lui ont été liées. Le rachat par le groupe Partouche en 1991 a été le début d'un tournant pour ce casino. La mise en place d'une nouvelle politique de management mais aussi d'une politique de communication structurée à long terme lui ont permis de réhabiliter son image et de lui donner une notoriété certaine ainsi qu'une place de leader dans l'industrie des casinos. Pour montrer à quel point la communication a un rôle prépondérant dans la légitimation d'une activité affectée d'un déficit de légitimité, nous étudierons l'évolution de la politique de communication ainsi que certaines actions qui lui sont liés et qui ont été réalisées depuis 1991.

a- Historique d'un casino agé de plus de 100 ans

Pour mieux comprendre l'évolution de ce casino, nous devons d'abord revenir à ses débuts en 1881.

La source de Charbonnières dites de Laval est découverte le 30 septembre 1778 par l'abbé Marsonnat. Il observe que des animaux qui ont bu l'eau de cette source ont été épargnés par une épidémie ayant fait des ravages dans le cheptel bovin. Des analyses sont effectuées et confirment que cette eau ferrugineuse est excellente pour nettoyer l'estomac et les intestins. L'abbé Marsonnat teste donc l'efficacité de cette eau sur lui-même et s'aperçoit très vite de ses bienfaits. C'est cette découverte qui un siècle plus tard va permettre la création d'un casino.

A partir de 1800 les premiers curistes commencent à affluer. En 1828, le tarif fixé pour un verre d'eau est de un cachet (qui vaut un centime à l'époque). En 1850 est créé le premier service de bains ; il rencontre un tel succès que la construction d'un établissement de bains devient indispensable pour faire face à l'afflux des curistes. Il est constitué de deux piscines chauffées, une pour chaque sexe, et d'une galerie de glaces déformantes qui va rencontrer un vif succès. Vers 1860, ils sont environ 20000 curistes à venir prendre les eaux, d'où l'obligation de limiter le bain à une heure. Charbonnières-Les-Bains se dote d'hôtels et de bars et commence son expansion. En 1873, le train fait son apparition dans la commune avec l'ouverture de la ligne Lyon

Saint-Paul à Montbrison. Le trafic était sans doute important puisqu'un système de double voie a été rapidement mis en place. Enfin, en 1881, la municipalité, face à cette prospérité nouvelle de la commune et voulant offrir à ces curistes de nouvelles distractions (la marche à pied étant la seule jusqu'alors), décide la construction d'un casino. Cette décision est rendue possible grâce au décret de 1806 qui permet de déroger à l'interdiction absolue des maisons de jeux. En effet ce décret fait une exception pour les lieux où il existe des eaux minérales et Charbonnières en fait partie. L'ouverture de ces casinos est saisonnière. Un seul problème, et qui ressurgira plus tard, tient au fait que la propriété du casino s'étend sur quatre communes : Charbonnières, Marcy l'Etoile, La Tour de Salvagny et Dardilly.

Après un an de travaux, le casino ouvre ses portes en 1882. Il a été construit à partir de matériaux provenant de la démolition d'un pavillon de l'Exposition Universelle utilisant des reliquats de la tour Eiffel. Cela lui donne déjà un certain prestige. En 1899, une Société Anonyme (SA) au capital de 1 million de francs (2000 actions de 500 Fr) est créée pour gérer l'exploitation du casino. Son premier président est le maire de Charbonnières de l'époque, Antoine Girard. Dès son ouverture le casino connaît une période florissante qui durera jusqu'à la première guerre mondiale. Pendant la guerre le casino est fermé pour laisser place à un centre de soins pour convalescents.

En 1919, il rouvre ses portes. Sa situation financière après cinq ans de fermeture est désastreuse. La Société Anonyme qui l'exploite est contrainte de fusionner avec la Société Fermière qui exploite la station thermale. Cette fusion donne naissance à la Société des Eaux minérales de Charbonnières-Les-Bains qui se transformera ensuite en la Sathel. En 1928 se pose la question de l'ouverture d'un second casino sur la commune. Le propriétaire d'une brasserie demande l'autorisation au conseil municipal de créer un casino qui s'appellerait "Casino municipal de Charbonnières". Cette demande est approuvée par le conseil municipal mais sera rejetée par le ministère de l'intérieur.

En 1928, les frères Bassinet prennent la direction de la société. Le bâtiment du casino est totalement rénové. Georges Bassinet décide la construction du Grand Cercle à la place du théâtre existant au premier étage. C'est aussi l'année où est décidée la construction de l'hippodrome dont les travaux coûteux et l'échec de son exploitation vont plonger la Société Minérales des Eaux dans une situation financière désastreuse en 1931.

La seconde guerre mondiale voit à nouveau la fermeture du casino car les bâtiments sont réquisitionnés pour l'accueil des convalescents. Le reste de la ville est occupé par les allemands qui réquisitionnent les plus belles propriétés pour y loger leurs officiers généraux.

La guerre finie, le casino ne rouvrira ses portes qu'en 1946. Pendant les six années de fermeture la société détentrice du casino s'est reconvertie dans l'exploitation forestière et l'agriculture. Georges Bassinet qui en est toujours le président va reprendre les choses en mains et entreprendre toute une série d'actions pour relancer le casino. Des séances de Guignol ainsi que toutes sortes d'attractions vont se développer. Le Grand Cercle devient le lieu d'accueil de galas prestigieux qui reçoit des vedettes célèbres comme Edith Piaf, Fernandel ou encore Yves Montand.

En 1947, le premier Rallye Lyon-Charbonnières a lieu. Il deviendra, par la suite, une épreuve internationale incontournable dans le calendrier de la compétition automobile. Il fait partie, avec le casino, des éléments qui contribuent à la notoriété de la ville.

En 1950, le bâtiment "La Rotonde" qui abrite la boule au rez de chaussée et le restaurant au premier étage sont construits. Des bureaux administratifs sont installés au premier étage du bâtiment initial. L'entrée du casino est transformée et une salle de cinéma est aménagée. Le pré Voltaire qui deviendra plus tard le parking du casino est racheté par la commune.

En 1952, le casino ouvre toute l'année pour la première fois de son existence.

En 1953, les nouveaux thermes sont inaugurées par le ministre de la santé, Paul Ribeyre. Le casino ouvre la même année une salle de danse, "Le Copa Cabana", pouvant accueillir jusqu'à 300 personnes. Un festival de musique populaire réunissant près de 800 musiciens y est organisé. En 1955, c'est un festival de théâtre qui prendra place au casino. Les années 50 sont une période faste pour le casino qui deviendra un lieu de passage incontournable pour les artistes de l'époque comme Tino Rossi, les Platters, Joséphine Baker, etc. En 1957, Jacques Brel va rester trois semaines à l'affiche du casino.

En 1963, le casino ouvre son restaurant "La Sangria" qui deviendra vite un haut lieu réputé de la gastronomie. Il fermera ses portes en 1988 pour laisser place à la salle des machines à sous. La première cascade artificielle est érigée dans les rochers qui surplombent le casino. A cette même époque apparaissent les premiers troubles financiers du casino géré à l'époque par le gendre d'André Bassinet, Michel Blanchon.

En 1974, André Bassinet démissionne de la Société des Eaux Minérales, qui est cédée à un promoteur immobilier de Vienne, Charles Paltbedrossian, associé à un industriel du verre. Des rumeurs circulent à cette époque selon lesquelles le casino aurait été acheté grâce à l'argent d'un hold-up commis à la poste de Strasbourg, hold-up qui n'a jamais été élucidé. Charles Paltbedrossian revend à son tour le casino qui devient la propriété de la banque Worms. Celle-ci en restera propriétaire jusqu'en 1985, date de son acquisition par Albert Raineau, industriel de la viande, passionné de courses, qui va, lui aussi, alimenter la rubrique des faits divers.

En 1988, toujours sous la houlette de Albert Raineau, le casino de Charbonnières change de nom pour devenir Le Lyon Vert. C'est aussi l'année où les machines à sous font leur apparition en France dans seize casinos autorisés à les exploiter : le Lyon Vert en fait partie. Il possède déjà à l'époque le plus grand parc de machines à sous de France, c'est à dire 180, qui sont implantées à la place de "La Sangria" du fait de l'urgence de l'installation et du manque d'espace disponible dans le périmètre du casino. .

La première affaire louche qui va entamer la réputation du casino et de ses propriétaires s'est produite en 1990. Norbert Broch, petit malfaiteur bien connu des services de police est froidement abattu sur le parking du casino. A partir de ce moment les choses vont aller de mal en pis.

Le 6 février 1991, les policiers de la sous-direction des courses et des jeux arrêtent cinq personnes du comité de direction du Lyon Vert, dont Albert Raineau, PDG de la

Sathel, société exploitante du casino. Il sera inculpé le 13 février 1991 "d'abus de biens sociaux" et "d'infraction à législation sur les jeux". Le casino ferme ses portes, sous le coup d'une sanction du ministère de l'intérieur, et les 187 employés sont mis au chômage technique. C'est à ce moment que le groupe Partouche fait son entrée en scène.

En avril 1991, Isidore Partouche, déjà propriétaire de onze établissements de jeu, acquiert 34% des parts de la Sathel. En effet, il rachète 17% à Lucien Wilms, homme d'affaire belge, fils du fondateur des machines à sous Bally's et 17% à Lucien Rayneau. L'objectif à long terme d'Isidore Partouche est de racheter d'autres parts afin de détenir plus de 50% du capital de la Sathel. "J'ai acheté avec des garanties de réouverture" déclare-t-il dans une interview au Figaro¹⁷⁸. Il faut dire quand même qu'il a racheté les parts du Lyon Vert à un prix nettement inférieur à celui qu'il aurait dû payer normalement pour un casino de cette envergure. Isidore Partouche devient le nouveau PDG, remplaçant Gérard Duvauchel qui reste responsable du développement hôtelier. Il nomme Hubert Benhamou, son gendre, 43 ans, directeur général du Lyon Vert. Ce dernier bénéficie d'une "excellente réputation"¹⁷⁹, ce qui est très important pour la réhabilitation de l'image de ce casino dont la réputation est entachée par les différents scandales qui ont eu lieu. Sa stratégie est la suivante : **"je veux faire du Lyon Vert le troisième établissement français. Nous allons changer beaucoup de choses ici, en commençant par revoir la décoration des lieux, vraiment trop tristounnets à mon goût"**¹⁸⁰. Cette déclaration marque le début d'une politique de communication constante qui va viser à changer l'image de marque du casino.

b- La stratégie de communication du Lyon Vert de 1991 à 1999.

"Un casino ne doit pas être un établissement sale avec du personnel aimable. C'est ce dont souffrait le Lyon Vert avant notre arrivée"¹⁸¹ déclare Hubert Benhamou en arrivant à la direction du casino en 1991. Il va donc entreprendre une politique d'investissement et de communication volontariste. Le but étant de redorer le blason de cet établissement au passé récent très troublé, et d'en faire un lieu qui donne envie de venir pour voir, pour jouer, mais aussi pour se restaurer ou pour se divertir. Pour cela, la nouvelle direction décide d'un plan d'actions à long terme qui commence à être mis en place dès le mois de novembre 1991 et dont la communication sous toutes ses formes est le principal vecteur.

Celui-ci se décompose en plusieurs axes que nous développerons par la suite :

- mise en place d'un programme de travaux lourds de rénovation du casino ;
- développement des activités annexes ;

178 - "La "Magnifique" affaire de Monsieur Partouche", *Le Figaro*, 6/4/91.

179 - "L'esprit Partouche", *Le Figaro*, 9/4/91.

180 - Ibid.

181 - Pierre Perret, "La roue tourne", *Le Figaro*, 6//91.

- embauche d'un directeur de la communication pour développer la communication externe mais aussi la communication interne.

Toutes ces actions vont dans le même sens : donner une nouvelle image au Lyon Vert, celle d'un espace de loisirs centrés autour du jeu et de la convivialité. A cette fin, la communication passe aussi bien par le lieu lui-même, sa modernisation et son adaptation au nouveau type de clientèle que drainent les machines à sous, que par la création d'autres d'activités qui vont attirer rapidement un autre public, ou par sa promotion interne et externe qui accompagnent la nouvelle image que souhaite véhiculer le casino.

1- LES TRAVAUX DE RÉNOVATION ET D'EMBELLEMENT DU CASINO

Pendant 8 ans, sans discontinuité, des travaux de modernisation vont se succéder. Dès son arrivée Hubert Benhamou décide que la première chose à faire est de "relooker" le casino dans le style des années 30. Le but est de retrouver le faste et le charme des casinos grande époque pour séduire le public en lui donnant l'impression qu'il va partager un mythe. La façade extérieure est la première chose que les gens voient en arrivant, et qui détermine donc la première image qu'il ont du casino. Il décide donc sa rénovation complète. C'est le cabinet d'architectes Deverini, spécialisé dans les casinos (ce sont eux qui ont conçu les plans de réhabilitation du Carlton de Cannes), qui se voit confier le budget du Lyon Vert. Le montant de l'investissement est de 4 millions de francs. La façade aux néons criards se transforme et devient blanche avec des lettres dorées (fin des travaux en 1993). Le hall d'entrée est lui aussi complètement rénové et devient plus clair et plus accueillant. C'est un premier pas vers le nouveau type de casino que veut promouvoir la nouvelle direction : un lieu prestigieux à la portée de tous.

La deuxième action, immédiatement entreprise en 1992, est la rénovation de la salle des jeux traditionnels. En effet, celle-ci était de décoration très fade dans les tons de vert et peu attrayante. Les jeux traditionnels étant déjà en perte de vitesse par rapport aux machines à sous, le décor devient donc un élément important pour remotiver les joueurs, et les pousser à découvrir ces jeux. L'investissement est de 15 millions de francs. La salle est complètement transformée, les vieux lustres sont remplacés par un éclairage tamisé au plafond, la moquette rouge usagée par une moquette dans les tons de beige beaucoup plus moderne, les tables de jeux sont réorganisées. Le restaurant de la salle des jeux traditionnels devient une composante importante de l'espace, complémentaire des jeux. Les gens peuvent venir dîner dans un cadre prestigieux, et ensuite profiter de l'ambiance en jouant au jeux traditionnels, c'est d'ailleurs un argument qui sera utilisé dans la promotion de ces jeux comme nous le verrons par la suite .

Ensuite Hubert Benhamou décide la création du restaurant gastronomique La Rotonde. L'investissement global est de 10 millions de francs. Son ouverture a lieu en février 1993 et, un an plus tard, il se verra décerner un macaron par le guide Michelin. Ce restaurant gastronomique appartient à la ligne de développement des activités annexes.

La construction d'un hôtel sur la commune de La Tour de Salvagny est décidée pour 1994. Ce dernier devait dans un premier temps s'appeler Le Mirage mais finalement son nom sera l'hôtel du Golf (car il se situe juste à côté du golf de la Tour de Salvagny). Son coût sera de 35 millions de francs pour 81 chambres et des prestations de qualité (3

étoiles).

Le groupe Partouche décide alors le rachat et la rénovation complète de l'hôtel des thermes (43 chambres, 3 étoiles), qui se situe à côté du casino. Cela correspond à une volonté de diversification dans l'hôtellerie. L'investissement est de 20 millions de francs.

Le Grand Cercle, salle de réception du casino est complètement réaménagé en 1994. Dorénavant ce sont 430 m², divisibles en plusieurs salons particuliers si le besoin s'en fait ressentir, qui sont à la disposition des publics souhaitant organiser des manifestations. Le nouveau Grand Cercle est conçu dans un style Art Déco. C'est un espace lumineux avec des couleurs aux teintes chaudes et intimistes. L'investissement de 4 millions de francs comprend aussi l'aménagement de la terrasse extérieure avec la construction d'un chapiteau pour étendre encore l'espace de réception et le diversifier.

En février 1996, la salle des machines à sous est complètement modifiée. L'idée est de construire une salle à thème sur le modèle de celles qu'on trouve dans les casinos de Las Vegas (en plus petit évidemment puisque Le Lyon Vert compte 350 machines à sous alors que la plupart des casinos de Las Vegas en contiennent largement plus). Le thème choisi est fourni par les aventures d'Indiana Jones. Le décor est un point important sur lequel la direction du casino va faire porter tous ses efforts. La salle des machines à sous se transforme en une jungle luxuriante, avec des palmiers, un lion géant qui trône majestueux au milieu de la salle et une cascade pour parfaire le cadre. Tous les détails sont réglés avec la plus grande minutie, depuis la hauteur du plafond, qui est modifiée, jusqu'à l'éclairage, en passant par la moquette. Le joueur doit se sentir transporté dans un autre monde et devenir le temps d'un moment l'aventurier qui va essayer de dompter la machine. Cette nouvelle salle des machines à sous était une étape primordiale dans le changement d'image du casino. Les machines à sous sont en effet le lieu le plus fréquenté du casino. C'est sont elles qui font vivre le casino puisqu'elle représentent plus de 85% du chiffre d'affaires.

En 1997, le Lyon Vert prend la première place au classement des casinos par produit brut des jeux. La même année est mise en service une gare SNCF dans l'enceinte même du casino. Cela évite le trajet à pied depuis la gare de Charbonnières-Les-Bains. Le casino et la SNCF concluent un accord sur un volume de trafic ; le casino achète ainsi un certain nombre de billets qu'il distribue gratuitement à sa clientèle.

En 1998, Hubert Benhamou décide d'embellir les abords extérieurs du casino avec notamment le réaménagement de la cascade extérieure ; ensuite viendra la construction d'un rond-point devant le casino en forme de roulette, et la modernisation du parc de stationnement.

Comme nous venons de l'indiquer, grâce aux détails des travaux effectués par le groupe Partouche depuis la reprise du casino, la politique d'investissement en travaux "lourds" a été très importante. Elle a été aussi un des éléments clés du renouveau de son image, l'étape la plus décisive ayant consisté dans la transformation de la salle des machines à sous qui est un des piliers majeurs du fonctionnement du casino.

2- DÉVELOPPEMENT DES ACTIVITÉS ANNEXES

Comme nous l'avons déjà dit, la restauration est un élément essentiel du produit casino. Elle est considérée comme une activité annexe indispensable qui permet de faire venir au casino des personnes dont le jeu n'est pas la destination initiale mais qui souvent s'y arrêteront après le repas. C'est donc un moyen d'attirer un nouveau public.

Le casino s'est ainsi doté, entre 1991 et 1999, de trois restaurants destinés à des publics très différents.

La Rotonde, comme nous avons pu le voir précédemment, est un restaurant gastronomique qui attire une clientèle de luxe ou désirant faire un repas raffiné. Son chef, Philippe Gauvreau (qui a remplacé Jacques Maximin), est un cuisinier reconnu de la profession. Les menus, de 210 Frs à 480 Frs, reflètent bien la ligne de ce restaurant haut de gamme. La carte des vins gérée par Alain Gousse complète parfaitement la finesse des mets. Les tables sont dressées avec goût. Le service est lui aussi très stylé. Tout est fait pour que le gourmet non seulement reparte les papilles satisfaites, mais aussi pour qu'il garde le souvenir de ce restaurant impeccable haut de gamme. En outre, le chef, Philippe Gauvreau, propose une nouvelle activité au sein du casino sous forme de cours de cuisine. Ces cours sont accessibles à toutes les personnes désirant partager ses recettes, sans restriction de sexe ou d'âge. Cette activité rencontre un bon succès. Les personnes qui viennent sont souvent des femmes au foyer ou des retraitées. Elles sont heureuses d'apprendre avec un grand chef qui prend son rôle très au sérieux et avec le sourire.

Le deuxième restaurant, situé au même étage que la Rotonde, est le restaurant des jeux traditionnels. Il propose une cuisine assez élaborée mais pour un prix usuel (entre 90 et 110 Frs). Le plus important est son emplacement. En effet, on peut observer depuis le restaurant les tables de Black Jack et de Roulette. Pour accéder à ce restaurant, il faut payer le droit d'entrée à la salle des jeux traditionnels. Le casino a ainsi trouvé un moyen de promouvoir à la fois le restaurant et les jeux traditionnels : il propose un dîner pour 2 personnes et le droit d'accès à la salle pour la somme de 185 Frs. De ce fait il détourne l'obstacle que constitue le droit d'entrée et le retourne en sa faveur puisque, par le biais de cette promotion, il cible une clientèle qui sans cela n'aurait sans doute pas fait le pas de rentrer dans la salle. Les clients vont manger et découvrent en même temps les jeux traditionnels. Ce restaurant reste en accord avec l'image prestigieuse qu'ont conservé les jeux traditionnels auprès du public. L'ambiance est calme et feutrée. La salle des jeux traditionnels ne fonctionnant que l'après-midi à partir de 16h, le restaurant n'est donc ouvert que le soir.

Le troisième restaurant est la brasserie "La Cascade". Il est situé au fond de la salle des machines à sous. Il n'a plus rien à voir avec les deux autres restaurants. On sait que Lord Sandwich, ministre de la marine de sa Très gracieuse Majesté, était un joueur invétéré et que, pour ne pas quitter la table de jeu, il fit préparer par son cuisinier un assemblage de pain et de viande qui est passé à la postérité sous son nom. Hubert Benhamou a mis en place ce restaurant en pensant aux joueurs qui ont quelques difficultés à quitter leur machine. La brasserie propose ainsi un choix de plats variés à des prix très faibles (une carte avec des salades, des en-cas et un menu complet pour 60 Frs). Le principe est que le joueur va mettre peu d'argent dans la nourriture mais davantage dans les machines. Ce restaurant est du même type que ceux que l'on trouve

dans les casinos de Las Vegas, pratique, rapide et peu cher. Il s'intègre complètement dans le cadre avec un décor de fresques africaines et des rambardes en bambou qui délimitent l'espace de restauration au milieu des machines. Les clients mangent aux sons des machines et profitent de l'ambiance de la salle. Ce concept qui a déjà prouvé son succès est directement issu du modèle américain.

Ces trois restaurants ont un mode de fonctionnement très différent et ont chacun un rôle à jouer au sein du casino, en fonction de la clientèle qu'ils drainent. La Rotonde et le restaurant des jeux traditionnels visent la qualité et une clientèle qui vient pour le repas plutôt que pour le jeu dans un premier temps, alors que La Cascade est plutôt un lieu fonctionnel où les joueurs peuvent manger rapidement et retourner à leur machine.

Un autre espace important pour le casino est Le Grand Cercle. Ce dernier accueille de nombreuses manifestations privées ou publiques : le casino est en lui-même un décor attirant pour une réception. Le casino propose ainsi d'organiser des mariages ou toutes les fêtes familiales ou autres. Le chapiteau voisin du Grand Cercle s'ouvre sur une terrasse qui fait face à la cascade extérieure, complètement rénovée, au coeur du parc du casino et des thermes. Un service "clé en main" peut être proposé selon les affinités du client. Une employée du casino, Annick Lambert, est chargée à temps complet de la promotion de cet espace. Des dîners de galas, des spectacles de variétés, des représentations théâtrales, des séminaires et des conférences peuvent avoir lieu au Grand Cercle qui constitue un autre mode de promotion du casino : un espace de rencontre, de travail et de fête où le jeu peut prendre la place d'une activité secondaire. De grands hôtels à Las Vegas comme le MGM¹⁸² par exemple ont parfaitement compris l'intérêt de cette démarche. En effet, les gens viennent d'abord pour la manifestation qui les concerne et, dans un second temps, profitent de l'opportunité de jouer qui leur est offerte puisqu'ils sont sur place.

3- LE RESPONSABLE DE LA COMMUNICATION ET SES DIFFÉRENTES ACTIONS DEPUIS 1991 POUR LA PROMOTION DU CASINO.

Hubert Benhamou qui a donc repris les rênes du Lyon Vert en 1991, décide aussitôt de la mise en place d'un politique de communication qui serait cohérente avec ses ambitions qui sont alors, on l'a vu, de hisser le casino à la 3ème place du classement français le plus rapidement possible. La première décision qu'il prend est d'embaucher un responsable de la communication. Il rencontre Pierre Perret, à l'époque journaliste au Figaro, et auteur de la plupart des articles touchant le monde du jeu de ce journal. En effet, ce dernier est un ex-joueur qui s'est fait interdire de casino et connaît parfaitement leur mode de fonctionnement. Hubert Benhamou lui demande de faire une proposition sur ce que devrait être la communication du Lyon Vert et les buts qu'elle doit se fixer.

Pierre Perret rend un document qui commence par faire un diagnostic de la situation. Il détaille dans un premier temps les atouts et les handicaps du casino.

182 - Le MGM Grand a construit un centre de conférences qui est relié à l'hôtel-casino et où se déroulent de nombreux salons et congrès qui drainent une clientèle du monde entier.

- Les atouts : selon lui Le Lyon Vert est "un entreprise devenue saine et en forte croissance sur un marché porteur"¹⁸³. En effet, le casino amorce un redressement financier avec sa reprise par le groupe Partouche. De plus le casino est en situation de monopole sur la région lyonnaise puisqu'il est le seul casino dans l'agglomération, les plus proches étant situés dans la Loire (Saint Galmier ou Montrond-Les-Bains) ou encore plus loin, comme Divonnes-Les-Bains. Cela lui confère une zone de chalandise assez importante et pour le moment inexploitée dans sa totalité. En outre, les machines à sous le placent sur un marché porteur, puisqu'elles commencent à rencontrer un vif succès auprès des publics.
- Les handicaps ou les freins : Peu de personnes songent spontanément à aller passer une soirée au Lyon Vert pour la bonne raison que le casino reste un lieu entaché de préjugés défavorables. L'exploitation des machines à sous est récente et n'a pas encore réussi à faire évoluer les opinions. Selon Pierre Perret, le casino souffre d'un déficit de notoriété puisqu'il n'est pas perçu dans l'agglomération lyonnaise comme un pôle de divertissement, ce qui lui permettrait d'attirer une clientèle à la recherche d'un lieu pour passer la soirée. Son image de marque est également dévalorisée du fait de son passé récent peu reluisant. Il note aussi que beaucoup de lyonnais mettent à profit leurs vacances pour fréquenter un casino lointain, mais ne pensent pas à aller jouer dans celui qui est situé près de leur lieu d'habitation.

Dans un deuxième temps, suite à ces constats, Pierre Perret définit l'objectif en matière de communication que doit d'atteindre le casino : "**imposer le Lyon Vert comme un lieu incontournable de la vie lyonnaise (1) et le positionner comme un "Must", c'est à dire un établissement accepté et reconnu de tous où l'on se doit d'aller (2)**"¹⁸⁴. Pour atteindre le premier objectif, il faut, selon lui, positionner le casino non plus comme simplement un établissement de jeu mais surtout comme un complexe ludique proposant toutes sortes d'activités, restaurant, dancing (à l'époque), salle de spectacle. Cela va dans le sens de la loi de 1959 qui définit un casino selon les trois pôles de la restauration, de l'animation et du jeu. Pour le deuxième objectif, il préconise une politique de relations publiques qui aurait pour cible les décideurs lyonnais de tous les milieux (politiques, culturels, sportifs...) qui sont souvent des leaders d'opinion. Le but étant de les convaincre qu'une soirée au Lyon Vert est distrayante et pas forcément onéreuse, et que, tout simplement, on peut passer une bonne soirée en allant au casino. Il faut donc faire un effort de banalisation. Cela est d'autant plus facile que Le Lyon Vert exploite les machines à sous qui bénéficient d'une association d'image avec Las Vegas : c'est un filon à exploiter pour attirer une clientèle beaucoup plus populaire.

Ensuite il propose des moyens pour atteindre les objectifs fixés : mise en place d'une signalisation plus importante et plus précise, de supports visuels publicitaires ou informatifs, d'une politique de relations avec la presse, d'actions de promotions. Mais le plus important est la place qu'il accorde à la communication interne. Pour lui la **mobilité du personnel est un point capital pour la réussite de l'entreprise**.

183 - Extrait du rapport remis à Hubert Benhamou par Pierre Perret, *Marketing/communication : quelles stratégies pour Le Lyon Vert*, 1991.

184 - Ibid.

communication qui propose une image différente du casino de manière à redorer son image et attirer de nouveaux publics. Pour cela il va mettre en place une série d'actions dont nous détaillerons celles qui nous ont semblé le plus significatives.

a- Presse et casino

Le premier volet de son plan consiste à mobiliser la presse car elle constitue le premier moyen de restaurer la légitimité du casino auprès du public. Pierre Perret part du principe qu'on ne peut pas se satisfaire d'une stratégie de communication faisant seulement appel à la publicité ; il faut donc renouer le dialogue avec la presse et construire une stratégie de relations publiques originale pour développer la nouvelle identité du Lyon Vert. Le traitement médiatique du casino doit se positionner, pour Pierre Perret, comme celui d'une entreprise dynamique qui a une stratégie claire. C'est pour cela que sa première action en novembre 1992 est d'organiser une conférence de presse pour expliquer aux journalistes les ambitions du casino et sa volonté de se positionner comme un complexe de loisirs. Le but d'une conférence de presse est de fournir aux médias les éléments d'information qui rendent visibles la stratégie et les objectifs de l'entreprise. Tout d'abord dans un premier temps, l'envoi du dossier de presse avant la conférence permet de situer l'axe sur lequel l'entreprise va communiquer. Ensuite un dialogue constructif doit être établi avec les journalistes pendant la conférence et permet de renforcer les liens entre l'entreprise et les journalistes. Ils seront importants par la suite car le but est d'entretenir à long terme l'intérêt des journalistes puisque c'est par la presse que le public avait connu les déboires récents du casino. C'est donc de la qualité des relations nouvelles avec les journalistes que dépend l'avenir de l'image de l'établissement : la restauration de la confiance, promise par le dialogue, est ici essentielle. Les journalistes de la presse écrite et télévisée locale ainsi que ceux de la presse écrite nationale sont invités, le but étant d'obtenir un maximum de retombées médiatiques. Hubert Benhamou, président directeur général du casino, mais aussi Georges Chaine, maire de la Tour de Salvagny et Jean-Claude Bourcet, maire de Charbonnières-Les-Bains, seront les 3 interlocuteurs des journalistes lors de cette conférence de presse. La présence des maires des deux communes où est implanté le casino est un atout important. Ces deux acteurs politiques donnent une légitimité à l'action et au discours d'Hubert Benhamou qui la leur renvoie en positionnant le casino comme une entreprise saine qui contribue au développement de ces deux communes. On est donc en face d'une légitimité croisée qui va bénéficier à cette conférence de presse. Le message est clair : le Lyon vert est une entreprise dynamique et ambitieuse qui veut trouver sa place dans l'agglomération lyonnaise et faire oublier tous les scandales qui ont pu l'affecter.

Cette conférence de presse rencontre un vif succès. Les télévisions régionales diffusent chacune un reportage sur le Casino et ses dirigeants. La presse quotidienne et périodique, régionale et nationale, publie de nombreux articles sur le sujet. En voici quelques exemples.

1- la presse régionale

*Lyon Poche*¹⁸⁵, hebdomadaire local de loisirs, publie : "Les nuits lyonnaises s'articulent

aussi autour de 2 pôles institutionnels : le Casino Le Lyon Vert à la Tour de Salvagny, passage obligé, tout comme la Mère Vittet, seul restaurant ouvert 24 heures sur 24". En associant le casino une institution renommée, La Mère Vittet, il lui confère ainsi une place et une légitimité dans la vie lyonnaise. Cet article a paru avant la conférence de presse ce qui signifie que le processus du changement d'image était déjà engagé, notamment grâce au dossier de presse qui préparait ce changement d'image.

Le Progrès a fait paraître 9 articles ou brèves¹⁸⁶ dont 2 avant la conférence de presse entre le 28/10/92 et le 25/11/92. La plupart de ces articles impliquent le casino sous des rôles différents selon les événements relatés. Cela permet de voir le casino sous différentes facettes. Le premier intitulé "Bonne année pour le Lyon Vert" est plutôt un état des lieux du groupe, de son chiffre d'affaires et de ses projets pour le Lyon Vert en terme d'investissement, mais sans beaucoup de détails. Le deuxième, "Du "Lyon Vert" à Las Vegas" est paru dans l'édition de Charbonnières et relate le rêve réalisé pour huit gagnants de la loterie organisée par le casino d'un voyage à Las Vegas. L'article place le Lyon Vert dans la situation d'un magicien qui a exaucé un vœu et cite une des gagnantes du voyage qui déclare : "Las Vegas, c'est magnifique mais les bandits manchots américains sont moins généreux que les machines à sous du Lyon Vert". D'un côté il y les "bandits" et de l'autre "les machines", ce qui donne une image d'un Lyon Vert généreux en opposition avec les "bandits américains". Le troisième article paraît le lendemain de la conférence de presse (le 5/11/92). Il commence ainsi : **"Ne dites pas à ma mère que je vais jouer au casino, elle croit que je vais braquer une banque". Telle a été longtemps l'image des jeux en général, et du casino de Charbonnières en particulier**". L'emploi du passé signifie que cette époque est terminée et que le casino rentre dans une nouvelle ère. Ensuite l'article détaille les résultats de l'entreprise et souligne la volonté de Hubert Benhamou de "rehausser l'image de marque" de l'établissement. L'article comporte une photo de Hubert Benhamou avec d'un côté le maire de Charbonnières et de l'autre celui de la Tour de Salvagny. Cette photo semble la caution du contenu de l'article. La suite de cet article met l'accent sur le futur restaurant gastronomique et les investissements divers que le casino prévoit pour redorer son blason. Pour terminer, l'auteur souligne que le casino souhaite aussi une démocratisation de sa fréquentation et que celle-ci n'est pas en opposition avec la nouvelle image de marque du casino. Le Lyon Vert amorce ici son virage de casino à vocation populaire ; ce n'est donc pas l'image élitiste du casino d'antan que Hubert Benhamou souhaite rétablir. Le casino affirme clairement ses ambitions qui sont parfaitement retransmises dans l'article qui attribue 2 rôles au casino, d'une part celui d'une entreprise en pleine expansion et de l'autre celui d'un pôle de divertissement. Le quatrième article, "Deux cents "bandits manchots" supplémentaires", paraît le 6/11/92 soit le lendemain du

185 - Grandmaître Louis, "Ouverture", *Lyon Poche*, 7/10/92.

186 - "Bonne année pour le Lyon Vert", *Le Progrès*, 28/10/92. "Du "Lyon Vert" à Las Vegas", *Le Progrès*, 29/10/92. J. J. B, "Le Lyon Vert" parie sur l'avenir", *Le Progrès*, 5/11/92. "Casino Lyon Vert", *Le Progrès*, 6/11/92. Rubrique D'un stand à l'autre, "Les jeux sont faits", *Le Progrès*, 15/11/92. M. Deprost, "Le groupe Partouche mise 70 millions de francs", *Le Progrès*, 16/11/92. Les potins d'Angèle, Vendredi 13, *Le Progrès*, 17/11/92. "Le Lyon Vert : bilan et projets", 18/11/92. Rubrique Sports, "O. L. Le beaujolais est arrivé", *Le Progrès*, 25/11/92.

précédent. Il reprend un aspect développé dans l'article précédent, celui de l'importance des machines à sous dont le chiffre d'affaires de 170 millions amorce le redressement financier du casino et le fait que celles-ci "ont permis de démocratiser le casino" selon Hubert Benhamou. Le journaliste souligne le fait que leur accès est gratuit, contrairement à la salle des jeux traditionnels où il faut acquitter un droit d'entrée. Ce point est particulièrement important quand on sait que le droit d'entrée constitue un frein pour le public. Le lecteur découvre une nouvelle image du casino, un complexe de divertissement dont l'accès est pour la majeure partie gratuit. Le cinquième article paru le 15/11/92 fait partie de la rubrique "D'un stand à l'autre" qui est consacré à la foire de Lyon. Le casino tient un stand où l'on peut découvrir les rouages de la Roulette et du Black Jack pendant des séances d'initiation au jeux traditionnels qui se tiennent pendant trois jours. Le but du casino est de faire redécouvrir des jeux qui font partie d'une culture du jeu qui est en voie de disparition au profit des machines à sous. C'est aussi un moyen d'essayer de conquérir un public qui n'aurait pas pensé à fréquenter ces jeux puisque pour la plupart ils n'en connaissent pas les règles ni le fonctionnement. Le sixième article est intitulé "Le groupe Partouche mise 70 millions de francs" (16/11/92). Il reprend tout le programme d'investissement en travaux lourds que le groupe a prévu pour Le Lyon Vert. Il met en place une nouvelle donnée, celle de l'introduction du groupe au règlement mensuel prévue pour l'année 1994. C'est la preuve d'une respectabilité et d'une transparence financière qui renforce la nouvelle image du casino en opposition avec tous les scandales qui l'ont touché. L'accent est mis sur le pôle "thermes-loisirs" qui se veut représentatif du groupe. Le septième article se trouve dans la rubrique humoristique "Les potins d'Angèle" le 17/11/92. Il relate des faits qui ont eu lieu le vendredi 13 au casino Charbonnières. Les vendredi 13 représentent des périodes d'affluence pour les jeux en général car les gens superstitieux partent du principe qu'ils portent chance. Un homme est venu avec 2 millions de francs au casino et en est reparti avec sa mise initiale en ayant joué toute la soirée. Cette anecdote fait encore parler du casino. Le huitième article "Le Lyon Vert : bilan et projets" paraît le 18/11/92. Il relate le bilan d'activités fait lors de la conférence de presse et met l'accent sur la présence des maires des deux communes de Charbonnières-Les-Bains et de la Tour de Salvagny. Il insiste sur trois aspects : "1992 : l'année du renouveau", "Le triomphe des machines à sous", "et aussi des jeux traditionnels" et enfin "D'importants investissements", en gras dans le texte. Le neuvième article paraît dans la rubrique "Sports" et est consacré à l'arrivée du Beaujolais nouveau qui s'est fêté dans les salons du Lyon Vert. On aperçoit le casino sous son angle de lieu de réception pour des festivités et non plus comme lieu consacré uniquement au jeu. *Le Progrès* en publiant cette série d'articles consacre le Lyon Vert en tant qu'acteur de la vie lyonnaise et lui donne une légitimité qui lui faisait défaut auparavant.

*Lyon Libération*¹⁸⁷ titre "Lyon Vert : lifting en vue". Le titre met déjà l'accent sur les changements qui vont intervenir. "Avec un chiffre d'affaires en hausse, une demande de 200 bandits manchots supplémentaires et des travaux hôteliers en cours, le casino lyonnais peaufine son image". Cet intertitre résume en sa totalité l'ambition du casino.

*Le Dauphiné Libéré*¹⁸⁸ dans sa rubrique Lyon - Loisirs consacre lui aussi une place au Lyon Vert et à "sa politique ambitieuse". Le choix de la rubrique confirme le

187 - "Lyon Vert : lifting en vue", *Lyon Libération*, 5/11/92.

positionnement du Lyon Vert comme pôle de divertissement.

*Lyon Figaro*¹⁸⁹ place le Lyon Vert dans sa rubrique économique et met l'accent sur les chiffres développés par le casino ainsi que sur les 65% du produit brut de jeux qui reviennent à l'État. Son titre "Le Lyon toujours vert" rend hommage à la santé économique du casino qui est en plein redressement depuis l'arrivée de la nouvelle direction.

*Le Patriote Economie*¹⁹⁰, de Villefranche, place le Lyon Vert dans sa rubrique loisir et centre son sous-titre sur l'ouverture proche du restaurant gastronomique dans le casino. Le corps de l'article reprend toute la politique d'investissement développée pendant la conférence de presse.

2- la presse nationale

Les articles parus avant la conférence de presse sont plutôt vagues et manquent de détails précis, ce sont plutôt des articles généraux ou centrés sur une action précise du casino.

*Paris Match*¹⁹¹ dans la rubrique Tout Nouveau Tout Match fait une critique élogieuse du Lyon Vert : "ambiance raffinée toute de lumière et de luxe", "le site exceptionnel du Casino de Charbonnières est un lieu d'accueil parfait pour les conférences, repas d'affaires, soirées de gala". L'hebdomadaire indique les activités annexes du casino et lui donne donc une autre image que celle d'un lieu exclusivement consacré au jeu.

*L'Express*¹⁹² fait paraître un article sur le Lyon Vert pendant la semaine du 29 octobre au 4 novembre 1992 : "Qu'est-ce qu'on attend pour se mettre au vert ?" parle du casino, de ses machines, et de la salle des jeux traditionnels complètement rénovée. Il fait la promotion du casino comme un lieu qui "peut illuminer la monotonie du quotidien". "Telle est la vocation d'un casino". Nous sommes ici dans un registre ludique qui fait appel à l'imaginaire du joueur. La capacité du casino à susciter le rêve est largement développée.

L'AFP a publié une dépêche, le 4 novembre, après la conférence de presse. Elle met l'accent sur la gratuité de l'accès des machines à sous, leur taux de redistribution élevé par rapport aux jeux traditionnels, et le succès croissant qu'elles remportent auprès du public. Elle reprend aussi la phrase de Hubert Benhamou sur la démocratisation des casinos. Cela souligne l'importance de ce propos et le fait que le casino n'est plus un lieu

188 - Serre J.C, "Le "Lyon Vert" change de look", *Le Dauphiné Libéré*, 5/11/92.

189 - Dybich Christian, "Le Lyon toujours vert", *Le Figaro*, édition Rhône-Alpes, 5/11/92.

190 - Moreau Michèle, "Le renouveau du Lyon Vert", *Le Patriote Economie*, L'hebdo des entreprises du Beaujolais/Val-de-Saône, 10/11/92.

191 - "Tout Nouveau... Tout Match", *Paris Match*, 15/10/92. Cet article est également reparu dans la même rubrique et sous la même forme le 29/10/92.

192 - "Qu'est-ce qu'on attend pour se mettre au vert ?", *L'Express*, semaine du 29/10 au 4/11/92.

"réservé" mais accessible à tous.

*Le Monde*¹⁹³ met l'accent sur la fréquentation élevée du casino en surtitre et reprend ce thème dans le corps de l'article, "une moyenne de 2500 joueurs par jour parmi lesquels 70% d'hommes et 25% d'inactifs". Le quotidien titre "Le Lyon Vert souhaite exploiter deux cents nouvelles machines à sous" et parle de leur succès auprès du public.

L'Humanité titre "A la recherche de la respectabilité" ce qui va dans le sens de la démarche du casino. Le ton est un peu ironique et le journal n'épargne pas tout ceux qui profitent de la manne financière dégagée par les casinos comme l'Etat ou les communes, tout cela sur le dos des petits parieurs. "C'est fou ce que notre argent peut les intéresser ces gens-là. Surtout quand on en a peu".

*Le quotidien du Tourisme*¹⁹⁴ parle lui aussi du casino et de la vocation de pôle de loisir qu'il souhaite développer. Sa place dans ce quotidien lui donne une légitimité dans l'industrie touristique

*Les Echos*¹⁹⁵ font paraître un article sur l'activité du groupe Partouche et sur les perspectives offertes par le rachat du Lyon Vert. Ce quotidien économique positionne le casino comme un nouveau complexe de loisirs et d'accueil en plein développement.

Enfin *Bref*¹⁹⁶, la lettre d'informations économiques Rhône-Alpes, fait paraître un communiqué sur le plan d'investissement du casino et ses ambitions.

Chacun de ces articles paru dans le mois qui a suivi la conférence ou peu auparavant propose donc un nouvel imaginaire du casino qui rompt avec l'image antérieure. Le message diffusé par le Lyon Vert lors de la conférence de presse a été parfaitement compris par les journalistes et la plupart adhèrent à cette nouvelle manière de voir le casino. Cette conférence a été un véritable succès médiatique. Nous lui avons accordé beaucoup d'importance, car elle était la première action de communication développée par Pierre Perret ; son succès marque le début d'une nouvelle période où vont se poursuivre des relations constantes entre le Lyon Vert et les médias qui assurent depuis ce jour une visibilité régulière de l'entreprise auprès du public.

b- Les journées d'initiation au jeu

Ce concept original a également été mis en place par Pierre Perret et continue de fonctionner aujourd'hui. Il consiste à améliorer la transparence des jeux auprès du public. Pour cela, des journées sont organisées par le casino pour présenter l'établissement, son fonctionnement et apprendre aux participants comment fonctionnent les différents jeux. Dans un premier temps, les personnes sont accueillies vers 10h du matin par Pierre Perret qui leur fait visiter le casino tout en leur expliquant des détails le plus souvent

193 - "Le casino Lyon Vert souhaite exploiter deux cents nouvelles machines à sous", *Le Monde*, 8/11/92.

194 - Calvat Christian, "Le casino de Charbonnières en forme", *Le quotidien du tourisme*, 10/11/92.

195 - J-A. M, "Partouche mise 68 millions de francs sur Le Lyon Vert", *Les Echos*, 10/11/92.

196 - "Casino "Le Lyon Vert" : un plan d'investissement de 68 MF", *Bref*, 18/11/92.

inconnus du grand public.(qu'est-ce que le taux de redistribution ou les horaires d'ouverture, la comptée...). Ensuite il leur fait visiter la salle des machines à sous et leur explique comment fonctionnent les différentes machines à sous. Les participants déjeunent ensuite à La Cascade, le restaurant des machines à sous, pour profiter de l'ambiance de la salle et voir un peu ce qui se passe. La séance d'initiation aux jeux traditionnels (dans des conditions proche de la réalité) se déroule en début d'après midi et dure environ 1h30. Enfin Pierre Perret répond aux dernières questions et fait un bilan rapide de la journée avant de reconduire les gens dans le hall. Libre à eux ensuite d'aller faire un tour aux machines à sous. Ces journées s'adressent soit à des groupes sur rendez-vous, soit à des personnes individuelles. Les dates de ces journées sont communiquées au standard du casino ou fixées sur rendez-vous pour les groupes. Elles se font à peu près au rythme de une par semaine et rencontrent un fort succès. **"Demain, j'ai 25 militaires qui viennent, à qui on va faire un exposé sur le jeu, ce qu'est un casino, comment c'est géré, où va l'argent, comment on fixe le taux de redistribution..., après on les fait déjeuner dans la salle des machines à sous, puis après on les fait jouer avec des vrais croupiers de façon purement factice pour leur expliquer le fonctionnement et les règles du jeu, même s'il n'y en a que un sur dix qui va revenir jouer, en tout cas ils en parleront"** déclare Pierre Perret ¹⁹⁷. L'effet bouche à oreille est très important ce qui explique que la plupart des journées sont souvent pleines. Nous avons voulu voir comment fonctionnait vraiment ce concept et le public qu'il attirait. Pour cela nous avons remplacé Pierre Perret pendant un été. Guider quelqu'un dans un casino, cela s'apprend, car même si le casino est une entreprise comme une autre, la réglementation fait que l'accès à certaines parties du casino est interdit au public. Les personnes qui participent à ces journées sont très avides d'information ; il nous a donc fallu apprendre tout ce qui concernait le fonctionnement de l'établissement et qui était susceptible d'intéresser le public. Dans un dernier temps nous avons suivi des cours avec une croupière professionnelle pour apprendre le fonctionnement des jeux traditionnels et surtout pour pouvoir l'apprendre aux autres. Les deux jeux choisis pour être présentés était le Black Jack et la Roulette. Le jeu se déroule avec des faux jetons, ce qui est permis car ses séances se passent en dehors des heures de fonctionnement normales des jeux traditionnels. Ensuite nous devons prendre la place d'un croupier et faire comme si nous étions en situation réelle tout en expliquant le jeu au fur et à mesure. Cette place permet d'observer d'autant mieux le comportement et l'intérêt des gens pour ce type d'apprentissage. Un atout supplémentaire est la gratuité de ces journées, ce qui permet aux personnes qui viennent d'entrer dans la salle des jeux traditionnels sans avoir à acquitter le droit d'entrée. Nous avons pu remarquer au cours de ces journées qu'elles attirent un public très hétéroclite d'à peu près tous les âges. Souvent des personnes qui sont en visite dans la région et qui ont entendu parler de ces journées viennent participer par curiosité, car le casino reste perçu comme un lieu mythique, et cela fait une occasion de percer le mystère. Pendant les séances d'initiation, les personnes présentes se prennent vraiment au jeu et en oublient la facticité des jetons. Une solidarité se crée entre les participants au Black Jack pour essayer, par exemple, de vaincre le donneur. Les gens échangent des idées, leurs impressions, et un dialogue se noue

197 - Entretien Pierre Perret, responsable de la communication du Lyon Vert.

souvent entre les participants autour du jeu et du casino lui-même. Ils posent des questions, donnent leurs impressions, ce qui fait l'intérêt de ces journées de découverte. Nous avons trouvé que ce principe apportait une véritable stimulation pour chacune des parties. En outre, il nous a permis de voir la réaction des gens par rapport à l'espace du casino. Le fait de répondre à leurs interrogations, de démythifier le lieu en le visitant leur donne une nouvelle manière de voir le casino et une meilleure compréhension de l'entreprise. Pour nous ces journées présentent un véritable intérêt en terme de communication et d'image. Elles permettent de proposer un nouvel imaginaire du casino et de lever le voile de mystère qui entoure le fonctionnement d'un casino et fait souvent l'objet de préjugés de la part du public. C'est aussi un moyen original de faire partager une culture du jeu, celle des jeux traditionnels qui est en voie de disparition, au profit des machines à sous qui ne nécessitent aucun apprentissage.

c- Mise en place de la communication interne

Pour Pierre Perret, la bonne marche de l'entreprise et son image dépendait en grande partie de la motivation des salariés et de leur adhésion à la culture de l'entreprise. Pour cela il a décidé de mettre en place des systèmes d'information susceptibles de créer des liens entre les différents salariés du casinos. Dans un casino, il existe deux catégories de salariés : ceux qui travaillent en salle, et qui ont donc un agrément du ministère de l'intérieur, et ceux qui sont purement administratifs et qui n'ont pas le droit d'entrer dans les salles de jeux du casino. Le but était donc de les faire communiquer entre eux et de leur faire partager la même image de leur entreprise. Pierre Perret a mis en place une enquête auprès du personnel. Il s'est aperçu que seulement 40% des salariés connaissaient le fonctionnement et l'organisation du casino (1995). La plupart d'entre eux ne connaissaient pas les différentes fonctions et attributions de chacun. Tous pensaient qu'ils n'étaient pas suffisamment informés sur l'entreprise. A la suite de cette enquête Pierre Perret a décidé de créer un journal interne. Le choix de cet outil de communication interne pour le casino a été motivé par le but de rassembler les salariés autour d'un même objet : le journal. Afin d'atteindre ce but, Pierre Perret a décidé avec l'accord d'Hubert Benhamou que ce seraient les salariés eux-mêmes qui définiraient le contenu du journal et rédigerait les articles. Il s'est chargé d'établir une maquette, puis il a fait appel au personnel du Lyon Vert pour constituer le comité de rédaction et établir en suite la répartition des tâches. La périodicité choisie a été mensuelle. Le format proposé était une feuille A3 pliée en deux avec une impression noir et blanc dont la réalisation a été confiée à une imprimerie extérieure. Pierre Perret s'occupait de proposer des sujets, de la collecte des articles et de la mise en forme du journal. Le titre du journal choisi par l'ensemble des salariés a été "Atmosphère". Ce journal respecte les cinq fonctions usuelles d'un journal d'entreprise¹⁹⁸ :

- Information : la première page du journal est toujours consacrée à l'entreprise, à ses résultats ou à sa stratégie ou à l'actualité concernant les casinos ;
- Ouverture : le journal présente une rubrique sur un sujet différent des casinos ;

198 - Westphalen Marie-Hélène, *Le Communicator, Le guide de la communication d'entreprise*, 3ème édition, Dunod, 2000.

- Décloisonnement : présentation des services, un carnet du personnel est aussi présent ;
- Dialogue : ce journal établit un dialogue permanent entre les salariés sur leur entreprise;
- Reconnaissance : Chaque exemplaire du journal fait une présentation complète d'un salarié, âge, fonction, hobbies...

Le premier numéro de ce journal est paru en janvier 1996 et a remporté un vif succès auprès du personnel du casino. D'autres actions de communication interne ont été faites comme le développement des panneaux d'affichage concernant les informations générales ou l'organisation de réunion entre les salariés, mais le journal interne du Lyon Vert reste le support qui a rencontré le plus d'intérêt auprès du personnel. Leur implication dans la fabrication est pour beaucoup dans leur manière de considérer ce journal qui pour eux est vraiment leur journal ¹⁹⁹.

Le journal interne est le support de communication interne qui rencontre le plus de succès à l'heure actuelle ; selon une enquête de la SOFRES menée en 1997, il serait la première source d'information dans les entreprises.

d- Développement d'une campagne publicitaire

"Laissez vous prendre au jeu" est le slogan qui accompagne le Lyon Vert depuis 1992. La publicité a constitué une part non négligeable de la communication du Lyon Vert depuis 1991 et sa reprise par la groupe Partouche. Nous examinerons ici la première campagne qui a été mise en place puis nous tenterons de voir son impact grâce à une étude réalisée par Ipsos Rhône-Alpes en juin 1993. Cette campagne déclinait 4 types de visuels sur les panneaux 4X3, sur les bus, dans le métro, sur les abri-bus, dans la presse. Le premier est celui d'un couple de jeunes (entre 25 et 30 ans) habillés de manière plutôt décontractée (chemise à carreau, robe à fleur) ; le deuxième représente un couple qui paraît un peu plus âgé (30 à 40 ans) ; ils sont habillés en tenue de soirée (bijoux, noeud de papillon, robe de soirée) ; le troisième représente une " grand mère" souriante et dynamique ; le dernier, une femme seule entre 25 et 35 ans, habillée avec soin, mais en tenue de ville et non en tenue de soirée. Tous les personnages de ces visuels sont souriants et ont l'air de beaucoup s'amuser. Ils sont supposés être représentatifs de la nouvelle clientèle qui a fait son apparition dans les casinos depuis l'arrivée des machines à sous en 1988. Chaque personne peut s'identifier avec au moins un des visuels. L'objectif du Lyon Vert est de donner au casino un image ludique et "faire de cette sortie une sortie comme une autre" ²⁰⁰. On remarque d'ailleurs qu'il y a toujours un encart publicitaire dans la presse régionale (*Le Progrès* ou *Lyon-Matin*) à la page Loisirs et spectacles qui précise les différentes activités du casino et les horaires d'ouverture. "Nous sommes un casino à vocation populaire" déclare Pierre Perret et si l'on considère cette

199 - Entretien Pierre Perret.

200 - Entretien Pierre Perret.

campagne de communication, on peut vérifier le bien-fondé de cette déclaration.

L'institut Ipsos Rhône-Alpes a réalisé un rapport d'études rendu le 10 juin 1993 sur le baromètre affichage du Lyon Vert.²⁰¹ Pour cela il a pris en compte 3 des 4 visuels (Le couple un peu plus âgé, la femme seule et la grand-mère) qui étaient affichés à l'arrière de bus, et elle a réalisé un post test de cette campagne. Les principaux objectifs étaient de mesurer l'impact (notamment en terme d'image), l'agrément, et la dimension incitative à la fréquentation. Pour cela Ipsos a établi des scores²⁰² de reconnaissance et d'attribution pour l'impact et un score d'appréciation pour définir l'agrément. L'échantillon interrogé était de 200 personnes, moitié hommes, moitié femmes, 50% âgés de 18 à 34 ans et 50% de 35 à 55 ans appartenant à ce que Ipsos appelle les catégories socio-professionnelles réparties (c'est à dire aisés, moyens, modestes). Cette enquête s'est effectuée le 13 mai 1993 à Lyon par le biais d'interviews dans la rue en contact direct. Nous ne reprendrons pas tous les chiffres mais seulement ceux qui nous ont paru le plus intéressants pour notre problématique.

Impact total campagne

	Total échantillon	Aisés - Moyens
Reconnaissance	67%	63%
Attribution	42%	42%
Confusion	5%	5%
Attribution/Reconnaissance	63%	67%

Source Ipsos

- Les scores de reconnaissance et d'attribution sont respectivement de 67% et de 42% ce qui est supérieur aux standards. Le score de reconnaissance traduit un impact certain sur la population testée. On remarque aussi que celui-ci a été le plus fort dans la tranche 18-34 ans puisqu'il est de 76% contre 57% chez les 35-55ans. Le score d'attribution est aussi plus élevé chez les 18-34 ans (53%). Pour les catégories socio-professionnelles moyennes et aisées, le taux de reconnaissance est de 63% et supérieur au autres. On peut donc en déduire que cette campagne a bénéficié d'un bon impact puisque la plupart des sondés associe Le Lyon Vert aux visuels.

Agrément total campagne

201 - Ipsos Rhône-Alpes, Rapport d'étude, baromètre Affichage Lyon Vert, 1993.

202 - Définition des scores selon Ipsos :
- Score de reconnaissance : pourcentage d'interviewés qui déclarent avoir vu la campagne à partir d'un affiche masquée.
- Score d'attribution : pourcentage d'interviewés qui restituent correctement le marque masquée (casino Le Lyon Vert).
- Score de confusion : pourcentage d'interviewés qui restituent une marque différente de la marque masquée.
- Score d'incitation à la visite : proportion d'interviewés qui déclarent avoir plutôt envie/plutôt pas envie d'aller au casino Le Lyon Vert en voyant la publicité.

Agrément	Total échantillon
Positif	74%
Négatif	20%
Indifférent	6%

Source Ipsos

Agrément par visuel

Agrément	Visuel Grand-mère	Visuel femme seule	Visuel couple
Positif	61%	67%	69%
Négatif	32%	26%	25%
Indifférent	7%	7%	6%

Source Ipsos

- Le score d'agrément positif est très élevé. Ce qui veut dire que cette campagne est bien perçue par le public. Les visuels enregistrent à peu près tous le même score ce qui donne à penser que tous fonctionnent. Enfin selon le rapport, l'incitation positive à fréquenter le casino est plus forte pour ceux qui ont vu la campagne (46%) que pour ceux qui ne l'ont pas vue (33%) (c'est à dire ceux qui la voient pour la première fois lors de ce sondage).

Nous pouvons donc dire que cette campagne de publicité est bénéficiaire pour le casino, non seulement en terme d'image mais aussi par le fait qu'elle donne envie aux personnes qui la voient de fréquenter le casino.

4- BILAN

Depuis 1992 et son arrivée au casino, Pierre Perret s'est efforcée de changer l'image négative qui "collait" au Lyon Vert. Le but d'Hubert Benhamou concernant la place du casino dans le classement général a été largement atteint puisqu'en 1997, Le Lyon Vert est devenu le 1er casino de France en détronant Divonnes-les-Bains. Mais il ne suffisait pas de le devenir, il faut aussi le rester ; la communication²⁰³ a fait partie intégrante de la politique globale de management du casino. Les actions développées entre 1992 et 1999 sont trop nombreuses pour être développées ici en détail, ce pourquoi nous n'avons pris que les quelques exemples ci-dessus. Le budget de communication du Lyon Vert était de 6,1 MF en 1999 et sera pour l'année 2000 de 9 MF. Il se décompose ainsi :

- les achats d'espace (39%) : presse = 15%, affichage = 14%, radio = 8%, TV = 2% ;

203 - La communication d'entreprise se scinde en deux ensembles :

1-La communication commerciale = publicité des produits et services, promotion des ventes, marketing direct, salons... ; 2- La communication corporate = Publicité de l'entreprise et par extension de n'importe quelle organisation, relations publiques, sponsoring, mécénat... Dans le premier cas l'entreprise communique sur ses activités (les produits et les services), Dans le deuxième cas elle communique sur elle-même (l'entreprise, ses hommes, ses valeurs, son identité. A travers toutes les actions du Lyon Vert, nous pouvons dire qu'il s'est servi des deux types de communication pour atteindre son objectif.

- les prestations offertes aux clients (18%) : entrées aux jeux traditionnels = 8%, repas = 10% ;
- les relations publiques = 7%
- les actions promotionnelles (tombolas) = 8% ;
- le sponsoring (sportif, culturel) = 18% ;
- les frais de conception et de création = 7%.

Cette hausse du budget par rapport à l'année 1999 est expliquée, selon Pierre Perret, par la volonté de relancer la participation du casino à des actions culturelles. Le Lyon Vert a organisé cette année des spectacles de variétés, comme celui de Gilbert Montagné ou Anne Roumanoff, une opération gastronomique de prestige ("Ces français qui régalerent le monde") qui réunissait 3 grands chefs étrangers. Il a sponsorisé des opérations culturelles organisées par des institutions de Lyon, par exemple le financement de la pièce "Les trois mousquetaires" au théâtre des Célestins ou La Biennale d'Art contemporain.

Entre 1992 et 1999, la presse a été constamment tenue informée de tout ce qui concernait le casino. Un livret d'accueil a été mis en place pour les nouveaux arrivants, etc. Toutes ces actions allaient dans le même sens : construire une image qui associe la respectabilité au loisir populaire.

Selon P. Humières²⁰⁴ directeur associé de l'agence Eurocorporate, l'image de l'entreprise est constituée par son "carré d'image" C'est à dire l'ensemble des perceptions d'une même entreprise par ses publics internes et externes, soit 4 pôles qui interagissent les uns sur les autres, qui constituent l'image globale. A chaque pôle correspond une cible homogène et une réalité de fonctionnement de l'entreprise.

- L'image citoyenne est le degré de crédibilité de l'entreprise et de ses dirigeants auprès des leaders d'opinion (médias et pouvoirs publics) ;
- L'image produit est l'attrait des consommateurs pour le ou les produits proposés par l'entreprise ;
- l'image interne de l'entreprise est le degré d'adhésion du personnel aux objectifs de l'entreprise ;
- l'image financière est la confiance des actionnaires et des partenaires financiers dans l'entreprise.

L'image de l'entreprise est constituée de la somme de ces images car aucune d'entre elle n'est assez forte pour s'imposer comme l'image institutionnelle.

Si l'on applique ce modèle au Lyon Vert, nous nous apercevons que les relations avec la presse par exemple ont été un moyen de proposer une "image citoyenne" du casino comme un complexe de loisirs et une entreprise compétente. L'exemple de la conférence de presse permet de voir que l'image voulue par le casino à travers son dossier de presse ou lors de conférence a bien été celle perçue par les journalistes. Les

²⁰⁴ - Westphalen Marie-Hélène, *Le Communicator, Le guide de la communication d'entreprise*, 3ème édition, Dunod, 2000. Sciences Com' (Nantes), *Le Vade Mecum : le livre de la communication des organisations et des médias*, Dunod, 1990.

campagnes publicitaires et autres supports promotionnels ont construit "l'image produit" du casino et sa première place au classement par produit brut des jeux prouve bien l'attrait de la clientèle pour le produit. La féminisation de la clientèle est aussi un succès. "Les campagnes ont rendu le produit plus accessible. Cela était d'autant plus important que le casino est un lieu hors du temps, une sorte de mythe"²⁰⁵. "L'image interne" et la cohésion entre les salariés s'est développée notamment avec le journal interne. Enfin avec le succès de son introduction en bourse au second marché en 1995 puis au règlement mensuel, le groupe a gagné la confiance de ses actionnaires et cela a rejailli sur le casino et son "image financière". Pierre Perret a construit un plan de communication au fil des années qui a su imposer une autre image du casino. "**Nous avons rompu avec l'image du tripot**"²⁰⁶. Aujourd'hui le Lyon Vert bénéficie d'un image positive auprès du grand public. Il a su tirer profit de la banalisation des jeux d'argent et de leur positionnement en tant que loisir. Au reste, c'est comme pratique de loisir que l'INSEE²⁰⁷ les classe ainsi et qu'ils occupaient la deuxième place derrière la presse dans la consommation des loisirs des ménages en 1998. Le casino est devenu un lieu de divertissement où beaucoup de gens et notamment les personnes âgées viennent chercher de la compagnie et rompre avec leur solitude quotidienne.

D - Le casino : un nouvel espace communicant

Nous venons de voir l'importance des techniques marketing et surtout de la communication pour les casinos et leur bon fonctionnement. Le but de ce chapitre est de voir si toute cette stratégie n'a pas contribué à construire ce que John Rosecrance appelle "Un monde social" qui se serait constitué au sein des casinos et qui ferait de ce lieu, non seulement un espace de convivialité et d'interactions pour certains, mais aussi un nouveau moyen d'échanger et de communiquer entre les personnes qui le fréquentent, c'est à dire ce que Dominique Boullier appelle "**une nouvelle technique de communication ou autre dispositif pousse-au-jouir**". Nous essayerons de voir si les casinos peuvent rentrer dans cette catégorie au même titre que certains parcs d'attractions ou certaines formes nouvelles de loisirs.

1- "The place where the action is"²⁰⁸ (les lieux de l'action)

Goffman a travaillé comme croupier et donneur de cartes au Black Jack dans les casinos du Nevada pour développer sa connaissance du monde du jeu. Il définit les casinos comme **le lieu de l'action** où chacun peut tenter sa chance (et est conditionné pour être amené à l'action). Le terme "action" sous-entend pour lui la prise d'un risque ; le jeu est

²⁰⁵ - Interview de Pierre Perret, par Daniel Pajonk, "Nous avons rompu avec l'image de tripot", *Intermédia*, 1/4/1997.

²⁰⁶ - Ibid.

²⁰⁷ - Tableaux de l'économie française, INSEE, Paris, 1997.

²⁰⁸ - Goffman Erving, *Les rites d'interaction*, édition de minuit, Paris, 1984. Chapitre "les lieux de l'action", p. 121 à la fin.

une action puisque le joueur mise un enjeu et peut, soit gagner, soit tout perdre. La perte correspond au risque. Comme Roger Caillois, Goffman fait la différence entre les jeux de "pur" hasard et ceux qui nécessitent l'emploi de qualités particulières de l'individu pour gagner.

"Il existe, sans nul doute, des situations où le déterminisme humain intervient pertinemment, sous forme d'habileté, de connaissance, d'audace, de persévérance, etc. C'est là, en fait, la principale différence entre les jeux de "pur" hasard et les compétitions; dans un cas, le jeu une fois lancé, les participants n'ont rien d'autre à faire que d'attendre passivement le résultat ; dans l'autre cas, c'est précisément pendant cette période qu'ils doivent exercer leurs capacités avec ardeur et endurance". On retrouve cette différence entre l'Agôn et l'Alea que R. Caillois souligne dans sa classification des jeux²⁰⁹. D'un côté, il y a un individu actif dont le succès dépend de sa persévérance et de son mérite personnel, et, de l'autre côté, il y a un individu passif devant le hasard. Dans un casino, les deux types de joueurs sont présents. Les machines à sous, selon le type de jeux qu'elles proposent, peuvent aussi faire partie des deux catégories. (Par exemple les machines à rouleaux n'exigent aucune qualification de la part de l'individu puisqu'il ne s'agit que d'une question de hasard, en revanche pour les machines à Poker, il faut connaître les règles du jeu et essayer de les mettre à profit même s'il reste une part majeure de hasard.) Les machines à rouleaux placent n'importe quel individu dans une situation d'égalité devant le sort. Le risque pris par l'individu est le même pour tous, **"l'alea n'a pas pour fonction de faire gagner de l'argent aux plus intelligents, mais tout au contraire d'abolir les supériorités naturelles ou acquises des individus, afin de mettre chacun sur un pied d'égalité absolue devant le verdict absolu de la chance"**²¹⁰. Si l'on part de cette définition on peut donc dire que les relations entre individus dans un casino ne sont pas les mêmes que dans la réalité quotidienne puisque le casino crée un monde où chacun part à égalité devant la chance.

Selon Goffman l'enchaînement temporel du jeu revêt un caractère essentiel. Il se décompose en quatre phases :

- la première est la phase des **préparatifs**. Les joueurs se préparent pour le jeu et fixent l'enjeu. A la roulette cela correspond au moment où le croupier dit "faites vos jeux" : aux bandits manchots c'est le moment où le joueur introduit sa mise dans la machine.
- la deuxième est la phase de **détermination**. Le joueur tire sur le manche de la machine et attend ; le croupier à la roulette dit "rien ne va plus".
- la troisième est la phase de **dévoilement**. C'est la phase intense qui va du moment où le résultat tombe au moment où il est annoncé. Sa durée varie selon le type de jeu, elle très brève pour les machines à sous puisque le résultat s'affiche aux yeux du joueur, elle est plus longue à la roulette puisqu'il faut attendre l'annonce du croupier qui confirme ce que voit le joueur.

²⁰⁹ - Cf. Première partie.

²¹⁰ - Ibid.

- la quatrième phase est la phase du **règlement**. elle part du moment où le résultat est connu jusqu'au règlement (gain ou perte). On peut dire la même chose concernant la variation de sa durée que précédemment.

"Le temps que mettent les joueurs à parcourir ces quatre phases constitue la durée de la partie. Les intervalles entre chaque partie sont les pauses... Le nombre de parties par unité de temps pose le rythme de jeu".²¹¹ Le repérage de ces phases permet de différencier le temps du jeu de la vie quotidienne. Dans la vie quotidienne la phase de détermination est beaucoup plus longue, l'individu fait des choix et prend des décisions (il prend des risques) mais le résultat n'est pas toujours immédiat. Alors que dans le jeu, toutes ces phases se succèdent dans une durée très rapide qui n'excède pas souvent quelques secondes (notamment pour les machines à rouleaux, la durée de la partie étant approximativement de 5 secondes). On peut donc dire que le lieu de l'action, le casino, permet au joueur de prendre des risques à un rythme beaucoup plus soutenu qu'il ne le ferait dans sa vie quotidienne. Selon John Rosecrance²¹² et E. Goffman, en prenant des risques volontairement dans le jeu, le joueur peut ainsi faire la preuve de sa force de caractère alors qu'il lui est plus difficile de le faire dans la vie quotidienne, surtout à un rythme aussi important. Le jeu offre donc un moyen pour l'individu de se valoriser dans un autre "monde" : celui du casino. Pour Goffman le temps du jeu se trouve dans les temps morts de la vie, c'est à dire des moments limités et isolés que l'on peut employer à l'activité de son choix. A l'opposé, il trouve le temps plein, celui du monde du travail "sérieux et collectivement organisé", synonyme de production. Roger Caillois souligne lui aussi le caractère improductif du jeu ; pour lui le jeu ne produit pas de richesses, il se contente de les déplacer. Le casino se situe donc pour le joueur comme un espace où il vient exercer une activité libre en dehors de son activité quotidienne. Le temps de jeu lui permet d'endosser un autre rôle : celui de joueur. Ce rôle n'est pas sans rapport avec le "mimicry" défini par R. Caillois : **"Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : in-lusio) du moins d'un univers clos conventionnel et, à certains égards fictif"** (c'est le cas du casino qui recrée un univers à l'attention du joueur) ; **"Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence"**²¹³. On pourrait considérer que l'individu qui rentre dans un casino passe de la scène de la vie quotidienne à une autre scène, celle du jeu, et adopte un comportement adapté à sa nouvelle position. Dans l'action, il ressent des émotions, des pulsions qu'il ne peut pas rencontrer dans sa vie ordinaire (Pour Goffman, l'action est absente de la routine journalière, professionnelle ou domestique, car l'organisation tend à exclure le risque. Pour lui le terme action prend son sens dans le jeu.).

²¹¹ - Goffman Erving, *Les rites d'interaction*, édition de minuit, Paris, 1984.

²¹² - Rosecrance John, *Gambling without guilt : the legitimation of an american pastime*, Brooks/Cole publishing company, Louisiana, 1988.

²¹³ - Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967.

Goffman considère que l'action dans un casino "**dépend plus de son environnement et de son organisation, qui contribue directement à son apparition**"²¹⁴. Les joueurs se trouvent dans un univers construit pour que, quelle que soit leur condition sociale, ils puissent prendre des risques. (c'est pour cela que les machines partent de mises minimales de l'ordre de 10 cents jusqu'à 100 dollars aux USA et de 1 Frs en France pour aller jusqu'à 100Frs). Le joueur peut jouer quel que soit son capital. "**Il est assuré de courir un risque (et une chance) plus important que ne pourraient l'accepter bien des gens d'égale fortune, et d'en connaître l'excitation. Les casinos concrétisent pour l'individu la possibilité de se pousser à la limite de sa tolérance à la perte et au gain, et lui permettent ainsi de s'éprouver avec précision, à ses yeux du moins**"²¹⁵. Une caractéristique des jeux de casino que l'on retrouve ici est la recherche de la sensation extrême que R. Caillois définit comme l'Ilinx.

Les casinos sont donc un lieu où l'individu se situe sur une scène autre que celle de la réalité quotidienne. Ils poussent le joueur à prendre des risques et à ressentir des sensations qu'il ne peut expérimenter en dehors de ce lieu. L'organisation conditionne l'individu à l'action que le monde extérieur de la routine quotidienne lui interdit. Cet espace clos enveloppe l'individu et lui autorise un comportement lié au nouveau rôle qu'il endosse : celui de joueur. Ce rôle n'est possible qu'à l'intérieur de cet espace particulier car il se situe en dehors de la réalité et du temps "plein" que constitue le monde du travail.

Enfin, pour Goffman, les casinos font partie des lieux qui garantissent l'action interpersonnelle. Ils sont aussi propice à la conquête sexuelle, car ils rassemblent des personnes de sexe différents autour de la même activité : le jeu ; ainsi les casinos permettent des rencontres et des relations qui ne pourraient pas se nouer dans la réalité quotidienne. Comme nous allons le voir dans les pages suivantes, ils reconstruisent un code de communication qui permet aux individus de communiquer sur des fondements spécifiques à cet espace de jeu.

2- Les casinos : "un monde social"

Selon John Rosecrance, les casinos forment un "monde social" où le jeu tient la scène centrale. Les relations qui se développent au sein de ces établissements sont pour les participants la source d'importantes interactions sociales. Par "monde social", l'auteur entend un groupe d'individus rassemblés par des moyens de communication ou faisant partie du même univers de discours et qui partagent les mêmes perspectives sur la réalité. Selon ce concept, la société de masse éclate en unités individuelles ou en mondes au moment où les individus définissent qui ils sont et ce qu'ils font. Ces mondes sociaux s'organisent autour d'une activité spécifique. Certains sont grands, d'autres petits. Certains sont faciles d'accès à n'importe quel public alors que d'autres restent inconnus et réservés à une certaine catégorie de personnes. L'auteur a procédé par observation depuis sa résidence à Lac Tahoe, ville située dans le Nevada où les casinos sont légions. Pour lui chaque jeu (course de chevaux, loteries..) produit son monde social constitué de

²¹⁴ - Goffman Erving, *Les rites d'interaction*, édition de minuit, Paris, 1984.

²¹⁵ - Ibid.

joueurs (qui sont rarement les mêmes). Le monde social des casinos est ainsi un monde particulier avec ses propres règles de fonctionnement. Ensuite il faut distinguer deux types de joueurs selon la fréquence de leur participation au jeu : les joueurs réguliers et les joueurs occasionnels. Pour les premiers, le jeu aurait des conséquences et de l'influence sur leur vie de tous les jours, alors que pour les seconds, ce ne serait pas le cas. Ces catégories ne sont pas figées et un joueur peut passer facilement de l'une à l'autre. Les joueurs occasionnels verraient le jeu comme un divertissement récréatif et ne formeraient pas de relations significatives avec les autres joueurs. Les joueurs réguliers seraient des joueurs "sérieux" qui souvent développeraient des liens avec les autres joueurs²¹⁶. Dans les deux cas nous pensons que le jeu crée une forme de lien social que nous allons précisément discuter et que les casinos sont, à coup sûr, des lieux de convivialité pour les joueurs. Nous allons donc chercher à comprendre quel type de lien peuvent construire les joueurs au sein d'un casino.

Les joueurs voient les casinos d'une manière différente de ceux qui les dirigent. Ils viennent pour se divertir, passer un bon moment et bien sûr pour gagner. Car toute personne qui va dans un casino espère qu'elle va gagner (même si elle y croit plus ou moins). C'est cet espoir de gain qui réunit les joueurs et leur procure une sorte de solidarité entre eux, quelle que soit leur condition sociale. Tous les joueurs se perçoivent comme égaux devant "l'Alea" du jeu (cf. infra. La Bruyère). ***"Les tables de jeu sont, par définition, ouvertes à tout adulte qui a de l'argent à perdre. Malgré l'apparente impersonnalité des opérations, les joueurs d'une même table en viennent à sentir entre eux comme une sorte de camaraderie, due à l'évidente communauté de leur sort."***²¹⁷ Contrairement à ce qui se passe en France, les casinos américains ne distinguent pas topographiquement les salles de jeux traditionnels et celles des machines qui peuvent donc se trouver réunis dans le même lieu. Si bien que les interactions qui sont constitutives du jeu dans les tables de jeu semblent s'étendre comme par mimétisme à l'ensemble des joueurs. Cela permet des contacts entre les individus qu'ils n'auraient pas pu avoir en dehors de cet espace de jeu. Il abolit fictivement les différences que la réalité quotidienne entretient.

Pour Goffman, le casino est un lieu où l'ouverture entre les sexes peut se faire plus facilement qu'à l'extérieur. Nouer avec une relation avec le sexe opposé peut se faire beaucoup plus naturellement par le biais du jeu. Le jeu devient l'objet d'une conversation commune et tisse des liens entre les deux personnes. Il est une sorte de prétexte, de "couverture" qui permet un premier contact (On pourrait le comparer au "vous avez l'heure ?" dans la vie quotidienne, question qu'utilisent souvent les hommes pour établir une conversation avec une femme qu'ils souhaitent "draguer" et vice versa). Les relations hommes-femmes dans un casino ne sont pas réglées de la même façon qu'à l'extérieur, elles offrent une liberté d'action beaucoup plus grande. Ce qui pourrait être mal interprété ailleurs paraît presque normal dans un casino. Encore une fois, c'est la situation américaine que décrit Goffman, ce qui explique la part qu'il accorde aux interactions qui à

²¹⁶ - Rosecrance John, *Gambling without guilt : the legitimation of an american pastime*, Brooks/Cole publishing company, Louisiana, 1988.

²¹⁷ - Goffman Erving, *Les rites d'interaction*, édition de minuit, Paris, 1984.

proprement parler n'existent que dans le cas des jeux traditionnels. **"Il est presque toujours possible aux hommes de donner quelques petits conseils gratuits aux femmes qui les entourent, et de former peu à peu avec elle une coalition d'espérances contre le banquier. De plus s'il arrive qu'une femme joue d'une façon qui paraît profitable pour tous, on peut très bien poser une mise à son compte, ce qui ne fait que resserrer les liens. De même lorsqu'un homme lie connaissance avec une femme, il peut jouer pour elle sans la compromettre ouvertement, et il paraît alors naturel qu'elle conserve les gains, ou une partie. Ainsi, les tables offrent l'occasion du premier mouvement des jeux amoureux, et constituent en même temps une élégante couverture sous laquelle il est possible de payer d'avance des faveurs sociales et sexuelles accordées ensuite hors du circuit commercial"** ²¹⁸. Cette remarque ouvre sur ce qui aurait pu être une autre vision du jeu, plus romantique : celle d'un objet permettant de rapprocher deux personnes qui n'aurait eu aucune chance de se rencontrer dans la routine quotidienne. Le fait de pratiquer une activité de loisir commune peut rapprocher deux individus de sexe opposé et leur faire entamer une relation où le jeu sera, dans un premier temps, le principal sujet de conversation. Le Casino deviendrait un peu comme un club de sport ou d'une autre activité où des gens ayant le même centre d'intérêt se rencontrent et établissent des relations plus ou moins durables. La seule différence est que le casino, se posant comme un monde clos, et centré sur une activité totalement déconnecté d'un référent externe, déconstruit la réalité extérieure dans la perception du joueur et stimule cette part de rêve qui pousse le joueur à le fréquenter. Cette spécificité est sans équivalent.

Les machines à sous, depuis qu'elles ont fait leur apparition dans les casinos aux Etats-Unis, et en France depuis 1988, suscitent d'énormes controverses, notamment sur la relation des joueurs avec la machine et avec les autres joueurs.

Il existe deux manières d'envisager les machines à sous existant :

- la première consiste à considérer qu'elles ne favorisent aucune composante sociale et conviviale et qu'elles excluent le joueur de tout contexte social, et le renvoient à sa propre aliénation. Le joueur est face à sa machine et le seul lien qu'il noue est avec elle ²¹⁹. Le joueur compulsif semble être dans ce cas puisqu'il noue des relations avec sa machine que souvent il ne pourrait pas lier avec une personne. Son besoin de domination et l'envie de battre la machine sont les seules choses qui le motivent. Les personnes qui l'entourent n'existent plus.
- la deuxième consiste à considérer qu'elles produisent justement une sorte de lien entre les joueurs. Elles leur permettent de s'ouvrir sur les autres car elles sont l'objet commun de tous les joueurs ²²⁰. Les joueurs occasionnels et la plupart des joueurs

²¹⁸ - Ibid.

²¹⁹ - théorie reprise par E.Bracey, A. Achour, P.Chazaud et la plupart des auteurs qui traitent du jeu compulsif.

²²⁰ -Lewy Richard, "Existe-t-il un profil psychosociologique particulier en fonction de la pratique de tel ou tel jeu", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994. R. Lewy décrit les joueurs de machines à sous à l'aide de quatre caractéristiques : - souhaite d'abord se distraire et s'évader ; - est eclectique dans ses plaisirs, et pratique un peu de tout ; - est pragmatique et réaliste, il lui faut un but un objectif ; - est ouvert sur les autres.

réguliers se placent à nos yeux dans cette seule perspective qui est donc celle que nous prendrons en compte.

Une population que l'on rencontre fréquemment dans les salles de machines à sous est celle des personnes âgées. Celles-ci viennent souvent l'après-midi. L'ennui est la principale cause de leur présence. Le casino leur procure de la compagnie et une distraction : "ça fait une sortie", explique cette grand-mère que son petit fils emmène au casino de temps en temps l'après-midi ²²¹. **"On y trouve de la compagnie, on s'amuse et lorsqu'une personne fait un jackpot on arrose ça, le plaisir, l'ambiance, on se tutoie, on s'embrasse, on va souvent manger au restaurant du casino"**. ²²² Il leur permet aussi de nouer connaissance avec d'autres personnes et de rompre ainsi avec la solitude et la monotonie de leur existence quotidienne. La conversation tourne autour du jeu, les machines qui "donnent" de l'argent, celles qui n'en "donnent" pas, untel qui a touché le jackpot... Le casino devient un lieu de convivialité.

Les joueurs réguliers voient le casino comme un endroit où ils se sentent chez eux. Ils ont des habitudes et connaissent celles du casino. Ils ont leur machine ou leur croupier attiré. Les relations qu'ils nouent dans l'espace de jeu sont souvent les seules qu'ils ont ²²³. Le casino comble tous leurs moments de liberté. Le fait de leur constante présence leur donne droit à certains privilèges. Le casino leur offre à boire, les employés les reconnaissent et leur demandent de leurs nouvelles (le fait d'être reconnu est très important pour ces joueurs, on pourrait assimiler cela à une reconnaissance sociale qui valoriserait l'individu). Les relations qu'ils développent avec les autres joueurs sont très importantes pour eux du fait qu'ils partagent la même activité : le jeu. Celui-ci est d'ailleurs leur principal sujet de conversation. Le caractère artificiel et éphémère de ces relations apparaît dès que le joueur régulier s'arrête de jouer et ne fréquente plus l'espace de jeu ; les liens qu'il avait tissés avec les autres joueurs se rompent. Ce monde fictif (par rapport à la réalité quotidienne) a une grande importance pour le joueur. On pourrait en dire autant de tout les lieux de loisirs qui permettent des rencontres déconnectées de la réalité sociale ou professionnelle des individus : club de vacances, voyages en groupe, etc.

Les jeux de casino, du fait de leur isolement du monde extérieur, permettent au joueur de rompre avec ses soucis quotidiens. Dans une ville comme Las Vegas, les gens viennent souvent pour faire une pause de 2 ou 3 jours. L'espoir de gain, même s'il reste présent à l'esprit des gens, n'est pas le motif principal de leur visite. Ils veulent s'amuser et ne plus penser à rien d'autre que l'instant présent. **"When I am in the casinos I forget all about my job problem and, for that matter, any personal problem as well. For two, three days, I'm in another world. No clocks, no routine, just the tables and an occasional show. once in a while, I actually come out ahead. I soon get my fill of the gambling and head back home to take up my real life. I'm usually refreshed and**

²²¹ - Entretien mme D, retraitée, 68 ans.

²²² - Emission "la vie d'en face", TLM, 9/5/95. Témoignage de Françoise, retraitée, 62 ans.

²²³ - Rosecrance John, *Gambling without guilt : the legitimation of an american pastime*, Brooks/Cole publishing company, Louisiana, 1988.

*recharged for another go in the real world*²²⁴ . Le monde social devient un monde d'évasion, les relations sociales ne sont plus celles du sérieux. La communication entre individus se fait alors plus facilement. La plupart des joueurs recherchent la même chose : se divertir. Las Vegas ressemble de plus en plus à un Disneyland pour adultes. Tous les artifices employés par les casinos ne visent qu'à une chose : que le joueur s'amuse pour oublier qu'il est en train de perdre son argent, ainsi il le perdra avec le sourire et aura envie de revenir. L'ambiance joue un rôle primordial, c'est d'ailleurs ce qui distingue un casino de n'importe quel autre espace de jeu. Cet espace subtilement créé conduit des joueurs à se côtoyer sans aucune interférence sur le monde de la réalité quotidienne. L'interaction entre individus au sein d'un casino se fait sur de nouveaux codes beaucoup plus "souples" adaptés à ce nouvel environnement. On se parle beaucoup plus facilement, le jeu restant le sujet principal de liaison entre les joueurs. On oublie des différences qui autrement pourraient être une barrière entre les individus (milieu social, sexe...) et empêcher toute communication. Les normes "sociales" de ce nouveau monde ne sont plus celles de la réalité quotidienne . Les jeux de casino se situent dans un temps hors du temps socialement réglé et dans une communication qui abolit certaines des normes sociales en vigueur dans la réalité. Le monde social des casinos est un monde particulier lié à l'autonomie du lieu. Il reconstruit un monde à l'intérieur du monde réel.

3- Un espace de jeu unique

Notre examen de l'image de ce lieu original qu'est un casino nous a poussé à chercher si la pratique des mêmes jeux dans un autre espace pouvait procurer au joueur le même plaisir. Nous nous sommes donc penchés sur la pratique des jeux de casino par le biais d'Internet. Nous avons cherché les similitudes ou les différences entre le jeu dans un "vrai" casino et le jeu dans un casino virtuel. Nous avons ensuite comparé celles-ci avec ce que nous ont dit d'autres joueurs au cours d'entretiens sur les casinos²²⁵ .

Dans un casino virtuel tout mouvement de jeu ou toute transaction quelle que soit s'effectue à l'aide de la souris de l'ordinateur.

Le premier obstacle que nous avons rencontré est le fait que pour accéder à un casino virtuel et jouer réellement (certains offrent aussi des sessions de jeux gratuites, mais ils sont de plus en plus rares) il faut donner un numéro de carte de crédit. La question de la sécurisation du site et de la confiance dans la façon dont est mené le jeu se pose alors. Qui peut être certain que le logiciel utilisé n'est pas truqué, puisque souvent ces casinos sont situés dans des paradis fiscaux et que le joueur ne peut entrer en contact avec aucun intermédiaire physique lors de son introduction dans le jeu. Lorsque le joueur entre dans un vrai casino, il donne de l'argent au caissier qui lui remet des jetons qu'il peut toucher. Les machines avec lesquelles il joue lui offrent une garantie de sécurité

²²⁴ - Ndt : "Quand je suis dans les casinos, j'oublie tous les problèmes liés à mon travail tout comme mes problèmes personnels. Pour deux ou trois jours je suis dans un autre monde. Pas d'horloge, pas de routine, juste les tables de jeu et un spectacle de temps en temps. Je me remplis vite de jeu et retourne à la maison m'occuper de mes activités journalières. A chaque fois je suis retapé et rechargé pour un nouveau tour dans le monde réel.

²²⁵ - Entretiens réalisés en 1995 pour un autre travail sur le même sujet.

et de contrôle qu'il ne retrouve pas dans un casino virtuel. Nous avons donc essayé des aires gratuites de casinos virtuels²²⁶.

Le jeu choisi pour tester a été le vidéopoker. Le chargement des données est assez long ; en outre il faut disposer sur son ordinateur de tous les logiciels qui permettent de voir les images et d'entendre le son, sous peine de n'avoir qu'une partie des données. Ensuite, au fur et à mesure de la partie, il faut attendre à chaque renouvellement d'écran que les données arrivent, ce qui prend un temps beaucoup plus long que celui d'une machine dans un casino. Le maniement de la souris est peu pratique en comparaison du bouton des machines (surtout pour un joueur qui n'a pas l'habitude des ordinateurs, comme les personnes âgées par exemple) sur lequel il suffit d'appuyer. Nous nous sommes aperçue qu'au bout d'un moment, l'utilisation de la souris comme celle du bouton sur lequel on appuie devient de l'ordre du réflexe. Le joueur joue de plus en plus vite comme sur la machine. La lisibilité des cartes est cependant moins aisée que sur un vrai vidéopoker, car l'écran de l'ordinateur est plus petit que celui des machines à sous et les cartes moins bien dessinées. Une autre donnée qui est aussi importante est le fait qu'on n'a pas vraiment l'impression de jouer ou de perdre de l'argent du fait qu'on ne peut pas le percevoir physiquement. L'écran affiche seulement les gains ou les pertes et la mention "gagné" ou "perdu". Le bruit des pièces qui tombent, qui est une particularité des casinos, n'est pas audible avec l'ordinateur (on pourrait le créer grâce au multimédia) et on ne voit pas les pièces tomber, ou le paquet de jetons arriver devant soi (effet difficile à recréer). Cela enlève une grande part d'intérêt au jeu. Un autre point qu'il faut prendre en compte est le fait que dans un casino le joueur est entouré de gens qui crient, qui rient, qui se parlent entre eux et qui parlent aux joueurs, alors que, devant un ordinateur, le joueur est seul. L'ambiance du casino, propre au lieu, est très difficile à recréer ailleurs (nous retrouverons ce point dans les entretiens plus bas). L'environnement qui entoure l'individu dans un casino, qui lui donne envie de jouer, est créée par le casino, comme nous l'avons vu précédemment, il est adapté au lieu et au but qu'il s'est fixé. Les parcs de machines à thème sont une composante des casinos qu'on ne peut retrouver dans aucun autre lieu de jeu. Le vrai jeu de casino nous semble donc produit par les casinos car il est propre au lieu lui-même. Le jeu virtuel ne parvient pas à captiver autant le joueur que le jeu dans un casino du fait que le jeu virtuel ne peut pas transporter le joueur dans un autre monde que celui de la réalité. L'ordinateur utilisé chez soi ou dans un autre lieu n'a pas la fonction "dépayssante" du casino. La connexion à un casino virtuel n'institue pas la relation du joueur à une machine dans un vrai casino. En effet, tous les stimuli extérieurs que l'on trouve dans l'espace de jeu ne peuvent pas être recréés par un ordinateur et, même si ce dernier imitait les bruits de la machine, il resterait un manque de l'environnement qui est propre au lieu et qu'on ne peut pas avoir chez soi devant son ordinateur.

"Le casino, il faut y aller, ça fait une sortie"²²⁷ ; nous nous sommes rendue compte que cela avait une grande importance pour toutes les personnes interrogées et distingue le casino de tout autre jeu. Au loto, par exemple, il suffit de valider sa grille mais, ensuite,

²²⁶ - <http://www.virtualvegas.com>, <http://www.goldenpalace.com>, <http://www.theolympus.com>, <http://www.crazyhorsecasino.com>, <http://www.dorcino.com>, <http://www.007ace.com>.

²²⁷ - Monsieur X, 39 ans, enseignant.

il y a un temps mort entre ce moment et celui du tirage. En outre, on passe devant un bureau de tabac ou un kiosque de la Française des Jeux tous les jours ce qui n'est pas le cas pour le casino (sauf si l'on habite à côté). "Aller au casino" est une sortie que l'on planifie et qui souvent nécessite un déplacement spécial. **"Une fois tout les 3 mois je craque 2000 Frs, je planifie"** ²²⁸. Le temps de jeu dans un casino est continu, le joueur passe par toutes les phases (préparatifs, détermination et dévoilement) et expérimente toutes les sensations liées au jeu dans un laps de temps très court et à un rythme très rapide qui le tient en haleine. Le joueur dans un casino vit pleinement le jeu. En outre, il est actif puisqu'il appuie sur des boutons, place des jetons, participe au jeu, alors que l'action du joueur au loto par exemple s'arrête dès qu'il a validé son bulletin. Une autre différence est qu'au loto il y a une spéculation qui fait durer le rêve en attendant le tirage alors qu'au casino le temps de rêve est extrêmement court, ce qui renforce l'envie de rejouer.

Certaines des personnes qui vont au casino considèrent cela comme **"une sortie particulière car vous allez dépenser de l'argent et de l'argent à l'époque où on vit, je crois que vous le gagnez pas facilement alors si vous perdez 1500 Frs vous auriez mieux fait de vous mettre 1500 Frs dans un bon restaurant"** ²²⁹.

C'est le cadre qui fait le casino. La décoration du casino est très différente de celle des autres jeux. Le cadre est construit pour faire rêver, pour transporter l'individu dans un autre monde, coupé de la réalité (on ne peut pas dire la même chose des bureaux de tabac). Certaines personnes, du fait des préjugés qui sont encore attachés, hésitent toujours à entrer dans un casino, ce qui n'est pas le cas pour les points de jeu de la Française des jeux. Les casinos sont souvent des bâtisses impressionnantes par leur taille et leur architecture. Ce sont souvent devenus des lieux historiques comme à Monte-Carlo, Baden-Baden, Aix-La-Chapelle auxquels sont attachés des histoires de gros joueurs qui ont perdu leur fortune ou se sont suicidés. Ces bâtiments, en France, certes, ont dû évoluer avec l'apparition des machines à sous et de leur nouveau public, mais ils restent dans l'ensemble impressionnants et pleins de mystères. Le fait de passer la porte d'un casino relève d'un acte différent de celui d'entrer dans un bureau de tabac. Il y a aussi des restrictions à l'entrée, comme l'âge ou la façon dont on doit être habillé, qui n'existent pas dans les autres lieux de jeu (il n'y a pas besoin d'être majeur pour entrer sur un champ de course ou dans un bureau de tabac).

²²⁸ - Entretien X, 48 ans, caissière à Carrefour Ecully.

²²⁹ - Ibid. Nos entretiens indiquent que malgré la banalisation du jeu de casino il reste une réticence à dépenser ainsi son argent. L'argent dépensé dans un casino a "plus mauvaise réputation" que quand il est dépensé ailleurs, on pourrait imaginer que c'est parce qu'en sortant d'un casino il ne reste rien de palpable en échange de l'argent que le joueur y a laissé. Les sensations sont éphémères et une fois sorti du casino c'est le dur retour à la réalité (et le fait de ne pas avoir gagné) qui laisse l'impression d'avoir gaché un argent qui aurait pu servir à autre chose. On peut aussi dire que le stigmate du joueur toujours perdant reste "collé" au casino. Le jeu a encore l'image d'un vice à cause de cet argent perdu, "c'est un vice parce que tu mets toujours en espérant pouvoir sortir quelque chose et 9 fois sur 10 à la fin tu t'aperçois que t'as tout perdu". Ceux qui vont jouer au casino ont encore tendance à le cacher car ils ont peur que l'on ait une mauvaise image d'eux du fait de tous les stigmates qui sont attachés aux casinos et notamment celui du joueur compulsif.

Enfin nous avons pu noter dans nos entretiens que ce qui différencie les casinos de tous les autres lieux de jeu et ce qui fait en grande partie leur particularité, c'est "l'ambiance" (à la fois l'"environnement" et le "milieu").

Q : "Comment avez-vous été pour la première fois au casino ?" R : "C'est mon petit fils qui m'y a emmené et tout de suite j'ai été prise dans cette ambiance, surtout l'ambiance, les pièces qui tombent tout ça, j'y vais pas spécialement pour gagner de l'argent, que dire, j'y vais pour m'amuser et j'aime l'ambiance de là bas".²³⁰ **Q : "Pour vous qu'est-ce qui fait le succès des casinos ?" R : "L'ambiance, dans la salle des machines à sous, c'est toutes ces pièces qui tombent, le bruit c'est fabuleux".**²³¹

Cette ambiance créée de toute pièce par les casinos est la principale cause de leur succès et de leur singularité. Les casinos sont un monde particulier dont l'ambiance est inimitable et non transposable (comme nous avons pu le voir dans le cas d'Internet et des casinos virtuels). A Las Vegas, les machines à sous sont partout, dans les restaurants, à l'aéroport, dans les supermarchés, mais pourtant les gens continuent d'aller dans les casinos car l'ambiance y est unique²³².

En conclusion, nous pouvons donc dire que les casinos sont un lieu unique par deux aspects. En premier lieu, ils restent toujours victimes des stigmates et des préjugés qui leur sont associés (lieu de perte, joueur dépendant...), ce qui fait que certaines personnes hésitent encore à les fréquenter ou à dire qu'elles vont y jouer. En second lieu, ils créent un environnement pour le joueur qu'aucun autre lieu de jeu ne produit. L'ambiance que l'on trouve dans les casinos est unique du fait de la réunion d'une multitude d'ingrédients, comme le bruit des pièces qui tombent, la petite musique des machines, les joueurs... Le joueur, pendant le temps du jeu, peut ainsi s'isoler plus facilement de la réalité et oublier tout ce qui lui est rattaché.

4- Casino et dispositif de pousse au jeu

Nous faisons ici référence à une partie de l'analyse développée par Dominique Boullier²³³ sur les Nouvelles Technologies de Communication et les dispositifs qui mettent en jeu, dans certaines organisations, des techniques de communication, qu'il nomme "pousse-au-jeu". En effet, nous pensons que les casinos, au même titre que d'autres espaces, comme les clubs de vacances ou les parcs de loisirs, proposent une nouvelle forme de divertissement centré autour d'un dispositif qui prend en charge l'individu dans le but de l'amener à l'action et de lui faire éprouver un maximum de plaisir. Il permet aussi aux personnes qui le souhaitent de nouer des "contacts" et donc de créer un semblant de lien social dans un environnement particulier qui favorise ce contact, puisque toutes les

²³⁰ - Entretien mme D, retraitée, 68 ans.

²³¹ - Mme B, responsable d'un magasin, 33 ans.

²³² - Provost Gary, *High stakes in the new Las Vegas*, Truman Talley books/Dutton, New-York, 1994.

²³³ - Boullier Dominique, *Connecter n'est pas instituer, Nouvelles technologies de communication et autres dispositifs pousse-au-jeu*, Recherche réalisée pour le Plan Urbain (MELATT), 1988.

personnes partagent le même intérêt : le jeu. Il existe d'autres moyens de communication qui, pour Dominique Boullier, ne font pas encore partie de ce que l'on appelle communément les NTC. Les nouvelles technologies de communication, en effet, ne se limitent pas seulement, selon lui, à tous les nouveaux outils que l'on trouve dans le champ des télécommunications et de l'informatique. "***L'idée de départ consistait à affirmer que ces techniques de communication étaient à l'oeuvre dans d'autres organisations et ne faisaient pas nécessairement appel à de l'informatique ni aux télécommunications. Ainsi, le Club Méditerranée, les Parcs de Loisirs, le Charity Business pouvaient être traités comme techniques de communication. Cela permettait de sortir d'un déterminisme technologique pour mettre en relation des phénomènes sociaux, des comportements observés dans des milieux techniques très différents***"²³⁴. Nous nous intéresserons principalement au développement de sa problématique concernant les parcs de loisirs et le Club Méditerranée puisque ce sont ceux dont le dispositif de fonctionnement se rapproche le plus de l'organisation des casinos.

Nous partons donc de l'hypothèse que les casinos mettent en oeuvre des techniques de communication qui conduisent à la création d'une forme spécifique de socialité entre les différents acteurs de cet espace, et à leur satisfaction. Comme nous avons pu le voir précédemment, l'espace de jeu du casino est souvent comparable à un parc d'attraction de type Disneyland. Cette comparaison est justifiée par l'organisation du lieu. Tout est fait pour que le joueur se sente extrait de la réalité quotidienne et perde ses repères. Ensuite il est projeté dans un monde où les interactions possibles et les modes de relation sont centrés autour d'un même objet : le jeu. Le jeu devient alors l'"attraction" principale qui réunit les joueurs autour d'un même objet et leur permet d'établir une relation et donc de créer une communauté d'intérêt. Nous partons du principe que ne peuvent pas être pris en considération les comportements déviants qui ne touchent qu'une faible partie des personnes fréquentant les casinos. Les joueurs rentrant dans la catégorie qui nous intéresse sont ceux que John Rosecrance définit comme les joueurs sociaux²³⁵ c'est à dire ceux qui fréquentent les casinos comme ils pratiqueraient un autre type de loisir. Ils viennent chercher des sensations, du plaisir et surtout de l'évasion par rapport à leur vie quotidienne. Les casinos construisent un dispositif visant à conditionner le joueur pour l'amener à l'action tout en lui laissant croire qu'il est maître de sa destinée. La dimension mythique des casinos joue aussi un rôle essentiel dans la réussite du concept. La ville de Las Vegas en est le meilleur exemple. La capitale mondiale du jeu et du divertissement doit aussi une partie de son attrait à son passé tumultueux qui est souvent décliné par certains des casinos de l'ancien centre ville, comme le Lady Luck par exemple ou le Golden Nuggets. La symbolique du nom "bandit manchot" que l'on détousse de son argent en appuyant sur un bouton ou en tirant sur une manette procure aussi une sensation de jouissance, parce qu'elle confronte le joueur, instantanément et pour un temps très court, avec le hasard, qui, susceptible de lui donner gain ou perte,

²³⁴ - Ibid.

²³⁵ - Rosecrance John, *Gambling without guilt : the legitimation of an american pastime*, Brooks/Cole publishing company, Louisiana, 1988.

prend la figure de son destin. La formation des employés est aussi un élément important du dispositif. Comme nous l'avons vu précédemment, tout est mis en oeuvre pour que le client soit satisfait par sa visite au casino. Le personnel est présent et attentionné mais il sait aussi devenir invisible pour laisser l'individu profiter pleinement de son plaisir. Tous les casinos ont le même modèle (même fonctionnement, même types de jeux, même technologie appliquée, même volonté de performance), pourtant tous ne sont pas exactement identiques car ils recréent un univers différent à l'aide des artifices que nous avons détaillés auparavant. Ce n'est donc pas la technique qui prime mais l'organisation de l'espace et de l'environnement qui font de chaque casino un lieu unique. Chaque individu trouvera ainsi dans un type de casino ce qui lui convient le mieux (ambiance, convivialité, luxe...) comme chaque G.M peut trouver un Club Med qui correspond à ses aspirations. Dominique Boullier cite trois critères doubles de performance : abondance et variété, accessibilité et sélectivité, permanence et immédiateté. Ces caractéristiques se retrouvent dans les casinos avec le nombre élevé de machines à sous, le choix de leurs différents types, l'attention dont fait preuve le personnel, les dénominations variables, le choix de l'implantation des casinos, le fait que les casinos observent des horaires d'ouverture de plus en plus étendus (24h/24 à Las Vegas par exemple), etc. Le code des relations entre employés et clients est régi par les impératifs de performance. Même si, apparemment, il existe une certaine familiarité entre eux, elle ne fait que masquer la frontière étanche qui distingue leur place. La temporalité et la spatialité sont produites artificiellement par l'environnement. Le temps n'est que celui du jeu et le monde gravite autour de l'espace de jeu. Le flux des visiteurs, est lui aussi, organisé à l'aide d'axes de circulation souvent dessinés par le sol, de l'implantation des lumières et de celle des machines. Les casinos français n'ont toujours qu'une seule entrée qui fait aussi fonction de sortie à cause de la législation ; mais les casinos américains, qui possèdent généralement plusieurs sorties, sont organisés de telle manière que, quoi que l'on fasse, on se retrouve toujours dans la salle de jeu et la sortie est parfois très difficile à trouver. L'anonymat des joueurs leur permet de nouer des liens qui ne sont plus dictés par le code hiérarchique présent dans la vie quotidienne.

Sur la sociabilité/socialité des machines à sous, une étude publiée en 1998, a été réalisée par Jean-Pierre Martignoni-Hutin, où il soutient que le casino est un espace où se crée du lien social. ***"Qu'ils viennent seul ou accompagnés nos observations microsociologiques indiquent également que s'instaurent entre les joueurs, de riches rapports de sociabilité ou d'intense rapports de socialité éphémères qui font de ce jeu une activité de type groupal. Dans l'espace ludique que constitue une salle de machines à sous, l'être joueur est le plus souvent un être "avec", même quand il est seul devant sa machine. Le personnel des casinos (caissier, assistant, clientèle, valette, MCD, responsable...) joue un rôle déterminant dans le lien social éphémère qui se noue quotidiennement dans les salles de machines à sous. En outre, entre les joueurs, une complicité s'instaure rapidement et facilement grâce à l'activité ludique commune"***²³⁶. Une autre caractéristique nette de son étude est le fait

²³⁶ - Martignoni-Hutin Jean-Pierre, "Les bandits manchots sont nos amis, caractéristique et motivation des joueurs de machines à sous", *Espaces* 150, mars-avril 1998. Ce enquête peut être consultée aussi sur le site internet du casino de Niederbronn : <http://www.alsace-casino.com>.

que des individus fréquentent les casinos et notamment l'espace des machines à sous non pas pour jouer (356 interviewés sur 970) mais pour se distraire, se restaurer, etc. Les retraités par exemple fréquentent les casinos pour trouver de la compagnie dans une ambiance joyeuse. Jean-Pierre Martignoni-Hutin parle même de "carrefour social sécurisé".

Ce n'est pas du tout le point de vue de Dominique Boullier, pour qui, les techniques de communication mises en oeuvre dans un dispositif de ce type constituent seulement un "programme" d'action et que leur projet "s'inscrit dans l'appareillage lui-même" (les relations entre le personnel et le public, les axes de circulation, la disposition des machines, etc. sont bien des techniques de communication. Pour Dominique Boullier, ces dispositifs produisent un ensemble d'injonctions à destination des utilisateurs. Si l'impératif de plaisir semble constituer l'objectif apparent de telles organisations, cet impératif serait assez proche des "injonctions paradoxales" de Palo Alto : "tous les impératifs techniques, toute la programmation sociale incorporée à ces dispositifs ne peuvent se dire comme tels (qu') ils ne se réfèrent à rien d'autre qu'à eux-mêmes (qu') il n'y a pas d'**inter-dit** mais seulement de l'**entremise**. En plaçant ces médiations techniques **entre** les humains, peut-on croire qu'elles suffiront à leur permettre de "faire société" ?"

Comme nous avons pu le voir tout au long de cette partie, le casino fonctionne comme un dispositif autonome avec des règles qui lui sont propres. Les joueurs ou non joueurs qui fréquentent les casinos viennent chercher du plaisir et de la satisfaction en pratiquant une activité ludique dans un cadre et une ambiance particulière qui sont propres au lieu. Même si nous savons que ce sont des techniques marketing qui organisent l'espace, le joueur, lui a l'impression d'être maître du jeu. Le casino est organisé comme un espace de communication, c'est à dire qu'il est doté d'un dispositif (ensemble de techniques) qui programme l'activité des participants. Le "lien social" créé entre les joueurs au sein d'un casino est fictif non seulement parce qu'il ne pourrait pas exister à l'extérieur entre les mêmes personnes mais parce qu'il est le produit du dispositif. Toute hiérarchie sociale est abolie par les techniques mises en oeuvre, et, de ce fait les relations établies au sein de cet espace n'expriment pas une société mais une simple "communauté". Un dernier élément de l'analyse de Dominique Boullier retient notre attention : "ces managers des flux de population doivent manipuler la jouissance des foules et ils savent qu'il y faudra **autre chose** pour la maintenir active et drainer des masses importantes : ils savent qu'il faut s'enraciner dans une dimension mythique pour assurer la traduction entre cette jouissance individuelle et son statut "sociétal"". L'industrialisation des casinos dont nous avons vu l'émergence récente s'est produite alors que le mythe était déjà constitué, ce qui les différencie des formes d'industrialisation des loisirs nées beaucoup plus tard, comme les parcs de loisirs ou le Club Med. L'"univers social" tient évidemment au mythe constitutif et antérieur de l'univers des casinos.

Nous n'avons pas tenté d'appliquer rigoureusement les critères de performance que propose Dominique Boullier. Mais il nous semble que les résultats de notre étude rejoignent largement l'analyse qu'il propose.

Conclusion de la deuxième partie

Au terme de cette partie, nous pouvons affirmer que la forte transformation récente des casinos trouve son origine dans une "stratégie d'acteurs" qui, à l'Assemblée Nationale, a uni le gouvernement et les intérêts des opérateurs, comme, au plan local, les élus et les dirigeants locaux. C'est pourquoi nous avons insisté, comme en écho aux propos ministériels du début de cette partie, sur l'alliance objective des élus locaux et des dirigeants du Lyon Vert dans la conférence de presse qui a constitué le véritable redémarrage de ce casino, du moins médiatiquement ; nous retrouverons une alliance similaire dans la partie suivante en d'autres lieux et à d'autres fins.

C'est bien dans un contexte d'industrialisation des pratiques culturelles que ce changement s'est opéré. Cette industrialisation est repérable à plusieurs niveaux. Le premier est celui du remplacement d'une propriété et d'une gestion souvent artisanales et familiales par des sociétés ou des groupes, tantôt spécialisés dans l'exploitation des casinos (Partouche), tantôt alliés à d'autres activités, notamment hôtelières (Accor) ; l'introduction en bourse de ces activités est le premier signe indiscutable de cette transformation. Le second est l'utilisation, comme support du jeu, de machines "standardisées" et "sérialisées" selon des modèles éprouvés ; le contrôle sévère de leur production et de leur usage, pour d'évidentes raisons de sécurité, ne fait que renforcer cette standardisation. Le troisième est que la gestion des casinos est désormais régie par un marketing rigoureux qui, selon un modèle, là encore, éprouvé (Las Vegas), entraîne le joueur dans une quasi "chaîne" de consommation de jeux et de produits annexes. Ce modèle enfin s'est étendu à toute la planète, et se décline désormais sur d'autres supports (Internet), quoique d'une façon qui ne nous semble pas encore avoir trouvé une forme substitutive convaincante.

Cette pratique ludique s'est trouvée favorisée par l'extension préalable d'autres jeux d'argent "automatiques" et individuels (jeux de grattage notamment) qui avaient fortement contribué à banaliser le jeu d'argent (cf. première partie). Sa banalisation, sa démocratisation ou sa popularisation ont paradoxalement profité des images antérieures, largement mythiques, du casino. Mais sa réussite nous semble essentiellement due au fait que la pratique des machines à sous constitue un divertissement, un loisir, où le jeu lui-même (gain et perte) est intégré à un lieu qui, tout entier conçu et organisé pour pousser la clientèle à jouer, tente aussi, paradoxalement, de le lui faire oublier sous l'effet d'un environnement (cette "ambiance" dont parle nos interviewés) qui est à lui seul le point de départ d'un dépaysement ou d'une déréalisation constitutifs du jeu.

Enfin, si l'industrialisation des casinos semble un signe de "modernité", c'est plutôt de "post-modernité" qu'il faudrait parler pour désigner les pratiques sociales qui s'y déploient : étanchéité radicale entre personnel et joueur, communauté fabriquée par le seul dispositif ; il n'y a aucune référence externe, comme dans une fête de village, ou une fête instituée (fête de la musique), il n'y a aucune hiérarchie ni compétition entre les joueurs qui serait fondée sur l'appartenance sociale ou la compétence propre du joueur comme

dans le sport ou les jeux traditionnels ; il n'y a que des individus qui jouent individuellement à des machines individuelles (cf. nos remarques introductives sur la relation à la machine-jouet). Et pourtant, alors même que l'individu n'a pas besoin de l'autre pour jouer, il vient fréquemment en groupe et même parfois en famille, et une partie importante du plaisir qu'il éprouve vient du "contact" constant avec les autres joueurs. D'où ce semblant de société qui apparente le jeu de casino au dispositif analysé par Dominique Boullier, et pour une part au "non lieux" de Marc Augé : comme à Disneyland, on vient chercher individuellement, mais avec d'autres, un oubli de la société et des contraintes de la vie quotidienne. Pas de fondateur qui donne le sens du regroupement, pas de finalité collective, pas de hiérarchie ni de conflit, mais une sorte de communauté temporaire qui repose sur la seule consommation, avec d'autres individus, de ce dont on attend un plaisir : le "dépaysement", l'"ambiance", et bien sûr, le risque de la perte et du gain. C'est en cela que ce dispositif peut être dit post-moderne, parce qu'il est, justement, un dispositif de rassemblement et de "connexion" (vidéo-poker en réseau par exemple) qui est bien un dispositif communicant, mais sans autre contenu que ce que chacun attend de l'argent perdu ou gagné et du plaisir qu'il y prend. Une "dépense" en somme, qui, fondée sur le rapport très fortement investi, affectivement, de l'individu au hasard, est industriellement organisé comme une usine à rêve.

Enfin, nous l'avons vu, le casino peut revêtir le rôle d'animateur principal d'une cité (Las Vegas en est sûrement l'exemple le plus net) et ce rôle se trouve toujours être directement lié au tourisme. C'est pourquoi, aujourd'hui, de plus en plus de villes, ou de pays, se posent la question du bien-fondé de la légalisation ou de l'extension des casinos sur leur territoire . C'est ce que nous examinerons dans la troisième partie.

Troisième partie : la légalisation des casinos et l'implantation d'un casino sur un territoire : enjeux et débats

La seconde partie nous a permis de vérifier l'hypothèse selon laquelle le développement des jeux de casino reposaient, in fine, sur une préoccupation essentiellement économique qui trouve une double expression du côté de ses principaux acteurs. La légalisation des machines à sous en 1987 et l'autorisation d'implanter des casinos dans les grandes villes en 1988, expriment l'attention des pouvoirs publics au redressement d'un secteur de l'économie nationale dont le déclin était préoccupant. Les opérateurs des casinos, pour leur part, ont saisi cette opportunité pour restructurer leurs activités à partir d'une forme qui répond aux impératifs d'un marketing rigoureux, inspiré du modèle de Las Vegas. Cela permettait donc une transformation de l'économie des jeux qui allait de pair avec la modification des pratiques sociales qui lui sont liées.

Mais cette perspective, relativement générale, doit être précisée, parce que cette transformation s'est opérée au moyen de l'implantation, dans telle ou telle localité, de casinos qui n'y existaient pas auparavant ou par le développement sous d'autres formes, de ce qui existait déjà, et qui produisait donc une modification de la fréquentation. La localisation de nouveaux établissements engendre régulièrement un affrontement, ou du moins un débat, entre les tenants du progrès économique local, et ceux qui s'insurgent contre ce qui leur semble constituer une modification dommageable de leur

environnement.

En somme, l'implantation d'un casino est l'occasion d'un conflit de représentation entre les défenseurs d'un développement économique plus que social et ceux pour qui le casino apporte, potentiellement, une perturbation de leurs valeurs morales ou plus simplement de l'équilibre local.

Cette opposition est intéressante parce qu'elle introduit la transformation des casinos et le développement des jeux d'argent dans une perspective de développement local. Cela suscite donc des réactions variables qui sont d'abord fonction de la culture locale, mais aussi des particularités économiques de la localité concernée.

On y retrouve donc, forcément, du côté des opposants, les arguments liés à l'image négative qui faisait l'objet de notre première partie et, de l'autre, ceux qu'on a vu triompher dans la seconde partie. Les acteurs politiques, devant impérativement être soutenus ou approuvés par leurs électeurs, ne peuvent pas, à priori, leur imposer ce qu'ils rejettent ou réprouvent. D'où la naissance de consultations, la création de commissions, etc. dont nous prendrons quelques exemples.

Curieusement, c'est le modèle d'une économie touristique qui s'est imposé dans ce secteur, comme si toutes les parties prenantes, conscientes du caractère "improductif" du jeu, se trouvaient au fond d'accord pour estimer que l'investissement, dans le jeu, de consommateurs venus d'ailleurs, constituait une ressource plus intéressante que le développement proprement local du loisir que cette activité apporte.

Nous retrouverons donc les peurs liées au jeu pathologique et nous verrons de quelle façon, dans des contextes et situations géographiques très différentes, c'est le même type de débat qui s'instaure, mais il conduit à des conclusions institutionnelles différentes (gestion publique vs gestion privée par exemple).

La place maîtresse des États-Unis dans ce domaine nous impose de commencer par là, avec l'examen d'Atlantic City. Mais l'étude que nous ferons ensuite de la situation canadienne très contrastée, de l'est (Québec) à l'ouest (Vancouver), nous conduit à mettre l'accent sur les modes d'intégration du jeu au tourisme, c'est à dire, en somme, à une refondation de ce qui, dans le passé, en Europe, avait permis l'implantation des casinos dans les villes d'eau pour des curistes fortunés que les seuls soins ne parvenaient pas à divertir.

Après l'examen des oppositions locales, dont témoignent les commissions américaines et canadiennes, nous reviendrons donc sur celles qui se sont exprimées au parlement français en 1987, avant de faire un gros plan sur l'implantation à Lyon d'un casino à l'intérieur de l'hôtel Hilton de la "cité internationale", qui constitue le premier exemple de la loi de 1988.

Cet examen, naturellement, reprend des arguments ou des thèmes précédemment évoqués ou cités. Mais la perspective n'est pas la même que dans les chapitres précédents ; c'est celle de l'effet d'une légalisation sur la transformation d'un territoire local et de son identité, c'est à dire l'impact dans un espace public local de principes plus généraux.

A- Le cas des États-Unis

1- Atlantic City et Las Vegas

Thomas Jefferson disait des jeux d'argent qu'ils étaient "une chose merveilleuse" ("a wonderful thing"), il les comparait à une taxe payée selon l'envie de chacun, sans aucune obligation. Ils étaient donc un moyen facile pour le gouvernement d'obtenir de l'argent quand il lui était impossible de créer un nouvel impôt. L'auteur de la déclaration de l'indépendance considérait les jeux d'argent comme "un impôt indolore" car il rapporte de l'argent à l'Etat que les citoyens sont contents de dépenser puisqu'ils le font en s'amusant. Les contribuables n'ont donc pas vraiment l'impression qu'ils paient un nouvel impôt et sont beaucoup moins hostiles que s'ils recevaient un courrier chez eux, leur demandant de payer une somme au trésor public. Le jeu permet donc de faire rentrer de l'argent dans les caisses de l'état sans encourir l'hostilité publique soulevée par un nouvel impôt.²³⁷

Les États-Unis sont actuellement au milieu de la "troisième vague" ("third wave"²³⁸) de légalisation des jeux d'argent (tous confondus). La première vague a eu lieu entre la colonisation (1609) et la guerre civile. En 1612, la compagnie de Virginie sponsorisait une loterie pour financer les problèmes financiers rencontrés avec l'arrivée des colons à Jamestown. En 1620 sont apparues les premières courses de chevaux dans l'état de Virginie. Elles étaient davantage considérées comme une activité pour aristocrates fortunés que comme un vrai jeu d'argent. Entre 1790 et 1860, 24 états sur 33 ont eu recours à des loteries pour financer leurs aménagements (soit un revenu total de 32 millions de dollars qui a permis de construire 47 collèges, 300 écoles maternelles, 200 églises, des routes et des ponts). Les premiers établissements de jeu sur les "riverboats" sont apparus au début de l'année 1800 (beaucoup ont été fermés par les autorités entre 1830 et 1840).

La deuxième vague a pris place après la fin de la guerre civile jusqu'aux années 1960. Beaucoup d'états ont utilisé les loteries pour trouver des financements pour reconstruire ce qui avait été détruit pendant la guerre. Une loterie a survécu : la loterie de Louisiane parce qu'elle vendait ses tickets par courrier. Elle est devenue par la suite la cible d'un mouvement national de réforme et a disparu quand le congrès a voté une loi interdisant la vente de tickets par correspondance. Avec la ruée vers l'or en 1849, les jeux d'argent sont devenus une activité majeure pour les mineurs, les cow boys et les prospecteurs d'or dans l'ouest. La combinaison bar-maison close-maison de jeu était le principal divertissement de ces pionniers souvent arrivés là seuls, sans femme ni famille. En 1930, l'état du Nevada a légalisé de nouveau les casinos après les avoir interdits en

²³⁷ - T. Clotfelter Charles, J. Cook Philip, *Selling hope : state lotteries in America*, Cambridge, MA : Harvard university press, 1989.

²³⁸ - Terme employé par Thompson N William et Dombrink John, *The last resort*, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

1910 et les courses de chevaux sont devenues légales dans 21 états. D'autres états ont permis les jeux de bingo ayant un but charitable dans les années 1950.

La troisième vague de légalisation a commencé en 1963 avec l'adoption de la loi sur les loteries dans le New Hampshire. En 1976, l'état du New Jersey a voté une loi pour autoriser les casinos dans la ville d'Atlantic City.

Même si les jeux d'argent n'ont pas toujours une bonne image auprès du public, ils sont une source de revenus non négligeable. Leur légalisation intervient souvent pour enrayer des crises financières. Ils sont un remède à la crise fiscale. C'est un argument que l'on ne pourrait pas faire valoir, en revanche, pour la légalisation d'autres "vices".²³⁹

Nous allons étudier le cas de certains états américains qui ont légalisé les casinos pour essayer de déterminer le type d'arguments pour et contre qui ont été soulevés lors des campagnes précédant les référendums.

a- Atlantic city - New jersey

Le référendum dans l'état du New Jersey qui a permis la légalisation des casinos dans la ville d'Atlantic city en 1976 a été le dernier auquel les votants ont répondu "oui". Par la suite, les autres tentatives dans les états de New York, de la Floride, du Texas et de la Floride ont échoué.

Dans les années 70 la ville d'Atlantic City était en plein déclin touristique. Les hôtels étaient devenus vieux et sales par rapport aux nouveaux "resorts" qui apparaissaient dans les Caraïbes. Le taux de remplissage avait chuté de 40%. La population locale avait diminué de 20%. La ville avait perdu 4500 emplois entre 1960 et 1970, le chômage était en hausse. Il fallait des mesures d'urgence draconiennes pour redorer le blason de la ville. En novembre 1974, les habitants du New Jersey avaient rejeté à 1,2 millions contre 800 000 voix la légalisation des casinos. Puis en 1976, un nouveau référendum a obtenu une majorité de "oui" et les casinos ont enfin pu voir le jour dans l'état mais seulement dans la ville d'Atlantic City²⁴⁰. L'échec de la campagne de 1974 est en partie attribué au fait qu'aucun endroit précis pour la construction des casinos n'était mentionné alors qu'en 1976 la campagne mentionnait la ville d'Atlantic City et seulement elle. En 1974, les gens avaient peur de voir des casinos s'établir près de chez eux, en 1976 ils étaient rassurés. Pour W N. Thompson et J.Dombrink²⁴¹, le soutien d'hommes politiques tel que le gouverneur de l'état et autres législateurs (ce qui n'était pas le cas en 1974) a été déterminant. Les difficultés économiques qu'avait rencontré l'état, notamment avec la récession de 1974 qui avait abouti à une nouvelle taxe en 1975, avaient souligné le besoin de revitalisation des finances locales. En janvier 1976, le gouverneur donne son soutien à la campagne et désamorce l'opposition en insistant sur le fait que :

²³⁹ - Thompson William N et Dombrink John , *The last resort*, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

²⁴⁰ - Sternlieb G, W. Hughes James, *The Atlantic City gamble*, Harvard university press, Massachusetts, 1983.

²⁴¹ - Thompson N William et Dombrink John , *The last resort*, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

- seule la ville d'Atlantic City aura l'autorisation de construire des casinos ;
- le mode de gestion des casinos sera privé (il n'y aura pas d'argent public investi dans ce projet ; en revanche, les casinos rapporteront de l'argent aux finances publiques) ;
- il y aura un dégrèvement des taxes grâce aux casinos pour les personnes âgées et les handicapés.

La ville avait besoin de nouvelles sources de financement pour son développement urbain. L'argent rapporté par le jeu à l'état permettrait de financer les nouveaux projets d'aménagement, de construire de nouveaux hôtels, de revitaliser toute l'industrie touristique de l'état. Mais aussi, cela permettrait de venir en aide aux plus défavorisés et de leur assurer un soutien, notamment au niveau médical, que la ville ne pouvait plus se permettre. Le gouverneur Byrne déclare que l'expansion des casinos sur la côte Est est inévitable et appelle au sens de la fierté et des responsabilités des habitants du New Jersey concernant leur état. Les casinos sont le seul moyen de sauver l'état de la faillite. Le gouverneur est suivi par la plupart des hommes publics de l'état dont le chef de la police W. Ten Brink. Tout est fait pour réhabiliter l'image du jeu et le soutien d'hommes publics influents légitime cette position. D'énormes fonds sont investis dans la campagne. Les enjeux économiques liés à la légalisation des casinos sont très élevés (et c'est l'argument majeur de la campagne), et les partisans de cette légalisation mettent tous les atouts de leur côté. L'homme choisi pour réaliser la campagne de communication est Sanford Weiner. Il a la réputation de réussir : sur 172 campagnes qu'il a menées, 157 ont été un succès. Les médias sont saturés de publicité et de témoignages en faveur des casinos,²⁴² notamment lors des moments d'indécision, et des milliers de tracts sont distribués. Le thème essentiel est que le jeu n'est plus un vice, mais un loisir socialement acceptable. Contrairement à l'alcool et à la drogue, le jeu ne conduit pas nécessairement à la maladie. Les casinos seront un bien pour l'état. Certes il y a le problème de la mafia soulevé par les opposants. Celle-ci a la réputation d'être très liée au jeu aux États-Unis, avec l'exemple de l'origine de Las Vegas qui était gérée par la pègre (les gens ont conservé cette image, et elle "colle" au jeu). Cette peur mythique est très vite atténuée par la promesse de contrôles très stricts de la part de l'état (argument repris pour la construction d'un casino dans la cité internationale à Lyon. cf. infra). On fait appel à la conscience du bon citoyen : "When you vote "yes" for casinos in Atlantic City and *only* in Atlantic City — you'll helping yourself. Because every resident in New Jersey will benefit directly"²⁴³ (il est prévu un revenu annuel des taxes de 58 millions de dollars). Ce qui est un moyen de dire : si vous votez "non", la ville périra et ce sera votre faute. On culpabilise le citoyen pour l'amener à accepter la légalisation des casinos.

L'opposition à la légalisation des casinos en 1974 était surtout centrée autour de dirigeants de congrégations religieuses qui prêchaient contre l'amoralité du jeu. En 1976, ils renouvellent leur opposition contre le jeu et sont accompagnés par ceux qui réclament

²⁴² - Par exemple cette déclaration d'un propriétaire d'une station service dans le New York times, le 18 juillet 1976 : If we don't get it this time, you might as well put a fence around Atlantic city and put a sign "ghost town".

²⁴³ - Ndt. "quand vous voterez "oui" pour l'implantation des casinos à Atlantic City et seulement à Atlantic City — vous le faites pour vous – parce que chaque habitant du New jersey en bénéficiera directement"

un renforcement des lois. Ces derniers sont préoccupés par le fait que la légalisation des casinos amènera selon eux une infiltration du crime organisée dans l'Etat. Le procureur Jonathan Goldstein met en garde la population contre les casinos qui attireront les criminels à Atlantic City, causeront des dommages irréparables à la communauté et ne bénéficieront qu'à une toute petite partie des habitants. Selon ses propos, une augmentation des problèmes sociaux et familiaux s'ensuivra, il y aura une hausse de la criminalité et de la corruption des dirigeants de l'Etat.²⁴⁴ Ils sont activement soutenus par le New York Time dans ses éditoriaux (par exemple : "Degrading Atlantic City"). Mais ils échouent, par manque de coordination et manque d'homogénéisation des différents groupes (notamment un manque d'unification des thèmes), mais aussi par manque de moyens financiers pour leur campagne (alors que les différents groupes religieux ont engagé \$22 000 dans la campagne en 1976, les supporters des casinos en ont engagé \$1,3 million pour faire basculer le vote en leur faveur). De plus la plupart des hommes politiques influents de l'Etat sont dans le camp opposé et trouvent des arguments pour combattre les angoisses de la population. Les casinos représenteront un potentiel de développement économique important pour l'Etat, un revenu fiscal élevé, ils seront contrôlés de manière très stricte. Ce ne sont pas des gangsters qui viendront, mais des touristes (argument repris à Lyon) attirés par les nouveaux "resorts" et attractions qu'offrira la ville et tout cela créera des emplois. Le débat est centré sur les bénéfices économiques et laisse peu de place aux questions sociales

b- pour ou contre : pourquoi ?

Les différents discours des campagnes publiques pour la légalisation des casinos comportent trois thèmes récurrents :

- la criminalité supposée
- le comportement compulsif du joueur qui discrédite l'industrie des casinos.
- les retombées économiques qui donnent du crédit aux casinos.

Dans la première partie de ce travail nous avons étudié la naissance de la ville de Las Vegas et ses liens avec la Mafia dans les années 40 avec notamment Bugsy Siegel qui fût à l'origine du premier grand hôtel de la ville : le Flamingo Hilton. Même si Las Vegas est devenue aujourd'hui la capitale mondiale du divertissement, ses antécédents restent gravés dans l'opinion publique. La criminalité liée aux casinos est l'une des peurs les plus ancrées qui soient dans l'esprit américain. La présence de nombreux gros groupes financiers qui ont contribué à renverser cette image, notamment grâce à leur transparence financière due à leur cotation en bourse, a rassuré la population qui garde quand même quelques réticences sur cette industrie. Les débuts chaotiques de la ville sont restés fortement ancrés dans l'esprit populaire qui ne veut pas que ce type de scénario se reproduise. Une surveillance accrue de la part des autorités et une législation structurée sont présentes pour éliminer toute possibilité d'infiltration par le banditisme. L'oeuvre de Bugsy Siegel fait pourtant l'objet de croyances populaires qui resurgissent dans tous les

²⁴⁴ - Thompson N William et Dombrink John , *The last resort*, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

débats lors des campagnes de légalisation des casinos. Le discours des opposants aux casinos donne toujours une place à ce risque d'infiltration des casinos par la mafia. Cette association d'image mafia-casino est désormais davantage liée à un mythe qu'à une réalité.

Comme nous l'avons vu dans le cas d'Atlantic City, l'opposition religieuse à la légalisation des casinos est très forte et principalement centrée sur des questions de morale. Le jeu est un vice qui se propage et fait des victimes qui prennent les traits du joueur compulsif. Pourquoi les gens jouent-ils ? A cette question William N Thompson répond : "*People have asked this question for centuries. Answers to the question have been invariably the same. Gamblers are deviants and people who gamble violates the rules of the gouvernement, society and religion. Gamblers are possessed of criminal minds or are in some other way depraved or subject to evils spirits*"²⁴⁵. Nous avons mis en italiques les mots qui nous semblent intéressants dans cette réponse. Ce que nous pouvons remarquer et que nous avons souligné dans la première partie de notre travail, est que cette image néfaste du jeu l'accompagne depuis des siècles, sans la faire disparaître. Le discours sur le jeu n'est pas lié à une argumentation qui repose sur des faits réels, mais à une image qui s'est transformée en mythe au fil des époques. Il est vrai que depuis la légalisation des jeux d'argent dans certains états, le nombre de joueurs compulsifs a augmenté. Cette augmentation est due en grande partie à une classification normative très peu élaborée. La manière dont les anglo-saxons classent les types de joueurs se fait de façon très subjective et reflète les stéréotypes en vigueur.²⁴⁶ Selon l'auteur, l'image du jeu a beaucoup évolué, car de plus en plus de gens jouent. Ils viennent de tous les secteurs de la population : riches, pauvres, de toutes les races et de tous les niveaux d'éducation. Pour les opposants aux casinos, le danger est justement là, dans l'extension du "vice". Plus il y a de joueurs, plus il y a de joueurs pathologiques. Le problème de ces joueurs apparaît toujours lors des débats politiques sur le jeu. Pour l'image d'un candidat, défendre le jeu d'argent, c'est adopter une position risquée, car le jeu est condamné par la morale. Comme au sujet de l'homosexualité ou de la légalisation de la drogue, l'homme politique risque de ternir son image vis à vis d'un certain nombre de citoyens, mais, d'un autre côté, il s'attirera la sympathie d'autres pour lesquels il apparaîtra comme faisant preuve d'une ouverture d'esprit et d'une tolérance en adoptant cette position en opposition au courant traditionnel. Depuis quelques années, de nombreuses études ont été menées sur l'effet du jeu sur la population et le nombre de joueurs pathologiques notamment au Maryland, en Ohio ou encore à l'université du Michigan. Une commission nationale d'étude sur les jeux d'argent a été créée en 1996. Il

²⁴⁵ - Thompson N William, *Legalized gambling*, contemporary world issue, ABC-CLIO, Santa Barbara, 1994. Ndt : Les gens posent cette question depuis des siècles. Les réponses restent toujours les mêmes. Les joueurs ont un comportement déviant et les gens qui jouent violent les lois du gouvernement, de la société et de la religion. Les joueurs sont possédés par un esprit criminel ou, on pourrait le voir autrement, dépravé ou possédé par l'esprit du diable.

²⁴⁶ - Le questionnaire des "Gamblers Anonymous" est très stéréotypé. Un joueur passe très vite du "joueur social" au "joueur compulsif" potentiel ou affirmé (selon la classification de Bergler) puisqu'il suffit de répondre 6 fois oui sur 20 questions et que les questions sont très subjectives (Jouez-vous souvent jusqu'à votre dernier dollar ? ; Jouez-vous pour échapper à vos ennuis ou troubles quotidiens ?).

est indéniable, encore une fois, que le nombre de joueurs compulsifs a augmenté avec la légalisation des jeux d'argent (de tous types), mais on ne peut pas dire non plus qu'ils représentent la majorité de la population joueuse.^{247 / 248}

Le troisième pôle de questionnement repose sur l'enjeu économique lié à la légalisation des casinos. Comme nous l'avons vu précédemment pour le cas d'Atlantic City, c'est l'argument le plus fort et le plus souvent proposé pour la légalisation des casinos. Ceux-ci apporteront de nouveaux fonds dans les caisses de l'Etat qui pourront être dépensés pour de nobles causes (écoles, bâtiments publics, aides aux personnes âgées...). Les casinos créent aussi des emplois et permettent une croissance économique de la communauté. Les taxes sur le jeu sont beaucoup mieux acceptées par les habitants du fait qu'elles sont payées volontairement et non par obligation. S'agissant de la criminalité (et de la perte d'argent que subit l'état quand les jeux sont clandestins), les "pro-casino" soulignent que le jeu est mieux contrôlé quand il est légal.²⁴⁹ Si on examine les bénéfices que procurent les casinos, l'impact économique du jeu ne peut être nié. Aux États-Unis, l'industrie du jeu représente 30 milliards de dollars par an, alors que les ventes de musique enregistrée sont de 8 milliards de dollars et celles de vidéo cassettes de 5 milliards de dollars. Les discours favorables à la légalisation des casinos sont centrés sur les revenus fiscaux énormes générés par cette industrie du jeu (les taxes sur l'essence rapportent 19 milliards \$, celles sur le jeu 99 milliards \$)²⁵⁰. Dans les discours anti-casino, il existe une théorie selon laquelle l'industrie des casinos "cannibalise" les autres activités commerciales déjà existantes et ne crée pas de renouveau économique dans l'Etat. Le jeu est une activité économique improductive. En effet, l'argent dépensé au jeu n'est pas dépensé ailleurs, et ce sont donc les autres commerces qui en pâtissent, ce qui ne stimule pas l'économie locale. Contrairement aux autres discours sur le jeu, ce n'est pas un discours sur une image mais une argumentation chiffrée qui prévaut dans le discours économique. Celle-ci apparaît comme fiable du fait qu'elle s'appuie sur quelque chose de concret, le nombre d'emplois, les revenus fiscaux, etc.

On peut dire à travers ce deux exemples qu'il y a d'un côté de la part des "anti-casino" une stigmatisation de l'industrie américaine des casinos qui reposent sur des stéréotypes ou des mythes, les discours étant surtout centrés sur une image du jeu et non pas sur la réalité. Le jeu pathologique, même s'il représente un danger réel, ne concerne qu'une minorité de joueurs. Le contrôle du jeu par différents organismes de régulation et son étroite surveillance permet d'éviter toute implication mafieuse. Et de l'autre côté, pour les "pro-casino", le jeu compulsif laisse la place à un loisir pratiqué selon l'envie de

²⁴⁷ - Une étude faite par la commission fédérale du jeu rapporte que les joueurs compulsifs représentent 0,77% de la population nationale soit 1,1 million de personnes et que 2,33% de la population seraient des joueurs compulsifs potentiels. Abt Vicki, Smith James F, and Christiansen Eugene Martin, *The business of risk, commercial gambling in mainstream america*, University press of Kansas, 1985.

²⁴⁸ *Task force on gambling addiction in maryland*, Valerie C. Lorenz, Robert M. Politzer, rapport final, 1990.

²⁴⁹ - Thompson N William et Dombrink John, *The last resort*, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

²⁵⁰ - Thompson N William, *Legalized gambling*, contemporary world issue, ABC-CLIO, Santa Barbara, 1994.

chacun, avec des retombées économiques importantes qui seront bénéfiques aux citoyens puisqu'elle permettront de réaliser de nouvelles infrastructures, de créer des emplois. Les états ont besoin de nouveaux revenus à une période où la population n'est pas prête à accepter de nouveaux impôts. Dans ce cas, le discours ne s'appuie pas sur des images ; il est argumenté à l'aide de chiffres qui sont la preuve concrète de ce que peuvent apporter les casinos à un état. On se trouve dans ce cas face à un deuxième type de stéréotype où le bien de la société est calculé à partir de valeurs économiques plus que morales. Mais ce stéréotype passe mieux, car il recourt à des données statistiques qui le rationalisent et le légitiment. Dans les exemples que nous venons de voir, l'image du jeu est réhabilitée par ses enjeux économiques car c'est un impôt indolore. L'évolution du débat en Indiana est à cet égard tout à fait significative.

2- La légalisation des jeux d'argent en Indiana

En 1999, aux États-Unis, les jeux d'argent légaux sont : les casinos à terre ou sur des bateaux dans certains états comme le Mississippi par exemple, les loteries, les paris sur les courses de chevaux, les jeux dits charitables ou de sociabilité, comme le bingo, organisés par des organisations à but non lucratif, les salles de poker ou autres jeux de cartes et le jeu dans les réserves indiennes. L'industrie du jeu s'étend de plus en plus :

- 46 états autorisent et régulent les jeux dits charitables ;
- 42 états autorisent et régulent les paris sur les courses de chevaux ;
- 38 états ont des loteries ;
- 30 états ont sur leur territoire au moins un casino qui bénéficie de la loi concernant l'implantation des casinos dans les réserves indiennes (1988, The Indian regulatory Act).;
- 10 états autorisent et régulent les casinos à terre ou sur un bateau ;
- 11 états autorisent et régulent des salles de cartes ;
- 31 états autorisent et régulent au moins 4 sortes de jeux.

Les états d'Hawaï et l'Utah sont les deux seuls états où les jeux d'argent sont prohibés. Les motivations pour la légalisation du jeu et la forme choisie varient selon les états et incluent la collecte de fonds pour des organisations charitables, le développement économique de régions sinistrées et une volonté de récolter plus de taxes pour l'Etat.

L'Indiana est un des États où les jeux d'argent ont fait leur apparition très tardivement. La première loterie d'Etat est autorisée en 1989 seulement alors que tous les États voisins comme le Michigan, l'Illinois ou l'Ohio en possèdent déjà une ou plusieurs depuis 1972 ou 1974. En 1993, les courses de chevaux et les bateaux-casinos²⁵¹ sont légalisés. Ces derniers connaissent un succès rapide au fur et à mesure de leur implantation. Il faut dire

²⁵¹ - Règlementation des bateaux-casinos pour l'Etat de l'Indiana. Les bateaux casinos sont obligés dans l'obligation de naviguer et si ils ne peuvent pas à cause des conditions météo une session de jeu à quai est organisée. L'ensemble des passagers doit s'acquitter d'un droit d'entrée de \$3. Les jeux autorisés sont les machines à sous, les jeux de cartes et la roulette.

aussi que seul un état voisin, l'Illinois, autorise l'exploitation des casinos. Celui-ci va d'ailleurs voir décroître les dépenses dans ses casinos avec l'expansion de ceux en Indiana. Ce qui laisse à penser que les personnes qui habitaient en Indiana allaient jouer dans les casinos en Illinois avant la légalisation de ceux en Indiana sous forme de bateaux-casinos. En 1999, chaque comté de l'État d'Indiana a sa propre loterie, 4 villes possèdent des hippodromes (Anderson, Indianapolis, Fort Wayne et Merrillville) et 9 bateaux-casinos sont répartis sur 6 comtés (Dearborn, Harrison, Lake, Laporte, Ohio et Vanderburgh).

Total des dépenses ²⁵² en dollars dans les casinos ne dépendant pas du Indian regulatory Act (L'Indiana est dans ce cas)

STATE	1995	1996	1997
Colorado	358,561,345	401,862,892	423,431,813
Illinois	1,178,311,827	1,131,491,531	1,054,573,793
Indiana	39,041,491	397,864,320	961,937,823
Iowa	455,935,892	653,028,536	696,879,405
Louisiana	913,482,404	1,159,033,423	1,218,988,334
Mississippi	1,720,031,392	1,862,046,331	1,984,366,845
Missouri	310,831,118	537,383,994	651,975,278
Nevada	7,152,873,000	7,522,618,000	7,572,618,000
New Jersey	3,747,575,654	3,813,581,000	3,905,752,000
South Dakota	46,965,350	44,539,019	42,696,574

Source Rapport de la commission d'étude sur l'impact du jeu en Indiana

Comme nous pouvons le remarquer la croissance des dépenses dans les casinos en Indiana a été spectaculaire en 1995 et 1996 et ensuite entre 1996 et 1997. Cela est dû au fait qu'entre 1995 et 1997 plusieurs bateaux-casinos ont débuté leur activité. Ce développement rapide des jeux d'argent sous différentes formes dans tout l'État a soulevé la question suivante : quelles sont les conséquences engendrées par la légalisation du jeu, et des casinos en particulier, en Indiana, depuis 1989. La commission d'étude sur l'impact du jeu en Indiana est créée le 1er janvier 1998 pour une mission d'une durée de 2 ans. Son rôle est de coordonner une étude complète sur les impacts économiques, fiscaux et sociaux de cette légalisation et de faire ensuite des recommandations aux pouvoirs publics sur la conduite future à tenir pour la régulation du jeu en Indiana. En Indiana comme dans les autres États américains où le jeu est légal, il existe d'un côté ceux qui souhaiteraient revenir en arrière et bannir à nouveau toute forme de jeux d'argent, et de l'autre côté ceux qui voient en eux un moyen de faire prospérer l'État par le biais de taxes et autres profits économiques. L'intérêt de ce rapport pour notre problématique réside dans un premier temps dans le fait même de son existence. Les nombreuses interrogations et polémiques suscitées par le jeu et surtout son extension sous une forme légale dans de nombreux pays à travers le monde nécessitent des études de ce type. En France par exemple, malgré l'expansion rapide de toutes les formes de jeux, aucune étude n'a été faite ou même envisagée pour savoir si les bénéfices

²⁵² - Les dépenses sont en fait les sommes pariées moins les gains payés.

économiques engendrés par cette industrie ne cachait pas d'autres types de conséquences. Les impacts sociaux par exemple sur la population locale sont fréquemment mis en avant par les opposants au jeu mais jamais à l'aide d'arguments chiffrés. Ce qui est à noter aussi est que cette étude, comme la plupart de celles qui ont été réalisées, a été faite après la légalisation et non avant, ce qui lui aurait permis de fonctionner comme une prospective et aurait permis de mettre en place dès le début une politique de régulation structurée et adaptée. Cette étude a aussi l'avantage de nous faire voir de manière concrète, à l'aide d'arguments chiffrés, l'impact du jeu sur une communauté. Il faut noter aussi que la population qui joue dans l'état d'Indiana est constitué pour la moitié de la population locale et pour l'autre moitié de personnes venant des états voisins ou de touristes. En 1998, la population adulte de l'Indiana a dépensé \$197 par personne dans les jeux d'argent légaux (en 1996 le chiffre était de \$119). Les jeux de casino sont ceux qui ont remporté le plus de succès.

L'importance de ces différents impacts comme par exemple le nombre d'emplois créés par l'industrie du jeu, les taxes rapportées à l'État ou encore l'augmentation des problèmes liés au jeu sont le résultat d'une part des forces en présence sur le marché et d'autre part de la politique publique. Ce qui veut dire que ces impacts peuvent être dépeints comme les trois sommets (économique, fiscal et social) en interconnexion d'un triangle et que chaque variation concernant un de ces trois points aura des conséquences sur les deux autres²⁵³.

Concernant l'impact économique, le sujet qui revient le plus souvent concerne le nombre d'emplois qui ont été fournis par l'arrivée des casinos. Concernant l'Indiana, le taux de chômage a baissé dans les cantons où se sont installés les casinos.

Taux annuel de chômage en%

	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998
Nation	5,3	5,6	6,8	7,5	6,9	6	5,6	5,4	4,9	4,5
Indiana	4,7	5,3	6	6,6	5,4	4,3	4,7	4,1	3,5	3,1
Dearborn	7,1	8,3	8,6	8,8	7	6	6,6	5,2	3,7	3,3
Lake	5,6	6,5	7,1	8,7	7,7	7	6,9	5,7	4,5	4,1
Laporte	5	5,5	5,7	7	6,2	5	5,6	5,1	3,9	3,3
Ohio	6,2	8,1	7,4	8,2	5,7	6,4	5,9	5,3	3,6	3,2
Vanderburgh	4,8	5,5	6	6,9	5,6	5,1	5,6	4,1	4,2	3,3

Source Rapport de la commission d'étude sur l'impact du jeu en Indiana

Ce qu'il faut observer est que le taux de chômage a baissé dans la plupart des comtés l'année de l'ouverture d'un casino sur leur territoire. Un autre fait important est que la plupart de ces comtés avaient un taux de chômage supérieur à celui du reste de l'Etat avant la construction de leur casino. On peut aussi voir que le taux de chômage global en Indiana, même s'il a suivi le même type de variation que celui de la nation, est nettement inférieur à celui-ci en 1998 notamment à cause de la baisse conséquente du taux des

²⁵³ -- Rapport de la commission d'étude sur l'impact du jeu en Indiana, *Les impacts économiques, fiscaux et sociaux de la légalisation des jeux d'argent en Indiana*, Indiana University, décembre 1999.

comtés qui possèdent un casino et qui influe sur le taux général. Par exemple ce taux a été divisé par deux entre 1992 et 1998 pour le comté de Lake après l'ouverture d'un casino, ce qui veut dire que grâce au casino le taux de chômage de ce comté s'est réduit beaucoup plus vite que celui de l'État. On peut donc bien dire que dans ce cas la légalisation des casinos a été bénéfique en terme de création d'emplois pour la population locale. En effet les employés de ces nouveaux casinos ont été recrutés pour 78% parmi les habitants de l'État d'Indiana. Les deux plus petits comtés concernés, Ohio et Dearborn, sont ceux qui ont le plus bénéficié de l'apport en terme d'emploi, et ce qui s'explique par la faiblesse antérieure de l'économie locale. Il ne faut pas oublier que les casinos créent aussi des emplois à l'extérieur de leurs murs et contribuent aussi à enrichir l'économie locale. Le fait par exemple que la moitié de la population qui fréquente les casinos vienne d'un autre État nécessite la mise en place d'infrastructures de service comme des hôtels ou des restaurants, ce qui signifie encore d'autres opportunités en terme d'emploi. Les commerces de détail des comtés où ont été installés des casinos ont vu leurs chiffre d'affaires augmenter de façon significative. Le secteur des services a vu aussi son nombre d'emplois décuplé (1300% pour Ohio et 87, 3% pour Dearborn). Nous ne sommes donc pas dans un effet de cannibalisation sur l'économie locale comme cela a pu être observé par exemple dans l'État du Nevada le long du strip où la plupart des petites boutiques ont disparu pour laisser place à des centres commerciaux à l'intérieur des hôtels. Au contraire, le comté de Ohio comptait trois commerces de détail en 1994, en 1997 il y en avait 17. La plupart d'entre eux ont ouvert entre 1994 et 1995 en perspective de l'ouverture du casino Tous ces chiffres vont dans le sens de l'argumentation économique des politiques en faveur de la légalisation des casinos. En 1998, les casinos de L'Indiana employaient environ 11 400 personnes à temps plein (ceux-ci bénéficient en prime d'une couverture médicale complète et de congés payés) ou à temps partiels.

Casino - Ville	Nb habitants/Ville	Comté	Nb employés ²⁵⁴ Date d'ouverture
Aztar - Evansville	122 779	Vanderburgh	1187 - dec 1995 -
Argosy - Lawrenceburg	4 257	Dearborn	2155 - dec 1996 -
Blue Chip - Michigan city	32 626	Laporte	1080 - août 1997 -
Majestic Star - Gary	108 469	Lake	1183 - juin 1996
Trump - Gary	108 469	Lake	1228 - juin 1996
Empress - Hammond	78 212	Lake	1797 - juin 1996
Harrah's - East Chicago	30 885	Lake	1333 - avril 1997
Grand Victoria - Ohio	1958	Ohio	1470 - oct 96
?	?	Harrison	? - nov 1998 ²⁵⁵

Sources Rapport de la commission d'étude sur l'impact du jeu en Indiana et Centre de la politique urbaine et d'aménagement du territoire de l'Indiana. Ce tableau concerne l'année 1998.

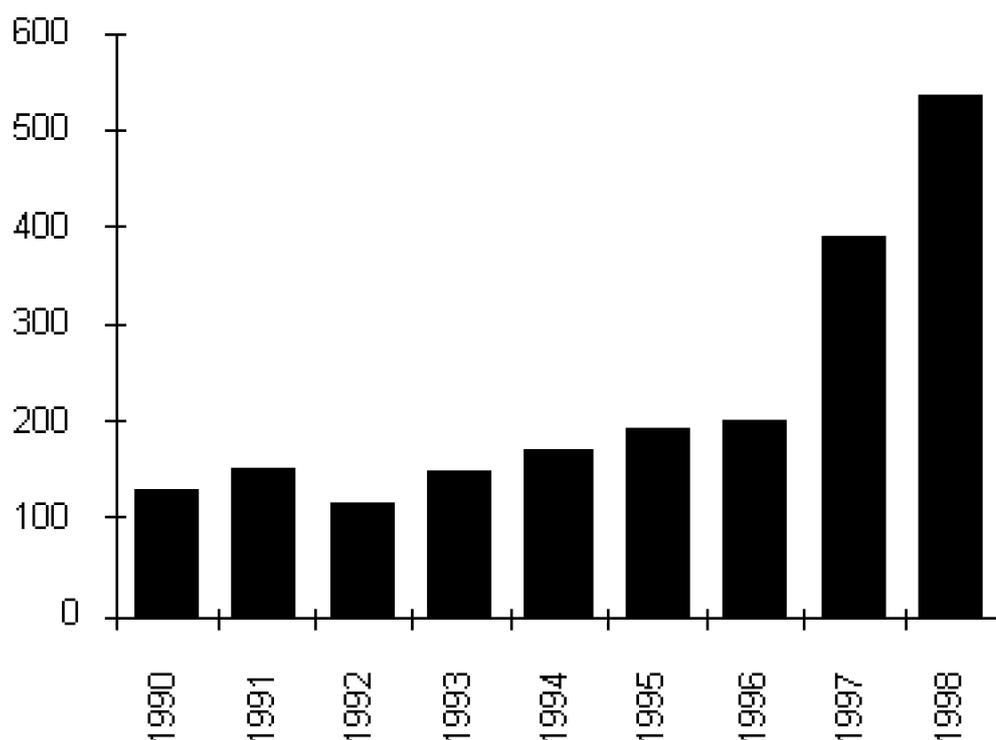
²⁵⁴ - Le nombre d'employés concerne aussi bien les employés à temps partiels qu'à temps complet.

²⁵⁵ - Ce casino ayant ouvert peu de temps avant la fin de l'étude il n'y a pas de données disponibles le concernant.

Le comté de Lake possède 4 casinos (situé sur le lac Michigan) sur les 9 de l'État d'Indiana. C'est le comté qui a le plus bénéficié de la légalisation des casinos notamment du fait qu'il a récupéré une clientèle locale (comme par exemple celle de Chicago) qui allait dépenser son argent sur les bateaux-casinos de l'Illinois. D'ailleurs en octobre 1997, les revenus des casinos de l'Indiana ont dépassé ceux de l'Illinois. L'industrie des casinos de l'Indiana est celle qui a produit le plus de revenus en 1999 parmi tous les États ayant légalisé les casinos sur des bateaux²⁵⁶. Nous pouvons donc dire que le succès économique de cette légalisation est certain. L'industrie des casinos est devenue la cinquième plus grosse source de taxes pour l'État. Concernant l'impact fiscal, la légalisation des casinos a provoqué la plus grosse augmentation des revenus fiscaux entre 1997 et 1998 depuis 1990 date de la première rentrée fiscale due au seul jeu d'argent en vigueur depuis 1989 : la loterie.

Les casinos ont généré un revenu total de \$961,937,823 pour l'année 1997. Les taxes sur le produit brut des jeux ont rapporté \$192,504,470 et celle prélevée sur le droit d'entrée \$74,343,701, ce qui fait un total de \$266,848,171. Le total des taxes collectées sur les jeux d'argent étant de \$390,3 millions pour l'année 1997. La majeure partie de celles-ci, 60, 8%, proviennent des casinos. Les casinos ont dans ce cas un impact fiscal non négligeable puisqu'ils deviennent une des premières sources de revenus pour l'Etat. Nous pouvons remarquer aussi que depuis 1990 le montant des taxes collectées sur le jeu a été multiplié par quatre, l'État se retrouve donc avec une source supplémentaire de revenus non négligeable qui vient en plus des autres sources existantes.

²⁵⁶ - Collectif, *International casino law*, third edition, Institute for the study of gambling and commercial gaming, University of Nevada, Reno, 1999.



Total des taxes sur les jeux collectées par l'Indiana en millions de dollars

Centre de la politique urbaine et d'aménagement du territoire de l'Indiana.

Les revenus provenant du jeu sont reversés à 16 organismes dont par exemple le fond de pension des enseignants et 25% vont directement dans les caisses du comté qui constitue le port d'ancrage du bateau. Il existe différentes taxes qui frappent les casinos. La principale est une ponction de 20% sur le produit brut des jeux qui est collectée sur une base journalière (The riverboat wagering tax, qui représentait \$231,8 millions en 1998). Elle constitue la plus grosse source de revenu sur les jeux. Ensuite viennent différentes taxes comme la taxe d'admission dans les casinos (The riverboat admission tax) qui est de \$3 par personne. Son revenu pour l'année 1998 était de 90,921,375. Celle-ci est redistribuée de la manière suivante :

- \$ 2 à la ville et le comté où se trouve le casino ;
- \$ 0,10 à la convention du comté et au bureau des visiteurs
- \$ 0, 15 à une commission de l'État d'Indiana
- \$ 0, 10 à la division de la santé mentale
- \$ 0, 65 à la commission des courses de chevaux d'Indiana.

Ensuite les propriétaires de casinos doivent s'acquitter de deux licences (Occupational license fee, Owner's license fee) et ceux qui fournissent des équipements de jeux d'une licence (Supplier's license fee). La dernière source de revenus provient des pénalités que doivent acquitter les casinos ou les fournisseurs en cas de violation de la réglementation. Comme nous pouvons le voir, les taxes sur les casinos sont nombreuses et rapportent

beaucoup d'argent au comté et à l'État où ils sont implantés. Les localités ont touché \$362,431,979 en 1998. En terme d'impact fiscal, si nous regardons tous les chiffres cités précédemment nous pouvons donc en conclure que la légalisation des casinos est un succès pour l'État d'Indiana.

Au niveau de l'impact social, des études ont été faites pour voir notamment s'il existait des cas de faillite ou d'endettement liés au jeu. Il n'a pu être établi aucune preuve tangible établissant un lien entre les deux. Certaines personnes concernées ont répondu qu'effectivement elle avait une pratique du jeu mais que celle-ci n'était pas la cause de leur leur problème. Pourtant les personnes ayant des problèmes de jeu ont cité comme conséquence un surendettement. La commission a conclu que seul 2,4% des cas d'endettement ou de faillite pouvaient être imputables aux jeux d'argent. Une étude a été réalisée pour essayer de voir si le nombre de joueurs pathologiques avait augmenté avec l'apparition des casinos. L'obstacle rencontré est le fait que la légalisation des casinos, notamment, est récente et donc que les effets en terme de jeu pathologique ne sont pas encore observables. Mais la commission à travers une enquête sur le terrain a conclu que le jeu pathologique concernait 2,4% de la population totale des joueurs. Ce qui est à la fois peu mais déjà trop. Ce qu'elle a observé est le nombre peu élevé de structures d'accueil pour venir en aide aux joueurs pathologiques et le manque d'information sur les dangers de la maladie du jeu. Un fait qui mérite d'être soulevé, mais dont le lien n'a pu être établi avec la légalisation des casinos, est la baisse du nombre d'habitants dans les comtés où se sont établis des casinos. Un dernier problème soulevé par la commission d'étude est d'éviter que les mineurs participent à des jeux d'argent. Or il est vrai que pour les loteries par exemple il est très difficile de contrôler l'identité de celui qui achète le billet. Les casinos effectuent des contrôles d'identité très stricts à l'entrée, ce qui leur permet d'interdire leur accès aux mineurs de moins de 21 ans. Les loteries ou jeux de grattage se trouvent partout, d'où la difficulté du contrôle d'accès, le mineur pouvant aussi faire acheter son billet par une autre personne. La commission d'étude a aussi organisé trois forums publics où les habitants de l'État étaient conviés pour exprimer leur opinion sur cette légalisation. Il en est ressorti que la plupart des participants pensaient que le jeu doit être légal mais contrôlé, que des mesures doivent être prises pour éviter que les mineurs n'y aient accès, que les aspects négatifs du jeu tel que le jeu pathologique doivent être pris en charge financièrement par l'État. Celui-ci doit assurer la mise en place de campagne de prévention du jeu pathologique et consacrer des fonds au traitement des joueurs malades. Les impacts sociaux sont présents même s'ils ne sont pas la plupart du temps mesurables quantitativement. La question est de savoir, lorsqu'on fait la balance entre les apports économiques et fiscaux des jeux d'argent et les problèmes sociaux engendrés, quels sont ceux qui sont les plus importants. Ensuite il faut déterminer le coût social du jeu et voir si celui-ci est moins important que les revenus générés. Si c'est le cas la légalisation du jeu est bénéfique à l'Etat dans une perspective économique.

Nous pouvons conclure de cette étude que les arguments économiques qui sont soulevés au moment des débats en faveur de la légalisation des jeux d'argent et des casinos en particulier sont fondés dans le cas de l'Indiana. Cet État rencontrait de graves difficultés économiques avant la légalisation des casinos et ceux-ci lui ont permis de retrouver une prospérité peu évidente. L'impact social n'est pas non plus pas à négliger

mais on doit remarquer que l'impact social ou culturel est systématiquement minimisé ce qui donne lieu à une argumentation relativement élémentaire, par exemple dans l'argument selon lequel les activités à risque comportent toujours un risque précisément. Le rôle de l'Etat devient alors de trouver des solutions pour limiter les dégats. Cette conception est issue directement du libéralisme qui consiste d'un côté à privatiser les bénéfices et de l'autre à socialiser les pertes et les riches.

B- Le Canada ou la gestion du jeu par l'état

Les jeux de hasard et d'argent ont connu une expansion considérable au Canada depuis les années 70. En 1969, les modifications apportées au Code Criminel ont permis la création des loteries. Ensuite différentes formes de jeu comme les paris ou les jeux de casinos se sont développés. Ils sont devenus une industrie qui rapporte des millions de dollars. Le marché des jeux légaux²⁵⁷ en 1996 représentait 26 milliards de dollars²⁵⁸. La dépense moyenne par habitant était de 124,5\$ par personne en 1995. Les finances publiques ont trouvé dans les jeux d'argent une source de revenus importante. Entre 1990 et 1996 les recettes de l'Etat provenant du jeu ont enregistré une progression de 76% pour atteindre 4,8 milliards de dollars en 1996. La réglementation se fait au niveau des provinces. Chacune d'entre elle a adopté sa propre législation en matière de jeux de hasard et d'argent. Le jeu au profit d'oeuvres de charité locales font partie intégrante de la vie sociale des canadiens. Les soirées casinos, les bingos et autres jeux sont souvent le moyen pour des organismes caritatifs de récupérer des fonds.

La gestion de la majeure partie des jeux d'argent au Canada se fait principalement par l'intermédiaire de cinq sociétés. Il s'agit de la British Columbia Lottery corporation, la société de loterie Western Canada, la société des loteries de l'Ontario, la société des loteries de l'Atlantique et Loto-Quebec. En plus de ces cinq sociétés, les provinces et les territoires ont des commissions ainsi que des organismes de réglementation qui s'occupent d'autres formes de jeux de hasard qui sont souvent mises sur pied au profit d'oeuvres de charité. Ils délivrent notamment des permis aux organisations qui souhaitent organiser des jeux au profit d'oeuvres de bienfaisance. Chaque année des dizaines de milliers de permis sont ainsi délivrés qui couvrent tout un éventail de jeux. Les courses de chevaux sont réglementées par l'agence canadienne du pari mutuel. Le Québec a été la première province à autoriser l'ouverture de casinos permanents. Les casinos sont donc réglementés différemment selon les provinces.

1- L'implication de L'État dans la gestion des jeux d'argent²⁵⁹ : le

²⁵⁷ - Les formes de jeux légaux au Canada sont : les loteries, le Bingo, les jeux de hasard au profit d'oeuvres de bienfaisance, les casinos et les appareils de loterie vidéo.

²⁵⁸ - Les jeux de hasard au Canada, rapport du conseil national du bien-être social, 1996.

Québec

Le modèle québécois en matière d'intervention de l'Etat dans la gestion et la régulation des jeux d'argent est sûrement un des plus représentatifs. En effet, après s'être aperçu que le jeu illégal prenait des dimensions importantes au Québec, l'Etat a décidé de légaliser les jeux d'argent et de prendre en main la totalité de leur gestion. Elle relève de trois organismes principaux :

- Le ministère des finances qui délivre des conseils au gouvernement sur les politiques économiques, fiscales et budgétaires.
- La régie des alcools, des courses et des jeux, qui fait respecter la loi sur toutes les formes de jeux. Elle conseille le ministre de la sécurité sur les questions de criminalité et les répercussions sociales imputables au jeu.
- La société Loto-Québec gère les loteries mais aussi les casinos d'État par le biais de sa filiale la Société des casinos du Québec.

Nous avons pris l'exemple du Québec car son mode de gestion nous paraissait intéressant du fait de cette forte intervention de l'Etat. La plupart des opposants à la légalisation des jeux d'argent au Québec s'accordent à dire que celle-ci est "**un compromis acceptable, voire un mal nécessaire [...] au nom d'une stratégie de moindre mal**"²⁶⁰ " puisque de toute façon une législation des jeux devenait obligatoire devant le développement trop important des jeux illégaux. Il est préférable que ce secteur relève de l'Etat plutôt que d'individus ou de groupes criminels. Les profits tirés de ce secteur d'activité seraient ainsi redistribués de manière peut-être plus équitable. "**Ces sommes contribuent à l'équilibre financier et au maintien des activités de l'Etat, et l'intervention de celui-ci semble donc à cet égard tout à fait légitime et fondé**"²⁶¹ ". Ils constituent en particulier une source de financement pour diverses causes charitables ou organismes à but non lucratifs comme des associations de personnes âgées, des fondations au sein d'hôpitaux, etc. Depuis 1978, l'Etat leur a versé, grâce aux sommes provenant du jeu, des centaines de millions de dollars. Le fait que l'argent du jeu n'aille pas à des particuliers ou à des groupes d'investissements rend cette activité mieux acceptée par les opposants aux jeux. Cela confère aussi une sorte de légitimité à ce secteur d'activités du fait de l'honnêteté reconnue de ses gestionnaires. Le seul problème rencontré, qui va dans le sens de l'argumentation, cette fois, des opposants à la participation de l'Etat dans la gestion des jeux, est l'augmentation significative du nombre de joueurs pathologiques. La facilité d'accès de ces jeux, notamment pour les vidéo-loteries, est pour ces opposants la première cause de cette croissance. Ils pensent

259

- Laflamme Ghislain, Régie des alcools, des courses et des jeux, *Le "dilemme que pose la gestion du jeu par l'Etat, un mal nécessaire pour le bien commun"*, communication présentée à la Third European conference on gambling studies and policy issues, Munich, July 1998.

260

- Ibid.

261

- Ibid.

aussi que cette expansion, même si elle est fortement encadrée, doit s'arrêter. Pour répondre à ces critiques, l'Etat a mis en place toute sorte de réponses avec notamment le subventionnement d'un programme de recherche et d'aide pour le traitement des joueurs pathologiques²⁶². Le volet le plus important de ces décisions consiste dans la mise en place d'un programme de prévention sous forme d'une campagne de sensibilisation et d'information sur le jeu et ses conséquences possibles. Les casinos québécois ont aussi mis en place un certain nombre de mesure comme l'interdiction de crédit aux joueurs, l'interdiction de consommer de l'alcool dans les aires de jeux, une ligne téléphonique d'aide aux joueurs, et la mise à disposition de dépliants sur la maladie du jeu ainsi qu'un programme d'auto-exclusion. Encore une fois, dans l'opinion publique, cette méthode de gestion du jeu par l'Etat exige une réponse beaucoup plus rapide aux problèmes sociaux rencontrés que la gestion privée. Loto-Québec se veut une entreprise responsable et solidaire. Elle veut aussi avoir une image positive auprès du public pour légitimer son activité. C'est pour cela qu'elle essaie de **"concilier les objectifs commerciaux et les impératifs de la société d'Etat qu'elle constitue"**²⁶³. A travers cet exemple se pose aussi la question du rôle de l'Etat notamment avec la question du "bien commun". Le dilemme consiste dans le fait que l'Etat doit faire contrepoids à une situation qu'il crée, car, en exploitant les jeux d'argent, il contribue à la ruine de la santé morale d'un certain nombre d'individus. **"Mais le rôle de l'Etat est-il de protéger les individus contre eux-mêmes ?"**²⁶⁴ L'argument avancé est que le jeu contribue à faire vivre un certains nombres d'organisations qui ne pourraient exister sans cela. Cependant il nous faut retenir dans cet exemple que la gestion du jeu par l'Etat semble rencontrer moins d'oppositions sur la question de la légalisation qu'une gestion privée.

2- Débat sur la construction d'un casino à Vancouver²⁶⁵ / ²⁶⁶

En 1994, la ville de Vancouver en Colombie Britannique lance le projet de l'ouverture d'un casino sur son territoire. Le gouvernement de la province, en période de plein

²⁶² - Loto-Québec a subventionné la création d'un centre de recherche sur la prévention et le jeu pathologique dont le directeur Robert Ladouceur est mondialement reconnu pour ses travaux. Il a d'ailleurs reçu en 1996 le prix du Research Award du National Council on problem gambling des Etats-Unis.

²⁶³ - Rapport annuel 1996-1997 de la société Loto-Québec.

²⁶⁴ - Laflamme Ghislain, Régie des alcools, des courses et des jeux, *Le dilemme que pose la gestion du jeu par l'Etat, un mal nécessaire pour le bien commun*, communication présentée à la Third European conference on gambling studies and policy issues, Munich, July 1998.

²⁶⁵ - *City of Vancouver Casino Review, A discussion paper, 1994. Rapport d'étude Gambling expansion, The municipal role, 1997.*

²⁶⁶ - *Campbell Colin, Gambling expansion, The municipal role, the city of Vancouver's experience, communication présentée à la 10th conference on gambling and risk-taking, Montreal, 1997.*

remaniement de la législation sur les jeux, étudie la possibilité de légaliser les casinos selon un mode de gestion privée sur son territoire. A cet époque, les jeux autorisés en Colombie Britannique sont les loteries, les casinos qui servent à obtenir des fonds pour des oeuvres charitables, le bingo, les courses de chevaux et les jeux de foires. Ces jeux sont très contrôlés et rapportent des fonds importants au gouvernement. L'impact social de ce type de jeu, notamment en matière de jeu pathologique, est pratiquement inexistant. En 1994, la Colombie Britannique est la seule province n'ayant pas encore légalisé les terminaux de vidéo-loteries et les machines à sous.

Un grand groupe de casino propose la construction d'un casino à Vancouver au sein d'un important complexe de loisirs en front de mer (*le Seaport project* qui est décrit comme un "casino style Las Vegas"), mais d'autres possibilités peuvent être étudiées. La ville décide que les citoyens doivent être impliqués dans une prise de décision aussi importante et lance une discussion publique sur le sujet. Celle-ci va comprendre la distribution du rapport que nous allons étudier, des rencontres entre les pouvoirs publics et les habitants, des réunions d'informations et des sondages. Ce qui est intéressant dans ce cas est le fait que pour la première fois une étude est réalisée avant la légalisation et l'implantation d'un casino et qu'elle prend en compte l'avis des habitants de la ville. Un autre point important pour notre recherche est qu'elle va s'intéresser à l'impact de cette décision sur l'image, de la ville ce qui est une avant-première en Amérique du Nord. Cette discussion publique va durer sur toute l'année 1994, le conseil municipal de Vancouver donnera ensuite sa décision finale au gouvernement de la province. La connaissance de l'opinion publique est une donnée essentielle dans ce projet et le fait que les habitants de la ville soient favorables ou non au projet jouera un rôle majeur dans l'acceptation ou le rejet du dossier.

En 1994, il n'existe pas de législation générale pour le jeu en Colombie Britannique. Les courses et les loteries sont réglementés par des lois provinciales. Les jeux pour les oeuvres de bienfaisance (charitable gaming) sont régulés par la commission du jeu de Colombie Britannique qui décide aussi l'attribution des licences. Les jeux de casino sont aussi encadrés par cette autorité qui accorde ou non, selon la légitimité de la demande, la licence dans le cadre d'un partenariat entre une organisation à but non lucratif (à laquelle reviennent 50% des profits), une entreprise organisatrice des jeux (40%) et le gouvernement (10%). Cette industrie est perçue comme ayant un bon mode de gestion sous ce modèle. Les casinos fonctionnent avec des heures d'ouverture restreintes et non en ouverture continue comme les casinos de Las Vegas par exemple. La décision de l'implantation doit prendre en compte de nombreux paramètres qui sont à définir au préalable comme la répartition des revenus entre l'opérateur privé, la ville et la province, mais aussi toutes les conséquences sociales ou les effets sur l'image de la ville qui peuvent apparaître. Le rapport d'étude que nous allons étudier essaie d'établir des données sur les différents changements qui pourront être entraînés par la construction d'un casino à Vancouver. Il délimite un projet de discussion autour des thèmes suivant : l'image de la ville, l'économie, le tourisme, l'emploi, le jeu pathologique, la criminalité, les revenus fiscaux et l'environnement. Il est destiné à être distribué aux habitants de la ville pour les aider à mieux comprendre les enjeux qui sont liés à cette implantation. Il servira aussi à orienter les débats publics.

Pour le gouvernement, les habitants de la ville doivent pouvoir être fiers de dire : "J'habite Vancouver". L'image de la ville est aussi très importante pour le rayonnement de son économie. Cette question est fondamentale pour les pouvoirs publics de la ville. Les qualités principales retenues sont le cadre, l'environnement, la sécurité, la propreté, la diversité culturelle, une qualité de vie élevée. La question est de savoir si l'implantation d'un casino pourrait changer de manière négative cette image de la ville. L'image de communauté saine qu'on reconnaît à cette ville pourrait souffrir s'il se produisait une hausse de la criminalité ou des problèmes sociaux par exemple, mais elle pourrait être aussi embellie par le fait que le casino créerait des emplois et offrirait une nouvelle forme de divertissement. L'image de l'industrie des casinos en Amérique du Nord présente généralement des aspects positifs (développement de l'économie locale, création d'emplois, revenus fiscaux, animation touristique...) et négatifs (connotation mafieuse, montée du jeu pathologique, hausse de la criminalité...) comme nous avons pu le voir dans les cas concernant les villes d'Atlantic City et de Las Vegas. L'architecture²⁶⁷ du bâtiment d'un casino doit rendre sensible simultanément son intégration à l'environnement (site touristique, site urbain moderne ou traditionnel, etc.) et sa fonction propre. Le lieu de construction est donc un élément important. Par exemple si le casino est construit en bord de mer il fera partie du paysage touristique photographié et diffusé dans le monde entier. La question est de savoir, pour les habitants de la ville, s'il veulent que ce casino, et toutes les représentations qui lui sont liées, soit une partie intégrante de l'image de la ville. Cette réflexion sur l'image de la ville est extrêmement poussée. Elle essaie de prendre en compte tous les paramètres susceptibles de modifier d'une manière ou d'une autre l'image de la ville. Nous pensons que cette image est une donnée essentielle du problème parce que la population y est extrêmement attachée. Appartenir à une ville affligée d'une mauvaise réputation est généralement déplorable pour ses habitants et engendre des retombées économiques et éventuellement touristiques défavorables. Il est donc important pour les autorités publiques d'établir une prospective des effets possibles pour savoir si les avantages seront plus importants que les inconvénients. La ville de Vancouver bénéficiant d'une image touristique et économique très positive, la question est de savoir si l'implantation d'un casino peut renforcer cette image ou au contraire avoir des conséquences néfastes sur celle-ci.

Le casino est, certes, susceptible d'avoir des retombées sur l'économie locale, les revenus fiscaux, le tourisme et la vie culturelle. Les taxes prélevées seront redistribuées entre la province et la ville. Le pourcentage attribué à la municipalité est un élément important d'appréciation pour les habitants et, selon ce rapport, c'est la province qui bénéficierait le plus de ce nouveau revenu. En revanche, la ville verrait sa dette provinciale diminuer et obtiendrait des fonds qui pourraient contribuer au développement urbain. Comme c'est le cas dans toute création d'entreprise nouvelle, le casino peut aussi contribuer directement à l'économie locale en employant des entreprises locales comme fournisseurs. Les casinos peuvent donc créer un nouveau potentiel économique en introduisant de nouvelles opportunités en plus de celles du marché local existant. Il pourrait attirer de nouveaux touristes ou représenter un moyen de faire prolonger le séjour

²⁶⁷ - Des recommandations sont faites dans ce rapport concernant l'architecture du bâtiment, avec notamment sa forme, son intégration dans le paysage (pour éviter qu'il ne dénature le site), les accès au bâtiment et le parking.

de certains visiteurs, ce qui serait bénéfique au commerce. Dans la plupart des cas, et nous avons pu le voir dans l'exemple de l'Etat d'Indiana, ce n'est pas la population locale qui fait gagner de l'argent aux casinos. Si c'était le cas, cela voudrait dire que l'argent dépensé au casino ne l'est pas dans d'autres activités (cinéma, restaurants, commerces...), et cela ne serait pas bénéfique pour l'économie locale (nous serions dans un cas de cannibalisation de l'économie locale par le casino). Le but est donc d'attirer et de faire séjourner des touristes grâce au casino, car ils injecteront de l'argent dans l'économie locale. Le tourisme est une activité importante à Vancouver, surtout l'été, du mois de juin au mois de septembre. Les revenus touristiques en 1993 ont été estimés à 1,8 milliard de dollars. Le nombre d'emplois générés est estimé à 42 000. À cette date, les soirées-casino à but charitable n'attiraient pas les touristes. La présence d'un casino contribuerait à proposer une autre activité distrayante, en plus de celles qui existent déjà. Le casino pourrait être aussi un moyen de promotion touristique pour la ville dans les mois creux comme ceux de l'hiver, ce qui constituerait un atout supplémentaire pour l'économie locale notamment pour l'infrastructure hôtelière. Tout ce discours propose une vision plutôt favorable du casino. La plupart des villes voient en effet dans cette industrie un moyen de développement touristique.

Trois cas de figures peuvent se dessiner en fonction des perspectives des touristes potentiels :

- le touriste choisit sa destination uniquement en fonction de la présence d'un casino qui constitue son objectif principal (ce qui est assez rare),
- le casino représente une distraction supplémentaire, et constitue ainsi un des éléments de sélection de la destination du touriste,
- la présence du casino dissuade de choisir cette ville, notamment chez les personnes ayant des oppositions morales à ce type de jeu.

Ce dernier cas est assez peu courant, sinon la ville de Las Vegas ne serait pas aussi prospère, et peu de villes choisiraient de construire un casino, ce qui est plutôt le contraire à l'heure actuelle. Le casino devient donc généralement un pôle d'animation de la ville, et constitue pour l'opinion une attraction touristique à part entière. Le fait qu'il propose des formes de spectacles diverses peut aussi constituer un atout supplémentaire. La manière dont est présenté le projet pour la ville de Vancouver dans ce rapport en fait un outil du développement touristique appréciable.

Toujours selon ce rapport, la perspective la plus alléchante de ce projet réside dans la création de nouveaux emplois qui en découleraient. Le taux de chômage est assez élevé (9,5%) à Vancouver, et le casino pourrait contribuer à le faire baisser en créant non seulement des emplois à l'intérieur du complexe mais aussi à l'extérieur. Cet argument économique est la base de toutes les argumentations et se trouve bien souvent vérifié dans les cas existants. Dans le projet de casino en front de mer, le groupe impliqué indiquait la création de 3200 emplois directs à temps complet ou partiel nécessitant ou non une qualification. Le rapport prend également en compte tous les emplois créés par la construction du casino lui-même.

Concernant le jeu pathologique et les risques liés au casino, le rapport précise que

les études de prévalence montrent que 3 à 6% de la population adulte sont susceptibles d'être touchés. Les coûts sociaux sont extrêmement difficiles à évaluer. Il n'est pas possible de déterminer si les machines à sous produisent plus de conduites addictives que le Bingo par exemple. La question de savoir si l'implantation du casino augmentera le nombre de joueurs pathologiques ne trouve pas de réponse dans ce rapport. Un exposé informatif présente la maladie du jeu et ses conséquences. Le problème n'est pas occulté mais la réponse serait difficile à donner. Il faut dire qu'à l'époque de cette enquête le jeu pathologique n'était pas encore un souci majeur dans cette province. La lecture de ce rapport laisse penser que c'est la dimension économique qui prime très largement dans les préoccupations de ses auteurs et que la dimension sociale et culturelle n'est envisagée qu'en termes d'image.

En revanche l'association entre la mafia et les casinos est un des aspects qui préoccupe les auteurs du projet. Ce rapport propose une organisation complexe pour assurer l'honnêteté des jeux et rassurer les citoyens sur cet aspect controversé. Il cite d'un côté l'implication des autorités dans la régulation et la surveillance, et de l'autre côté la mise en place d'un personnel compétent, entraîné pour détecter ce genre de problème par l'opérateur des jeux. La mise en place d'un système de vidéo-surveillance performant pourrait être obligatoire en ajoutant un personnel consacré à la surveillance et à la sécurité. Le discours se veut rassurant avec la mise en place d'un dispositif solide qui éviterait tout problème d'insécurité dans une ville qui n'en connaît pas pour l'instant. Même si certaines communautés soulignent l'accroissement de la criminalité avec la légalisation des casinos, d'autres, grâce à une étroite surveillance et à une régulation étendue ne rencontrent pratiquement aucun problème. Le renforcement de forces de police spécialisées dans les jeux d'argent pourrait être une solution afin d'éviter tout débordement. Ce qui concerne la criminalité n'est donc pas occulté, mais est présenté de telle manière que le lecteur soit convaincu que des solutions permettent de la contrôler.

Ensuite viennent différentes recommandations concernant le trafic des voitures, le stationnement, le respect du voisinage, les horaires d'ouverture... qui sont des aspects importants de commodité à prendre en compte.

Dans cet exposé tous les aspects concernant la légalisation du jeu sont évoqués. Le rapport donne un aperçu complet de tous les paramètres à prendre en compte pour prendre la décision d'implanter ou non un casino à Vancouver. Il est à noter que la discussion sur ce projet, qui devait se terminer en 1994, est encore en cours en 1997 comme nous allons le voir. Malgré une présentation assez nettement positive de ce projet, en effet, les opposants se révèlent nombreux. Même si ce rapport tentait de maximiser les avantages et de minimiser les inconvénients, les habitants n'ont pas été réceptifs aux arguments développés en 1994. Le modèle des casinos "charitables" fonctionnant parfaitement satisfait la majorité de la population qui n'est pas prête à l'abandonner pour entrer dans un autre type d'organisation qui pourrait faire naître de nouveaux inconvénients. L'image de la ville pourrait en souffrir.

Un sondage réalisé à la fin de l'année 1994 donne les résultats suivants :

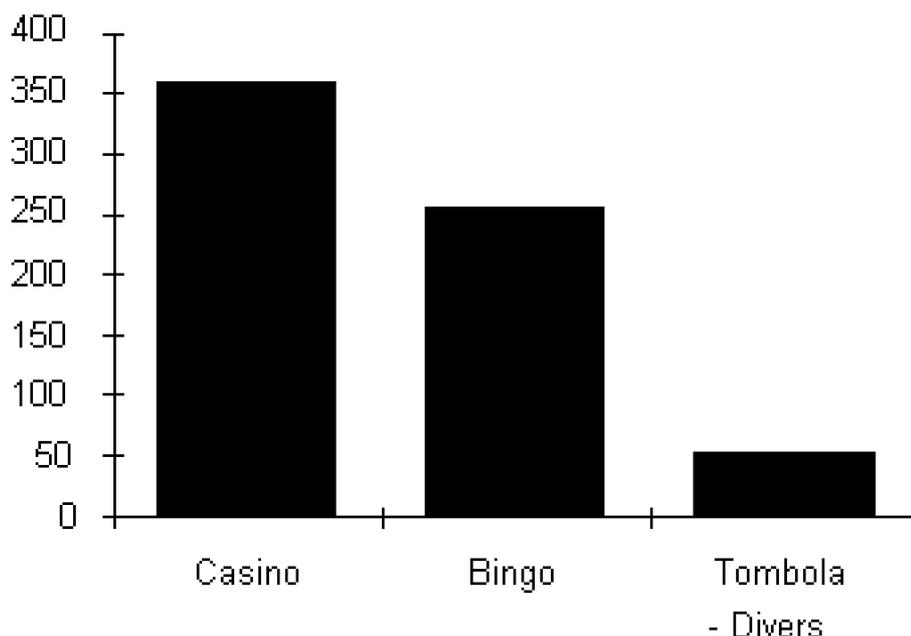
- 63,8% des personnes interrogées sont fermement opposées à la construction d'un casino dans la ville de Vancouver ;

- 21,1% sont favorables à la construction d'un casino ;
- 6,3% répondent que cela dépend (mais on ne sait pas de quoi) ;
- 5,7% sont sans opinion ;
- 2,1% sont neutres.

Malgré des plans et des chiffres séduisants fournis par l'opérateur du projet Seaport et le rapport connoté plutôt positivement présenté par la municipalité à ses concitoyens, le projet de casino "style Las Vegas" avait échoué. Concernant la province, la Colombie Britannique décide alors de ne pas autoriser sur son territoire d'autres types de casino que les casinos à vocation charitable²⁶⁸. Il est vrai que si les casinos commerciaux avaient été légalisés sur le territoire de la province, les casinos à vocation charitable auraient sans doute rencontré moins d'intérêt de la part du public. Il faut aussi souligner que leur activité rapporte des millions de dollars à des organismes à buts divers qui ne pourraient pas fonctionner sans cela. En 1994, il y avait 17 casinos à vocations charitables sur le territoire de Colombie britannique dont 5 dans la seule ville de Vancouver. Le modèle de jeu à but charitable (charitable model) est fortement apprécié du public : \$668,4 millions ont été misés dans les casinos, le bingo et les tombolas en 1995/96. \$436,2 millions ont été reversés sous forme de gains divers. Le reste a été partagé entre les opérateurs de jeu pour couvrir les frais de fonctionnement (\$85,2 millions), le gouvernement de Colombie Britannique qui encaisse le prix des licences (\$15,4 millions) et enfin \$131,6 millions ont été reversés à des oeuvres charitables²⁶⁹. Ces jeux ont une image positive auprès du public qui légitime l'activité du jeu, ce qui n'est pas le cas des casinos commerciaux.

²⁶⁸ - Le manque d'une législation claire sur les casinos au niveau de la province est considéré aussi comme une des raisons principales qui ont fait échouer le projet. Quand celui-ci sera représenté en 1997, la municipalité demandera au gouvernement provincial de se prononcer sur une législation plus structurée notamment en ce qui concerne la régulation, la répartition des modes de revenus et le pouvoir des différents acteurs concernés. Jennifer Clarke, présentation à la 10th conference on gambling and risk-taking, Montreal, 1997.

²⁶⁹ - Campbell Colin, Gambling expansion, *The municipal role, the city of Vancouver's experience*, communication présentée à la 10th conference on gambling and risk-taking, Montreal, 1997.



Répartition des revenus du jeu à but charitable – Total = \$ 668.4 millions

Il est intéressant de noter que les casinos commerciaux sont désignés dans tous les discours avec l'appellation "casino style Las Vegas". Cela veut dire qu'il existe une image forte associée à ce type de casinos, image déjà présente dans l'esprit des gens et qui constitue ainsi un modèle ou un stéréotype.

En 1997, la municipalité de Vancouver décide de reprendre ce projet après 3 ans de discussion et de réflexion. Elle relance le débat notamment à cause de l'expansion du marché des jeux clandestins qui devient alors aussi un argument en faveur de la légalisation des casinos commerciaux. En effet, depuis 1994, les habitants de la ville entendaient parler de ce projet et la nouvelle argumentation positive qui l'accompagne semble prendre un poids plus conséquent. Il faut aussi noter que la plupart des autres provinces ont, entre temps, étendu leur champ d'activité en matière de jeux. Les casinos américains sont eux aussi en pleine expansion et beaucoup de canadiens vont jouer aux États-Unis, ce qui prive les provinces de ces revenus. Le but de la discussion est désormais de trouver une solution qui soit satisfaisante pour la municipalité et les habitants et qui soit aussi en cohérence avec l'image de la ville.

En 1997 est donc réalisé un nouveau sondage d'opinion sur la question des casinos qui donne les résultats suivants :

"Maintenant que nous avons discuté en détail la question du jeu et des casinos, quelle est votre opinion concernant la construction d'un casino commercial en Colombie Britannique ?" ²⁷⁰

- 25% sont vraiment pour ;

²⁷⁰ - Question originale : *Now that we have discuss the issue of gaming and casinos in détail, what are your views about the establishment of a destination style casino in B. C. ?*

- 20% sont pour sans plus (somewhat support) ;
- 13% sont contre sans plus (somewhat oppose);
- 26% sont fermement contre ;
- 15% sont sans opinion.

Ce que l'on peut déduire des résultats de ce sondage est que la discussion et le temps semblent avoir fortement modifié les opinions qui sont désormais plutôt en faveur du projet : les opposants fermes (strongly oppose) passent de 63,8% à 26% seulement et les favorables montent de 21,1% à 45%. Si l'on compare ce sondage à celui qui avait été effectué en 1994 sur le même sujet, nous voyons donc qu'à l'évidence les oppositions ont nettement diminué.

Finalement la municipalité décide d'autoriser l'expansion des jeux de casino et les répartit en deux catégories en fonction de leur zone d'implantation:

- Les casinos de Classe 1 sont ceux que l'on nomme casino à vocation charitable. Leur mode de gestion reste la même. Leur zone d'implantation est beaucoup plus étendue que les casinos de Classe 2. Les limites de jeu sont relevées. Ils n'ont pas le droit d'exploiter les machines à sous, ni les terminaux de vidéo loteries. Seuls les jeux de tables sont autorisés. La consommation d'alcool au sein de l'aire de jeu du casino est interdite.
- Les casinos de Classe 2 sont des casinos commerciaux dont l'implantation sera limitée à certaines zones de la ville (interdiction en centre-ville) et sous certaines conditions. Ils ont le droit d'exploiter les machines à sous et les terminaux de vidéo-loteries.

Cette répartition en deux catégories en fonction de la zone souligne la prise en compte de l'impact social que peuvent avoir les casinos de classe 2. Les casinos de classe 2 ne pourront être construits que dans certaines zones qui sont considérées comme pouvant limiter cet impact²⁷¹.

Apparemment, la municipalité a réussi à faire avancer le débat sur les casinos de telle manière que les opinions se soient modifiées. Apparemment également, les habitants sont rassurés par la loi votée qui tient compte de leurs objections. Mais l'examen attentif de l'attitude de la municipalité révèle plutôt que, d'une part, l'argumentation économique a été constamment dominante, et que, d'autre part, la résistance (culturelle) de la population a fortement baissé, sans doute parce que la légalisation permet une réglementation et une surveillance de nature à limiter les risques. Mais on voit bien que les objectifs de la municipalité et de la population ne concordent pas. Du côté de la population, l'extension du jeu, comme loisir socialement acceptable, provient d'une modification de l'image du jeu et des pratiques sociales. Elle repose donc sur une perception essentiellement culturelle (forme de loisir) et morale (limitation de la criminalité). Du côté des acteurs politiques (et économiques), en revanche, la préoccupation majeure est l'impact économique direct du casino sur l'économie locale

²⁷¹ - Police report urban structure, juillet 1994.

(taxes, développement direct et indirect des emplois). Bref, les acteurs politiques valorisent de façon considérable la place de l'économie dans la vie locale : en définissant la place du casino dans la cité selon le seul modèle de développement touristique, ils indiquent que la politique municipale est à leur yeux une simple gestion de son budget.

C- L'intégration des casinos à l'industrie touristique

1- Développement de l'activité des casinos dans le monde

Le développement de l'industrie des casinos à travers le monde s'est accéléré ces trente dernières années. Selon William R. Eadington, directeur de l'"*institute for the study of gambling and commercial gaming*", **"les jeux d'argent les plus liés au tourisme sont bien entendu les jeux de casino en particulier dans les stations touristiques. Les casinos ont toujours été associés à des lieux "exotiques", tels que Las Vegas, Monte-Carlo, Baden-Baden, la Gold Coast australienne ou les Bahamas"**²⁷². A l'heure actuelle de nombreux pays ont implanté des casinos sur leur territoire en les intégrant comme un outil du développement touristique. L'évolution des mentalités concernant ce type de jeu s'est manifestée dans le monde entier, et a permis d'envisager cette industrie sous un nouveau jour. Les bénéfices économiques qui lui sont liés tiennent aussi une place prépondérante dans les différents choix qui ont été faits. Des sites auxquels on n'associe pas forcément la présence d'un casino de fait de leur activité touristique déjà étendue ont quand même choisi d'en construire afin de proposer une activité complémentaire à ce qui existait déjà. Athènes, par exemple, qui dispose pourtant de ressources touristiques absolument exceptionnelles, a décidé la construction d'un casino dans les années 90 pour des raisons économiques et touristiques.

Cette transition s'est effectuée pour les raisons suivantes²⁷³ :

- les jeux de casinos sont de mieux en mieux acceptés comme une nouvelle forme de distraction ;
- la légitimité croissante des casinos comme une industrie à part entière ;
- l'apparition de grands groupes hôteliers universellement reconnus dans l'actionnariat des casinos (Hilton par exemple) ;
- le développement des législations sur le jeu et l'apparition d'organismes de régulation dans de nombreux pays notamment pour faire face au développement des jeux clandestins;

²⁷² - Eadington William R, Le développement des casinos dans le monde, Casinos et tourisme, Cahier Espaces n°38, octobre 1994.

²⁷³ - Eadington William R Trends in casinos and tourism for the 21st century, communication présentée à la 11th conference on gambling and risk-taking, Las Vegas, juin 2000.

- un désir des différents gouvernements de tirer profit des bénéfices liés au jeu notamment en matière de tourisme, de fiscalité et de développement économique.

Ces facteurs ont contribué dans une large partie au développement de l'industrie des casinos dans le monde telle que nous la voyons aujourd'hui. Le projet Lost City à Sun City en Afrique du Sud réalisé par Sol Kerzner en 1979 était à l'avant-garde de ce que l'on peut trouver aujourd'hui en matière de Resort-Casino lié à l'industrie du tourisme (après Las Vegas bien évidemment). Ce complexe est construit au milieu d'un cadre naturel des plus pittoresques, et attire chaque année des milliers de touristes qui viennent non seulement profiter des attraits du pays, mais aussi de ce complexe hôtelier hors du commun. Ce concept a même rencontré un tel succès que Sol Kerzner a été obligé de l'agrandir, dans un premier temps, puis d'en construire un second, adjacent, pour contenir le flux de touristes qui vient chaque année. Les jeux du casino représentent le plus grande partie du chiffre d'affaires²⁷⁴. Ces complexes, construits autour du jeu, rencontrent un grand succès aux États-Unis mais aussi en Australie (Perth) par exemple. Les avantages de ces complexes sont multiples : ils offrent tout une palette de loisirs auxquels ils ajoutent la possibilité de logement et de restauration sur place. En Europe on ne trouve pas de complexes aussi gigantesques, même si quelques groupes comme Barrière ou Partouche essaient de construire des resorts. La France avait été historiquement le premier pays d'Europe à autoriser les casinos et le Danemark fût le dernier (décret du 13 juin 1990). En Espagne, au Portugal et en Belgique, les casinos se sont implantés dans les stations touristiques et ont toujours été considérés comme des outils du développement touristique²⁷⁵.

La question est de savoir si cette régulation du jeu comme une nouvelle forme de tourisme bénéficie à l'économie locale du pays d'implantation. La réponse est positive quand elle attire de nouveaux touristes ou bien quand elle contribue à une extension du séjour de ces derniers. Elle est négative si les joueurs fréquentant les casinos font partie de la population locale, et si l'argent dépensé dans les casinos aurait été sans cela destiné à d'autres types de loisirs²⁷⁶. Dans le cas de l'Afrique du Sud, la mise en place d'une politique gouvernementale commune à toutes les provinces concernant le développement des casinos avait pour but de générer des profits économiques supplémentaires par le biais de l'industrie touristique qui est un atout majeur de ce pays. La légalisation des casinos était un nouveau moyen de créer des emplois pour la population locale, de collecter des revenus supplémentaires pour les réinvestir dans l'infrastructure et le développement des villes. Le partenariat avec des chaînes hôtelières internationales comme Sun par exemple est un avantage certain et un gage de

²⁷⁴ - Lammens Thierry, "Sun City, la mecque du tourisme, l'eldorado de la flambe", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994. .

²⁷⁵ - Extrait du rapport officiel de la communauté européenne, Le jeu dans les casinos européens, *Casinos et tourisme*, Cahier Espaces n°38, octobre 1994.

²⁷⁶ - Eadington W. R, *Trends in casinos and tourism for the 21st century*, communication, communication présentée à la 11th conference on gambling and risk-taking, Las Vegas, juin 2000.

respectabilité. Pour l'Afrique du Sud, l'expérience depuis 1983 de cette légalisation des casinos pour stimuler le tourisme s'est avéré un succès²⁷⁷. A l'heure actuelle l'Afrique du Sud possède 40 casinos sur son territoire, dont certains situés dans des grandes agglomérations urbaines comme Cape Town, Durban ou Johannesburg. Le succès de cette introduction des casinos dans l'industrie touristique peut contribuer à long terme à ce que d'autres investisseurs interviennent pour développer des activités supplémentaires dans le secteur du tourisme comme cela s'est produit par exemple au Bahamas (Nassau et Paradise Island).

Les éléments clés du succès de cette intégration qui peuvent être tirés des casinos sud africain, australien, canadien et américain sont²⁷⁸ :

- la nécessité d'afficher un standard internationalement reconnu avec, si possible, l'implication d'un groupe reconnu dans ce domaine, un savoir et une expérience sur le plan local, une réputation sans faille ;
- des capacités financières d'investissement importantes ;
- une infrastructure qui permet d'accueillir des visiteurs inter-provinciaux et internationaux pour le tourisme, les loisirs mais aussi des congrès ou des salons ;
- avoir une visibilité internationale en terme de promotion (par exemple, à l'heure actuelle avoir un site internet, figurer dans les catalogues des tours opérateurs mondiaux...);
- inclure dans la communication la promotion des activités régionales et notamment des événements locaux ;
- mettre en avant les bénéfices apportés à la population locale, les opportunités diverses qui se développeront en parallèle de cette industrie.

Cette émergence des casinos représentait un point crucial pour le développement du tourisme en Afrique du Sud qui avait un grand besoin d'une autre image que celle de l'Apartheid. Le succès rencontré contribue à souligner que ce développement a eu un impact positif sur l'industrie touristique du pays. Nous ne pouvons pas dire que ce soit le cas partout dans le monde. Il y a certainement des lieux où les casinos ont attiré une cible beaucoup plus locale et ont donc échoué dans le but d'attirer de nouvelles formes de tourisme. Souvent, dans les pays les plus pauvres, où les autorités ont peur de l'impact social que le casino pourrait avoir sur la population locale, un système de droit d'entrée très élevé par rapport à la monnaie locale est mis en place pour décourager ceux qui risqueraient de pâtir du jeu. Des campagnes de prévention, comme nous le verrons ensuite, ont été aussi mises en place dans certains pays pour prévenir les gens du danger du jeu. Selon Trevor Atherton, directeur du centre d'étude sur le tourisme à l'université de Bond en Australie, "deux théories permettent de dire si une réglementation est efficace ou si elle pourrait être améliorée :

²⁷⁷ - Bacon Peter, *Regulating gaming and creating wealth through tourism*, communication présentée à la third European conference on gambling studies and policy issues, Munich, juillet 1998.

²⁷⁸ - Ibid.

- Paretto : selon la théorie de Paretto, une modification politique n'est légitime que dans la mesure où elle améliore le sort d'une personne, et non le contraire. Voilà qui n'offre malheureusement que peu d'indication en matière de politique des casinos. Et, comme peu de mesures réglementaires satisfont à cette théorie, elle a souvent été rejetée, étant perçue comme démesurément restrictive ;
- Kaldor Hicks : selon la théorie de Kaldor Hicks, une modification de politique n'est légitime que dans la mesure où elle permet à une personne de gagner assez d'argent pour être à même de dédommager tous ceux qui en ont perdu et ce, tout en conservant un bénéfice. Voilà qui est plus utile en matière de politique de casinos, du fait de l'échange qui s'opère entre gagnants et perdants. Cette théorie s'applique en fait à toutes les analyses de rentabilité, et aux études d'impact sur l'environnement"

279 .

Dans le cas des casinos, les bénéfices sont plus souvent mis en avant que les inconvénients. Les points de vue sous lesquels on peut envisager le rôle des casinos sont effet très inégalement représentés. Or les études sur la rentabilité des casinos suivent toujours le même schéma dont les résultats peuvent se résumer ainsi :

Les coûts	Les bénéfices
Crime et immoralité en hausse	Emploi
Blanchiment d'argent	Revenus du pays
Coûts pour le joueur	Devises étrangères
Coûts pour la famille du joueur et sa descendance	Développement régional
	Infrastructures
	Meilleure attractivité touristique

Source Casinos et Tourisme, cahier espaces n°38, 1994.

Comme nous pouvons le voir dans ce tableau, les seuls véritables coûts sont des coûts sociaux qui sont toujours présentés comme difficilement évaluables ; en outre ils ne sont pas toujours présents. Certains pays comme l'Australie²⁸⁰ ont par exemple mis en place un système de taxe sociale pour les casinos. Cette dernière permet d'anticiper les coûts sociaux et notamment de financer des organisations d'aides aux joueurs dépendants. C'est là qu'apparaît l'importance du cadre législatif dans lequel fonctionnent les jeux. Celui-ci peut en effet limiter sinon éviter certains de ces coûts. Les bénéfices sont encore une fois économiques et facilement quantifiables donc plus facilement justifiables. Le tourisme, on l'a vu, est ainsi un des bénéficiaires reconnus de la légalisation des jeux. De toute façon ceux qui tirent toujours le plus de bénéfices de cette activité sont les exploitants de casino.

279 - Atherton, *La manœuvre des casinos est, elle aussi, un des grands bénéficiaires de ce*

280 - L'Australie a instauré une taxe de 2% sur les jeux, la taxe sociale qui vient s'ajouter aux autres taxes sur le produit brut des jeux qui frappent les casinos. Le montant de celle-ci est reversé à divers organismes de charité dont des associations s'occupant des problèmes de jeu pathologique.

développement des jeux de casino. Ceux-ci représentent une distraction importante pour les passagers. La plupart des paquebots de croisière ont un casino dont la taille varie selon le nombre de passagers. **"D'une façon générale, les compagnies de croisières consacrent plus d'espace au casino et les plans des bateaux en construction sont le reflet du rôle important que les casinos vont jouer dans le futur"** ²⁸¹. La plupart des gros bateaux de croisière offrent les prestations d'un casino terrestre avec des tables de Black Jack, Roulette, jeux de dés, Poker et des machines à sous (simples et vidéo-poker). Le casino présente souvent un atout supplémentaire pour les passagers lors du choix du bateau. La PAF, une importante compagnie de croisière, s'est spécialisée dans l'offre de jeu. **"Le nombre des casinos sur les navires a augmenté ; on peut aussi voir que sur les nouvelles unités, l'espace destiné aux jeux occupe une plus grande place que par le passé"** déclare Erik Flodin ²⁸², directeur du marketing de cette société. Le marché des croisières prend de plus en plus d'ampleur et les casinos profitent eux aussi de cette expansion.

Un autre marché qui bientôt pourrait avoir recours aux jeux de casino est celui des compagnies aériennes. En effet, sur les longs trajets les passagers manquent souvent de distraction. Un nouveau concept de casino est à l'étude, celui de Sky games. Les passagers pourront jouer dans un casino virtuel à l'aide d'un écran situé à l'arrière des sièges (le même que celui servant déjà pour la projection des films. Cette écran tactile leur permettrait de pratiquer en réseau des jeux de casino. Des jetons seront en vente à bord et les gains seront redistribués en fin de partie sous la forme d'un mandat American Express. Virgin est la première compagnie à avoir envisagé de développer des casinos à bord de ses avions. **"Nous pensons que ça marchera aussi bien que les films, et que bientôt les compagnies aériennes qui proposeront ces "casinos" à bord seront plus compétitives que leurs concurrentes"** déclare Dan Green, le PDG de Sky Games ²⁸³. Reste à savoir si ce type de casino qui occulte des paramètres d'un casino terrestre rencontrera le succès auprès de la clientèle. En attendant les passagers en transit à Amsterdam peuvent toujours aller faire un tour dans le casino situé à l'intérieur de la zone d'embarquement de l'aéroport qui est ouvert 24h/24. Ce qui est d'ailleurs assez surprenant car peu de personnes s'attendraient spontanément à trouver un casino au milieu d'un aéroport.

Les casinos sont donc de plus en plus liés à l'industrie du tourisme pour laquelle il représente une opportunité pour conquérir de nouveaux clients et de nouveaux marchés en proposant un loisir supplémentaire ou complémentaire à ceux existants déjà. L'argument touristique est souvent d'ailleurs prédominant dans tous les discours des pouvoirs publics lorsqu'ils souhaitent légaliser et implanter des casinos sur leur territoire. La question est de savoir si la population locale est réellement aussi satisfaite de ce type de décision que les pouvoirs publics.

²⁸¹ - Mark Abba, directeur du casino de Princess Cruise, Mike Martin, "Les gagnants prennent le large", *Casinos et tourisme, Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

²⁸² - Mike Martin, "Les gagnants prennent le large", *Casinos et tourisme, Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

²⁸³ - Ibid.

2- Satisfaction et mécontentements de la population locale

De nombreuses études ont été réalisées selon le schéma des coûts et des bénéfices évoqué ci-dessus mais pratiquement aucune n'a pensé à demander à des échantillons de citoyens de plusieurs villes s'ils étaient contents ou non d'avoir un casino près de chez eux. A cet égard l'enquête de Vancouver constitue une exception. Récemment le département de la justice américaine a décidé de lancer une étude de ce type qui est encore en cours actuellement²⁸⁴. Nous ne reprendrons pas en détail toute cette étude, mais seulement certains points qui nous ont paru intéressants.

Une autre enquête a été menée dans l'Ontario, au Canada, auprès de 2682 résidents lors de l'ouverture d'un casino. La même enquête a été renouvelée auprès de 2581 résidents un an après l'ouverture du casino. Elle donne les résultats suivants :

- 40% des interviewés sont allés au casino un an après l'ouverture ;
- 50% des interviewés étaient favorables au casino avant son ouverture ;
- 66% des interviewés sont favorables au casino un an après son ouverture.

Les enquêteurs n'ont constaté aucun accroissement du nombre de joueurs pathologiques au bout d'un an, mais il faut souligner que ce délai est un peu court pour faire ce type d'évaluation.

Deux autres enquêtes beaucoup plus approfondies ont été menées par la N.G.I.S.C²⁸⁵ et la N.O.R.C²⁸⁶. Pour la première, dix communautés²⁸⁷ ayant une population d'au moins 10 000 habitants avec un casino dans un rayon de 50 miles ont été sélectionnées à travers les États-Unis. Pour chacune d'entre elles des interviews téléphoniques ont été réalisées sur un échantillon représentatif de personnes considérées comme des leaders d'opinion dans divers domaines. D'après ces interviews, une des communautés était très favorable à cette légalisation, six communautés étaient favorables, deux ont montré une attitude partagée et une était fermement négative. Toutes ont jugé que la légalisation avait eu un impact économique favorable sur la communauté. Les interviewés pensaient que, malgré tout, il y avait eu une augmentation des cas de faillites liés au jeu et du nombre de joueurs pathologiques.

L'autre étude a été menée dans sept autres communautés²⁸⁸ sur un échantillon de

²⁸⁴ - Grant Stitt B, Département of Criminal Justice, Nichols Mark, Département of economics, University of Nevada, Giaopassi David, Department of Criminology and Criminal Justice, University of Memphis, *Community satisfaction with casino gambling : an assessment after the fact*, étude présentée à la 11th conference on gambling and risk-taking, Las Vegas, juin 2000.

²⁸⁵ - National Gambling Impact Study commission : commission nationale d'étude sur l'impact des jeux d'argent.

²⁸⁶ - National Opinion Research Center : Centre de recherche sur l'opinion nationale.

²⁸⁷ - Non citées.

²⁸⁸ - Biloxi, Missipi ; St Louis et St Joseph, Missouri, Alton et Peoria/Pretoria Est, Illinois, Sioux City et Iowa.

La transformation des jeux de casino depuis 1987

128 individus considérés comme leaders d'opinion, dans ces communautés dont le nombre d'habitants va de 22 385 à 396 685, et qui ont légalisé les casinos depuis au moins 4 ans, pour déterminer comment ils percevaient l'impact de cette activité sur la population locale. 59% des dirigeants des communautés étaient en faveur des casinos et croyaient que le casino avait amélioré la qualité de vie dans la communauté (65%), que le casino avait un effet positif sur l'économie locale (77%) et que la casino n'avait pas contribué à renforcer l'activité criminelle dans la communauté (69%).

Depuis l'introduction des casinos dans votre communauté pensez-vous que ce soit un lieu moins agréable à habiter, pareil qu'avant, un endroit plus agréable à habiter ? ²⁸⁹

	Biloxi	Alton	St Joseph	Sioux City
Moins agréable	54,8%	30,7%	7,4%	7,4%
Pareil	25,6%	60,1%	82,5%	74,9%
Plus agréable	19,5%	9,3%	9,3%	17,6%
	St Louis City	East Pretoria	Peoria	St Louis County
Moins agréable	3,9%	20,2%	9,1%	4,1%
Pareil	86,8%	68,7%	75,4%	83,5%
Plus agréable	9,3%	11,1%	12,4%	12,4%

Source Grant Stitt, Département of Criminal Justice, Mark Nichols, Département of economics, University of Nevada, David Giaopassi, Department of Criminology and Criminal Justice, University of Memphis, Community satisfaction with casino gambling : an assessment after the fact, étude présentée à la 11th conference on gambling and risk-taking, Las Vegas, juin 2000.

D'après les résultats de ce tableau, la communauté de Biloxi a vu à l'évidence une transformation de sa qualité de vie, puisque un quart seulement de la population estime que la qualité de vie n'a pas changé. En revanche, on peut remarquer que outre Biloxi, Alton et East Pretoria ont une population dont le pourcentage de gens qui considèrent que la situation s'est dégradée est sensiblement supérieur au pourcentage de ceux qui pensent qu'elle s'est améliorée. Enfin, sauf dans le cas de Biloxi, une majorité forte ou très forte de la population estime que la situation n'a pas réellement changé.

Pensez-vous que les casinos soient une bonne chose pour la communauté? ²⁹⁰

	Biloxi	Alton	St Joseph	Sioux City	St Louis City	East Pretoria	Peoria	St Louis County
Non	25,9%	43,7%	45,6%	62,5%	55,5%	65,6%	53,6%	57,6%
Oui	74,1%	56,3%	54,4%	37,5%	44,5%	34,4%	46,4%	42,4%

Source Grant Stitt, Département of Criminal Justice, Mark Nichols, Département of

²⁸⁹ - Question originale : Since the introduction of casinos into your community, is it a worse, about the same, or a better place to live by jurisdiction ?

²⁹⁰ - Question originale : Whether or not casinos are good for a community by jurisdiction ?

economics, University of Nevada, David Giaopassi, Department of Criminology and Criminal Justice, University of Memphis, Community satisfaction with casino gambling : an assessment after the fact, étude présentée à la 11th conference on gambling and risk-taking, Las Vegas, juin 2000.

Paradoxalement, c'est la communauté de Biloxi pour laquelle apparaît le pourcentage le plus élevé ; il semblerait donc qu'avoir un casino lui a été bénéfique. Cette position semble être en contradiction complète avec celle enregistrée auparavant sur la baisse de la qualité de vie suite à l'implantation d'un casino dans cette communauté. On pourrait interpréter cette contradiction comme le signe de ce que les habitants de Biloxi ont bien perçu le bénéfice économique de l'implantation des casinos dans une communauté en situation difficile, mais que leur perception de l'agrément relève d'autres considérations qu'économiques. Et l'on retrouve une fois de plus, avec l'exemple de cette contradiction, l'opposition entre la perception culturelle et la perception économique. En effet, les coûts sociaux engendrés par l'implantation d'un casino peuvent déprécier la qualité de la vie, ce que semble indiquer la première réponse de Biloxi, sans compter un phénomène qui lui est spécifique, car ce comté possède 9 casinos sur son territoire alors que les autres étudiés n'en ont qu'un seul, et que cette différence modifie sérieusement les flux de circulation, le stationnement, les nuisances sonores qui peuvent constituer une explication supplémentaire de ces deux résultats.

Un autre phénomène significatif est le fait que dans 5 des 8 comtés qui font l'objet de cette enquête, on trouve une majorité nette ou forte qui estime que les casinos ne sont pas une bonne chose pour la communauté, alors que cette même population s'en accommode et trouve même que la qualité de vie s'est améliorée avec l'apparition des casinos, comme le montre le précédent tableau. Ce paradoxe demanderait une explication que les données dont nous disposons n'ont pas permis d'établir.

Cette évaluation est sans doute à rapprocher de la perception assez fréquente qu'ont les populations rurales ou de petits bourgs lorsque l'afflux de touristes ou l'accroissement de résidences secondaires modifient l'équilibre de la population. Cet afflux d'"étrangers" provoque souvent le sentiment d'une rupture dans la culture locale alors même que cette nouvelle population stimule l'économie locale et permet une amélioration globale du cadre de vie notamment par celle des infrastructures (voirie, éclairage, etc.).

Nous avons pu remarquer aussi à travers cette étude et la plupart des autres cas étudiés que le jeu pathologique tient une place importante dans les préoccupations des personnes interrogées. D'ailleurs dans la plupart des États américains, au Canada ainsi que dans quelques pays d'Europe comme l'Espagne par exemple, des campagnes de prévention ont été mises en place pour informer les individus des dangers possibles liés au jeu.

3- La prévention : un moyen de rassurer

Nous commencerons par ce simple constat : la prévention du jeu pathologique en France n'existe pas. Même si la maladie du jeu est reconnue, les pouvoirs publics pensent qu'elle ne concerne qu'une minorité tellement infime qu'elle n'a pas lieu d'être un sujet de

préoccupation. A l'heure d'aujourd'hui, aucune étude de prévalence n'a été réalisée qui permettrait de confirmer ou de contester cette affirmation. Pour l'instant, seuls les dirigeants des casinos commencent à tirer la sonnette d'alarme (tout en disant que les cas restent quand même isolés). La charte de déontologie des casinos appartenant au Syndicat des Casinos de France consacre quelques lignes au danger que peut représenter le jeu pour certains joueurs et préconise quelques mesures préventives. En revanche, des pays comme les États-Unis ou le Canada ont des unités spécialisées (sous forme d'unités de recherche privées ou publiques, d'associations) qui s'occupent de la prévention. La prévention du jeu pathologique est organisée sous le même modèle que celle des addictions à substance comme l'alcool par exemple. Des campagnes d'information et de communication sont mises en place sous forme de dépliant ou d'affichage public. Le rôle de la prévention est de considérer le problème au départ pour pouvoir en contrôler les conséquences. Elle permet aussi de rassurer la population dans des pays où le jeu pathologique et ses représentations restent des peurs ancrées profondément. Il est assez intéressant de voir qu'aux États-Unis et au Canada, de nombreux groupes de casinos participent activement à la prévention. La question est de savoir si cette action ne se mesure qu'en termes de bénéfice d'image ou si c'est réellement dans un but philanthropique, social ou politique.

La société des casinos du Québec a ainsi mis en place une politique complète de prévention du jeu pathologique à travers une charte, reprise dans un document officiel. Elle subventionne un programme de recherche dirigé par Robert Ladouceur à l'université Laval dont un axe, sur les quatre développés²⁹¹, est consacré uniquement à la prévention. La politique de la société des casinos du Québec (filiale de Loto-Québec) se définit ainsi : "**Dans le cadre de l'implantation des casinos au Québec, il y a lieu pour la société des casinos du Québec inc. de se doter d'une politique de prévention du jeu pathologique et de prévoir une série de mesures dans ce domaine**"²⁹². Les objectifs principaux sont, dans un premier temps, d'informer, c'est à dire de mettre en place des systèmes d'information par le biais de supports divers, et dans un deuxième temps de former des gens à reconnaître les signes de la maladie pour mieux cibler les joueurs susceptibles d'avoir besoin d'aide. L'implication du personnel dans les casinos est essentielle pour le fonctionnement de ce système. Leur rôle est de dépister les joueurs pathologiques potentiels et des les aiguiller sur un service spécialisé (l'anonymat est préservé). Des mesures ont été aussi mises en place comme la procédure d'auto-exclusion, la mise à disposition d'une brochure d'information sur le jeu pathologique à l'intérieur du casino et d'une ligne d'aide au joueurs. L'accès aux mineurs, les crédits aux joueurs, l'alcool dans les aires de jeu sont interdits. La société des casinos du Québec s'engage aussi à travers ses campagnes publicitaires à faire attention à ce que celles-ci ne favorisent pas le développement du jeu pathologique. Ce programme de

²⁹¹ - Un programme de 5 ans subventionné par Loto-Québec est actuellement en cours à l'université Laval dans le département de psychologie. Il concerne 4 axes : 1- Les études fondamentales sur le jeu (étude de la représentation du hasard en psychologie cognitive) ; 2- Etude du traitement des joueurs pathologique (avec la mise en place d'un service de traitement) ; 3- Etude de la prévalence des problèmes de jeu au Québec ; 4- La prévention des problèmes de jeu.

²⁹² - Société des casinos du Québec inc, *Politique de prévention du jeu pathologique*, document publié en 1993.

prévention est, comme pour d'autres addictions, un moyen d'essayer de réduire sinon d'éliminer les risques liés au jeu. C'est aussi, pour la société Loto-Québec, une manière de montrer qu'elle a conscience du problème et qu'elle cherche des solutions. Cette implication lui permet de se réhabiliter auprès des publics qui l'accusent de ne faire qu'empocher les bénéfices du jeu sans en assumer les coûts sociaux.

Conclusion

Les casinos sont partie prenante d'un modèle économique généralement dominant dans l'industrie du tourisme. Ils sont donc considérés comme un outil du développement touristique qui permet d'attirer une public exogène et de stimuler l'économie locale. Que ce soit sur terre, en mer ou dans les airs, les casinos représentent une distraction qui rencontre de plus en plus de succès. Comme nous avons pu le voir, les études concernant leur implantations se résument essentiellement à une opposition schématique entre les bénéfices économiques versus les coûts sociaux imprécis. La dimension culturelle est très peu évoquée. Pourtant de plus en plus souvent les casinos ont un rôle essentiel dans l'animation du lieu où ils sont implantés. En France, la loi de 1959 lui donnait une place importante dans la conception de ce que doit être légalement un casino (3 pôles : jeux, restauration, animation, inégalement développés). Même s'il est vrai que les casinos et surtout les machines à sous ont rencontré beaucoup d'oppositions à la fin des années 80, notamment de type moral et par rapport à une image traditionnelle assez dépréciative, ils sont maintenant devenus des lieux incontournables de vie pour certaines communes situées notamment dans des zones moins urbanisées.

D- Les casinos en France

Dans un premier temps nous allons revenir sur les débats qui ont eu lieu à l'Assemblée Nationale et au Sénat en 1987 concernant la légalisation des machines à sous. Nous chercherons en particulier les oppositions d'ordre moral qui y ont été évoquées. Ce sont en effet souvent celles-ci qui sont reprises dans les différentes discussions concernant l'implantation des casinos dans les villes qui pourront bénéficier de la loi de 1988. Nous prendrons ensuite l'exemple de quelques villes susceptibles d'avoir un casino, et où des débats ont eu lieu concernant cette implantation. Nous examinerons alors les différents arguments économiques et touristiques qui ont été développés pour justifier cette implantation de casinos : nous verrons ainsi que, dans certaines communes, l'économie dépend très étroitement de la présence d'un casino, et, qu'en conséquence, il est un acteur incontournable de la vie locale, mais avec toutes les difficultés que peut produire une dépendance excessive. Enfin seulement nous retrouverons la dimension politique des débats pour tenter de rendre compte du "risque électoral" qui revient avec constance en France comme dans les campagnes de légalisation aux États-Unis.

1- Les oppositions morales soulevées en 1987 à l'Assemblée

Nationale et au Sénat

a- L'Assemblée Nationale

Les arguments économiques ayant fait l'objet d'une présentation dans la deuxième partie de ce travail, nous ne reviendrons pas dessus. Ceux-là étaient exposés en première partie des débats. Ce projet de loi était présenté par la droite mais les socialistes et apparentés ont soulevé une exception d'irrecevabilité. Monsieur Jean-Pierre Michel qui prend la parole en premier, souligne d'abord que ce sont des maires de municipalité de droite qui ont proposé ce projet de loi, ensuite surtout il rappelle la loi du 12 juillet 1983 qui interdisait les machines à sous sur tout le territoire du fait que derrière elles il y avait tout un réseau de trafiquants, receleurs liés au grand banditisme. On retrouve là un des stigmates caractéristiques de l'industrie des casinos. Ensuite, il se déclare choqué que l'on veuille remplacer la clientèle étrangère fortunée par une clientèle faisant partie de la population moyenne française qui sera attirée par les machines à sous. On retrouve ici des objections historiques de notre première partie : si la population qui joue est une population faisant partie de l'élite sociale, l'argent qu'elle perd n'a pas d'importance. Alors que si ce sont des gens moins aisés qui jouent, cela devient gênant puisqu'on considère que l'argent qu'ils perdent est celui dont ils ont besoin pour gérer leur vie quotidienne. C'est d'ailleurs pour cela qu'une loi avait été votée en 1907, qui interdisait l'entrée des casinos aux enfants, aux employés municipaux et aux ouvriers de la ville de Paris ; ce qui fait que seul un public aisé et très restreint avait accès à ces salles de jeux. De même depuis 1920, pour préserver les ouvriers parisiens, aucun casino avec la roulette ne peut s'établir à moins de 100 kms de Paris.²⁹³ Il souligne l'immoralité de faire appel à une population de faibles revenus pour renflouer les casinos et les drames que cela peut entraîner (jeu pathologique, dettes, problèmes familiaux...). On retrouve à nouveau un des traits caractéristiques liés aux casinos : les casinos sont amoraux, ils présentent l'image d'un lieu de perte. Sur la deuxième partie de la proposition de loi qui concerne les licences pour les débits de boissons, il déclare : "vous êtes comme tout le monde favorables à la lutte contre l'alcoolisme, sauf bien sûr, quand des intérêts supérieurs s'y opposent...". Le même constat pourrait être fait pour l'introduction des machines à sous dans les casinos, les enjeux économiques très importants l'emportent sur le reste, ils sont ceux que l'on met en avant. La référence à l'alcoolisme se trouve ainsi liée à la dépendance au jeu. Dans les deux cas, Jean-Pierre Michel prend l'exemple de pratiques pathologiques ou pathogènes et insiste sur le côté négatif du joueur et ensuite de l'alcoolique. Le casino voit ainsi son image négative se renforcer. Le suivant à prendre la parole est Monsieur Leonce Duprez, qui est favorable à l'adoption de la loi. Pour lui, le but de cette loi est de soutenir l'industrie du tourisme à travers celle des casinos. Les casinos font en effet partie du paysage touristique des stations qui les accueillent, ils sont un lieu d'animation et proposent souvent à côté du jeu des spectacles artistiques. Dans les petites stations, ils représentent souvent la seule distraction nocturne et renforcent ainsi l'attrait touristique. Leur avenir est donc lié à celui des stations qui les hébergent

²⁹³ - Réglementation des jeux dans les casinos, Les éditions des journaux officiels, 1998.

(l'exemple du casino de Bandol est cité ²⁹⁴). ²⁹⁵ En soulignant le rôle essentiel des casinos pour l'industrie du tourisme, il donne une légitimité à l'industrie des casinos en l'incluant dans un pôle économique connoté positivement.

Ensuite quand Monsieur Leonce Duprez souligne que les casinos sont des entreprises touristiques comme les autres, un des intervenants déclare : "Et les maisons closes ?". Ce qui montre à quel niveau de réputation et d'image sont placés les casinos : le jeu et les prostituées ont la même fonction déviante sur l'individu (ce que les normes sociales en vigueur dans notre société réproouvent implicitement ou explicitement).

M. Léonce Duprez souligne un dernier point, "**le meilleur moyen de faire respecter la réglementation concernant ces jeux, c'est de les introduire dans des établissements contrôlés par l'Etat**". Cette constatation reprend la théorie américaine, selon laquelle le jeu légal est beaucoup plus facile à contrôler que le jeu illégal (voir ci-dessus le cas d'Atlantic City). En outre il rapporte de l'argent à l'Etat, alors que quand il est illégal, ce n'est pas le cas.

Le député de l'opposition M. Daniel Le Meur prend ensuite la parole : "**On sait l'opposition des députés communistes aux jeux de hasard, lorsque ceux-ci s'insèrent dans l'exploitation du rêve. Tel est bien le cas des jeux implantés dans les casinos, dont le mythe renvoie à une existence oisive et dorée. [...] Pour des raisons de morale, les députés communistes sont hostiles à l'extension des lieux d'implantation et des activités des casinos. A ce propre titre, nous sommes hostiles à l'assouplissement proposé**". Il obtient cette réponse du député de la majorité Mme Louise Moreau : "**messieurs de l'opposition, vous êtes des hommes de bonne volonté mais il ne peut y avoir 36 morales : si vous êtes contre le jeu, il faut tout supprimer, la Loterie nationale, le PMU, le Loto, le Bingo**". Mme Muguette Jacquaint lui renvoie : "ce ne sont pas les mêmes joueurs". Cette affirmation est très intéressante parce que, alors qu'il semble bien aujourd'hui que ce sont les mêmes personnes et donc les mêmes joueurs qui pratiquent les jeux de La Française des Jeux et les machines à sous, l'idée selon laquelle les casinos développeraient un type de joueurs spécifiques est très important dans l'argumentation. Cela, sous le point de vue des opposants à la légalisation souligne une différence fondamentale dans la façon dont les jeux de casino sont considérés par rapport aux autres jeux promus par l'Etat. Les casinos demeurent, au yeux des députés, des espaces encore mythiques, déconsidérés, stigmatisés comme des lieux de quasi-perdition où les joueurs viennent se ruiner.

b- Le Sénat

La question préalable soulève le côté "immoral" de cette proposition de loi. Mme Jacqueline Fraysse-Cazalis, députée communiste, s'exprime ainsi : "**De grâce, ne comparez pas ce genre d'activités avec les quelques centaines de francs que peut**

²⁹⁴ - Dans une petite ville comme Bandol, le prélèvement sur les jeux au bénéfice de la commune est de 280 millions de centimes et le loyer payé par le casino est de 60 millions de centimes, soit au total 340 millions de centimes. Le budget total de la commune est 1,2 milliard de centimes. Si le casino n'existait plus, il faudrait augmenter les impôts locaux de 30%.

²⁹⁵ - *Casinos et tourisme, Les cahiers espaces*, n°38, octobre 1994.

jouer tel ou tel citoyen moyen au Loto ou au Tiercé... Ce texte, loin de résoudre les problèmes posés au personnel des casinos, tend à développer des activités et des comportements parasites inqualifiables..., vous tentez d'accréditer l'idée selon laquelle il serait possible de prospérer, voire de s'enrichir non pas en travaillant mais en jouant". Les casinos sont une nouvelle fois mis en marge des autres jeux, ils auraient un caractère immoral que les autres jeux n'auraient pas. Est-il plus amoral de s'enrichir en gagnant au loto qu'en gagnant dans un casino ? ou de jouer quelques centaines de francs dans un casino plutôt qu'au Loto ou au tiercé ? Cette question reste sans réponse. La seule chose qui change est l'image attachée au lieu où cet argent est joué.

Une autre remarque sur la moralité est à prendre en compte, celle du sénateur Paul Souffrin qui concerne la rentrée des devises étrangères par le biais des casinos. ***"Il existe d'autres sources de devises aussi bien au Luxembourg qu'en République Fédérale d'Allemagne dont nous ne bénéficions pas en France : je pense aux Eros centers par exemple. Voulez-vous que nous en installions en France ? Vous rendez-vous compte du niveau auquel vous placez votre morale ?"***. La comparaison des casinos aux Eros centers, le recours à la perversion de la sexualité (vénalité) indique le peu de moralité attachée aux casinos et de la représentation qu'en ont les sénateurs pour qui le jeu assimilé à la prostitution stimule le vice. C'est au fond exactement la même argumentation qu'au Parlement.

La dernière phrase que nous prendrons en compte est celle du sénateur Jean Collin : "Qu'il y ait extension, soit ! Mais que celle-ci se limite à l'enceinte des jeux telle qu'elle est définie actuellement, voilà qui me rassurerait tout à fait". Nous trouvons ici en face du même type de réaction que nous avons vu pour le cas d'Atlantic City avec le slogan : "When you vote "yes" for casinos in Atlantic City and only in Atlantic City". Cette reprise d'un thème récurrent repose sur la limitation du "mal nécessaire" dans un lieu réservé.

On doit souligner ici que l'opposition à la légalisation repose sur trois figures rhétoriques très différentes :

- la première, l'analogie, assimile le jeu à une drogue (alcoolisme) ; elle repose sur le souci de protéger les citoyens contre un risque que la légalisation leur ferait courir. Elle se présente donc comme politique publique de prévention.-
- la seconde, propre au parti communiste, est celle de l'exploitation des classes populaires ("exploitation du rêve"). Elle repose sur la dénonciation de l'entreprise comme source d'aliénation. Elle prend en compte l'aspiration au rêve (le désir de gagner), mais condamne sa forme pour une raison explicitement "politique" ou "idéologique".
- la troisième, sans doute la plus vicieuse, repose sur un paralogisme : l'assimilation d'un lieu réservé, le casino, à cet autre lieu réservé qu'est l'Eros Center. Ce faisant, elle occulte le principal élément constitutif du marché du sexe : l'exploitation du corps de l'autre dont le casino n'offre bien entendu aucun équivalent. On voit dans cet argument, qui peut être de bonne foi, que c'est bien le lieu même du casino, et ses images anciennes, qui provoque le rejet.

Dans les trois cas, l'argumentation dénie ce qui est pourtant le fondement du jeu : le désir de jouer, et la confrontation au hasard qui est à la source du plaisir de ces jeux.

La discussion de la proposition de loi à l'Assemblée Nationale et au Sénat montrent que ce sont les mêmes objections qui ont été soulevées à l'occasion de la légalisation des casinos dans la ville d'Atlantic City dans le New Jersey. Nous les retrouverons dans le projet de la construction d'un casino dans la cité internationale de Lyon. Elle sont centrées sur la discussion des trois items que nous avons évoqué précédemment : la criminalité supposée et la dépendance au jeu opposées aux enjeux économiques. La proposition de loi ayant été adoptée à l'Assemblée Nationale puis ensuite au Sénat malgré les objections morales qui ont été soulevées, on peut en déduire qu'à nouveau les enjeux économiques ont été plus importants que les enjeux sociaux. La question de la moralité des jeux de casinos tient aussi une place importante dans les débats. Nous avons pu nous rendre compte que ceux-ci ne bénéficiaient pas de la même reconnaissance sociale que les jeux du type Loto, Loterie nationale, promus par l'Etat. C'est par l'association à une industrie "légitime", le tourisme, que les intervenants ont cherché à légitimer leur position et à donner une image positive des casinos en France.

2- La loi de 1988 : exemple de quelques villes concernées

Loi 88-13 du 5 janvier 1988 d'amélioration de la décentralisation. Article 57.

"A compter du 1er janvier 1988, l'ensemble des dispositions applicables aux communes classées stations balnéaires, thermales ou climatiques, sont étendues aux villes ou stations touristiques constituant la ville principale d'une agglomération de plus de 500 000 habitants et participant pour plus de 40%, le cas échéant avec d'autres collectivités territoriales, au fonctionnement d'un centre dramatique, d'un orchestre national et d'un théâtre d'opéra présentant en saison une activité régulière d'au moins vingt représentations lyriques".

La nouvelle catégorie de communes concernée par cette loi doit répondre à trois critères : démographique, touristique et culturel. Pour la première fois depuis 1907, les possibilités d'implantation d'un casino sont élargies et notamment aux grandes villes comme Lyon, Bordeaux, Toulouse ou Marseille. Paris reste soumis à la loi de juillet 1931 qui interdit les casinos dans un rayon de 100 kms autour de la capitale. On aurait pu penser que les villes concernées allaient toutes se dépêcher de profiter de cette nouvelle opportunité, mais ce n'est pas le cas. Il va falloir attendre 12 ans pour que le premier casino qui bénéficie de cette loi ouvre ses portes : Le Grand Casino de Lyon construit dans l'hôtel Hilton de la Cité Internationale de Lyon (mars 2000). Le prochain casino concerné sera implanté dans la ville de Bordeaux. Des villes qui pourraient bénéficier de cette loi comme Marseille ou Toulouse par exemple ont refusé d'accueillir un casino dans leurs murs. Dominique Baudis, maire de Toulouse, s'est vivement élevé contre cette opportunité²⁹⁶. Mais son argumentation relève pourtant du même modèle que celui des municipalités qui ont fait accepter un casino à leurs conseils municipaux. Il n'y a pas selon lui de "nécessité absolue" pour construire un casino dans la ville de Toulouse : en effet la ville est en bonne

²⁹⁶ . Ceaux Pascal, "Les casinos tentent de conquérir les centres des grandes villes", *Le Monde*, 17/9/99.

santé financière ; l'activité économique est importante ; la ville n'est pas endettée. **"La capitale de la région Midi-Pyrénées correspond parfaitement, admet-il, aux critères définis par le texte législatif et par les établissements de jeux. Un casino, ajoute-t-il, peut créer des emplois. Il pourrait même amener à la municipalité une recette budgétaire supplémentaire par le biais de l'impôt"**²⁹⁷. Mais, pour le maire de Toulouse, la construction d'un casino comporte aussi des risques, et il préfère rester sur sa position et attendre de voir comment les choses évolueront pour les grandes villes qui choisiront d'avoir un casino comme Lyon. **"Certains élus pensent qu'il y a un risque électoral à créer un casino dans leur ville"** affirme Philippe Lazare, directeur général du groupe Barrière. **"C'est lié au fait que le jeu ne fait pas forcément l'unanimité, qu'il n'a pas forcément une bonne image"**²⁹⁸. Comme nous le verrons dans le cas de la ville de Lyon, Raymond Barre, même s'il a donné son feu vert pour la construction du casino, a fait preuve d'une attitude très réservée dans ses opinions.

La ville de Marseille est une de celles qui ont refusé d'avoir un casino. En effet, cette ville, affligée déjà d'une mauvaise réputation liée aux affaires mafieuses qui l'ont agitée, notamment concernant l'exploitation non autorisée des machines à sous dans certains bars de la ville, le maire ne voulait pas donner une raison supplémentaire à l'opinion publique de discréditer l'image de la ville²⁹⁹. **"Quand Lyon ou Bordeaux font un casino, personne ne sourit. Mais Marseille n'a pas la même réputation. Chez nous, il aurait été assimilé au grand banditisme et aurait nui à notre réputation" explique Renaud Muselier, qui suit la position du maire**³⁰⁰. **Il est vrai que de toute façon les casinos fleurissent sur le littoral autour de Marseille donc il n'y a pas de besoin réel d'un nouvel établissement.. Mais pour René Muselier de toute façon, "Un jour, Marseille aura son casino"**³⁰¹.

Bordeaux rentre dans un cas de figure différent. La ville a une réputation plutôt tranquille. La construction d'un casino pourrait se révéler un atout supplémentaire sous le point de vue du tourisme. C'est ce que pense Alain Juppé, maire de la ville en 1997 quand il donne son accord le 24 février. Par contre la construction du casino ne se ferait pas en centre ville mais dans le quartier du Lac au milieu d'un centre hôtelier et à proximité des infrastructures accueillant les salons et congrès³⁰². Alain Juppé voit aussi un moyen dans cette décision de faire "de substantiels profits économiques" à la ville de Bordeaux³⁰³. Le casino se dotera aussi d'une salle de spectacle polyvalente, ce qui représente un atout supplémentaire pour la ville. Hugues Martin, premier adjoint au maire,

²⁹⁷ - Ibid.

²⁹⁸ - Ibid.

²⁹⁹ - P. C, "La guerre des machines à sous dans le milieu marseillais", *Le Monde*, 17/10/1999.

³⁰⁰ - F.C, "Pourquoi Marseille a dit Non au casino", *Lyon Capitale*, du mercredi 10 au mardi 16 mars 1999.

³⁰¹ - Ibid.

³⁰² - Cherruau Pierre, "Bordeaux va se doter d'un casino", *Le Monde*, 24/10/99.

avait défini ce projet avant qu'il ne soit adopté en ces termes : "**au nom de la nécessité d'animation de la ville à travers le tourisme l'une des priorités d'Alain Juppé**"³⁰⁴ . L'appel d'offre mettra en concurrence quatre candidats dont le groupe Partouche (les autres sont le groupe Accor, le groupe Barrière et le groupe Moliflor). C'est le groupe Accor qui va être choisi pour réaliser ce projet qui normalement devrait voir le jour avant la fin de l'année 2000.

Comme nous avons pu le voir les casinos ne font pas l'unanimité auprès des hommes politiques locaux. La prise de décision et le risque qu'elle représente en terme d'image, la leur et celle de leur ville, fait que la plupart sont dans une position d'attente ou de rejet. Il est vrai que comme pour tous les sujets un peu sensibles la prise de position peut représenter un risque en terme électoral. Même si l'image du jeu et des casinos a beaucoup changé et que, de plus en plus, les casinos sont intégrés dans les communes comme des éléments du développement touristique, certains hommes politiques ne sont pas prêts à prendre ce risque.

3- Enjeux économiques et touristiques pour l'implantation d'un casino : exemples

Nous allons examiner maintenant le cas de plusieurs villes de France qui possèdent des casinos. Nous allons tenter de mettre en évidence les bénéfices que cette industrie leur a apporté tant au point de vue économique que touristique. Selon un sondage de la SOFRES effectué en 1993, 62% de la population interrogée reconnaissait l'utilité économique et sociale des casinos, et notamment par le biais des emplois qu'ils créent et par celui des taxes qu'ils versent aux communes³⁰⁵ .

a- Des partenaires économiques et sociaux

Les casinos sont des partenaires économiques majeurs des communes où ils sont implantés. Les liens contractuels qui lient les deux parties prennent la forme d'un contrat ou cahier des charges où toutes les obligations du casino sont répertoriées et notamment le pourcentage sur le produit brut des jeux qu'il s'engage à verser à la commune³⁰⁶ . Il existe un "prélèvement à employer"³⁰⁷ (qui est inclus dans le prélèvement communal) qui

³⁰³ - Cougoule J.C, "Feu vert municipal pour un casino", *l'Hôtellerie*, 3/4/97.

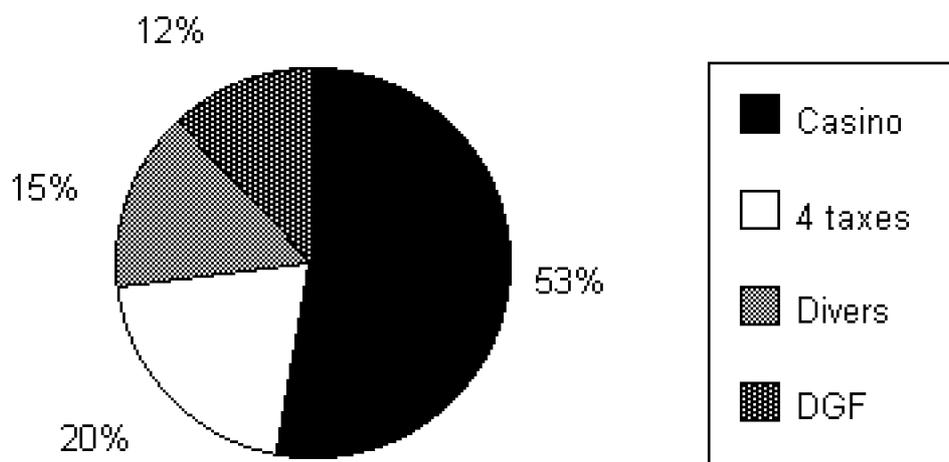
³⁰⁴ - "Probable délibération en mars", *Sud Ouest*, 16/1/96.

³⁰⁵ - Sondage IPSOS sur l'image des casinos en France, réalisé en mars 1993, auprès d'un échantillon représentatif de 1000 personnes âgées de 18 ans ou plus, selon la méthode des quotas.

³⁰⁶ - Par exemple, le cahier des charges entre la commune d'Aix en Provence et son casino fixe le taux de prélèvement communal sur le produit brut des jeux de 15%.

³⁰⁷ - Ginoux Pierre, "Des univers de loisirs fortement impliqués dans la vie économique locale", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

sert à l'aménagement d'infrastructures liées au tourisme et dont l'affectation se décide entre les deux parties. Les taxes et prélèvements participent pour un grande part au budget communal. Celui de la ville de Charbonnières-les-Bains où est implanté le casino Le Lyon Vert est alimenté à 53% par les prélèvements sur le produit brut des jeux du casino. La taxe professionnelle (dont s'acquitte aussi le casino) , foncière (bâti et non bâti) et la taxe d'habitation ne représentent que 20% du budget communal. Selon la municipalité, si le produit brut des jeux venait à baisser de 50%, il faudrait doubler les impôts communaux pour compenser la perte. C'est pour cela que le maire de la commune ne voyait pas d'un bon oeil le projet d'implantation d'un second casino dans l'agglomération lyonnaise, car cela représenterait, selon son approche (le fait qu'il y ait deux casinos fera automatiquement baisser la fréquentation du casino de Charbonnières-les-Bains et donc de son produit brut des jeux), une baisse des ressources fournies par le casino à sa commune. Le maire emploie même le terme de "crise économique"³⁰⁸ concernant sa communes si le projet du Grand Casino de Lyon voit le jour. Les ressources provenant du casino ont permis la mise en place ou la réhabilitation de nombreuses infrastructures comme la médiathèque, le parking de la piscine, etc. La commune n'a donc pas intérêt à ce que le casino subisse une baisse de son produit brut des jeux.



Recettes de Fonctionnement de la commune de Charbonnières-les-Bains

DGF : dotation globale de financement de l'Etat Source Bulletin Municipal d'information, mars 1996.

Le casino est souvent l'un des premiers contribuables de leur commune comme nous venons de le voir. Le casino de Niederbronn contribue à 30% au budget communal, celui de Divonnes à 50%, celui de Deauville à 50%, etc³⁰⁹. Prenons le cas de la ville d'Antibe : les recettes apportées par les deux casinos, l'Eden et la Siesta, ont doublé en 3 ans

³⁰⁸ - Bulletin Municipal d'information de la ville de Charbonnières-les-Bains, mars 1996.

passant de 21,5 MF à 43 MF. Le groupe Partouche (Eden) et le groupe Ferrante (Siesta) ont versé respectivement à la commune 21, 8 MF et 21, 2MF. L'apport financier des casinos à la ville d'Antibes représente un tiers du budget communal³¹⁰.

Les ressources fournies par le casino contribuent aussi à faire baisser le taux de la taxe professionnelle (4,5% à Divonnes par exemple) ce qui profite aux entreprises locales³¹¹. Celles-ci sont aussi souvent des fournisseurs (de prestations diverses) du casino et donc des bénéficiaires directes de leur présence³¹².

Le casino est aussi un atout en matière d'emploi puisqu'environ 247 personnes sont employées dans le casino de Charbonnières-les-Bains (sont incluses dans ce nombre 18 personnes travaillant à l'hôtel des Thermes). Les casinos sont même souvent le premier employeur de la commune (comme par exemple le casino de Divonnes-les-Bains) ou le deuxième (en 1995, le casino de Niederbronn était le deuxième employeur de sa commune derrière la société De Dietrich)³¹³. Ils sont aussi de lieux de formation aux métiers du jeu, car souvent ce sont eux qui forment leurs employés.

Les ressources tirées du casino participent aussi au développement des infrastructures de types divers qui ne pourrait voir le jour sans ce revenu supplémentaire. Un partenariat entre la SNCF et le casino, on l'a vu, a abouti à la création d'une gare qui dessert l'établissement et le parc de Lacroix-Laval, ce qui permet d'éviter le trajet à pied entre l'ancienne gare et le casino (environ 1km) mais aussi avec le parc naturel. Dans les années 70, la ville de Deauville a décidé de développer son tourisme d'affaires et de devenir une ville de congrès. La mise en place des machines à sous, début 90, dans le casino de la ville, a permis de dégager des recettes supplémentaires pour le budget communal qui ont contribué à construire le Centre International de Deauville (C.I.D). Celui-ci est un lieu d'animation polyvalent où peuvent se dérouler 4 types de manifestations : les congrès avec exposition (20%), les conventions d'entreprises (67%), les expositions professionnelles (7%) et les spectacles (6%). Si les casinos participent activement par le biais des prélèvements sur leur produit brut des jeux au développement des infrastructures touristiques, ils jouent aussi un rôle d'animateur de leur commune.

b- Un outil du développement touristique

³⁰⁹ - Nous avons pu voir aussi le cas de la station balnéaire de Bandol qui avait été évoqué lors des débats à l'Assemblée Nationale.

³¹⁰ - Antibes : la manne financière des casinos, La lettre du Business, 9/7/99.

³¹¹ - Ginoux Pierre, "Des univers de loisirs fortement impliqués dans la vie économique locale", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

³¹² - les retombées du casino pour le commerce local d'une ville comme Trouville sont importantes notamment en terme de matières premières fournies au casino. Les fournitures comme les fleurs, le beurre, les oeufs, le fromage, la viande, la volaille, les poissons, le pain, les légumes, le calvados... sont de produits exclusivement achetés sur les marchés locaux. Bidault Eric, "Le Louisianne Folies à Trouville: premier casino à thème d'Europe", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

³¹³ - En 1994, 70% des employés des casinos de Deauville et Trouville habitait la région.

Le casino est aussi un atout touristique supplémentaire pour la commune. Beaucoup de personnes passent par Charbonnières-les-Bains pour voir le Lyon Vert qui est le premier casino de France au classement par produit brut des jeux devant Divonnes-les-Bains. Les casinos éloignés des zones urbaines, comme celui de Santenay en Bourgogne, participent activement à la présence de touristes dans la commune. Ils sont attirés par les distractions que représente un casino dans un environnement où la vie nocturne est peu développée. Cette présence est aussi bénéfique à toute l'infrastructure touristique (hôtels, restaurants...) car elle draine une population supplémentaire qui vient jouer au casino mais utilise en même temps les commodités de la ville. L'intégration du casino se fait comme une activité supplémentaire et complémentaire à celles existantes déjà. Les personnes visitant la Bourgogne qui est une région viticole peuvent faire un détour par le casino qui est une attraction de plus dans la région pour passer un moment dans la journée ou en soirée. Ce positionnement du casino est fondamental dans la perception du paysage des communes. Le casino n'est pas un élément isolé (comme cela arrive parfois aux États-Unis, par exemple avec Foxwoods dans le Connecticut), il est intégré dans une politique touristique au même titre que les autres activités. **"Ils créent une attraction locale permanente"**³¹⁴. Le casino de Saint Galmier a décidé de rénover sa salle des machines à sous et de la transformer sur le thème de "Autant en emporte le vent" dans un style victorien. Ce casino de campagne apporte un atout important à la commune de Saint Galmier très fréquentée par les touristes qui viennent visiter ce village pittoresque où l'eau de Badoit prend sa source. L'architecture de ses bâtiments, s'intègre parfaitement au village et la distraction que le casino apporte, à travers les jeux mais aussi les manifestations et spectacles qu'il organise, participe activement à l'animation de la commune³¹⁵.

Les casinos sont souvent à l'origine de manifestations qui se déroulent dans la commune soit en tant qu'initiateur soit en tant que participant financier. Le festival du film américain de Deauville est cofinancé par le groupe Barrière et la municipalité, le festival de musique de chambre de Divonnes est subventionné par le casino, etc. Le casino de la ville d'Aix en Provence a participé pour un montant de 6,7 MF aux différentes activités culturelles et touristiques de la ville. Le budget de communication du casino bénéficie aussi dans ce cas aux manifestations culturelles qui auront des retombées non seulement sur l'image et la notoriété de la commune mais aussi sur sa fréquentation. L'activité culturelle qui est un élément fondamental qui lie la commune et le casino et dont on trouve souvent la description dans le cahier des charges reste quand même plus ou moins développée selon les casinos. Par exemple pour le casino de Beaulieu, **"le culturel reste très important pour nous, déclare Otto Jung, directeur du casino de Beaulieu. Nous souhaitons créer une ambiance, pas uniquement liée au jeu, mais dans laquelle intervient également une notion culturelle"**³¹⁶. La qualité des spectacles varie aussi

³¹⁴ - Ginoux Pierre, "Des univers de loisirs fortement impliqués dans la vie économique locale", *Les cahiers espaces, Casinos et tourisme*, n°38, Octobre 1994.

³¹⁵ - Jessand Michel, "Le Lion Blanc sort ses griffes dans la Loire", *Le Progrès*, 31/10/98.

³¹⁶ - Olivero Cécile, "Casino : la culture est en jeu", *Cote*, mars 1994.

selon les casinos et le public qu'ils veulent cibler. Certains artistes ou montages de spectacles sont trop chers pour des petits casinos. Le casino de Montrond-les-Bains consacre de 6 à 8 MF de son budget à l'animation. Elles prennent la forme de spectacles cabarets par exemple ou de colloques gastronomiques. Le casino a également en projet l'organisation d'une grande fête médiévale costumée. **"Les activités annexes nous coûtent de l'argent, mais c'est notre vocation d'animer la vie culturelle de la commune et du département, déclare Paul Chanet, secrétaire général du casino de Montrond-les-Bains³¹⁷. Il faut quand même souligner que les casinos bénéficient d'un abattement fiscal supplémentaire de 5% sur le produit brut des jeux avant taxation s'ils organisent des manifestations culturelles dite "de qualité"³¹⁸.**

A travers les exemples que nous venons de développer, nous pouvons voir que le rôle des casinos dans la politique touristique des communes et même des régions où ils sont implantés, est loin d'être négligeable. Le but des casinos est de s'intégrer parmi les autres loisirs déjà proposés et de renforcer l'attrait touristique déjà existant. Le développement économique et social local ne doit pas reposer que sur l'activité du casino. C'est rarement le cas mais cela existe. Le casino de la ville de Divonnes-les-bains est la locomotive du développement local, ce qui pose des problèmes importants. En fait cette commune ne doit sa réputation qu'au succès de son casino qui est resté premier de France au classement par produit brut des jeux jusqu'en 1997. Le casino est le premier employeur de la ville (445 employés) et le premier contribuable (41,5 MF versée à la commune en 1995). **"Mais la médaille a son revers : des contraintes. Portée par l'image du casino, le ville doit tenir son rang. "Nous devons réaliser et entretenir des équipements surdimensionnés par rapport à la seule taille de notre ville" explique le maire, Etienne Blanc. D'où un centre-ville refait à neuf, une politique municipale de promotion des commerces et de coordination de l'offre touristique, le tout pour que l'économie locale bénéficie du succès du casino"³¹⁹.** La ville se retrouve donc dépendante vis à vis de l'activité du casino, ce qui est un danger dont elle est consciente. C'est pour cela que depuis 1996, Divonnes-les-Bains a décidé de se trouver d'autres moteurs de développement local. Elle a décidé de relancer son activité thermale et d'exploiter une source d'eau minérale présente sur la commune. Cet exemple de développement local centré autour d'un casino reste quand même assez rare en

³¹⁷ - M.J, "Vegas-les-Bains, joue l'accueil", rubrique *Tourisme*, *Le Progrès*, édition de Saint-Etienne, 1/11/98.

³¹⁸ - Loi des Finances du 21 décembre 1961 rectifiée le 30 décembre 1995. Outre l'abattement préalable sur le produit brut des jeux prévu à l'article 1er du décret-loi du 28 juillet 1934, les casinos peuvent bénéficier, à compter de la saison 1995-96, d'un abattement supplémentaire de 5% sur ce produit correspondant au déficit résultant des manifestations artistiques de qualité qu'ils organisent. Sont susceptibles d'ouvrir droit au bénéfice des dispositions de l'article 72 de la loi du 21 décembre 1961 susvisée toutes manifestations artistiques (spectacles d'art dramatique, lyrique ou chorégraphique, concerts symphoniques et autres, revues de music-hall à grand spectacle, spectacles de variétés, spectacles folkloriques, festivals cinématographiques, manifestations d'arts graphiques et plastiques, etc.) qui, en raison de la composition et de l'importance du programme ou de l'exposition, de la valeur de la scène, constituent des spectacles d'une qualité artistique telle que leur rayonnement puisse s'étendre à l'étranger. Réglementation des jeux dans les casinos, Les éditions des journaux officiels, 1998.

³¹⁹ - Valletoux Frédéric, "Les casinos jouent sur du velours", *Les Echos*, 3/1/96.

France. Si l'on remonte aux origines de l'apparition des casinos, nous nous apercevons que leur présence dans les stations thermales étaient justifiée par le fait que les curistes manquaient de distraction. Nous pouvons donc voir que dès ce moment les casinos ont commencé à faire partie du développement local des communes en s'intégrant parmi les autres activités proposées.

E- La construction d'un casino dans la cité internationale de Lyon

a- Le contexte

Le projet de la cité internationale a été lancé il y a 10 ans. Le concours avait été remporté par Renzo Piano. Ce chantier aura coûté à son achèvement 3 milliards de francs dont seulement 30% proviennent des fonds publics. Pour le reste, il fallait trouver des investisseurs privés, ce qui explique la lenteur des travaux. Au départ, la ville avait signé un accord avec la SARI pour la réalisation des travaux, mais le directeur de cette société a été entraîné dans un scandale immobilier. En 1992, la ville signe un autre accord avec la SPAICIL, filiale de la Compagnie Générale des Eaux, mais les contraintes économiques du marché font prendre du retard au chantier. Ce partenariat privé-public était original, mais aussi très contraignant pour les investisseurs privés (il est réglé par un volumineux document juridique dans lequel tous les partenaires se perdent). De plus ceux-ci s'interrogent sur la rentabilité du projet et aimeraient avoir des assurances et notamment celle qu'un hôtel de luxe sera construit à l'intérieur de la cité internationale. UGC qui a signé en juin 1995 un accord pour construire un complexe de 14 salles de cinéma veut attendre que l'hôtel soit achevé avant de lancer les travaux. La SPAICIL cherche depuis des années un investisseur pour cet hôtel. Le marché de l'hôtellerie de luxe n'est pas très bon, et les investisseurs potentiels doutent de la rentabilité d'un tel ensemble. Lyon attire surtout un tourisme d'affaires et les hôteliers déjà en place cassent les prix pour augmenter leur chiffre d'affaires. La question est donc de savoir comment rentabiliser un tel hôtel. La crédibilité de tout l'ensemble dépend de la construction de l'hôtel. La mairie se trouve donc obligée d'écouter toutes les suggestions et de faire preuve d'une plus grande souplesse envers ceux qui seraient susceptibles de trouver une solution. C'est là qu'entre en scène Hubert Benhamou, directeur général du Lyon Vert. Pour lui, les 250 millions nécessaires à la construction de l'hôtel ne seront pas rentables... sauf si la mairie accepte qu'il construise du même coup un casino qui lui permettra de rentabiliser l'hôtel. Cette solution a été présentée lors du conseil municipal du 21 décembre 1995 à l'issue duquel s'est tenue une conférence de presse (que nous analyserons dans un premier temps ainsi que son traitement médiatique) et un vote (positif) a eu lieu le 15 janvier 1996 (nous en verrons le traitement médiatique dans un deuxième temps). L'appel d'offre (obligatoire dans ce cas car les casinos dépendent du ministère de l'intérieur) a été lancé en mars. Le candidat retenu a été le groupe

Partouche. Le casino aurait du ouvrir ses portes en 1999 mais, comme nous le verrons, le groupe Partouche a rencontré de nombreux obstacles notamment auprès du ministère chargé du dossier. Finalement, après un parcours semé d'embuches, le Grand Casino de Lyon fonctionne depuis le mois de mars 2000.

b- La conférence de presse du 21 décembre 1995 et son traitement médiatique

1- La conférence de presse

Monsieur Henri Chabert, maire du 6e arrondissement a donné une conférence de presse à l'issue du conseil municipal du 21 décembre 1995. Le sujet de cette conférence portait sur la construction d'un casino dans le projet d'hôtel de la cité internationale de Lyon.

Elle comprenait 6 parties :

- l'intérêt pour l'hôtel de comprendre un casino ;
- l'intérêt de Lyon d'avoir un casino intra-muros ;
- le type de clientèle attendu ;
- la respectabilité des casinos ;
- l'emplacement prévu pour le casino dans l'hôtel de la cité internationale ;
- une "exclusivité" sur Lyon pour le futur exploitant.

Les deux premières parties insistaient sur les enjeux économiques liés à l'implantation d'un casino dans la ville de Lyon. Pour l'exploitant, cela lui permettrait de rentabiliser l'hôtel. Pour Lyon, qui possède tous les critères nécessaires selon la loi du 5 janvier 1988, le casino qui est **un des premiers contribuables** d'une ville (la taxe sur le produit brut des jeux va jusqu'à 15%) contribuera fortement au développement local. En outre, c'est **un employeur non négligeable**. C'est aussi un **lieu d'animation** pour la ville. Selon la loi de 1959, rappelée à cette occasion, un casino comporte 3 types d'activité distinctes : la restauration, les jeux et l'animation culturelle ou spectacles musicaux (5% du produit brut des jeux peuvent y être consacré). C'est aussi un atout supplémentaire pour le **tourisme d'affaires**.

Dans une troisième partie, sur la clientèle, Henri Chabert, a souligné le fait que c'est une clientèle différente du passé qui vient jouer aux machines à sous. Il décrit les machines comme "**un loisir à faible coût**" qui attire toutes les catégories socio-professionnelles et de toutes les classes d'âge au-dessus de 18 ans (chose sur laquelle il a insisté avec les contrôles à l'entrée).

Les trois dernières parties étaient centrées sur **la respectabilité du lieu et de ses dirigeants**. L'actionnariat du casino et les employés sont soumis à **un contrôle très strict de la part du ministère de l'intérieur**. La cotation en bourse de la plupart des groupes propriétaires des casinos est une assurance supplémentaire d'un contrôle financier serré. **Le blanchiment d'argent est ainsi impossible** pour les casinos.

L'exploitation des machines est elle aussi très surveillée, ceci pour éviter la fraude.

Enfin dans la dernière partie, le maire justifie l'exclusivité de 20 ans qui sera donnée à l'investisseur pour la construction du casino et de l'hôtel. "Qui s'en plaindra ? On voit mal comment Lyon pourrait accueillir deux casinos à la fois".

Sur cette conférence de presse, nous remarquons que le maire reprend exactement le même type d'argumentation que les dirigeants politiques ou publics pour la légalisation des casinos à Atlantic City. Les arguments sont de type économique et insistent sur l'apport financier d'un tel établissement aux finances publiques de la ville. L'image des jeux de casino est ainsi réhabilitée et les transforme en loisir socialement acceptable. Nous pouvons remarquer aussi que la promesse de contrôle très stricts sur l'âge, le personnel, les dirigeants, mais aussi sur les comptes du casino sont destinés à rassurer les oppositions morales ou d'accusation d'association au banditisme que pourrait rencontrer ce projet. Une question d'un journaliste, suite à la conférence de presse, portera sur le fait de savoir si les habitants "bourgeois" du 6^e arrondissement ne vont pas être choqués par la construction d'un casino et par le nouveau voisinage que celui-ci allait amener. Henri Chabert rétorque que c'est le moyen de faire avancer ce projet de la cité internationale qui est en stagnation par manque de fonds d'investisseurs. En outre "il faut voir ce qu'il y a derrière ce casino, ça n'est pas un casino, établissement, hôtel, en tant que tel, mais c'est un casino implanté dans un hôtel, je crois que l'image est tout à fait différente. Pour prendre l'exemple d'Annecy on ne sait pas toujours qu'il y a un casino à l'intérieur de l'hôtel. La prudence, on l'a détaillée précédemment dans l'ensemble des mesures : loi Sapin, réglementation des jeux par le ministère de l'intérieur. Je ne suis pas sûr que l'implantation d'un casino soit plus dangereuse en termes de population locale que l'implantation de certains établissements moins contrôlés comme les boîtes de nuit. En plus le boulevard des Belges est assez loin". Cette remarque est intéressante car du fait de son implantation dans un hôtel, le casino changerait de statut et relégitimerait son image. D'ailleurs Henri Chabert insiste sur cette différence de statut entre le casino, lieu qui existe par lui-même, et qui a une connotation négative, et le casino au sein d'un hôtel qui prend une image positive puisqu'il se transforme en atout au sein d'une structure pour attirer plus de clientèle.

2- Le traitement médiatique de la conférence de presse

Suite à cette conférence de presse des articles ont paru pendant la dernière semaine de décembre dans la presse régionale (*Le Progrès*, *Lyon Matin* (même article que dans *Le Progrès*), *Lyon Figaro*) et dans la presse institutionnelle (*Le tout Lyon*, *Affiches Lyonnaises*,) dont nous relèverons d'abord les titres .

Le Progrès titre : "Cité internationale : hôtel et casino"³²⁰ . Ce projet ne semble pas aller de soi pour *le Progrès*. Dans le chapeau qui précède l'article on remarque l'emploi du conditionnel ("pourrait") renforcé par le poids de l'adverbe "éventuellement" (que l'on retrouvera encore dans la suite de l'article). Le journal reprend le discours d'Henry Chabert en soulignant que ce n'est pas le sien. ("ainsi devait expliquer Henry Chabert", "précise-t-on du côté de la ville", "Et à l'élu en charge du dossier"). Il se distancie du projet

³²⁰ - *Le Progrès*, Aline Duret, 22/12/1995, p. 7.

et insiste sur son caractère très hypothétique en mettant en avant toutes les étapes qu'il faudra franchir avant de le voir aboutir (ce qui est encore très long). Le discours est uniquement du discours rapporté et ne soulève aucune question nouvelle. Ce ne sont que les arguments qui ont été employés dans la conférence de presse qu'il remet dans la bouche de ceux qui les ont employés. Le journal ne parle pas des objections de moralité qui ont été soulevées dans la dernière partie de la conférence de presse.

Lyon Figaro titre : "La cité mise sur le casino"³²¹. Nous remarquons dans le titre l'emploi du verbe "miser" qui fait partie du champ lexical du jeu. Cela souligne l'enjeu du projet pour la réussite de la cité internationale : elle peut gagner (un hôtel) ou tout perdre. Dans le chapeau, la construction du casino est justifié par le rappel du but : construire un hôtel. ("c'est un casino qui devrait ouvrir ses portes dans la cité internationale, le but étant de faire financer un hôtel"). Le but n'est donc pas le casino mais l'hôtel et la fin justifierait les moyens. Dans l'article, on note que le journal cite les personnages politiques qui ont eu un rôle dans l'élaboration de ce projet ("celui-ci ayant été annoncé officiellement par Henry Chabert, deuxième adjoint chargé de l'urbanisme, de l'aménagement et du développement urbain", "le dossier semble avoir abouti l'été dernier, Raymond Barre ayant rencontré Hubert Benhamou, patron du Lyon Vert") comme pour souligner son importance pour la ville. Le journal fait un résumé de ce qui a été dit lors de la conférence en reprenant ce qui a été dit à son compte ("il faut dire que"), et en soulignant la rentabilité du projet pour la ville. Pour la moralité du groupe Partouche intéressé par le projet, l'auteur cite Henry Chabert pour souligner que ce n'est pas lui qui parle ("présente, d'après Henry Chabert").

Ces deux journaux, même s'ils le font d'une manière différente, insistent tout deux surtout sur les enjeux et les retombées économiques d'un tel projet. Ils évoquent seulement les points positifs (emploi, recettes fiscales..) qui permettent la légitimation du projet et appuient sur le fait que c'est "un mal nécessaire" pour que l'hôtel de la cité internationale puisse enfin voir le jour. *Le Figaro* et *le Progrès* ne semblent pas très enthousiastes et insistent sur le caractère très hypothétique de ce projet.

Affiches Lyonnaises titre : "Jackpot pour la cité internationale"³²². Le terme "jackpot" fait partie du champ lexical du jeu, la cité internationale a gagné le gros lot. Cela souligne l'importance de ce casino qui constitue la solution pour arriver à construire l'hôtel et à achever ainsi la deuxième tranche des travaux de la cité internationale qui végète depuis 10 ans.

Le tout Lyon titre : "Hôtel de la cité internationale : Lyon fait ses jeux". L'expression "faire ses jeux" appartient aussi au champ lexical du jeu. Elle est utilisée ici pour souligner l'enjeu de la partie : la construction de l'hôtel. Ensuite dans le chapeau, l'auteur écrit : "Lyon ouvre le jeu", la partie n'en est qu'au début, mais tout l'avenir de la cité internationale dépend de son issue.

³²¹ - *Lyon Figaro*, Christian Dybich, 22/12/1995, Une et p. 9.

³²² - *Affiches Lyonnaises*, du 23/12/1995 au 27/12/1995.

c- Le traitement médiatique du projet de l'implantation d'un casino après le vote du 15 janvier 1996

A la suite du vote du 15 janvier 1996, la ville de Lyon s'est prononcée en faveur de l'implantation d'un casino dans l'hôtel de la cité internationale de Lyon.

Pour l'analyse du traitement médiatique de ce vote nous avons retenu comme corpus :

- un article du *Progrès* du 16/1/96 ;
- un article du *Figaro* du 17/1/96 ;
- deux articles du *Monde* du 17/1/96 et du 23/1/96.

L'article du *Progrès* laisse, en rapport avec son titre "Petit succès pour le casino", une petite place à l'adoption du principe de construction d'un casino dans la ville de Lyon. L'article est un compte rendu du conseil municipal du 15 janvier. Celui-là a commencé par un hommage à François Mitterrand, puis par le vote sur le projet du casino pour embrayer immédiatement sur la coupe de football. Il n'est plus question du projet en lui-même mais de l'attitude des hommes politiques et notamment de ceux qui ont montré leur peu d'enthousiasme ou leur refus catégorique. L'attitude de Raymond Barre est éloquente: "personnellement j'aurais préféré ne pas présenter ce projet". Le journaliste fait tout pour démontrer que ce casino a vraiment été admis à contrecœur et parce qu'on ne pouvait pas faire autrement ("un projet porté à bout de bras", "n'a pas réjoui", "l'adopter du bout du lèvres", "loin du "banco" attendu" (ici le terme "banco" qui fait partie du champ lexical du jeu est employé pour le déprécier), "scepticisme"). L'auteur met l'accent sur les partis politiques auxquels appartiennent les votants ainsi que sur ce qu'ils ont voté ("le projet a reçu le vote négatif du PC, du FN et de la gauche alternative"). Il n'y a plus d'enjeux économiques mais un débat politique ("seuls les élus de la majorité").

Le Figaro titre "Casino, vote et passe" un article dans la rubrique "Lyon société". On note à nouveau l'emploi du vocabulaire du jeu pour parler du projet. Le chapeau insiste quant à lui sur le vote positif mais plutôt à contrecœur des élus ("quelque réticence", "sans enthousiasme débordant, mais plutôt avec résignation"). Il s'agit "de sauver les meubles" et *Le Figaro* souligne que "ce mal nécessaire a été compris", notamment par Raymond Barre. Il note les réactions des différents hommes et groupes politiques et cite leurs phrases les plus "piquantes" (les communistes qui trouvent "indécent" un tel équipement en temps de crise, "où l'on flambe en une nuit ce que certains ne gagnent pas en une journée"). Cela pour souligner à la fin que ce sont les enjeux économiques de ce projet qui l'ont emporté sur le reste. "La crise est bien là, il faut s'adapter à sa réalité" a répondu Henry Chabert à tous ses interlocuteurs, tentant de les rassurer sur les garanties qui entouraient le montage du dossier.", et le casino est le seul moyen de résoudre le problème. Ce débat politique est du même type que celui qu'on a pu trouver dans les discussions à l'Assemblée Nationale et au Sénat en 1988. On y retrouve les mêmes arguments mais aussi le même type d'opposition morale que suscitent les casinos. Cette idée du "mal nécessaire" est fortement connotée par les réactions peu enthousiastes et

résignées des différents hommes politiques. La question est de savoir s'il existe pour les hommes publics une crainte de soutenir de façon plus enthousiaste les casinos liée à une dépréciation de leur image du fait de la mauvaise réputation du jeu. Les jeux de casino étant stigmatisés très négativement, il leur est difficile de prendre position sans risquer de ternir leur image de garant de la moralité.

Le Monde consacré deux semaines de suite des articles aux jeux de casinos et à la construction du casino quai A. Lignon. Le 17 janvier, sur 3/4 de la page Rhône-Alpes, on peut trouver 4 articles sur le jeu. Le premier et le plus volumineux, "La roulette lyonnaise" fait état de la décision du conseil municipal et justifie la décision qui y a été prise en faisant référence aux enjeux qui sont liés à ce projet. Il insiste notamment sur la présence d'Interpol à deux pas du casino qui est une garantie supplémentaire de sécurité. Le deuxième, "Les réserves de M. Barre" parle de l'attitude peu enthousiaste du maire de Lyon face à ce projet. Le troisième, "Forçats du jackpot", parlent des flambeurs, des malades du jeu et donne une description peu avantageuse des joueurs de machines à sous. Le quatrième, "Les "bandits manchots" et les autres", parle du banditisme et des casinos. Nous remarquons qu'à travers cette page, on peut retrouver tous les thèmes récurrents que l'on a évoqués précédemment qui sont liés aux jeux de casino (enjeux économiques, problème du jeu pathologique, criminalité). L'occasion de ce projet de casino donne au *Monde* la possibilité d'offrir un bref aperçu sur la façon dont le journal voit le jeu (vision rejoignant celle de la majorité de la population).

Le Monde du 23 janvier 1996 consacre une page entière dans la rubrique "société" aux jeux de casino. En haut de la page, on trouve un récapitulatif sur les machines à sous depuis leur légalisation en France. On trouve 2 thèmes en lettres capitales : "une nouvelle clientèle", "une manne pour l'État" qui ont été les arguments clés pour la légalisation de ces machines. Un article, "Les "bandits manchots" font la fortune de la France", occupe les 2/3 de la page. A l'intérieur, on trouve une partie consacrée au projet du casino quai A. Lignon. Cet article parle principalement de la démocratisation des casinos avec l'apparition des machines à sous, c'est à dire de la nouvelle clientèle qu'elles ont attirée : "toutes les catégories socio--professionnelles" (discours cité entre guillemets du directeur marketing du groupe Barrière, des transformations que cela a entraîné pour les casinos (aménagement de nouvelles salles, accès gratuit de la salle des machines, une nouvelle politique de marketing...) et surtout de l'apport financier qu'un casino constitue pour une ville par le biais des différents prélèvements dont il fait l'objet. Ensuite il embraye en citant Philippe Gazagne, directeur général du groupe du groupe Barrière : "nous faisons toujours les frais de valeurs morales et d'une image de marque injustement dépréciée" en parlant des affaires de banditisme liées au jeu. L'auteur de l'article cite alors toutes les mesures de contrôle qui entourent les casinos. Mais pour lui "la caricature, cependant, est tenace autant que les préjugés moraux" qui sont à l'origine de la réticence de certains élus de la ville de Lyon et notamment Raymond Barre (qui a quand même accepté ce projet pour des impératifs économiques). Un autre petit article "Les descendants du "gum age"" retrace en quelques lignes l'histoire des débuts des machines à sous, les trois barres alignées rapportaient des gommes, jusqu'à leur apparition dans les casinos de Las Vegas. Un petit encart fait état d'une joueuse de 48 ans qui vient de décrocher le jackpot du casino de Deauville (soit 5 053 680 frs). Puis viennent "Les dames de Pougues accrochées à leur machine"; le début de l'article laisse un certain suspens sur la suite

"Jambes croisées, bas résille, la jeune femme plonge machinalement sa main droite dans la rigole de la machine et remplit, presque indifférente, le petit seau qui lui sert de sébile". Cela pourrait être le début d'un roman policier, mais non, l'article raconte la vie des femmes dans un casino tenu par une femme. Les machines à sous sont la seule distraction de la ville et le casino est un lieu de convivialité où les habitants se donnent rendez-vous. Pour une fois le casino est considéré comme un loisir et les préjugés habituels sont absents : c'est une distraction bon enfant, on joue pour s'amuser. Le traitement médiatique du jeu est humoristique et ludique (cf. "Les dames de Pougues" ci-dessus, "Les bonnes affaires de monsieur Isidore" ci-dessous). La fin de l'article fait le constat positif financier des machines à sous qui ont fait revivre le casino et ont permis la construction d'un restaurant. Le casino subventionne aussi un festival de musique, un tournoi de tennis et l'élection de miss Bourgogne : de quoi réhabiliter une image. Enfin, "Les bonnes affaires de monsieur Isidore" retrace l'épopée de Isidore Partouche qui est parti de rien, a monté une société de casino (maintenant la deuxième française derrière le groupe Barrière) et qui l'a introduite en Bourse pour montrer la respectabilité des casinos d'aujourd'hui (il souligne ainsi le fait qu'un casino est une entreprise normale malgré les préjugés qui l'accompagnent). A travers cette page du *Monde*, on remarque un traitement médiatique du jeu et des casinos différent de celui du 17 janvier. En effet, les casinos prennent une image ludique qu'ils n'avaient pas précédemment. La présence de femmes qui gagnent et qui prennent plaisir à jouer brise des tabous et donne une "douceur" au casinos que l'on ne trouvait pas auparavant (avec la référence au banditisme, aux joueurs dépendants...). Les titres sont traités sur un mode beaucoup plus humoristique que dépréciateur. L'image du jeu est réhabilitée par ses bons côtés (avec notamment une forte insistance sur les enjeux économiques car les casinos sont une source de financements importante pour les communes).

d- De l'approbation du conseil municipal à la construction et la mise en route effective du casino : un parcours semé d'embûches

La procédure d'obtention d'autorisation des jeux est très longue en France. Une fois que la décision de construire un casino a été approuvée par la municipalité, il reste encore de nombreuses étapes à franchir³²³ :

- la municipalité lance un appel d'offre de concession de service public ;
- elle retient dans un premier temps les candidatures lui paraissant le plus intéressantes ;
- les candidats retenus se voient remettre un cahier des charges pour l'élaboration d'un projet ;
- les candidats remettent leur projet à la municipalité ;
- une négociation s'engage entre la municipalité et les candidats sur leurs engagements respectifs ;

³²³ - Réponse e-mail de Thierry Pouillaude, directeur marketing du casino de Niederbronn, sur la liste de diffusion ml-casinos@casinos.fr.

- la municipalité choisit le concessionnaire pour une durée maximale de 18 ans et le fait approuver par le conseil municipal ;
- elle soumet à la sous-préfecture un dossier de demande d'autorisation de jeu ;
- une enquête "commodo-incommodo" est mise en place dont les conclusions seront jointes au dossier ;
- le dossier complet est transmis à la préfecture ;
- il est transmis ensuite au service des "Libertés Publiques" ;
- une enquête est effectuée par la Sous-Direction des Courses et des Jeux ;
- la Commission supérieure des jeux examine le dossier lors d'un de ses sessions et rend un avis consultatif ;
- l'autorisation de jeu est soumise à la signature du ministre de l'intérieur qui peut refuser de la signer ;
- en cas de décision favorable, cette autorisation de jeu est limitée à 5 ans (elle peut n'être aussi que de 1 an). Au terme de cette durée, il faut entamer une procédure de renouvellement qui dure de 6 à 8 mois.

Comme nous pouvons le voir, cette procédure, même si elle se déroule sans aucune anicroche, est déjà très longue. Dans le cas du grand casino de Lyon, le groupe Partouche a dû reporter 2 fois l'ouverture du casino car le ministre de l'intérieur a refusé 2 fois de signer l'autorisation de jeu. Nous allons repartir de l'appel d'offre qui a été lancé en mars 1996 puis nous verrons les différents obstacles qu'a rencontrés le groupe Partouche ainsi que quelques exemples du traitement médiatique qui a suivi cette affaire.

Trois groupes répondent à l'appel d'offre pour la concession du casino qui se clot le 7 juin 1996 :

- Le groupe Partouche qui possède déjà un casino dans la banlieue de Lyon, dont le chiffre d'affaires représente un quart de celui du groupe. Il prévoit 280 millions de francs d'investissement ainsi qu'une alliance avec l'enseigne Hilton pour l'hôtel ;
- La SPIC, qui a pour actionnaire Sol Kerzner (le magnat sud-africain des casinos), le groupe Barrière et le groupe ACCOR. Elle projette d'investir 400 millions de francs dans le projet ;
- Michel Boucau, promoteur immobilier et propriétaire des casinos de La Grande Motte, Bandol et Hyères. Son projet est estimé à 300 millions et comprend la construction d'un théâtre de 600 places et l'ouverture d'un cabaret.

"Pour le moment, le rumeur donne Partouche gagnant" dit Jean-Pierre de La Rocque dans l'Express³²⁴. Le journaliste se retranche derrière la rumeur pour dire un fait que tout le monde pense. La ville de Lyon publie le communiqué de presse suivant, le mardi 22 octobre 1996.

"A la suite de la délibération adoptée par le Conseil Municipal du 15 janvier 1996,

³²⁴ - De La Rocque Jean-Pierre, "Lyon : la bataille du casino", *l'Express*, 16/10/96.

le maire de Lyon, Monsieur Raymond Barre a proposer de confier la construction de l'hôtel-casino prévue sur le site de la cité internationale au groupe PARTOUCHE. Après examen des trois candidatures qui se sont toutes révélées de très haut niveau, l'offre du groupe Partouche apparaît présenter les meilleures garanties. Sa faisabilité semble la plus compatible avec le souhait de la Ville de Lyon de posséder rapidement un hôtel de classe internationale doté d'une enseigne de prestige (Hilton) sans condition préalables. La proposition du Maire de Lyon devrait être confirmée par une délibération soumise au vote du Conseil Municipal le 16 décembre 1996. Les travaux de construction de l'hôtel-casino commenceront en 1997 et son ouverture devrait intervenir en 1999. Par cette décision, la Ville de Lyon relance le projet de la Cité Internationale, initié en 1985, dont le rôle est essentiel pour aider au développement de notre région " ³²⁵ .

L'essentiel des titres de la presse suite à ce communiqué traite cette victoire avec un vocabulaire qui doit quelques emprunts au champ lexical du jeu. *Les Echos* titre "Partouche remporte l'hôtel-casino de Lyon" un peu comme si le groupe était un cheval qui venait de gagner une course. *Lyon Figaro* ³²⁶ titre à la Une "Partouche rafle la mise" et publie l'intégralité du communiqué de presse en signalant que ce choix ne surprend personne. "Henri Chabert, qui était chargé de la négociation du dossier depuis le 21 juillet a précisé les raisons d'un choix qui n'est pas une véritable surprise, le groupe Partouche étant depuis longtemps donné favori"(le terme "favori" est aussi un emprunt au vocabulaire des jeux, celui des courses de chevaux). Pour renforcer cette théorie *l'Express* cite Hubert Benhamou : "Tout le monde me disait que nous serions choisis pour ce projet". Le quotidien souligne, en citant Henry Chabert, que le groupe Partouche était le seul candidat à ne pas conditionner la construction de hôtel à l'obtention de l'autorisation de jeu malgré le fait que tout son projet reposait sur ce postulat. Ce paradoxe permet aux pouvoirs publics de mettre en avant un argument de poids face aux autres concurrents sur la garantie de réalisation du projet. La pratique du discours rapporté permet au journaliste de souligner, d'une part, la manière dont la municipalité légitime sa décision, et, d'autre part, que ce discours n'est pas le sien. *Les Petites Affiches lyonnaises* ³²⁷ consacre une page entière à cette décision avec un titre et le début d'un intertitre dont le vocabulaire sont entièrement celui du jeu : "Partouche mise et gagne le Cité Internationale", "Les jeux sont faits, ainsi en a décidé la municipalité". Cette dernière phrase laisse peu de place au hasard qui est remplacé par la municipalité. "**C'est un simple communiqué, signé Raymond Barre, qui a mis fin, mardi, au suspense qui, depuis plusieurs semaines.[..] Mais y avait-il vraiment beaucoup de suspense ? Beaucoup donnaient, en effet, dès le départ le groupe, créé par Isidore Partouche, gagnant à tous les coups**". Encore une fois le journaliste souligne les jeux un peu truqués à l'aide d'une métaphore empruntée au vocabulaire de ce champ lexical. Le titre du *Progrès* ³²⁸ , "Pour l'hôtel-casino, les jeux sont faits..." est aussi un emprunt à une expression courante du vocabulaire de la roulette pour annoncer le numéro gagnant.

³²⁵ - Communiqué de presse de la Ville de Lyon publié le mardi 22 octobre 1996.

³²⁶ - Dybich Christian, "Partouche rafle la mise", *Lyon-Figaro*, 23/10/96.

³²⁷ - LARGERON D, "Partouche mise et gagne la Cité Internationale", *Petites Affiches lyonnaise*, du 23 au 25 octobre 1996.

Comme nous pouvons le voir tous les articles cités font tous appel au vocabulaire du jeu pour mettre en avant cette victoire du groupe Patouche.

Après le résultat de cet appel d'offres, une enquête commo incommodo est lancée. Elle consiste à recueillir les opinions manifestées sur ce projet. Celle-ci sera renouvelée trois fois car elle devra être refaite à chaque fois que le ministre de l'intérieur refuse l'autorisation de jeu. Or le groupe Partouche va essayer deux refus avant de l'obtenir. Nous verrons les raisons de ces refus par la suite. Cette première enquête commodo-incommodo va faire naître un collectif anti-casino. "Des habitants du boulevard des Belges demandent aux élus de ne pas ouvrir de casino à la Cité Internationale pour des "raisons morales" et "contre les nuisances qu'il apporterait au quartier" (sous-titre en gras et caractères plus large que le corps de l'article). "Le collectif "Non au casino" dénonce l'aspect immoral d'un tel établissement et craint, par la voix de sa responsable, l'influence pernicieuse sur les jeunes lyonnais (légende en gras qui accompagne une photo de l'hôtel-casino en construction)³²⁹. Il est intéressant de souligner cet aspect moral (usage d'un vocabulaire pratiquement religieux) lié à l'image du jeu qui est soulevé. D'ailleurs dans le communiqué de presse dont s'est inspiré l'article précédent un rapport à la religion est clairement exprimé à travers les propos d'Agnès Dahan qui est à la tête de ce collectif. **"Approcher le casino du centre-ville c'est accepter que le jeu ne soit plus une détente, mais un vice. Nous devons montrer l'espoir à notre jeunesse, en lui montrant que l'espoir est dans le travail et non pas dans le jeu"**³³⁰. ("Tu gagneras ton pain à la sueur de ton front" dit la Bible). La Municipalité, pour enrayer ces oppositions, va organiser le 3 octobre 1997 une réunion d'explication pour rassurer les citoyens. Les arguments mis en avant insistent sur le rôle touristique de cette implantation. **"Un casino correspond à une autre forme de loisirs et à une animation du site", "le rayonnement d'une ville dépend de plusieurs facteurs, il n'y a pas de raison de se priver d'un équipement qui permet à un certain nombre de gens de se détendre"** déclare Henri Chabert³³¹. Puis il reprend tous les problèmes rencontrés par la Cité Internationale qui ont justifié cette décision d'hôtel-casino. Hubert Benhamou, directeur du Lyon Vert, présent à la réunion, renchérit sur les taxes que la ville de Lyon va empocher avec ce projet et sur les possibilités budgétaires que cela offre. On retrouve le même schéma argumentatif que dans tous les cas de légalisation ou d'implantation évoqués précédemment. L'intégration du casino dans la ville se fait clairement à travers l'hôtel dont il n'est qu'un élément du développement touristique local. Le collectif anti-casino ne se remanifestera plus par la suite pour des raisons qui nous sont inconnues. Une deuxième opposition à noter à ce projet est celle des Verts. Leur leader Lyonnais, Etienne Tête, renouvelera trois fois, lors des enquêtes successives, les mêmes

³²⁸ - Duret Aline, "Pour l'hôtel-casino, les jeux sont faits...", *Le Progrès*, 23/10/96.

³²⁹ - Chambard Elisabeth, "Le futur casino a des opposants", *Le Progrès*, 19/9/97.

³³⁰ - Communiqué de presse envoyé par Agnès Dahan, responsable du collectif "Non au casino", 15/9/97.

³³¹ - Compte-rendu de la réunion du vendredi 3 octobre 1997 à la mairie du 6e. Chambard Elisabeth, "Les charmes opulents d'un Las Vegas sur Rhône", *Le Progrès*, 5/10/97.

remarques anti-casino concernant l'immoralité du jeu, la dépendance qu'il entraîne, la mauvaise image que cela pourrait donner à la ville de Lyon et le gain économique jugé trop faible pour légitimer ce projet.

"Si le ministère de l'intérieur et la commission supérieure des jeux n'ont pas d'opposition de principe, ils souhaitent que les candidats observent à la lettre les conditions édictées par la loi. il faut que l'activité des casinos soit accompagnée d'animations culturelles, ce qui selon le ministère, n'était pas le cas à Lyon"³³². La commission supérieure des jeux va rendre deux avis consultatifs négatifs pour l'autorisation de jeu du casino de la Cité Internationale. Le ministre de l'intérieur, Jean-Pierre Chevènement, prendra la même direction et refusera deux fois de signer l'autorisation. L'ouverture du casino va être reculée d'environ 1 an puisqu'il n'ouvrira ces portes qu'en mars 2000. Le premier refus sera motivé par le fait que les travaux ne sont pas assez avancés pour ouvrir le casino, mais le groupe souhaite mettre en place rapidement les jeux traditionnels. Il faut savoir qu'il faut un délai d'un an entre l'ouverture des jeux traditionnels et la mise en place des machines à sous. Les jeux traditionnels n'étant de toute façon pas rentables, le groupe Partouche voulait ouvrir la salle avant même la fin de la construction pour que les machines à sous puissent être exploitées un an après. Le deuxième refus portera sur la faiblesse des animations proposées. Le pôle "animation" fait partie des 3 éléments qui constituent un casino et le ministre va estimer qu'il a besoin d'être renforcé pour l'acceptation du dossier. A partir du deuxième refus les pouvoirs publics vont s'impliquer plus nettement dans cette affaire et affirmer leur soutien à ce projet. Dans un article du Progrès, "Casino de Lyon : Partouche revoit sa copie", une interview du premier adjoint au Maire, Alain Soulier, avec sa photographie, est publiée sur la même page. Son titre, entre guillemets, "Nous allons aider le groupe Partouche", souligne la volonté de la municipalité de voir aboutir ce projet et son implication future pour que l'autorisation de jeu soit accordée. **"La ville de Lyon prend acte de sa décision (celle du ministre de l'intérieur), mais elle ne s'en lave pas les mains, car la réussite de ce dossier est un des éléments de son développement", "Lyon enregistre un fort développement du tourisme, notamment depuis son inscription au patrimoine mondial, et elle est entrain de s'imposer comme une des grandes villes européennes. Cette affaire ne peut donc pas nous laisser indifférent"**³³³. Comme nous pouvons le voir, la relation entre le développement touristique de la ville et la construction du casino est clairement établie à travers les propos d'André Soulier qui légitime ainsi l'implication de la ville dans ce dossier. Ce qui est intéressant de souligner est la mention "patrimoine mondial" qui concerne l'aspect culturel de la ville. **"Notre aide s'inscrit naturellement dans nos domaines de compétences. l'animation du lieu se fera en relation avec les activités culturelles de la ville et le casino va s'investir dans la vie de certaines institutions comme le Musée d'Art contemporain ou la biennale de la danse. Nous avons confiance dans la décision ultime du ministre de l'intérieur"**³³⁴. Le casino se retrouve cité dans ces propos à côté d'institutions qui ont un caractère culturel légitime et bénéficie donc de cette légitimité interposée. Il est

³³² - Ceaux Pascal, "Les casinos tentent de conquérir les centres des grandes villes", *Le Monde*, 17/9/99.

³³³ - Interview d'André Soulier par Manuel Da Fonseca, "Casino de Lyon : Partouche revoit sa copie", *Le Progrès*, 7/8/99.

intéressant de noter le "nous" employé par André Soulier en fin de phrase car il renforce le degré d'implication des pouvoirs publics dans cette affaire. Dans son troisième projet présenté à la commission des jeux et au ministre de l'intérieur, Partouche va donc mettre l'accent sur le côté culturel. Il va s'engager sur la programmation de nombreux spectacles de variétés, des pièces de théâtre, ainsi que sur l'accord de subventions à des manifestations (comme la Biennale de la danse ou les Nuits de Fourvière) ou à des institutions (Opéra, ONL...). Le volet culturel prend donc une place importante pour le casino et devient le point essentiel qui va légitimer sa présence. Tourisme, culture et casino deviennent les trois éléments clés de ce projet lié au développement de la ville. Enfin, début janvier, Jean-Pierre Chevènement signe l'autorisation de jeu pour l'ouverture du casino en mars 2000. Dubouillon publie un dessin humoristique dans *Le Progrès* du 13 janvier 2000 dont le titre est "Chevènement autorise les bandits manchots". Le personnage représenté, Jean-Pierre Chevènement, dit dans une bulle : "La province manque d'activités culturelles". La question est de savoir s'il fait allusion au jeu en tant qu'activité culturelle ou aux subventions et manifestations diverses sur lesquelles le casino s'est engagé. L'article qui suit, "Ouverture d'un casino à Lyon : Bingo", parle dans un premier temps de culture avec la programmation des spectacles prévus et ensuite des atouts économiques de cette décision notamment concernant l'emploi. Ensuite viennent les réactions des élus et notamment celle de Raymond Barre : **"Pour nous c'est une excellente nouvelle. Parce que nous sommes la première grande ville à obtenir un casino, et aussi parce que c'est une bonne affaire pour Lyon"** ³³⁵. Que de chemin parcouru depuis cette phrase qu'il avait prononcée et que nous citons précédemment dans le traitement médiatique après la décision du conseil municipal du 15 janvier 1996 : "personnellement j'aurais préféré ne pas présenter ce projet" ³³⁶. L'importance culturelle donnée à ce projet semble lui avoir conféré une légitimité qui lui faisait défaut auparavant et que les arguments économiques n'arrivaient pas complètement à établir.

Nous avons pu remarquer tout au long de ce "feuilleton" sur l'implantation du casino que différents processus de légitimation de ce projet ont été mis en oeuvre au fur et à mesure de son déroulement. Dans un premier temps les bénéfices économiques ont été les premiers à être mis en avant, puis, devant les refus successifs du ministère de l'intérieur, la culture est venue jouer un rôle essentiel dans ce projet. L'intégration du casino dans le paysage lyonnais ne s'est donc pas fait comme celui d'une entité isolée. Elle s'est faite, dans un premier temps, par le biais de l'hôtel puis ensuite comme un pôle d'attraction supplémentaire dans le développement touristique et culturel de la ville.

Conclusion de la troisième partie

³³⁴ - Ibid.

³³⁵ - Hedou Christian, "Ouverture d'un casino à Lyon : Bingo", *Le Progrès*, 13/1/2000.

³³⁶ - "Petit succès pour le casino", *Le Progrès*, 16/1/96.

Dans tous les cas que nous avons examinés (Atlantic City, l'Etat d'Indiana, le Canada, les discussions de l'Assemblée Nationale et du Sénat, le projet de la construction d'un casino dans la cité internationale de Lyon) on retrouve exactement le même type d'arguments, qui reposent sur la fiscalisation très importante des casinos, les emplois qu'ils génèrent et l'animation touristique dont ils font bénéficier une ville, d'une part, et les mêmes objections, fondées sur une condamnation morale (qui inclut le jeu pathologique) et la crainte du banditisme. Il est intéressant de remarquer que tous les discours d'opposition reprennent des stéréotypes issus des stigmates liés à l'industrie des casinos. On peut donc dire que les débats sur les casinos que nous avons étudiés suivent le même schéma discursif, et aboutissent à la même conclusion : les enjeux économiques sont beaucoup plus importants que toutes les oppositions qui peuvent être soulevées. Ce revirement de l'attitude des pouvoirs publics constitue évidemment à nos yeux un signe caractéristique d'un changement culturel. La réhabilitation de l'image des casinos passe par la valorisation économique de ces entreprises qui sont désormais présentées comme des prestataires de loisirs. "Aller au casino" devient alors socialement acceptable.

Ces débats montrent une relative inanité de la réflexion politique sur le jeu : là où les politiques assimilent leurs fonctions à celles de gestionnaires et tentent pour cette raison de tirer parti des jeux pour financer un développement local ou national, les opposants brandissent un argument moral qui ne peut être soutenu qu'en recourant à des figures rhétoriques ; le jeu ne met pas en péril l'intégrité physique d'autrui comme l'excès de vitesse, ni le respect de l'être humain comme la prostitution, ni l'appropriation d'une plus-value tirée du travail d'autrui. Cela indique du moins l'extrême difficulté à penser une "politique" du jeu, et plus généralement du loisir, autrement que comme simple aménagement du territoire. Car, s'il est relativement facile de contruire une "politique culturelle" lorsqu'on envisage la culture comme patrimoine (monuments, musées, etc.), ou comme création (spectacles, beaux-arts), il est extrêmement difficile de faire entrer le jeu (éminemment privé) dans l'espace public. Si l'on considère que le moteur du jeu repose sur la confrontation du joueur avec le hasard, dont il attend fortune ou infortune, et que ce jeu, individuel, ne met pas en cause la propriété ou l'intégrité d'autrui, il n'y a guère que deux limites possibles : ritualiser le jeu en le liant à des pratiques religieuses comme dans l'Antiquité romaine, ou limiter et réglementer son exercice dans des lieux réservés parce que précisément le jeu se joue des règles normales de production de la richesse.

Le rôle des pouvoirs publics locaux dans chacun des cas évoqués est déterminant. Ce sont eux qui tiennent la place la plus importante dans les campagnes publiques destinées au développement des casinos, et ce sont aussi souvent eux qui soutiennent le plus fortement les projets d'implantation de nouveaux casinos. Les casinos sont ainsi devenus à leur yeux, des outils importants du développement touristique local. En effet, leur intégration à l'économie locale est présentée souvent comme une activité supplémentaire qui vient compléter ce qui existe déjà. C'est ainsi que les casinos s'intègrent dans le paysage local et contribuent à dessiner l'image de la ville sans que pour autant toute son économie soit forcément centrée sur le casino (ce qui présente un danger évident comme nous avons pu le voir avec le cas de Divonnes-les-Bains). En France, les casinos sont depuis longtemps un outil du développement local avec leur place majeure dans les villes d'eaux. La nouveauté est leur intégration au paysage urbain

comme une nouvelle forme de loisir socialement de mieux en mieux acceptée.

Il faut souligner aussi, malgré tout ce qui vient d'être dit, qu'une partie de la population conserve d'importants "préjugés" sur les jeux de casino. Nous disons "préjugés" parce que les sondages que nous avons cités indiquent une forte modification des opinions après une campagne d'information. Ces préjugés sont liés à la nature même du casino, alors que d'autres jeux comme le loto ou le tiercé, auxquels on peut jouer dans des lieux moins marqués (bureau de tabac, bar, etc.) n'en souffrent pas. Ces jeux là, du fait que ce sont des jeux d'Etat, promus par l'Etat, ont une légitimité certaine. Le fait qu'en France, ils sont une "entreprise publique" en opposition avec les "entreprises privées" que sont les casinos (même si on oublie souvent que ce sont des concessions de service public) leur donne une image plus neutre : la théorie de la ruine automatique du joueur ne vise que les casinos puisque ceux-ci sont motivés par des impératifs de rentabilité. On les accuse d'ailleurs souvent de s'enrichir sur le dos des joueurs, alors que, quand on joue au Loto, c'est comme si on participait volontairement à un impôt indolore. On ne peut à la fois raisonnablement demander aux casinos d'être une activité économique rentable (emplois, impôts, etc.) et leur reprocher de construire leurs profits sur les pertes, alors que c'est exactement ce qui constitue le jeu.

Conclusion générale

Depuis longtemps, les sciences de l'information et communication ont insisté sur la place du divertissement dans les médias audiovisuels, comme la radio ou la télévision, en montrant notamment comment, dès leurs origines, ils ont associé l'information aux loisirs. Mais, curieusement, ces sciences se sont peu intéressées à toutes sortes d'autres loisirs, qui, du Club Med à Disneyland, constituent une autre face des "industries culturelles" en constante expansion.

On peut d'ailleurs se demander pourquoi, en dehors du cercle de Birmingham, ces sciences se sont aussi peu penchées sur toutes les formes de divertissements populaires, à l'exception notable du cinéma. Certes, depuis peu, les études de réception ont stimulé les recherches sur les feuilletons télévisés, les jeux télévisés, la place du sport à la TV, les usages des nouveaux médias ; mais, si ces sciences se soucient, par exemple, des modes de financement du sport ou de l'effet des droits de retransmission sur les pratiques sportives, il y a peu de choses sur le comportement de l'amateur de football ou du supporter d'une équipe, sur les pratiques collectives ludiques en général, abandonnées à l'anthropologie ou à la sociologie.

Parmi toutes les formes de loisirs, le jeu d'argent occupe aujourd'hui la seconde place, sous le point de vue de la dépense des ménages, dans les pratiques de loisirs des français. Cela nous semblait mériter à soi seul l'attention.

La place du jeu dans les sociétés contemporaines ne cesse de croître, pour la raison très simple, d'abord, que la part du budget consacré aux besoins élémentaires (habitat, nourriture, logement) continue à décroître, pour la majeure partie de la population, alors

que la part des loisirs ne cesse d'augmenter. On le voit bien dans l'évolution du budget des ménages comme dans l'expansion continue de la presse magazine consacrée à toutes les formes de loisirs ; cela indique sans hésitation possible qu'il s'agit bien d'une pratique sociale, et qu'il est donc possible de l'envisager sous l'aspect des médiations que ces loisirs mettent en oeuvre ou utilisent. L'extension du temps libre ne peut que favoriser ce développement des loisirs en général et du jeu en particulier.

La place du jeu d'argent dans le loisir est assez particulière, parce qu'elle répond à une autre exigence, celle du rêve. C'est bien le rêve d'une vie meilleure, obtenue par un gain soudain, qui anime les joueurs des classes les plus défavorisées : le PMU et sa forte clientèle d'immigrés le montrent nettement. Mais, tout aussi bien, les jeux de "grattage", à l'instar du "millionnaire" dont le nom même indique l'appartenance "populaire".

Les jeux auxquels nous nous intéressons, les jeux de casino, présentent pour leur part une spécificité forte parce qu'ils sont à la jonction de deux univers :

- le premier est constitué par l'ensemble des jeux de hasard dont l'histoire montre que le jeu de dés a été le prototype. Rien à voir ici avec les combats de coqs ou de boxe, les courses de lévriers ou de chevaux, où le pari est lié à une "performance" théoriquement prévisible en partie. Dans le jeu de pur hasard, il n'y a pas d'autre cause que le hasard, justement, ou une bonne étoile, bonne fée, etc., d'où un investissement "magique" plus que "rationnel", mais aussi une forme de communauté des joueurs qui savent que la chance est une maîtresse changeante.
- le second est constitué par l'ensemble des situations plus ou moins fortement ritualisées qui permettent, avant même tout espoir de gain, l'entrée dans un univers ludique et partiellement fermé, donc protégé, qui construit d'emblée un autre "monde" : ainsi sont, par exemple, les "boîtes de nuit", opaque ment closes, ou les parcs de loisirs qui reposent sur un décalage spatio-temporel (archéodromes, villages gaulois, Disneyland, etc.) ; mais aussi bien toutes sortes d'autres lieux, clubs de vacances, voyages aventureux ("Terres d'aventures" en est un signifiant emblématique). Le rituel des salles de jeux "traditionnels" dans les casinos, et le décor des salles "thématiques" des machines à sous indiquent l'appartenance à cet univers où on joue à être ailleurs, avant même de jouer. Certes, l'entrée dans les casinos est "libre", mais il faut bien pénétrer dans ce lieu pour pouvoir jouer. Ainsi, le nouveau casino de Lyon, à l'hôtel Hilton, est-il nommé Pharaon. D'une part, c'est le "trésor" de Toutankhamon qui est ainsi brandi, avec ses ors et ses ivoires (face matérielle d'une richesse sans limite), et de l'autre c'est un mythe, celui d'une autre "société" à l'image des premiers jeux de rôles ("tu serais le gendarme et moi le voleur"), à l'instar du Strip de Las Vegas, où le personnel costumé et le nom des établissements font coexister la Rome de César, l'Égypte des pyramides, Venise et la tour Eiffel. Le joueur potentiel est immédiatement placé dans un univers factice, celui du déguisement, en somme, qui est le premier acteur du "dépaysement", ou du déplacement, l'entrée dans le jeu. Sauf que le joueur, lui, n'est pas déguisé, pas plus qu'à Disneyland ou sur l'archéodrome de Bourgogne. Le lieu est à la fois spectacle et décor, ou "frame" selon Goffman : c'est la "trame" ou la "forme" du jeu possible.

Ainsi, le jeu dans un casino permet-il d'opérer une jonction entre un simple pari (loterie chez un marchand de journaux) et un univers de rêve (Vallée des rois, Pont des soupirs) qui constitue un monde "possible". En d'autres termes, l'introduction des machines à sous dans les casinos a produit une transformation sociale considérable, tout en maintenant ce qui constituait le casino, mais en le modifiant.

Les salles de jeux traditionnels opéraient bien cette jonction du hasard et du lieu, mais en limitant le jeu à une classe sociale très restreinte, où l'espace du jeu et l'appartenance sociale (ou patrimoniale) coïncidaient étroitement : c'était une sorte de salon privé dont le casino de Monte-Carlo fournit un exemple significatif avec son entrée privée directe pour les occupants richissimes de l'Hôtel de Paris. L'ouverture des casinos aux machines à sous et aux faibles mises a brutalement modifié le cadre (Goffman) : ce cadre, hyper codé, des salles de jeux s'est transformé en espace ludique, où le stéréotype est parfaitement possible puisqu'il ne s'agit que d'un décor. Il est donc susceptible de réunir sous une forme radicalement renouvelée :

- la figure du destin ou du hasard : la "gueule cassée" de la grande guerre ; le "millionnaire" des laissés pour compte ; la "Dame de pique" des lecteurs cultivés.
- l'univers mythique et ludique des jeux de rôles, des bals masqués, des pseudonymes de la messagerie électronique, etc., avec une particularité : l'espoir d'un gain totalement déconnecté de l'importance de la mise et de la "compétence" du joueur.

La mise en scène y est donc essentielle, car elle fait partie intégrante du jeu et de la connivence entre les joueurs, dans cette sorte de monde totalement artificiel, totalement "joué", constitutif du jeu lui-même.

La banalisation du jeu a eu pour effet aussi de produire une représentation négative d'une nouvelle catégorie de joueurs : le joueur pathologique, comme catégorie "a-sociale" du joueur, sur qui retombe maintenant tout l'opprobre ancien, mais quasiment médicalisé ; c'est une "pathologie". C'est le sens de notre analyse des figures littéraires que de montrer leur écart avec la forme actuelle du joueur réprouvé : le joueur "addict". Mais pourtant on ne dit pas d'un joueur richissime qu'il est "addict" quand il perd une fortune au jeu : "Kerry Packer, le milliardaire qui perd des millions pour ne pas s'ennuyer", titre *Le Monde* à la Une du 1er septembre 2000 ("Kerry Packer aurait perdu 50 millions de dollars en dix mois.").

Pour que le casino change, il fallait deux choses :

- une transformation "juridique" qui déplace la légitimité.
- l'industrialisation de l'univers du jeu qui modifie en profondeur l'environnement du joueur et la nature du jeu : on ne joue plus avec/contre des **partenaires** du jeu, mais avec/contre une **machine**.

Cette abstraction renforce le caractère individuel de cette activité car le moyen du jeu est désormais abstrait. Cela, paradoxalement, instaure une nouvelle communauté de joueurs. Cette communauté est produite par une véritable industrie du jeu, qui uniformise le décor et les règles, l'internationalise selon un modèle éprouvé, et fait oublier (abstraction là

encore) les deux pôles du gagnant (le casino) et du perdant (le joueur), comme nous l'avons montré.

C'est en devenant une "industrie culturelle" que le jeu s'est intégré à la culture de masse. Le casino constitue bien une médiation entre l'individu et le jeu, mais, pour que cette transformation réussisse, il fallait un "produit culturel", et une "valorisation" à la fois symbolique et pratique (taux très élevé de redistribution). Tout cela implique :

1. une offre de service qui exige un investissement très important. Cette offre prend la forme d'une production de masse, d'où l'extension rapide du parc de machines et la standardisation du service. Cette standardisation à son tour montre le rapport entre un modèle (Las Vegas) et une série (l'ensemble des casinos dans le monde). Cette standardisation, enfin, ne peut se faire que sur le mode actuel de la mondialisation, en total adéquation avec le modèle industriel.
2. une image, qui repose sur la nature des jeux et leur environnement direct.
3. une légitimation du service-produit, à quoi concourent à la fois la législation, la réglementation des "modes de distribution" et l'effet du marketing.
4. un public et un mode de financement (dépenses-loisirs). Mais le marché (le public) ne peut se conquérir que selon des règles distinctes en fonction des législations locales. C'est pourquoi nous nous sommes longuement étendue sur les débats qui entourent les modifications légales et réglementaires.

Avant de reprendre nos hypothèses, il nous semble nécessaire de faire encore ici quelques observations générales que nous inspire cette recherche.

Malgré les profonds changements qui se sont opérés dans l'évolution des jeux d'argent, chaque jeu conserve pour une part la trace de ses origines. Ainsi par exemple, le fait que la Loterie Nationale ait été établie dans un but charitable a immédiatement assuré une légitimité aux différents produits de la Française des Jeux, renforcée par le fait qu'elle est une entreprise publique. En revanche, les casinos ont eu fort à faire pour modifier leur image dans les représentations populaires.

Deuxième remarque : en 1968, les gens rêvaient de changer le monde, maintenant ils rêvent de gagner au Loto. Le développement de ces jeux montre aussi la place prépondérante de l'argent dans la société contemporaine ou la valeur qu'on lui accorde. Il est le symbole principal de la réussite sociale. La fin des idéologies se traduit par le poids de l'argent dans la représentation qu'ont les individus de leur place dans la société. Et le jeu d'argent apparaît comme le moyen le plus simple et le plus rapide de changer de statut social. Le fait qu'on joue davantage en période de crise économique ne fait que renforcer cela.

Troisième remarque : l'évolution des jeux est liée au progrès technique et au développement des nouvelles technologies de l'information. Le jeu peut apparaître ainsi comme un médiateur entre l'individu et la société dominée par ces technologies, et cela d'une double façon. D'une part le support du jeu est un programme électronique, et, d'autre part la télévision a vulgarisé l'image de l'informatique par les tirages automatiques du Loto par exemple, effectués en direct, aux heures de grande écoute.

Les jeux de casino sont désormais une industrie rentable. Ils constituent aussi un divertissement de masse qui a pris de plus en plus d'ampleur au cours de ces dix dernières années en France.

Nous avons pu vérifier dans un premier temps (première partie), que l'image des jeux s'est complètement transformée depuis l'introduction des machines à sous dans les casinos. Réservés naguère à une élite de rentiers oisifs, ils touchent toute la société. Associés à des lieux et des temps réservés (thermalisme), ils s'en sont détachés. Liés dans les années 1930 au "milieu" du crime, ils se sont moralisés. Associés à un comportement moralement et socialement réprouvé, ils sont devenus une activité ludique normale. Cette transformation est liée à l'évolution des façons de jouer, en particulier au développement de jeux nouveaux qui associent deux principes : des mises faibles, accessibles à tout le monde ; un fonctionnement techniquement irréprochable (le logiciel). Le développement du jeu comme loisir socialement acceptable est lié à une modification de l'environnement du jeu (restaurants, spectacles, etc.) qui trouve son expression la plus achevée dans le concept américain de "resort".

Le représentation stéréotypée du joueur obsessionnel et asocial a donc laissé place à celle d'une kyrielle de "petits" parieurs qui fréquentent les casinos le temps d'une soirée, fréquemment entre amis. Cette distraction est pratiquée au même titre qu'une partie de Bowling ou une sortie au restaurant. Les casinos, même s'ils conservent une partie de leur mythe, ou peut-être même parce qu'ils la conservent, sont indiscutablement devenus une attraction populaire. La médiatisation du jeu et des joueurs a contribué pour une grande partie à transformer le "looser" dostoïevskien en une sorte de héros des temps modernes dont la vie est transformée par un coup du hasard, ou qui devient "célèbre" (!) par un passage à la télévision (comme le promet le slogan du Millionnaire). Notre première hypothèse est donc vérifiée.

Ces mutations de l'univers des casinos n'ont été possibles qu'à travers leur introduction au sein des industries culturelles, ce qui suppose une légitimation par les pouvoirs publics (activité législative spécifique), un investissement des acteurs privés (restructuration capitaliste du secteur) et enfin un soutien des collectivités locales (le jeu comme industrie structurante). Nous avons donc, dans un deuxième temps, examiné l'industrialisation des jeux de casino, qui a contribué fortement à le transformer en ce pôle multi-loisirs que nous avons évoqué. Le fonctionnement des casinos, qui, lui, ne laisse rien au hasard, est le fruit de l'élaboration de techniques de marketing très élaborées qui consistent à produire un environnement totalement artificiel qui pousse le public à consommer ce qui constitue sa jouissance. Paradoxalement, dans notre société, où l'individualisme est triomphant, les casinos recréent une communauté d'intérêt où les joueurs peuvent, pendant le temps d'un jeu, tromper leur solitude et nouer des contacts avec d'autres personnes, sur ce terrain où le jeu est l'objet commun. Nous avons remarqué par exemple que les personnes âgées constituent une population importante des casinos, notamment l'après-midi : elles y viennent souvent, disent-elles, pour trouver de la compagnie, plus que pour le jeu ; les machines à sous, simples de fonctionnement, leur procurent une distraction à moindre coût, et le contact autour d'un bandit manchot se fait plus facilement, puisque, de toute façon, la plupart de ces personnes âgées fréquentent ce lieu pour les mêmes raisons : le besoin de se distraire, de rencontrer d'autres

personnes pour rompre avec la monotonie et la solitude quotidienne. Le contact est la forme essentielle de la socialité produite par ce lieu. Notre deuxième hypothèse était donc bien fondée.

Dans un dernier temps, nous nous sommes attachée à reconstruire un schéma discursif récurrent que l'on peut identifier dans tous les débats, sans distinction géographique ni culturelle, mis en oeuvre autour de la légalisation des jeux de casino, ou de la construction d'un établissement sur un territoire donné. Ce schéma met en valeur une argumentation presque exclusivement économique, à l'aide de données souvent très précises, que l'on oppose aux arguments sociaux ou moraux qui paraissent désormais dépassés dans cette société où les valeurs économiques sont prépondérantes. L'intégration des casinos au développement local, et en particulier à l'industrie touristique dans divers coins du monde, lui a donné une légitimité encore bien plus forte. De ce fait, non seulement la reconnaissance du rôle économique de cette industrie est fondamentale, mais en outre son poids touristique permet une argumentation des pouvoirs publics en sa faveur encore. Les casinos, prenant place au sein d'un ensemble de prestations touristiques, s'intègre dans le paysage local comme un loisir supplémentaire. Notre troisième hypothèse trouvait donc sa place comme conséquence logique des deux précédentes : la reconstruction de l'image des casinos et la légitimation de son activité l'ont conduit tout naturellement à s'intégrer dans un secteur d'activité préexistant qui cherchait précisément à développer d'autres formes de loisirs pour attirer de nouveaux publics : le tourisme.

En revanche, nous n'avions pas au départ prévu de rencontrer le soutien des pouvoirs publics depuis 1987 à l'industrie des casinos sous la forme que nous avons pu constater. Ce soutien a marqué un tournant décisif. L'alliance entre les dirigeants de cette industrie et les pouvoirs publics n'était guère prévisible, parce qu'elle est en totale contradiction avec l'histoire des jeux. La répression et les interdictions successives qui avaient frappé les jeux d'argent et limité l'exercice des casinos aux cours des siècles passés ne présageait aucunement cet accord de fait qui a fondé le développement des casinos au cours de ces vingt dernières années, en France comme ailleurs. Cette alliance objective nous semble marquer la transformation du rôle de ces pouvoirs publics. Ce n'est en effet d'aucune façon au nom de valeurs idéologiques, culturelles, sociales ou morales, qu'ils ont plaidé pour le développement des jeux, mais au nom du rôle de purs gestionnaires de l'économie nationale ou locale qu'ils semblent se donner aujourd'hui.

Si les casinos ont trouvé désormais une place et une légitimation certaine de leur activité, les casinos virtuels, quant à eux, sont aujourd'hui au coeur des débats en cours sur la régulation des paris sur le réseau Internet. Les États-Unis doivent faire face à une expansion rapide de ce type de jeux virtuels, dont l'enjeu est encore une fois économique. La loi américaine (The interstate wire act) interdit aux sociétés de jeux d'argent de prendre toute forme de pari au moyen d'un réseau qui franchit les frontières internationale ou celle d'un État ; en outre, dans certains états, les jeux de casinos sont illégaux. Il est donc interdit pour un citoyen qui habite un état où les jeux de casino sont interdits, par exemple le Minnesota, de jouer dans un casino virtuel avec de vrais enjeux (paiement par carte bancaire) sous peine de poursuites, pour lui-même, mais aussi pour l'opérateur du casino. Mais la question est de savoir comment poursuivre une compagnie située en dehors du

territoire américain. Le fait que la plupart des opérateurs de ces jeux soient implantés dans des paradis fiscaux pose à nouveau le problème du jeu légal (il rapporte des taxes) versus le jeu illégal (qui ne rapporte qu'à ses opérateurs). Un autre enjeu, social cette fois, est plus préoccupant. Le développement des casinos virtuels peut en effet s'envisager sous deux perspectives : l'extension d'un divertissement d'un côté, mais de l'autre celle de la pathologie du jeu qui pourrait s'infiltrer de manière invisible dans les foyers. Le jeu par Internet est, on l'a vu, très différent de celui qui est pratiqué dans un casino réel. Le joueur est vraiment seul devant son ordinateur, et on peut donc dire, que, dans ce cas, toute forme de sociabilité est exclue. Il n'y a plus que le jeu ; c'est la situation la plus proche du comportement d'un joueur compulsif. D'autre part, le contrôle de l'âge, qui est un élément clé de la régulation des casinos, est impossible ; comment savoir, en effet, si ce n'est pas un enfant qui utilise la carte de crédit de ses parents qui est assis devant l'ordinateur. La connexion, dans ce cas, ne crée aucune forme de socialité, puisque l'individu n'entre pas même en contact avec d'autres individus. Cette manière de jouer, passablement autiste, est extrêmement différente de ce que nous avons examiné. A coup sûr, cette situation peut donc présenter un danger parce que les casinos virtuels constituent pour les joueurs pathologiques un risque certain. D'où la réticence des gouvernements qui ont procédé à une exploration juridique les conduisant à trois solutions : attendre ("wait and see", comme le fait le Royaume-Uni) ; interdire ("prohibition" : États-Unis bien sûr) ; réglementer par le biais de licences (Canada). En dire davantage ici nous éloignerait de ce qui a constitué l'objet de cette thèse.

Références bibliographiques

Bibliographie générale

AUGÉ Marc, Non lieux, Seuil, Paris, 1992.

BOUVARD Philippe, Impair et passe, Stock, Paris, 1975.

BOUVARD Philippe, Joueurs mes frères, Laffont, Paris, 1999.

BOYER Marc, L'invention du tourisme, thèse de doctorat d'État ès lettres, 22 fascicules, Université Lyon 2.

BRASEY Edouard, La république des jeux, Laffont, 1992.

BRENNER Reuven et BRENNER Gabrielle, Spéculation et jeux de hasard, une histoire de l'homme par le jeu, collection libre échange, PUF, 1993.

CAILLOIS Roger, Les jeux et les hommes, Gallimard, Paris, 1967.

CALVET Louis Jean, Les jeux de la société, Payot, 1978.

CHRISTIANSEN Eugène Martin, F. SMITH James, ABT Vicky, The business of risk, university press of Kansas, 1985.

CLOTFELTER T Charles, COOK J Philip, Selling hope : state lotteries in America, Cambridge, MA : Harvard university press, 1989.

- COTTA Alain, La société du jeu, Fayard, 1993.
- CREVELT Dwight and louise, Slot machine mania, Gollehon book, 1989.
- DOSTOIEVSKY Fédor, Le joueur, 1865. Traduction de C. Andronikof et Alexandre de Couriss, Le joueur, livre de poche, librairie Stock, Paris, 1972.
- DUMAZEDIER Joffre, Vers une civilisation du loisir ?, Seuil, Paris, 1990.
- GOFFMAN Erving, Asiles, Le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1994.
- GOFFMAN Erving, Les rites d'interaction, Le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1974.
- GOFFMAN Erving, Stigmate, les usages sociaux des handicaps, Le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1993.
- HASHIMOTO Kathryn, FRIED KLINE Sheryl, G. Fenich George, Casino Management, second edition, Kendall/Hunt publishing company, Iowa, 1998.
- HENRIOT Jacques, Le jeu, PUF, Paris, 1969.
- HUIZINGA Johan, Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu, Gallimard, Paris, 1951.
- KARLINS Marvin, Ph. D., Psyching out Vegas, Carol publishing group, New-York, 1990.
- LA BRUYÈRE, Les caractères, Garnier Flammarion, Paris 1965.
- LE BRETON David, La sociologie du risque, Collection Que sais-je, PUF, 1995.
- LE TOURNEUR Michel, Les plus beaux textes sur les jeux, le hasard et la chance, Le cherche midi, Paris, 1982.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre, Faites vos jeux, l'Harmattan, collection logiques sociales, 1993.
- MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre, Jeux, joueurs, espaces de jeux et formes ludiques : sociologie de certains jeux de hasard et d'argent (loteries, paris hippiques, machines à sous...), doctorat de 3e cycle, université Lyon 2.
- MCMILLEN Jan, Gambling cultures, Routledge, New York, 1996.
- MEHL Jean-Michel, Les jeux au royaume de France, Fayard, 1990.
- MONTRIZEL François, Les jeux de casino, Hatier, 1987.
- NEURISSE André, Les jeux d'argent et de hasard, Hermé, Paris, 1991.
- NEVEUX Marcel, Jeux et sports, Paris, 1967.
- POUCHKINE, La dame de pique, 1833, repris en édition poche, 1986.
- PROVOST Gary, High stakes in the new Las Vegas, Truman TALLEY books/Dutton, New-York, 1994.
- PUZO Mario, Au coeur de Las Vegas, Robert Laffont, 1978.
- Recueil des textes relatifs à la réglementation des jeux dans les casinos, Travaux de recherches et mise à jour effectués sous la direction de Maître Laurence Lichtmann, Avocat à la cour de Paris, Editions a.m.i., Paris, 1987.
- Réglementation des jeux dans les casinos, les éditions des journaux officiels, édition mise à jour le 30 avril 1997.
- ROSECRANCE John, Gambling without guilt : the legitimation of an Américan pastime,

- Brooks/Cole publishing company, 1988.
- SHARPE GRAHAM, The essential gambler, Bookbuilders limited, Londres, 1995.
- SPANIER David, Welcome to the pleasure dome inside Las Vegas, university press of Nevada, Las Vegas, 1992.
- STERNLIEB G, HUGHES W James, The Atlantic City gamble, Harvard university press, Massachusetts, 1983.
- SUÉTONE, Vies des douzes césars, Les Belles Lettres, Paris, 1961
- SWEIG Stefan, Vingt-quatre heure de la vie d'une femme, Bibliothèque cosmopolite, Stock, Paris, 1993.
- THOMPSON N William, COMEAU Michele, Casino customer service, The WIN WIN Game, Gaming and Wagering Business, New York, 1992.
- THOMPSON N William, DOMBRIK John, The last resort, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.
- THOMPSON N William, Legalized gambling, contemporary world issue, ABC-CLIO, Santa barbara, 1994.
- VARENNE J-M, BIANU Z, L'esprit des jeux, Albin Michel, 1990.
- VINSON Barney, Las Vegas behind the tables (part 1), Gollehon book, 1988.
- VINSON Barney, Las Vegas behind the tables (part 2), Gollehon book, 1991.
- WAGNER Walter, To gamble or not to gamble, World publishing, New-York, 1972.
- YONNET Paul, Jeux, modes et masses, Gallimard, Paris, 1985.

Bibliographie sur le jeu pathologique

Bien que le jeu pathologique ne soit qu'indirectement l'objet de cette thèse, il nous semblé nécessaire d'indiquer ici ce qui constitue le coeur de la littérature à ce sujet.

- ACHOUR-GAILLARD Armelle, Les joueurs dépendants : une population méconnue en France, Collection des rapports, CREDOC, Avril 1993.
- BAFFA Bill, The Frolics of gamblaholics, printed by Bill Baffa, Las Vegas, 1971.
- BERGLER, Money and emotional conflict, International university press, Doubleday, New York, 1959.
- COLLECTIF, Some causes of pathological gambling, Gambling behavior and problem gambling, edited by William R Eadington and Judy A. Cornelius, Institute for the study of gambling and commercial gaming, University of Nevada, Reno, 1993.
- CUSTER Robert, Profile of the pathological gambler, Journal of clinic psychiatry, n°45, p. 35-38, 1984.
- FELDMAN Catherine, Le jeu pathologique : une addiction sans drogue, Thèse de diplôme d'Etat de docteur en médecine, qualification en psychiatrie, Paris 7-Bichat, 1992.

GALSKI Thomas, The handbook of pathological gambling, Charles C THOMAS publisher, Springfield, Illinois, 1987.

LESIEUR Henry, The chase, career of the compulsive gambler, Schenkman publishing company, Cambridge, Massachusetts, 1984.

LIVINGSTONE Jay Compulsive gamblers, observations on action and abstinence, harper torchbooks, New York, 1974.

MC GURRIN Martin, Pathological gambling : conceptual, diagnostic and treatment issue, Professionnal ressource press, Sarasota, 1992.

PEDINIELLI J. L., Statut clinique et épistémologique du concept d'addiction : intérêts et limites, Les nouvelles addictions, Sous la direction de J. L. Venisse, Masson, Paris, 1991.

SUCQUART Isabelle, Le jeu pathologique : une addiction nouvelle, Thèse de diplôme d'Etat de docteur en médecine, qualification en psychiatrie, sous la direction de J.L. Venisse, Nancy, 1993.

Task force on gambling addiction in Maryland, Valerie C. Lorenz, Robert M. Politzer, rapport final, 1990.

A consulter en ligne : http://www.nyu.edu/acf/socsci/Docs/task_force_6.html

Nous indiquons ici une sélection de communications, faites dans des congrès internationaux, auxquelles nous avons assisté ou dont nous avons pu obtenir une copie.

- 10th INTERNATIONAL CONFERENCE ON GAMBLING AND RISK-TAKING
MONTREAL, JUNE 1997

BRAUNLICH Carl, Purdue University, Indiana, The popularization of slot machines : social and technological issues.

CAMPBELL Colin, Malaspina University-College, British Columbia, Gambling expansion : The municipal role, the city of Vancouver's experience.

CAMPBELL FELICIA and TUTTLE Tracy C, University of Las Vegas, The spell of the sensuous : casino atmosphere and the gambler.

EADINGTON William R, UNiversity of Nevada, Reno, Contributions of casinos to local economies : concepts and evidence.

FRIEDMAN BILL, Consultant and Author, Casino Mangement, Las Vegas, Designing casinos to increase play.

HARRISON BRIGID, Montclair University, New Jersey, Legislating Morality : the New Jersey casino control act as "moral" public policy.

KAVANAGH Thomas, University of California, Berkeley, Gambling in ancien regime.

KENT-LEMON Nigel, N.K.L. Services Ltd, London, The gaming industry's response to problem gambling.

KRANES David, University of Utah, Story architecture : any casino's story and how well it is told.

KUBRUSI Atif, McMaster University, Ontario, UPPAL Atam, Ontario Casino

Corporation, Casino : are they cannibalizing existing businesses or are they economic growth poles.

NELSON ROSE I, Professor of law, Whittier Law School, Gambling and the law and the new millenium.

SANCHEZ BELLO César, Medico psiquiatra, Margarita, Venezuela, Socioeconomic impact of casino gaming in Margarita Island.

SCHWARTZ Dave, University of California, Los Angeles, "A Fun Night Out" : Shifting Cultural Constructions of Gambling, the Slot machine and the Casino Resort.

- THIRD EUROPEAN CONFERENCE ON GAMBLING STUDIES AND POLICY ISSUES MUNICH, JULY 1998

BACON Peter, South Africa, Gaming and Tourism in South and Southern Africa.

BAUER Günther, Institute for research and education, Austria, Gaming regulations in the last two centuries.

COLLINS Peter, Department of Political Studies, University of Cape Town, South Africa, Ethical and political considerations concerning the legislation of gaming in South Africa.

LAFLAMME Ghislain, Government of Quebec, The dilemna of government managed gambling. (copie en version française, Le dilemne que pose la gestion du jeu par l'Etat, un mal nécessaire pour le bien commun)

MCMILLEN Jan, Australian Institute for gambling research, The contradictory role of government in a global gambling market.

- 11th INTERNATIONAL CONFERENCE ON GAMBLING AND RISK-TAKING LAS VEGAS, JUNE 2000

CAMPBELL Felicia, University of Las Vegas, Las Vegas, Back to the future : the positive view of gambling today.

CHRISTIANSEN Eugene, SINCLAIR Sebastien, Christiansen Capital Advisors, LLC, New York, CABOT Anthony, Lionel Sawyer & Collins, Las Vegas, The Internet : gambling's strongest growht market.

COLLINS Peter, University of Cape Town, South Africa, Lessons from the legalization of gaming in South Africa : 1995-2000.

DOMBRICK John, University of California, Irvine, Gambling's status among the vices in the United States in 2000 - A revisit.

GOSAR Anton, University of Ljubljana, Slovenia, Gaming as a leisurely activity in Slovenia.

HAMER Thomas, Rowan University, New jersey, Casino Mergers and Economic Concentration : The Acquisition of Caesars by Park Place Entertainment in Atlantic City.

KELLY Joseph M, State University college at Buffalo, The legal framework of Internet

gambling.

KELLY Joseph M, State University of New York College at Buffalo, Casino in Rhode Island : a viable Possibility.

LOVEMAN Gary W, Office of the President and Chief operating officer Harrah's entertainment, Inc, Propeller-heads versus exploding volcanos : the software revolution in the casino gaming business.

LJUN Dusan, Hoteli Igralnice in Turizem (HIT), GOSAR Anton, University of Ljubljana, Slovenia, Gambling in the transitional states of central Europe - the case of Slovenia.

MACOMBER Dean M, Macomber International, Inc, Nevada, The marketing cycle of demand creation-creating awareness, motivating trial, and spurring repeat visitation.

MCMILLEN Jan, Australian Institute for the gambling research, On line gambling : an australian perspective.

SCHWARTZ Dave, University of California, Los Angeles, Welcome to paradise : creating Las Vegas strip, 1941-1950.

SCOTT Julie, University of North London, Everything's bubbling, but we don't know what the ingredients are : political and economic implications of casino tourism developement in Northern Cyprus.

STIT Grant, NICHOLS Mark, University of Nevada, Reno, GICACOPASSI David, University of Memphis, Tennessee, Community satisfaction with casino gambling : an assessment after the fact.

THOMPSON William N, University of Nevada, Las Vegas, The video gaming machines of the Carolinas - Legal, illegal, and somewhere in between : a socio-economic cost benefit analysis.

UPPAL Atam, A2Z Consulting, Toronto, Gaming in South Asia : an unexplored opportunity.

YI-HSIUNG SUN Victor, Central Police University, Taiwan, A study on the legalization of gambling in Taiwan.

Rapports non publiés

BOULLIER Dominique, Connecter n'est pas Instituer, Recherche réalisée pour le Plan Urbain (MELATT), Dominique Boullier, 1988.

City of Vancouver Casino Review, A discussion paper, Kuhl Consulting Group, Victoria, B.C, 1994.

Indiana Gambling Impact study commission, The social, Fiscal, and economic impacts of legalized gambling in Indiana, Report to the Governor, december 1999.

Rapport d'étude, Gambling expansion : the municipal role, City of Vancouver, 1997.

Secretaria general tecnica subdireccion general de estudios y relaciones institucionales, Ministerio del Interior, Memoria de la comision nacional del juego ano 1999, Madrid,

1999.

Revue spécialisée

TURF et CASINO magazine, n° 10, n°11, n°12, n°14, n°15, n°16, n°17, n°18, n° 19, n°20, n°22, de décembre 1991 à décembre 1994.

Binion's Horseshoe world series of poker, n°27, annuel, 1996.

Fun'N'Games, Issue 2, Vol 5, march-may 1996.

What's on in Las Vegas, 9-22 avril 1996.

The grogan casino report, vol 4, n°6, june 1995.

Western gambling journal, n°11, april 1996.

Gaming Law Review , Volume 1, Number 1, spring 1997.

Gaming Law Review, Volume 3, Numbers 5/6, 1999.

Les cahiers espaces, Casinos et tourisme, n°38, octobre 1994.

Articles

Nous n'indiquons qu'un échantillon représentatif des articles que nous avons utilisés, les autres sont pour la plupart cités en note dans le corps de cette thèse.

Martingales de légende et tricheries, Réponse à tout, Hors série spécial jeux, troisième trimestre 1995.

Vaincre la maladie du jeu, Stéphanie Maupas, Santé, mai 1995.

Jeux d'argent : l'Etat touche le gros lot, Alternatives économiques, n°113, octobre 1992.

Le jeu, drogue du pauvre, Ingrid Carlander, Le monde diplomatique, "médias et contrôle des esprits", août, 1995.

Les "accros" du jeu, Jean-Jacques Bozonnet, Le Monde, 28/07/1993.

"l'autorisation des machines à sous dans les casinos : une mesure de survie pour la profession", Le Monde, Guy PORTE, 22/12/1986.

Passion frénétique du jeu et maladie affective, Guy Lenoir, revue de psychiatrie, juil-sept, 1991.

Passion de joueurs , Introduction de Pierre Delannoy, Autrement , n°45, 1982.

Les ludo-dollars, Guy Konopnicki, Autrement, n°132, octobre 1992.

Une sorte de fatalité ordinaire, entretien avec Jean Baudrillard, Autrement , n°45, 1982.

Jeux de hasard : ce que dépensent les français, Dominique Dubeaux, Véronique

Guihard, Problèmes économiques, n°2349, nov. 1993.

World trends in casino industries, William R Eadington, professor of economy, university of Reno, Nevada, World casino industry review, 1996.

NELSON ROSE I, Status of gaming enabling laws, *Gambling and the law*, june 10, 2000.

Revue de Presse de *Envoyé Spécial*, le magazine de la rédaction de France 2, 23/01/97.

Challenges, N°105, juillet-août, 1996.

Capital, n° 97, octobre 1999. Dossier spécial "Le boom de l'industrie des jeux".

MARTIGNONI-HUTIN Jean-Pierre, *Les bandits manchots sont nos amis*, Espaces 150, mars-avril 1998.

Ressources Internet

Les sites consacrés au jeu sont innumérables, nous n'indiquons ici que ceux qui nous ont été les plus utiles pour cette thèse.

- Listes de diffusion

lvnewsletter@jubjub.wizard.com

ml-casinos@casinos.fr

- Journaux ou revues spécialisés en ligne

<http://www.RGTonline.com>

<http://www.casinoplayer.com>

<http://www.casinocenter.com>

<http://www.conjelco.com>

<http://www.acinsider>

<http://www.casinocity.com>

<http://www.pcap.com>

- Organismes gouvernementaux, de recherche ou divers sur le jeu

<http://www.unlv.edu/Research-Centers/International-Gaming-Institute>

<http://www.ulaval.ca/urr/rech/Proj/53328.html>

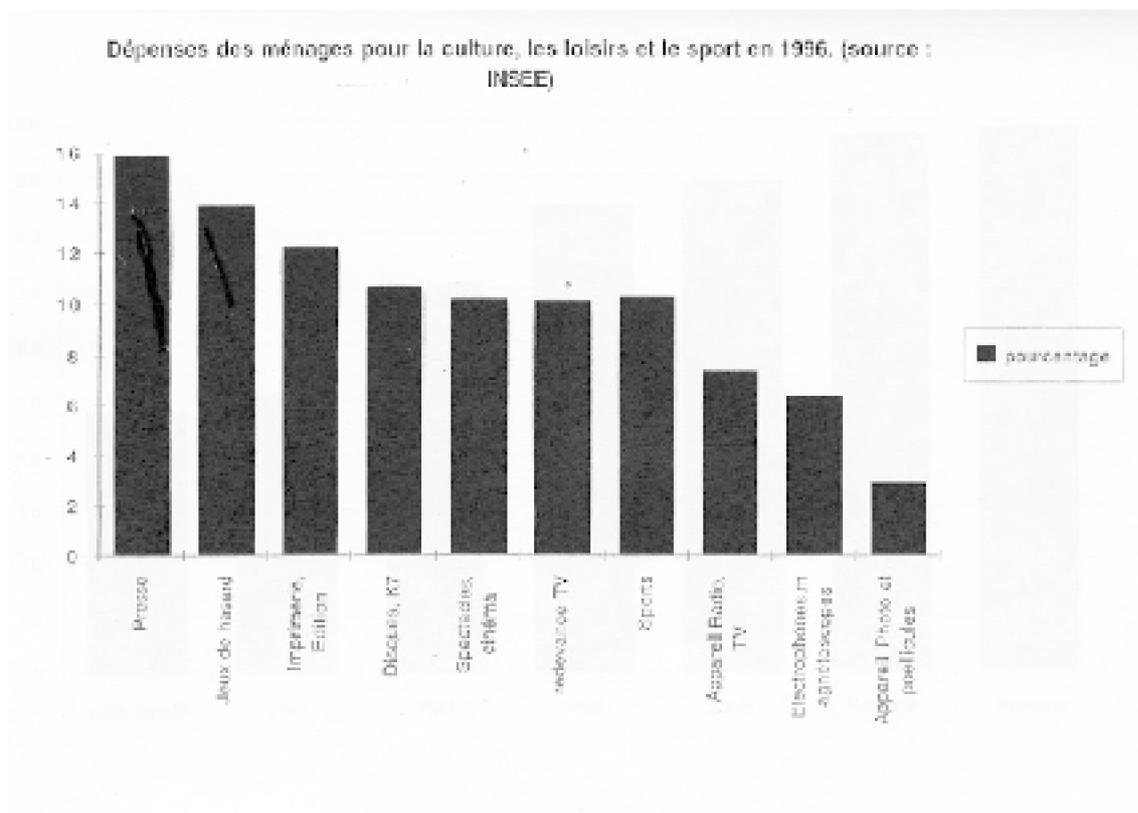
<http://www.americangaming.org>

<http://www.State.nj.us/casinos/index.html>

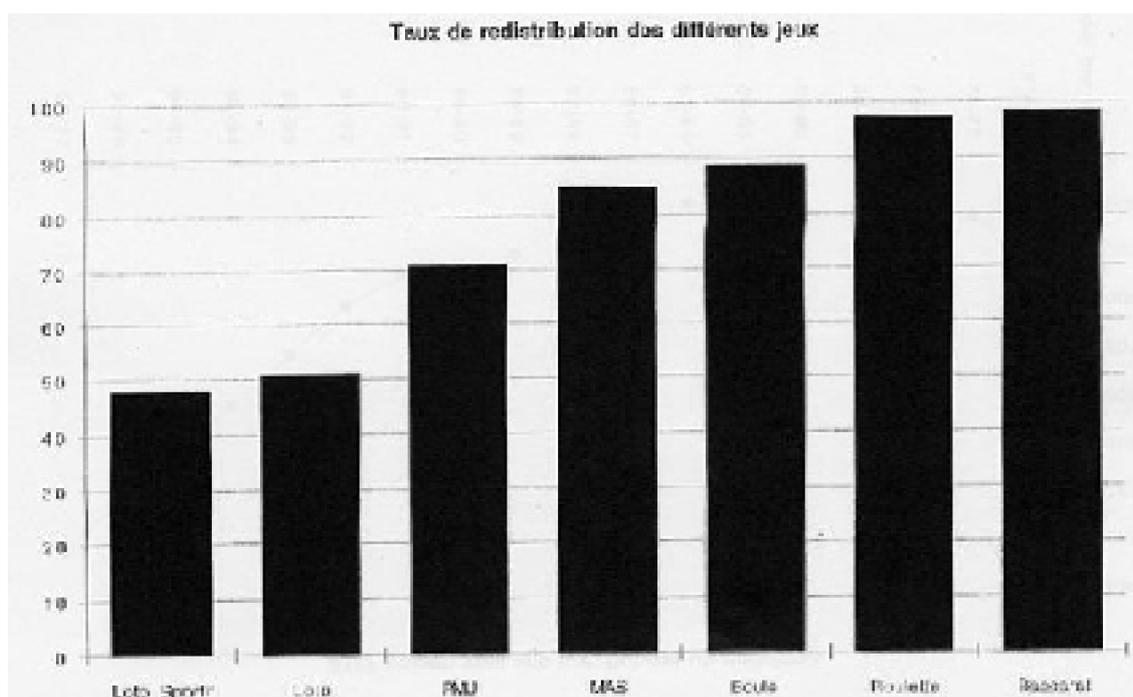
<http://www.msgaming.com>
<http://www.gambleranonymous.org>
<http://www.unr.edu/gaming/frame.htm>
<http://www.indiangaming.org>
<http://www.gamblersbook.com>
<http://www.francaise-des-jeux.fr>
<http://www.moliflor.com>
<http://www.europe-casinos.com>
<http://www.casinos-france.com>
<http://www.casinos.fr>
<http://www.lucienbarriere.com>

Annexes

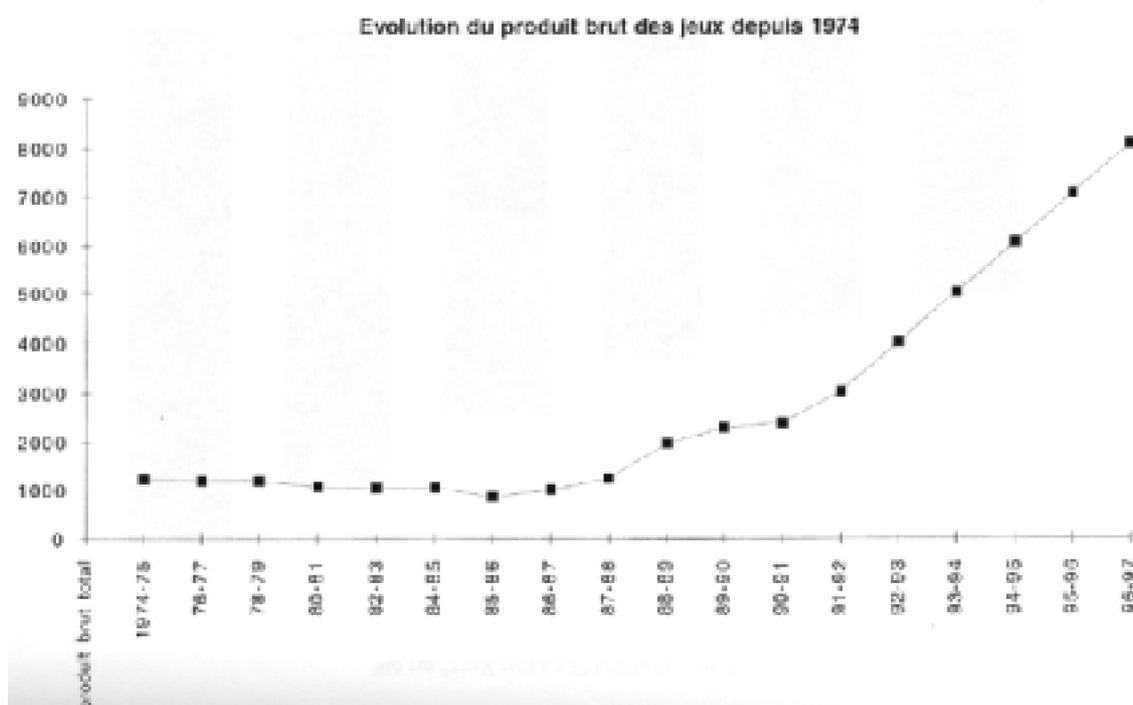
Dépenses des ménages pour la culture, les loisirs et le sport en 1996 (INSEE)



Taux de redistribution des différents jeux

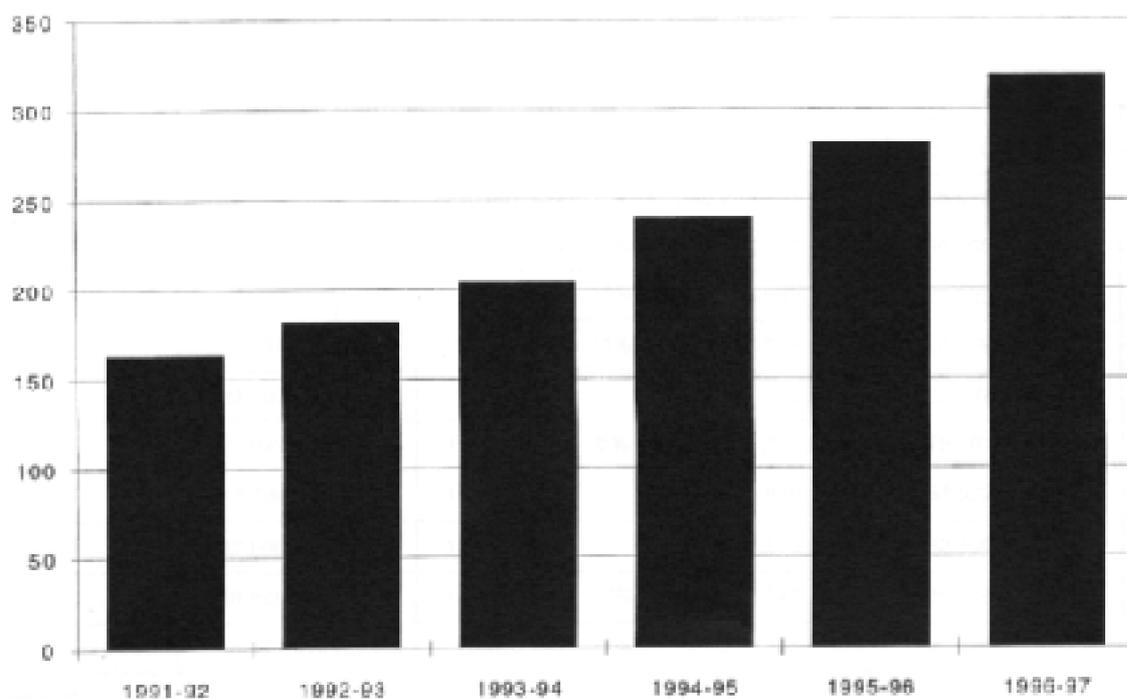


Évolution du produit brut total des jeux de casino depuis 1974



Évolution du PBJ du Lyon Vert depuis 1991

Evolution du PBJ "Le Lion Vert" en MF



Exercice 1995/96 - Classement des 10 premiers casinos français

EXERCICE 1995/1996											
CLASSEMENT DES PREMIERS CASINOS FRANCAIS Y											
CASINOS	PRODUIT BRUT JEUX TRAD.	% sur A-1	PRODUIT THEORIQUE JEUX AUTO	% sur A-1	PRODUIT REEL JEUX AUTO	% sur A-1	TOTAL P.S.J. SOUS-A PRELEVEMENT (THEORIQUE)	% sur A-1	TOTAL PRODUIT REEL	% sur A-1	
1	DIJONNE	83.195.640	-13%	253.995.129	12%	297.121.449	13%	337.504.769	6%	380.201.089	6%
2	LA TOUR DE SALVAGNY	20.995.995	13%	290.494.482	17%	322.044.109	17%	281.490.097	17%	343.030.704	17%
3	NICE RUHL	49.391.040	4%	215.937.957	0%	298.295.791	7%	285.028.997	6%	307.690.831	6%
4	CANNES CROISSETTE	26.856.005	-16%	209.442.434	-1%	246.112.717	-3%	238.300.442	-3%	273.970.725	-4%
5	AMNEVILLE	14.666.987	7%	212.931.267	28%	229.283.695	30%	278.808.254	27%	243.050.032	25%
6	DEAUVILLE	20.794.327	-28%	181.005.938	11%	201.010.673	8%	212.609.983	3%	232.705.000	1%
7	ENCHIEN	223.507.943	-1%	0	-	0	-	223.507.943	-1%	223.507.943	-1%
8	EMIAN	27.029.785	-33%	152.251.663	6%	175.419.712	8%	179.201.440	-2%	202.449.497	6%
9	FORGES LES EAUX	13.754.350	-	143.738.554	-	162.613.648	-	157.522.914	-	176.398.208	-
10	AIX EN PROVENCE	32.085.720	-	160.804.425	-	125.261.970	-	132.890.145	-	160.347.690	-
	TROUVILLE	18.546.004	-24%	107.572.554	17%	125.301.742	17%	120.418.038	8%	144.207.826	2%
	MINTON	45.521.010	-20%	75.905.941	17%	89.510.305	18%	91.429.951	9%	105.039.345	10%
	CANNES CARLTON	94.984.235	41%	0	-	0	-	94.984.235	41%	94.984.235	41%

... le résultat net est positif : 65000

Liste des entretiens cités dans cette thèse

ET LA LESSIVEUSE

LES JOUEURS

NOM	AGE	PROFESSION	DATE	LIEU
BRUNO V	28	CONCEPTEUR PAO	2002/95	LYON
ERIC V	30	RESPONSABLE AGENCE DE PUBLICITE	2003/95	LYON
MADAME D	68	RETRAITEE	14/04/95	LYON
MONSIEUR B	24	CUISINIER	07/01/95	AIX-LES-BAINS
THIBAUD	31	AGENT DE SECURITE	14/09/95	LYON
MADAME G	48	CAISSIERE	10/05/95	LYON
GEORGES P	54	INGENIEUR INFORMATIEN	24/03/95	LYON
JEAN	41	CADRE ADMINISTRATIF	12/04/95	LONS-LE-SAUNIER
JACQUES	33	INFORMATIEN	18/01/95	LYON
FRANCOIS B	31	PROFESSEUR DE MATHEMATIQUE	11/04/95	LYON
MADAME E	33	RESPONSABLE D'UN MAGASIN	21/09/95	LYON
ERIC P	32	SERVEUR	09/05/95	LYON

LES CASINOS

NOM	AGE	PROFESSION	DATE	LIEU
GERARD BRICHET		DIRECTEUR	05/04/95	LE GRAND HOTEL AIX-LES-BAINS
VALERE CARAYON		ASSISTANTE RESPONSABLE DE COMMUNICATION	12/04/95	LONS-LE-SAUNIER
SYLVIE BAUDINET		RESPONSABLE COMMERCIAL	12/04/95	
PIERRE POURRI		RESPONSABLE DE COMMUNICATION	06/01/95	LE LION VERT CHARBONNIERES
GILLES FERREOL		DIRECTEUR AGENCE DE COMMUNICATION AFICOM	29/05/95	LE LION BLANC SAINT GALMIER

Extraits de presse sur le jeu et le banditisme



LO

La Mafia voulait racheter le casino de Beaulieu

Après le rachat esquivé du casino de Monaco, la Camorra neputait pas acheter le Beaulieu-sur-Mer (Alpes-Maritimes). Une tentative avortée grâce à l'attention particulière exercée par les services de police.

L'ATTACHE avait défilé il y a quelques semaines avec l'apparition de deux acheteurs. Ils ont voulu acheter le grand casino des pins de Beaulieu-sur-Mer actuellement géré par des Allemands et situé dans une zone à statut spécial. Si l'achat n'a pas été conclu, c'est grâce à l'attention particulière des services de police.

Les deux hommes, dont un ancien cadre de la Banque de France, étaient accompagnés de leurs représentants par un homme, soupçonné d'être un agent d'infiltration des policiers français de la Direction cen-

trale des renseignements généraux. En passant chez leurs représentants sur le terrain de la rue Cassefort, les policiers ont découvert qu'il se trouvait en fait deux Peter Palani, un autre fait pas, et qu'il est recherché par les juges de Laganis (Calais), depuis septembre 1984, pour association de malfaiteurs. De quel côté existe une connexion au moins et que l'homme qu'il se présente, confiant, au siège des R.G. à Paris afin d'obtenir les autorisations administratives nécessaires à son investissement.

Lors de la négociation qui suit cette investigation, les policiers découvrent des dizaines de chèques, de bons offerts par des commerçants et des industriels de la région de Naples. Le total des transactions d'achat à ce moment quatre millions de francs.

Un collectionneur pour les paiements

Pour qualifier la puissance de ces diables, Palani explique qu'il expose la production de prisonniers. Les joueurs des casinos d'Asolo et de Monte-Carlo. Une partie de banquier sauvage. L'unique des joi-

eurs. Il n'est pas interdit de dire qu'il est « contrôlé » par le service de police. Arrivé le 12 mai 1989 en Italie, l'agent avait fait partie de la brigade de l'occasion de la tentative de rachat du casino de Monaco. Des contacts directs quelques semaines après son départ à la tête d'une section de quartier, la Division. L'agent avait eu l'air de son temps. Serge Geste, dirigeant d'une salle de jeux à Beaulieu, avait proposé quatre millions de francs pour récupérer cet établissement. Devant le refus de la mairie, les services avaient alors voulu intervenir directement afin de faciliter la transaction de l'achat.

L'opération avait conduit le casino de Beaulieu contre ce fait est que les camorristes ont fait de la salle dans les Alpes. La Mafia n'a toujours pas réussi à acheter les casinos de la Côte d'Azur pour récupérer l'argent noir.

Laurent Gauthier

La Camorra et les autres

La Camorra est l'une des trois principales organisations mafieuses italiennes. Elle est basée sur la Sicile, la région de Naples et la Camorra est basée à Naples. Un chiffre que 6 000 personnes sont affiliés à cette mafia qui compterait une centaine de clans. Selon les

estimations, elle est composée de 100 000 à 200 000 personnes. La Camorra, qui se distingue par le trafic de stupéfiants, est considérée comme la moins violente des trois mafias. Elle se distingue par, par exemple, les camorristes de personnes liées politiques ou autres, les seuls devenus respectés de Cosa Nostra.

SOCIÉTÉ

Un corbeau sur un casino perché

Menaces et dénonciations autour de l'affaire du rachat de l'établissement de Nérès.

Les corbeaux qui plane-
dent au-dessus des
détours du jeu. Hal-
lucinés de Casinô à l'été
pas plus qu'en hiver, ils d'abord
se sont égarés dans quelques
sarcophages. L'affaire du rachat
de Nérès de Paris (AER) avec
l'arrivée à la présidence et à la
direction de machines à sous
Groupe Française est l'un des
souffres-painés de la corruption et
l'incertitude de la justice. M. Fran-
çois de Menthon, ancien ministre
et directeur des machines à
sous, est l'un des plus célèbres
de la justice. Les médias de
l'été, en 1987, ont pu lire
dans le journal "Le Monde"
une interview de M. Fran-
çois de Menthon, ancien
ministre et directeur des
machines à sous, qui a été
condamné à la prison à
vie pour avoir été impliqué
dans l'affaire de Nérès.
M. Fran-
çois de Menthon, ancien
ministre et directeur des
machines à sous, est l'un
des plus célèbres de la
justice. Les médias de
l'été, en 1987, ont pu
lire dans le journal "Le
Monde" une interview
de M. Fran-
çois de Menthon, ancien
ministre et directeur des
machines à sous, qui a
été condamné à la prison
à vie pour avoir été
impliqué dans l'affaire
de Nérès.

Le directeur
général de
Casinô, M.
François de
Menthon, a
été condamné
à la prison à
vie pour avoir
été impliqué
dans l'affaire
de Nérès.
M. Fran-
çois de Men-
thon, ancien
ministre et
directeur des
machines à
sous, est l'un
des plus célè-
bres de la jus-
tice. Les mé-
dias de l'été,
en 1987, ont
pu lire dans
le journal "Le
Monde" une
interview de
M. Fran-
çois de Men-
thon, ancien
ministre et
directeur des
machines à
sous, qui a été
condamné à
la prison à
vie pour avoir
été impliqué
dans l'affaire
de Nérès.



François de Menthon, ancien ministre et directeur des machines à sous de Nérès.

Le directeur
général de
Casinô, M.
François de
Menthon, a
été condamné
à la prison à
vie pour avoir
été impliqué
dans l'affaire
de Nérès.
M. Fran-
çois de Men-
thon, ancien
ministre et
directeur des
machines à
sous, est l'un
des plus célè-
bres de la jus-
tice. Les mé-
dias de l'été,
en 1987, ont
pu lire dans
le journal "Le
Monde" une
interview de
M. Fran-
çois de Men-
thon, ancien
ministre et
directeur des
machines à
sous, qui a été
condamné à
la prison à
vie pour avoir
été impliqué
dans l'affaire
de Nérès.

de son rôle dans le
cas de M. Fran-
çois de Menthon,
ancien ministre et
directeur des ma-
chines à sous, qui
a été condamné à
la prison à vie pour
avoir été impliqué
dans l'affaire de
Nérès.

de son rôle dans le
cas de M. Fran-
çois de Menthon,
ancien ministre et
directeur des ma-
chines à sous, qui
a été condamné à
la prison à vie pour
avoir été impliqué
dans l'affaire de
Nérès.

de son rôle dans le
cas de M. Fran-
çois de Menthon,
ancien ministre et
directeur des ma-
chines à sous, qui
a été condamné à
la prison à vie pour
avoir été impliqué
dans l'affaire de
Nérès.

de son rôle dans le
cas de M. Fran-
çois de Menthon,
ancien ministre et
directeur des ma-
chines à sous, qui
a été condamné à
la prison à vie pour
avoir été impliqué
dans l'affaire de
Nérès.

de son rôle dans le
cas de M. Fran-
çois de Menthon,
ancien ministre et
directeur des ma-
chines à sous, qui
a été condamné à
la prison à vie pour
avoir été impliqué
dans l'affaire de
Nérès.

CASINOS

722 millions de chiffre d'affaires pour Partouche

Par rapport à l'exercice précédent, la progression est de 35,18%. A périmètre constant, elle aurait été de seulement 27,35%. A lui seul, le Lyon Vert représente 23% du total.

Le groupe Partouche continue à avoir la barre. Au cours de l'exercice 1994-1995, clos au 31 octobre, il a en effet réalisé un chiffre d'affaires de 722,226 millions de francs, soit une progression de 35,18% par rapport à 1993-1994 où il avait été de 534,233 millions. A périmètre constant, c'est-à-dire sans Krokée-le-Zout, dernier casino repris, son chiffre d'affaires aurait été de 680,385 millions, ce qui correspond à une croissance de 27,35%.

Le Lyon Vert représente à lui seul 23% du total, son produit net des jeux s'étant élevé à 222 millions (+18,8% par rapport à 1994). Au total, le groupe Partouche possède dix-huit casinos et un certain nombre d'hôtels consolidés dans le chiffre d'affaires. Il s'agit du Pullman Part-Dieu, de l'Hôtel des Thermes (Charbonnières) de l'Hôtel du Golf (La Tour-de-Salvagny) et de deux autres établissements à Dieppe et Forges-les-Bains. Ensemble, ils réalisent seulement 3% du chiffre d'affaires de la société. A titre indicatif, on notera que la filiale Partouche ne conserve pas le Park Hôtel d'Aix-les-Bains, l'hôtel du casino, à Vichy, et les ex-Aix devenus Mercure d'Arcachon,

Milouan, Nancy et Orange. En 1993-1994, le groupe avait réalisé un bénéfice de 83,6 millions de francs. En revanche, il ne l'a pas encore communiqué pour l'exercice en cours.

Un casino dans la Cité internationale?

Côté projets, Partouche est toujours en affaires avec le Club Méditerranée. Contrairement à ce qui avait été annoncé à plusieurs reprises depuis plus d'un an, il n'a toujours pas installé de machines à sous dans les villages de vacances du Club Med. A priori, le premier à en bénéficier devrait être le club Valtour (filiale du Club Med) d'Agadir. Pour celui-ci, la date avancée est désormais le début de l'année 1995 avec soixante à soixante-dix machines. Colombas Island, aux Bahamas, et la Tunisie devaient suivre. En outre, Partouche a investi 45 millions de francs dans un centre de remise en forme exploité sous l'enseigne Club Med à Forges-les-Bains (Seine-Maritime). Ce centre vient compléter la structure hôtelière et le casino que le groupe exploite déjà. Il convient par ailleurs de signaler qu'un autre projet de taille pourrait déboucher au

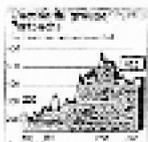
cours des prochains mois. Partouche est en effet partant pour construire l'axe de la Cité internationale à Lyon. Il voudrait ainsi enlever une sacrée épave du pied à la ville, qui n'a toujours pas trouvé d'investisseur. Cet investissement serait d'environ 280 à 300 millions de francs. Il existe pourtant un problème de taille en contrepartie de son financement, Partouche exigerait de construire un casino, seule manière pour lui de remobiliser l'opération. Le dossier nécessite donc le feu vert du ministre de l'Intérieur et de la municipalité lyonnaise. Mais rien ne dit que ce dossier qui était déjà examiné par l'équipe municipale précédente, recevra son aval. Il convient en effet de modifier le schéma d'aménagement de la Cité internationale et, même si une partie de ses structures est vouée aux loisirs, on voit assez mal un casino cohabiter avec un musée d'art contemporain et un palais des congrès. En outre, tous les élus lyonnais ne paraissent pas d'accord pour accorder un monopole du jeu à une seule et même entreprise dans le département du Rhône.

CH.D.

les casinos

Un parcours boursier sans faute

■ La cote de la première émission au total équivaut au premier prix du jeu de hasard. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.



■ Les casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.

■ Les casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.

■ Les casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.

■ Les casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.

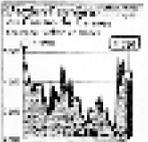
■ Les casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.

■ Les casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.

■ Les casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007. ■ La grande majorité des casinos ont enregistré de 20 à 30 % de gains en 2007.

Remous persistants autour de la Ferrière de Cannes

■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.



■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.

■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.

■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.

■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.

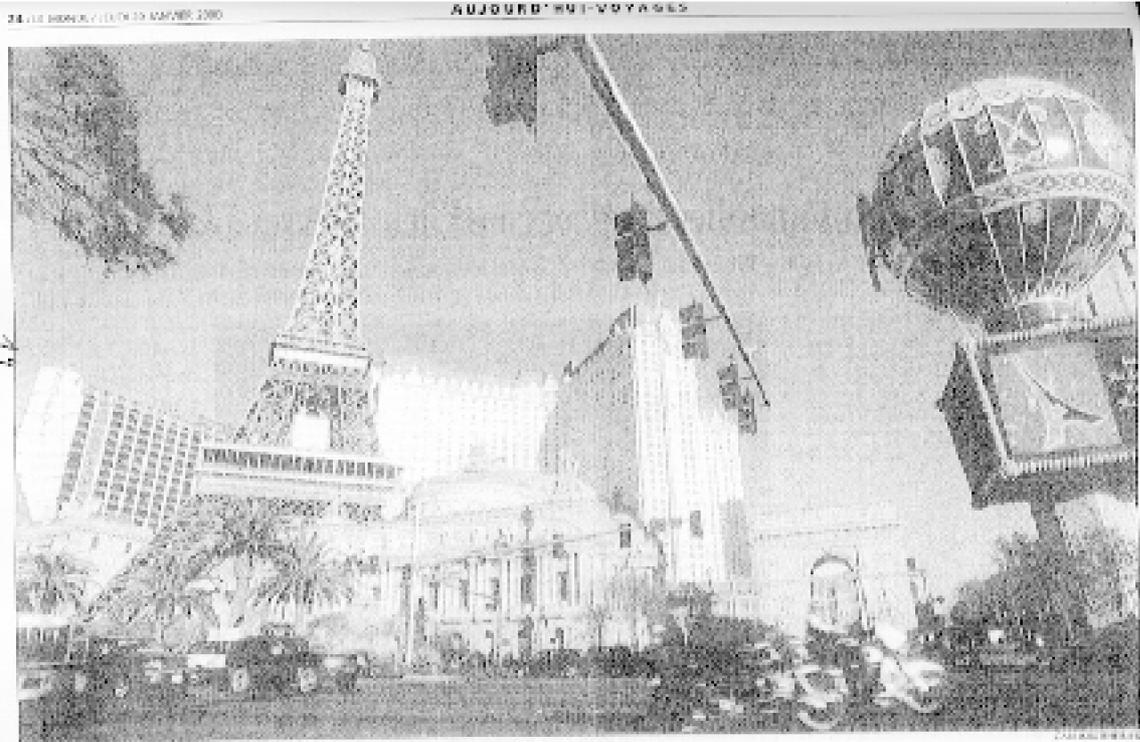
■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.

■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.

■ Les investisseurs ont enregistré la plus forte hausse de la cote de la Ferrière de Cannes en 2007.

Article sur la ville de Las Vegas

La transformation des jeux de casino depuis 1987



est protégé en vertu de la loi du droit d'auteur.

**LE 1^{ER} JUILLET 91
REOUVERTURE**

**CASINO
LE LYON VERT**

NOUVELLE DIRECTION

NOUVEAUX HORAIRES

MACHINES A SOUS:
Lundi, mardi, mercredi, jeudi, dimanche et jour férié de 12h à 4h du matin.
Vendredi, samedi et veille de jour férié de 12h à 4h du matin.

BOULE:
Lundi, mardi, mercredi, jeudi et jour férié de 21h à 3h du matin.
Vendredi et veille de jour férié de 21h à 4h du matin.
Samedi de 19h à 4h du matin. Dimanche de 16h à 3h du matin.

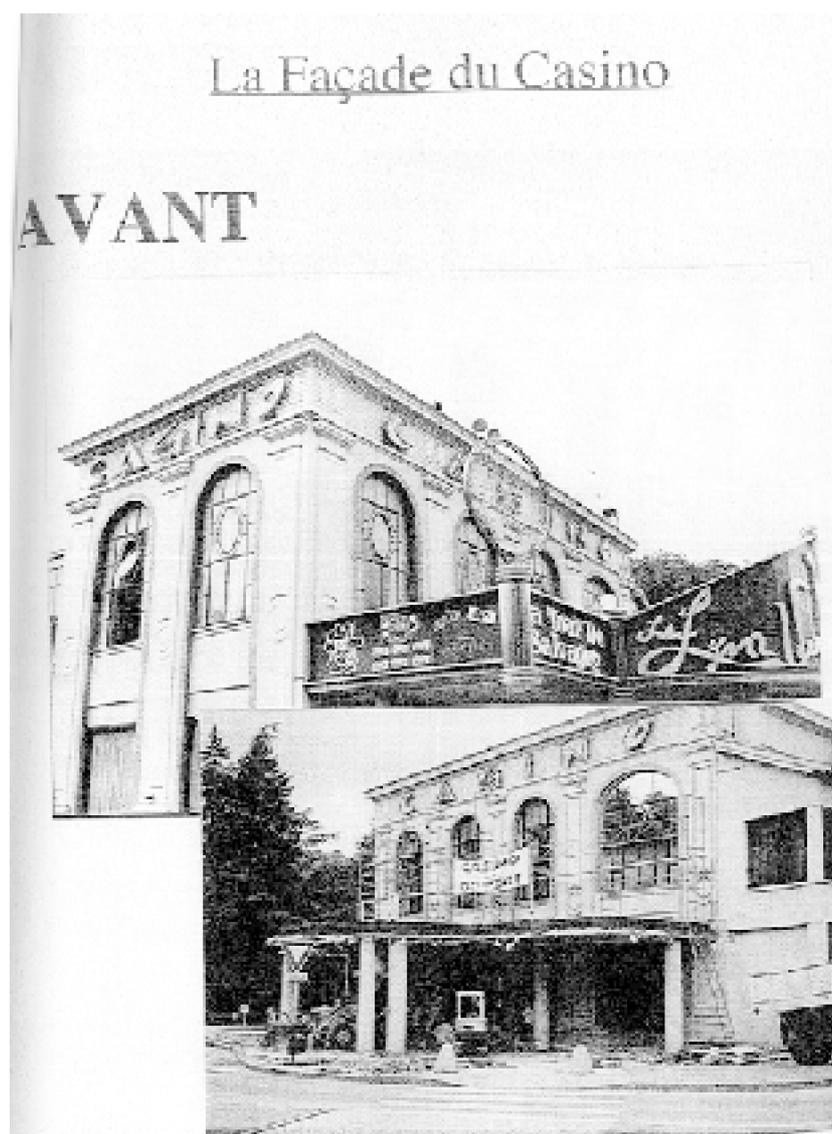
**BOULETTE ANGLAISE, BOULETTE FRANÇAISE,
BLACK JACK, BACCARA:**
Lundi, mardi, mercredi, jeudi, dimanche et jour férié de 12h à 3h du matin.
Vendredi, samedi et veille de jour férié de 16h à 4h du matin.

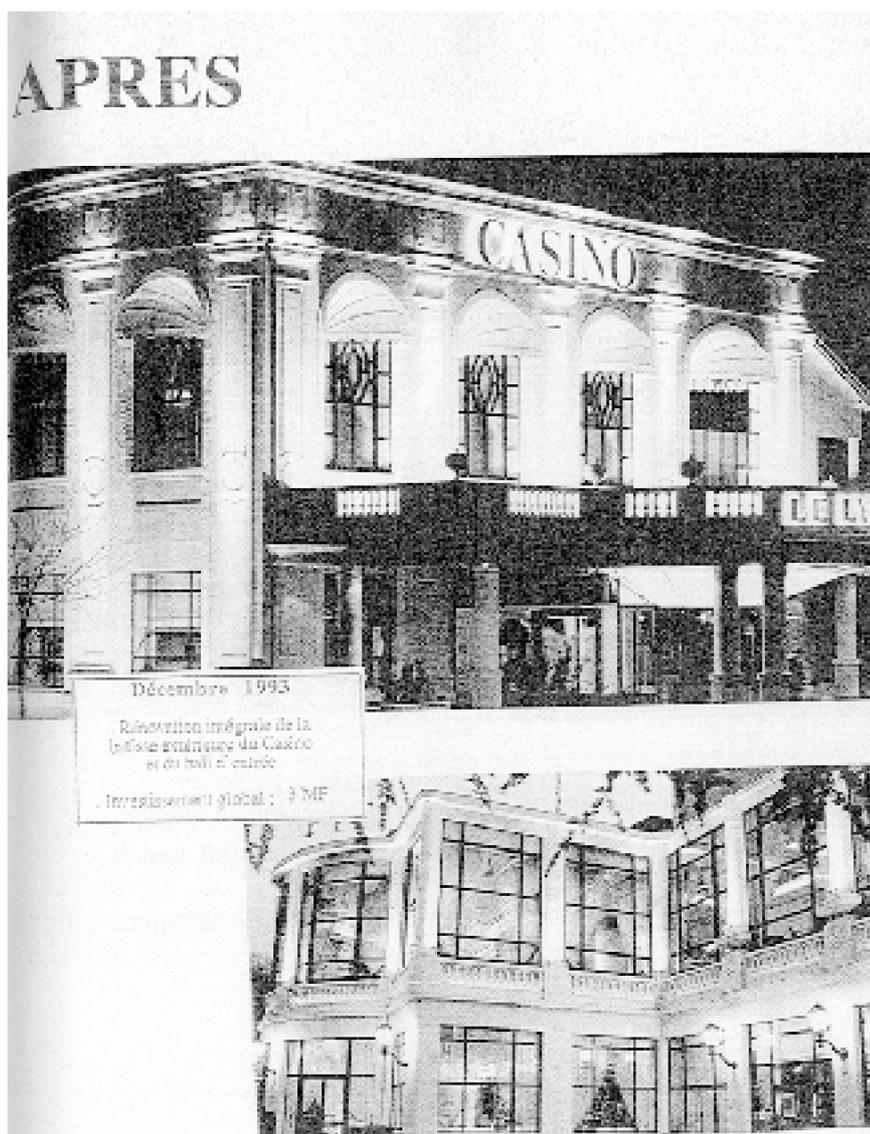
NOUVEAU STANDING
Tennis courtbaie, galpés, Queens et tennis strictement interdit.

Casino Le Lyon Vert
L'univers de la fête et des jeux.

100, avenue du Casino - B.P. 47 - 69691 LA TOUR DE SAUVIGNY - Tél. 78 87 02 70 - Téléc. 5 89 51 12 - Fax 78 87 01 39

La façade du casino avant et après rénovation





Conférence de presse du 4/11/1992



- Georges CHAINE - Maire de la Tour de Salvagny
- Hubert BENHAMOU - Président Directeur Général
Casino Le Lyon Vert.
- Jean-Claude BOUCRET - Maire de Charbonnières.

CASINO

Le "Lyon Vert" parie sur l'avenir...

Un restaurant gastronomique, un hôtel trois étoiles et deux cents machines à sous en plus...

"Nous ne sommes pas de simples investisseurs, nous sommes des hommes d'affaires", déclare Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert", à l'occasion d'une conférence de presse. "A l'heure actuelle, nous sommes une société anonyme à responsabilité limitée, nous avons 400 employés, nous sommes en pleine croissance, nous sommes en pleine expansion, nous sommes en pleine croissance..."

Mais pour Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert", il s'agit d'un projet de long terme qui va être financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".

Le projet de long terme est financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".

Maximilien aux fourneaux

A tout seigneur, tout honneur. C'est Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert", qui a lancé le projet de long terme de la société. Le projet de long terme est financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".



Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert", avec deux autres hommes d'affaires.

Desormais, le "Lyon Vert" est une société anonyme à responsabilité limitée, nous avons 400 employés, nous sommes en pleine croissance, nous sommes en pleine expansion, nous sommes en pleine croissance..."

Le projet de long terme est financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".

Le projet de long terme est financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".

Le projet de long terme est financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".

Le projet de long terme est financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".

Le projet de long terme est financé par des capitaux privés, comme le cas de la société de Jacques Martini, directeur général du "Lyon Vert".

Le Progrès / 5 novembre 1992

Visuels de la campagne publicitaire de 1992

Laissez-vous prendre au Jeu.



AMULETTES - MACHINES À JOUER - BLACK-JACK



Passez du jeu, animation et prestige et moments chargés d'émotion. A quelques kilomètres de Lyon, vous découvrez le meilleur d'elles-mêmes au Black-Jack, Roulette, Craps et Chemin de fer. Découvrez la redoute ou plus grand parc de machines à sous français.



Dans un lieu d'exception, au cœur d'un parc de verdure, venez redécouvrir un véritable Casino. Le Lyon Vert et laissez-vous prendre au jeu.

CASINO
SÉRIAL



CASINO
Le Lyon Vert
Laissez-vous prendre au Jeu!

LA TOUR DE SAUVAYE





Extraits de publicité pour divers casinos

Le Lyon Vert : la réunion de tous les privilèges.

Un lieu magique pour une adresse de légende
Lyon, cette ville unique en son genre, cette France de France, à quelques minutes seulement de Lyon et les privilèges de la ville et de son casino se réunissent pour offrir à tous les amateurs de jeux de hasard et de plaisir un lieu unique en son genre. Le Lyon Vert, dans une atmosphère de France, offre un lieu unique en son genre.

Un monde tourné vers la détente et la gastronomie
Le monde de la détente et de la gastronomie se réunissent au Lyon Vert. Un monde tourné vers la détente et la gastronomie. Un monde tourné vers la détente et la gastronomie. Un monde tourné vers la détente et la gastronomie.

Un cadre propice aux rencontres
Le cadre de la détente et de la gastronomie se réunissent au Lyon Vert. Un cadre propice aux rencontres. Un cadre propice aux rencontres. Un cadre propice aux rencontres.

L'univers de la fête et des jeux
Au Lyon Vert, tous les privilèges se réunissent. L'univers de la fête et des jeux. L'univers de la fête et des jeux. L'univers de la fête et des jeux.



Le Lyon Vert
100 avenue de France - 69003 - LYON

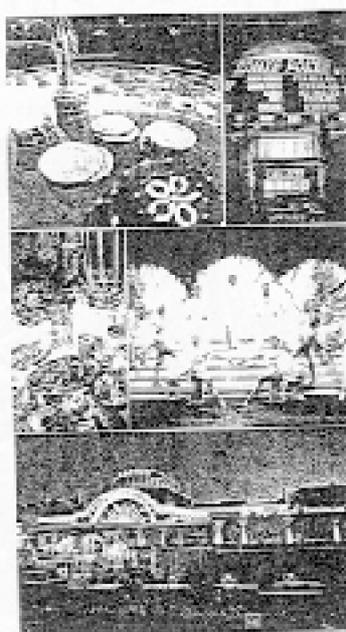
SORTEZ, DÉGUSTEZ, DANSEZ, JOUEZ !

DÉGUSTEZ

Le restaurant
azarovian de La
Toque Royale est
ouvert tous les jours,
sauf dimanche, entre
12 h et 14 h 30,
carte de saison,
menu du jour ou
menu gourmand.
Le soir, de 19 h 30 à
22 h 30, l'ambiance
se fait féerique et
musicale.
Les dimanches et
sous-tirois,
la Toque Royale
vous propose
un brunch.
L'après-midi
entre 11 h et 15 h.

DANSEZ

Au Régent, le night-
club du Casino,
animations, revues,
orchestres, de
vendredi au mardi
ou samedi.
Discothèque après le
spectacle.



JOUEZ

Osez le grand frisson
des jeux traditionnels
européens et
américains : roulette
française et anglaise,
black-jack,
punto-banco...
Profitez de l'Automat
Blue aux jeux
automatiques
des 10 h du matin,
800 machines à
vidéopoker,
régalons, grand choix
de progressifs, mises
de 1 F, 2 F, 5 F,
10 F et 100 F.
Bénéficiez des
nombreux avantages
du Club 777.



CASINO ROYAL EVIAN

Établissement
de jeux de hasard
n° 75 05 38
Place 777

Le Grand Hotel
Casino

LE PARADIS *pour vous* **NUIT D'ENFER**

Une soirée inoubliable, un programme
restaurant, roulette, boules, arcellines à sous, 10 machines à sous, 100 jeux
Selon votre choix, 15 salles des machines à sous.

BOULE, roulette, SALON ANGLAIS

10 MACHINES À SOUS

HOTEL GRAND LUXE 25 chambres

DISCO THEQUE - KARAOKE

GRAND CASINO DE DIEPPE - Bd. de Verdun - DIEPPE
Tél. 35.82.33.60

FLANIERE

Pour le plaisir, la détente ou la remise en forme,
rendez-vous au

Grand Hôtel-Casino de Dieppe

• L'Hôtel

Avec vue sur mer, dans le complexe même du casino, l'Hôtel est la dernière création du Groupe Paroche.

Il vous propose 20 chambres et 7 suites de luxe raffinées. Celles-ci sont équipées de tout le confort moderne: téléphone direct, télévision couleur avec réception des chaînes par satellite, mini-bar, coffre-fort individuel et air conditionné.

Le Casino

Après votre l'après-midi au club de golf, le Casino de Dieppe propose un vaste choix de jeux pour les amateurs de jeux d'argent. De roulette française à

• Détente & loisirs

Comble que soit le soleil, vous pourrez à loisir profiter de multiples possibilités de détente: balnéothérapie, tennis, mini-golf, piscine d'eau de mer chauffée, voile, plongée à voile, centre de thalassothérapie, etc.

table en passant par la roulette anglaise et la BlackJack qui perpétue la tradition de Vegas. Sans oublier la merveilleuse salle de billard à vous, elles sont plus de 50 à choisir et à régler.

• Grand Hôtel

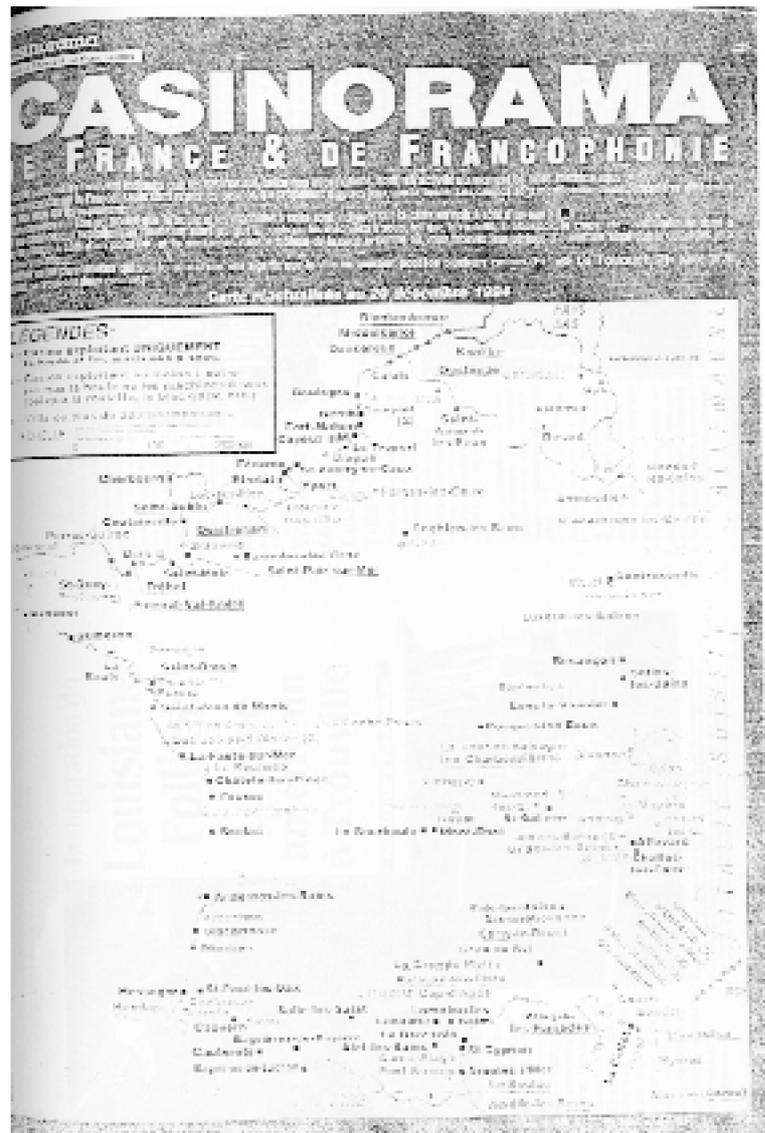
Casino de Dieppe

2 Boulevard de Verdun
81200 DIEPPE
Téléphone: 02 82 11 42
Fax: 02 84 91 16

Le Restaurant

Pour accueillir jusqu'à 150 personnes, le restaurant propose une vue imprenable sur la mer. Une cuisine qui préserve l'excellence des saveurs nous y est servie. Le lieu est idéal, aussi bien pour un dîner en tête-à-tête que pour un repas entre amis. Nos possibilités également nos grands salons privés où la compétence de notre équipe sera le gage de succès de toutes vos manifestations: cocktails, séminaires, banquets ou dîners d'affaires.

Casinorama de France



Exemple de salle thématique en France

CASINOSCOPE
Inauguration du Louisiana Follies à Trouville



Inauguration du Louisiane Follies: Le rêve américain à Trouville

PAR CHRISTIAN VANDERVELDE



Le Groupe Lucien Barrière a inauguré officiellement le 2 mai dernier le premier casino d'Europe à thème dans un décor louisianais. Né du désir de proposer un espace de détente susceptible de plaire au plus grand nombre, le Louisiana Follies est un concept entièrement novateur où décontraction et convivialité marquent une volonté de différence.

Pour le traditionnel coup de ciseaux, sont présents, de gauche à droite: Dominique Desmirey (Fils de Lucien Barrière, Président Casino groupe de Trouville), Pierre Desmirey-Barrière (Fils de Lucien Barrière, Christian Mouton (Fils de Lucien Barrière, Directeur de Trouville), Raphaël Barrière (Fils de Lucien Barrière) et Philippe Espagnole (administrateur général du Groupe Lucien Barrière).

L'animation musicale omniprésente

Après plus de six mois de travaux, il était 14 heures précises lorsque Madame Diane Bernier-Dessaigne, P.D.G. du Groupe Leclercq Hambré et Monseigneur Carbonneau de la Nouvelle-Évangéliste, devant une foule étonnée, ouvrirent le temple de la Nouvelle-Évangéliste. Les deux dames étaient à la tête de ce vaste complexe de jeux et de divertissements, où dans un voyage plus réaliste que jamais, l'histoire et le présent se mêlent.

Welcome to the Louisiana Follies

Le monumental édifice de 10 000 m² construit en 1912 a été rendu remarquable par le génie de l'architecte Lionel Burnau. Les Follies, des roues à aubes et d'innombrables charnières de métal vous rappellent les grands navires fluviaux du Sud des États-Unis.

Le logo de l'établissement donne l'impression d'un réel que l'on peut imaginer chantant le Blues en quittant un chemin de coton.

Vous arrivez ensuite à l'Acadian Gallery par le Mississippi Hall.

Là, les amateurs de couleur locale feront la connaissance du monde de la chasse. Le personnel, quant à lui, est en costume et porte fièrement un uniforme vert et blanc.

De l'Acadian Gallery, vous n'avez qu'à tourner à droite pour vous diriger, Bourbon Street, à votre gauche où 200 machines à sous vous attendent sur Orleans

Sur une scène placée en hauteur, des orchestres se succèdent et déversent des notes de jazz à grands coups d'accords de cuivres New Orleans.

Vous êtes invités, pour de longues heures d'animation musicale, à venir au Casino du Grand Sud américain. La Louisiana débute du siècle au spectacle total. Vous y trouverez encore et encore l'histoire d'Olympe Barbe au 10th Floor, le Red Crown Café. Pour les gourmets, c'est l'occasion de se régaler et de découvrir les spécialités louisianaises. Démonstration à l'arrêter, vous pouvez vous restaurer rapidement au restaurant où l'on vous propose aussi des cocktails au «Louisiana» de nuit et des boissons au plaisir.

À l'étage, se situe la bibliothèque en médecine, virtuelle «Olympe Barbe».




L'Acadian Gallery, véritable musée de la culture louisianaise et de la culture cajon.

1987 le CASINO Magazine n° 13 - Juin 1987 31

Extraits de presse sur l'ouverture du Grand Casino de Lyon

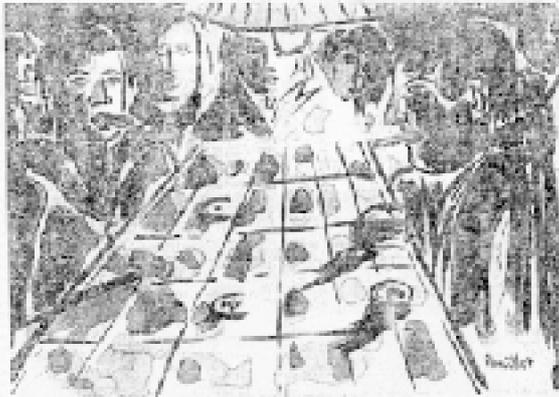
RHÔNE-ALPES

12, rue de la République, 69633 Lyon - Téléphone: 72 77 46 00 - Télécopie: 78 63 80 00

La roulette lyonnaise

La ville se prépare pour la construction d'un casino sur les bords du Rhône

Le projet de construction d'un casino sur les bords du Rhône à Lyon est en cours de finalisation. La ville de Lyon a obtenu le droit de construire un casino sur les bords du Rhône, à proximité de la gare de Part-Dieu. Le projet est soutenu par le conseil municipal de Lyon, qui a voté en faveur de la construction d'un casino sur les bords du Rhône. Le projet est soutenu par le conseil municipal de Lyon, qui a voté en faveur de la construction d'un casino sur les bords du Rhône.



Le projet de construction d'un casino sur les bords du Rhône à Lyon est en cours de finalisation. La ville de Lyon a obtenu le droit de construire un casino sur les bords du Rhône, à proximité de la gare de Part-Dieu. Le projet est soutenu par le conseil municipal de Lyon, qui a voté en faveur de la construction d'un casino sur les bords du Rhône.

Les « laïcs » socialistes à la Cour

Les « laïcs » socialistes à la Cour. Les socialistes ont obtenu la majorité à la Cour de cassation. Les socialistes ont obtenu la majorité à la Cour de cassation. Les socialistes ont obtenu la majorité à la Cour de cassation.

Le projet de construction d'un casino sur les bords du Rhône à Lyon est en cours de finalisation. La ville de Lyon a obtenu le droit de construire un casino sur les bords du Rhône, à proximité de la gare de Part-Dieu. Le projet est soutenu par le conseil municipal de Lyon, qui a voté en faveur de la construction d'un casino sur les bords du Rhône.

Le Diable au pays des pères

Le Diable au pays des pères. Le Diable au pays des pères. Le Diable au pays des pères. Le Diable au pays des pères.

Adieu au printemps

Adieu au printemps. Adieu au printemps. Adieu au printemps. Adieu au printemps.

Les socialistes à la Cour

Les socialistes à la Cour. Les socialistes à la Cour. Les socialistes à la Cour. Les socialistes à la Cour.

Le projet de construction

Le projet de construction. Le projet de construction. Le projet de construction. Le projet de construction.

Les élections

Les élections. Les élections.

Forçats du jackpot

Forçats du jackpot. Forçats du jackpot. Forçats du jackpot. Forçats du jackpot. Forçats du jackpot.

Les socialistes à la Cour

Les socialistes à la Cour. Les socialistes à la Cour. Les socialistes à la Cour. Les socialistes à la Cour.

Le projet de construction

Le projet de construction. Le projet de construction. Le projet de construction. Le projet de construction.

La distribution à l'heure du grand déballage

Berry organise aujourd'hui les assises du secteur.

La SNCF pas responsable des graves de 1975

La SNCF est responsable à tout le moins de la part qui lui revient de la crise de 1975, mais elle n'est pas responsable de la crise elle-même. C'est le rôle du gouvernement, de la SNCF et de la population qui ont permis de passer de la crise à la récession.

Cette crise a-t-elle été évitée à la SNCF ?

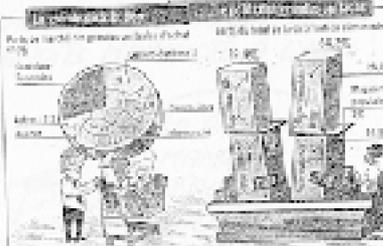
La SNCF a été l'un des secteurs les plus touchés par la crise. Elle a subi une baisse de chiffre d'affaires de 10% et une perte de 100 milliards.

Cela a-t-elle été évitée à la SNCF ?

La SNCF a subi une baisse de chiffre d'affaires de 10% et une perte de 100 milliards.

Autre triage :

La SNCF a subi une baisse de chiffre d'affaires de 10% et une perte de 100 milliards.



La distribution à l'heure du grand déballage. Berry organise aujourd'hui les assises du secteur. Le secteur de la distribution a subi une baisse de chiffre d'affaires de 10% et une perte de 100 milliards. Les entreprises de distribution ont subi une baisse de chiffre d'affaires de 10% et une perte de 100 milliards.

Le secteur de la distribution a subi une baisse de chiffre d'affaires de 10% et une perte de 100 milliards. Les entreprises de distribution ont subi une baisse de chiffre d'affaires de 10% et une perte de 100 milliards.

Demain dans Libération, un cahier spécial

Net économie : la ruée vers l'or gagne la France

- Qui sont les créateurs d'entreprises ?
- Qui les financent ?
- Comment travaillent-ils ?
- Quel monde nous dessinent-ils ?
- Où s'installent-ils ?



Ouverture d'un casino à Lyon : Bingo !

C'est officiel, Lyon va ouvrir à nouveau ses portes au jeu. Le 2000 sera l'année du jeu. Le Conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

Jean Pierre Chiffolleau a été nommé directeur adjoint de la Commission supérieure du jeu. Le nouveau casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000.

Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

300 emplois à Lyon

Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.



Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

Une bonne affaire pour Lyon

Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

Le casino de Lyon sera ouvert à la fin de l'année 2000. Le projet de casino est soumis à l'avis de la Commission supérieure du jeu. Le conseil municipal de Lyon a voté le mardi 17 juin dernier la mise en jeu de la loi de 1987 relative au jeu. Cette loi autorise l'ouverture de casinos dans les communes de plus de 100 000 habitants. Lyon a donc le droit de faire ouvrir un casino dans sa ville.

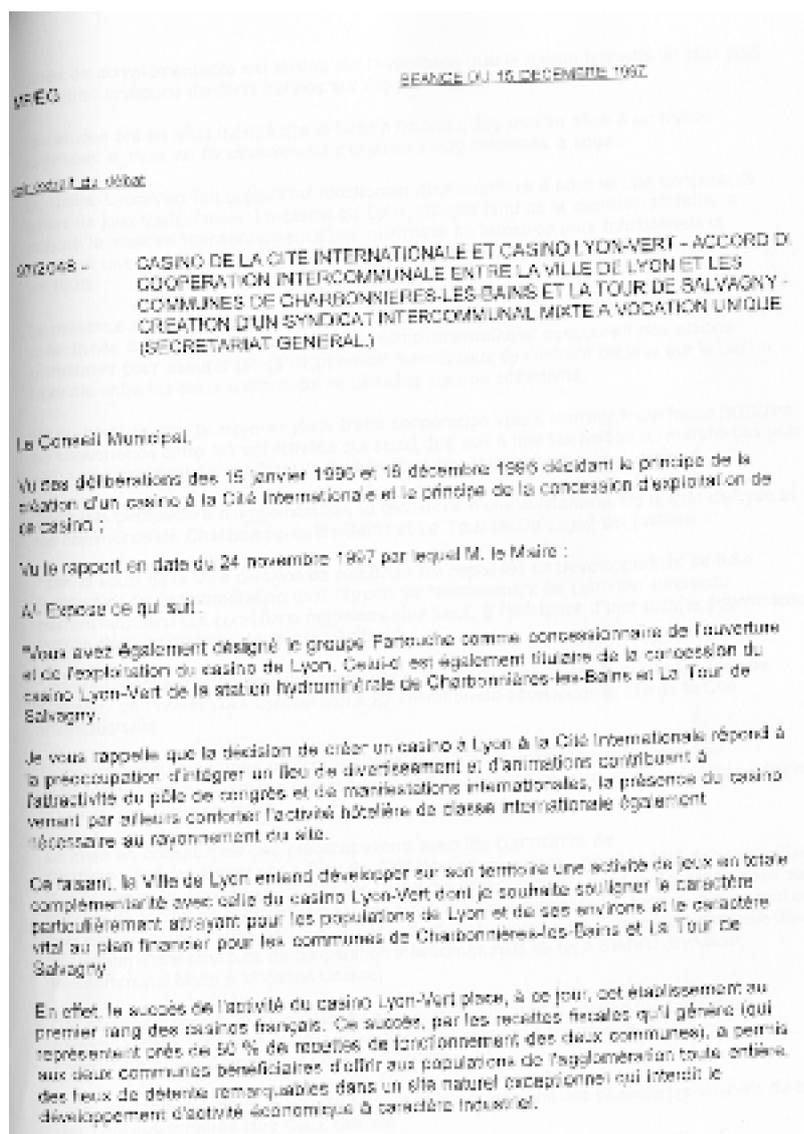
TOURISM

IV

"HISTORIQUES"

DU BREVET

Accord de coopération intercommunale entre Lyon et Charbonnières-Les-Bains



L'idée de complémentarité est fondée sur l'hypothèse que le bassin lyonnais de jeux peut permettre l'existence de deux casinos sur l'agglomération.

Les études ont en effet montré que le bassin lyonnais des jeux se situe à un niveau autorisant le mise en fonctionnement d'environ 1.500 machines à sous.

Le casino Lyon-Vert fait aujourd'hui fonctionner 400 machines à sous et une trentaine de tables de jeux traditionnels. Le casino de Lyon, compte tenu de la demande attendue, a sollicité la mise en fonctionnement d'une quinzaine de tables de jeux traditionnels et envisage une montée en puissance à 400 machines à sous à compter de l'ouverture prévue en 1998.

La présence de deux casinos sur Lyon et sa région est un about à condition que les collectivités concernées consolident cette complémentarité et conçoivent des actions communes pour assurer un développement harmonieux de l'activité de jeux sur le bassin lyonnais entre les deux casinos qui ne pénalise aucune collectivité.

De ce point de vue, la mise en place d'une coopération vise à éliminer toute forme malsaine de concurrence entre les collectivités qui serait due soit à une fluctuation du marché des jeux soit à une modification par l'Etat de la répartition des jeux entre les deux casinos.

Dans une perspective d'agglomération, la recherche d'une solidarité entre la Ville de Lyon et les communes de Charbonnières-les-Bains et La Tour de Salvagny est justifiée :

* par le souci de la Ville de Lyon de préserver les capacités de développement de deux communes de l'agglomération dont l'apport au rayonnement de Lyon est surprenant aujourd'hui, dans les conditions rappelées plus haut, à l'existence d'une activité économique tolérée dans ce secteur de l'agglomération.

* par la reconnaissance pour les communes de Charbonnières-les-Bains et La Tour de Salvagny de l'intérêt pour Lyon et son agglomération de développer le site de la Cité Internationale.

Cette solidarité organisée à l'échelle d'une coopération intercommunale, exprime précisément l'enjeu supra-communal que constitue l'activité de jeux de deux casinos au sein d'une même agglomération.

La mise en commun de ces préoccupations avec les communes de Charbonnières-les-Bains et La Tour de Salvagny réunies dans une structure de coopération intercommunale dénommée le SIRISH (Syndicat Intercommunal pour la Représentation des Intérêts de la Station Hydrominérale), me conduit à vous proposer les termes d'un accord de coopération entre la Ville de Lyon et ces collectivités qui prendrait forme institutionnelle dans la création d'une structure de coopération intercommunale de type SIMVU (Syndicat Intercommunal Mixte à Vocation Unique).

Cet accord de coopération, consigné dans le protocole joint au dossier, a pour objet d'exprimer cette solidarité entre la Ville de Lyon et les deux communes de Charbonnières-les-Bains et La Tour de Salvagny :

- une solidarité qui fonde la volonté de présenter un front uni des collectivités vis-à-vis du ou des concessionnaires des deux casinos

- une solidarité ensuite qui permet, au service du rayonnement de Lyon, de renforcer l'offre de manifestations culturelles de renommée nationale et/ou internationale par la mise en commun des opportunités qu'offre la législation fiscale à travers l'article 34 de la loi de finances rectificative pour 1985 (ancien article 72 de la loi du 21 décembre 1981)

Celle-ci permet en effet à l'exploitant d'un casino de bénéficier d'un abattement fiscal supplémentaire sur le produit brut des jeux correspondant au déficit résultant des manifestations artistiques de qualité qu'il organise. Le montant de cet abattement est de 5% du produit brut des jeux de chaque casino ce qui correspondrait, dès la première année d'exécution de l'accord, au décaissement d'un financement à hauteur d'environ 12 MF affectés à une manifestation organisée par les exploitants des casinos de l'agglomération de Lyon en liaison avec les grandes institutions culturelles lyonnaises.

- une solidarité enfin qui consiste, à partir de la mise en commun des recettes fiscales (prélèvement communal de 15 % et reversement par l'Etat d'une part de l'impôt progressif après abattement) perçues respectivement par la Ville de Lyon et le SIRISH, à redistribuer ces recettes entre le SIRISH et la Ville de Lyon de telle manière que le niveau de recettes fiscales atteint en 1987, compte tenu de l'activité actuelle du casino Lyon-Vent, soit garanti au SIRISH, le solde des recettes étant acquis à la Ville de Lyon.

Il est entendu que cette solidarité financière ne peut s'exprimer que dans la limite des ressources tirées de l'activité de jeux sur les deux casinos.

Il est également entendu que cette solidarité financière ne peut être comprise que dans les conditions prévues par le protocole qui est soumis à votre approbation.

Compte tenu de l'évolution prévisible de l'activité de jeux sur le bassin lyonnais, il est prévu que le protocole d'accord soumis ait une durée de vie de 15 ans au terme de laquelle l'opportunité de conclure de nouveaux accords serait examinée.

La forme institutionnelle de cette coopération, choisie après études juridiques approfondies, est le syndicat intercommunal mixte à vocation unique. Celui-ci offre, en effet, un cadre durable et stable de coopération, fournit la dimension d'intercommunalité recherchée dans la démarche et permet

l'identification claire de la communauté des intérêts des collectivités par les concessionnaires des deux casinos.

Dans ce montage, la compétence de gestion des activités de jeux de casino reste dévolue à la Ville de Lyon et au SIRISH.

Le syndicat aura pour objet d'exécuter les termes de l'accord entre la Ville de Lyon et le SIRISH en particulier, la représentation des intérêts communs des deux parties, la promotion et le développement de manifestations culturelles et artistiques de qualité et la mise en oeuvre de la solidarité financière entre les membres du syndicat dans les conditions prévues par le Protocole d'accord.

Sa durée est fixée à 15 ans.

Le syndicat mixte sera administré par :

- un Comité syndical de douze membres, soit six représentants de la Ville de Lyon et six représentants du SIRISH

- un Bureau composé d'un président, d'un vice-président et d'un secrétaire.

La participation aux dépenses de fonctionnement du syndicat se fera par moitié entre la Ville de Lyon et le SIRISH

Les décisions du comité seront à la majorité des deux tiers des membres présents."

B/. Propose de se prononcer favorablement sur les termes du protocole d'accord à intervenir entre la Ville de Lyon, les communes de Charbonnières-les-Bains et La Tour de Salvagny et le SIRISH et de délibérer en conséquence ;

Vu ledit protocole d'accord ;

Vu l'article 34 de la loi de Finances rectificative pour 1995 (ancien article 72 de la loi du 21 décembre 1961)

Où l'avis de sa Commission Finances - Programmation ;

DELIBERE

Sont acceptés :

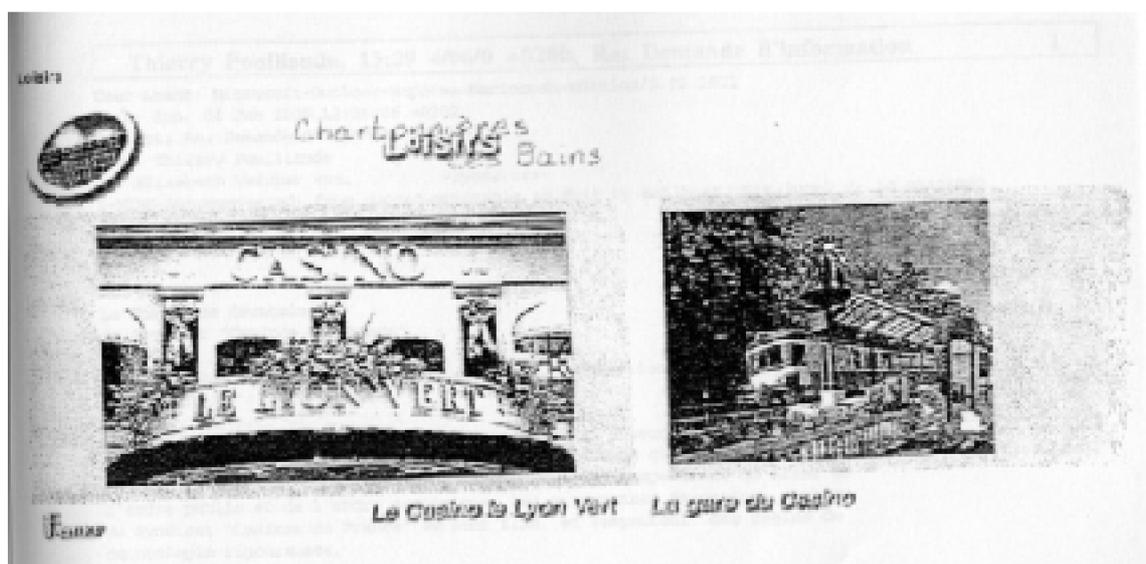
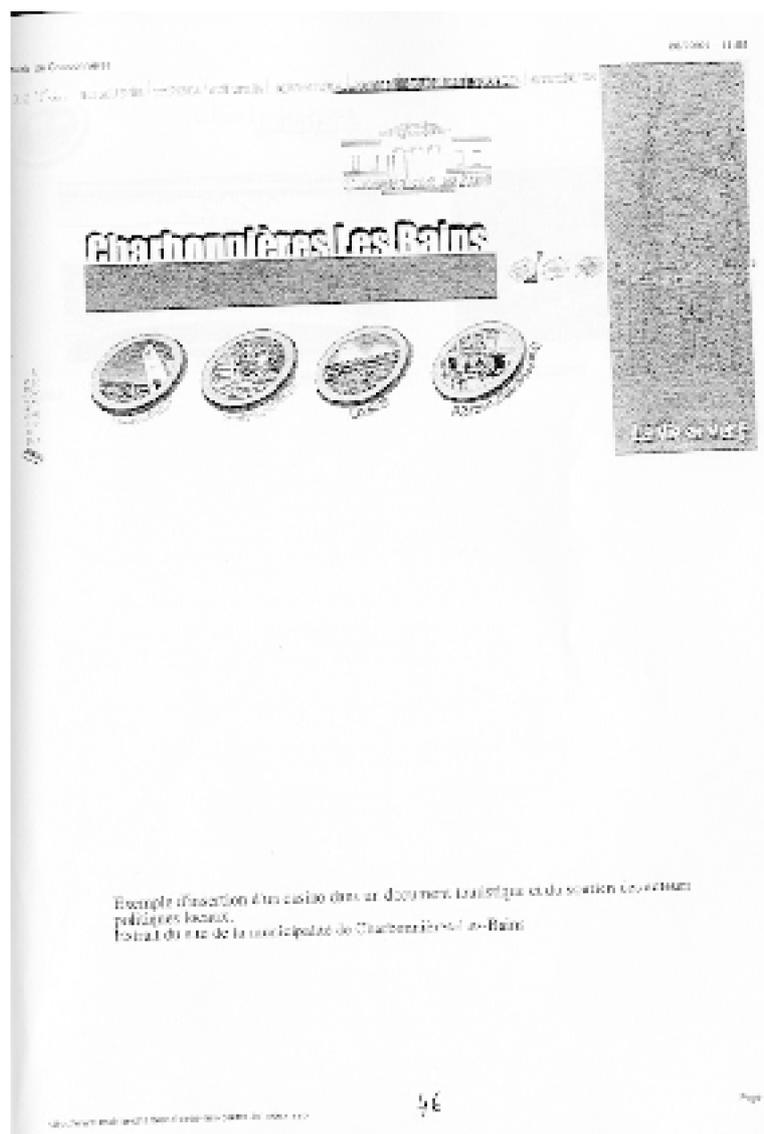
1°) les termes du protocole d'accord susvisé à intervenir entre la Ville de Lyon, les communes de Charbonnières-les-Bains et La Tour de Salvagny et le SIRISH,

2°) le principe de la création d'un syndicat intercommunal mixte à vocation unique entre la Ville de Lyon et le SIRISH,

Sont approuvés les statuts du SIMVU susvisés.

M. le Maire est autorisé à signer ce protocole d'accord et tous actes nécessaires à la constitution du syndicat.

(Et ont signé les membres présents) Pour extrait conforme. L'Adjoint délégué,



tenance et, par la qualité de leurs prestations, à l'honneur de la commune.

10. Sanctionner les manquements à la Charte par une sanction pouvant aller jusqu'à l'exclusion du Syndicat.

L'application de ces règles de déontologie par les entreprises de casinos adhérentes du Syndicat "Casinos de France" fait qu'aujourd'hui, le casino est un espace d'accueil et de liberté, un lieu de sortie pour se ressourcer ou se distraire, sans qu'un univers ludique, l'ambiance qui y règne, festive, sociale et culturelle, en fait un pôle d'attraction pour une ville et une région, participe à leur attractivité et à leur réputation.

Thierry POULLADE
Direction Commerciale et Marketing

CASINO DE NIMMERBRONN

On vous joue le grand jeu !