

**Université Lumière
Lyon II**

**DEA
Sciences de l'Information et de la Communication**

**option :
Langage et symbolique de la communication et des médias**

MEMOIRE DE DEA

**UN JEU D'ARGENT HORS JEU
LES JEUX DE CASINO : FIGURE DU JOUEUR, ENJEUX
ECONOMIQUES ET ESPACE SOCIAL**

ELIZABETH VERCHER

SOUS LA DIRECTION DE JEAN-FRANCOIS TETU

JUIN 1996

BIBLIOTHEQUE DE L'ENSSIB



8024587

Université Lumière
Lyon 2

Ecole normale supérieure
des sciences de l'information et des bibliothèques

Université Jean Moulin
Lyon 3

**Université Lumière
Lyon II**

**DEA
Sciences de l'Information et de la Communication**

**option :
Langage et symbolique de la communication et des médias**

MEMOIRE DE DEA

**UN JEU D'ARGENT HORS JEU
LES JEUX DE CASINO : FIGURE DU JOUEUR, ENJEUX
ECONOMIQUES ET ESPACE SOCIAL**

ELIZABETH VERCHER

SOUS LA DIRECTION DE JEAN-FRANCOIS TETU

JUIN 1996

Université Lumière
Lyon 2

Ecole normale supérieure
des sciences de l'information et des bibliothèques

Université Jean Moulin
Lyon 3



UN JEU D'ARGENT HORS JEU

LES JEUX DE CASINO : FIGURE DU JOUEUR, ENJEUX ECONOMIQUES ET ESPACE SOCIAL

Elizabeth VERCHER

**Sous la direction de
Jean-François TETU
Lyon 2**

Résumé :

La figure du joueur de casino ainsi que le casino en lui-même sont l'objet de stéréotypes qui sont marqués par des stigmates. Cet espace de jeu symbolise la perte des repères de la vie quotidienne car il recrée un monde hors du temps de la réalité quotidienne. Les casinos créent un environnement où le joueur est conditionné à jouer. Le but avoué de rentabilité de l'industrie des casinos ne fait que renforcer une image déjà dévalorisée dans l'esprit populaire. Mais les casinos représentent des enjeux économiques importants et un apport financier non négligeable pour les finances publiques, ce qui pousse souvent les dirigeants politiques à les légaliser en dépit des oppositions de moralité liées à cette figure du joueur telle que Dostoïevsky la décrivait dans son roman : «Le joueur».

Abstract :

The representation of the gambler in casinos and the casino itself are the subject of stereotypes which are strongly marked by stigmata. This place of gambling symbolizes the lost of everyday life reference because it creates another world outside the time of the daily reality. Casinos make an environment where gamblers are conditioned to gamble. The avowed aim of profitability of this industry hardens an image already depreciated in the people mind. But casinos represent high economic stakes and an important income for the public finances. This is the reason why governments legalize them despite the moral objection linked to the gambler like Dostoïevsky describes him in his book : «the gambler».

English keyword : Casinos, gambling, gamblers, stigmates, pathological gambling, economic and touristic high stakes...

SOMMAIRE

SUJET	p. 3
PROBLEMATIQUE	p. 5
HYPOTHESES	p. 6
METHODOLOGIE	p. 8
1- LE JOUEUR : UNE FIGURE EMBLEMATIQUE SOCIALEMENT DEVALORISEE	
	p. 10
A-LE JOUEUR DE DOSTOÏEVSKY	p. 10
B-LES STIGMATES DU JOUEUR	p. 15
C- L'ENTRETIEN D'UNE PEUR A TRAVERS LES MEDIAS	p. 21
a- la presse écrite : information générale et magazines	p. 21
b- les magazines télévisées	p. 24
D- INTERNET ET LES JEUX DE CASINOS	p. 30
a- présentation des sites	p. 30
b- les casinos virtuels	p. 31
c- les questions soulevées	p. 32
2- LES DIFFERENTS ENJEUX ET OPPOSITIONS SOULEVES PAR LA LEGALISATION DES JEUX DE CASINO	p. 34
A- LE CAS DES ETATS-UNIS	p. 34
a- Atlantic city - New jersey	p. 35
b- pour ou contre : pourquoi ?	p. 38
B- LA LEGALISATION DES MACHINES A SOUS DANS LES CASINOS FRANCAIS	p. 42
a- le contexte	p. 42
b- l'Assemblée Nationale	p. 43
c- le Sénat	p. 47
C- LA CONSTRUCTION D'UN CASINO DANS LA CITE INTERNATIONALE DE LYON	p. 49
a- Le contexte	p. 49
b- La conférence de presse du 21 décembre et son traitement médiatique	p. 50
1- La conférence de presse	p. 50
2- Le traitement médiatique de la conférence de presse	p. 51

c- Le traitement médiatique du projet de l'implantation d'un casino après le vote du 15 janvier	p. 53
3- LES CASINO : UN MONDE PARTICULIER	p. 57
A- LA TOILE D'ARAIGNEE	p. 58
B- "THE PLACE WHERE THE ACTION IS" (les lieux de l'action)	p. 63
C- LES CASINOS : "UN MONDE SOCIAL"	p. 67
D- UN ESPACE DE JEU UNIQUE	p. 71
CONCLUSION	p. 75
BIBLIOGRAPHIE	p. 78
ANNEXES	p. 83

LE SUJET

Les enfants et les adultes jouent à des jeux différents. Les jeux d'argent sont des jeux d'adultes et les enfants en sont normalement exclus. L'argent, qui est aussi un moyen de reconnaissance dans notre société, fait encore plus rêver lorsqu'il est l'enjeu d'un jeu. Il est le symbole d'une réussite sociale. Il représente pour la plupart la possibilité de réaliser des rêves que le salaire de toute une vie n'arriverait pas à matérialiser.

Les jeux d'argent sont de plus en plus présents dans notre société. Ils sont présents à la télévision (La roue de la fortune), dans les bureaux de tabac (La Française des Jeux) et bien sûr dans les casinos. En France, le 20^e siècle a connu une évolution des jeux que l'on peut diviser en 3 périodes :

- la première est celle du rétablissement de la Loterie Nationale en 1933 après un siècle d'absence. Chaque tranche a un nom qui renvoie à une action charitable, et une partie des profits est reversée pour une «noble» cause (exemple : Les Gueules cassées) ;
- la deuxième période est celle de l'apparition du Loto en 1976. La notion de charité attachée à la Loterie Nationale s'efface. Les gains deviennent de plus en plus élevés et le nombre de tirages augmente ;
- la troisième période commence à la fin des années 80 lors de l'apparition des premiers jeux instantanés (Tac o Tac, Banco).

Ces derniers jeux permettent de savoir immédiatement si l'on est «le gagnant» du gros lot ou non. Ils sont facile d'accès car la mise initiale est très faible. Leur charme réside dans le fait que pour une mise modique qu'ils peuvent rapporter gros. Ils existent deux types de jeux instantanés dont le développement est à peu près concomitant : ceux que l'on trouve partout et donc accessibles facilement, les jeux de grattage de La Française des Jeux, et ceux que l'on trouve uniquement dans des lieux réservés, par exemple les machines à sous dans les casinos.

Ces derniers en France et aux Etats-Unis restent un sujet à nombreuses controverses. L'image du joueur qui fréquente ces lieux, ainsi que les préjugés qui sont attachés au lieu lui-même font que les citoyens ont encore de nombreuses réticences à les considérer comme un jeu d'argent comme les autres. La figure du joueur dans le roman de Dostoïevsky est représentative du stéréotype du joueur et des stigmates qui lui sont attachés. Cette image du joueur est reprise dans la plupart des discours médiatiques sur le jeu dans la presse comme à la télévision. L'image des casinos est négative mais du fait qu'ils sont des acteurs de poids dans l'économie d'un pays, les dirigeants politiques et les hommes publics tentent de réhabiliter cette image. Leur argumentation repose sur des données chiffrées comme le montant des taxes prélevées par l'Etat sur le produit brut des jeux ou encore les emplois fournis par les casinos. En France, la légalisation des machines à sous dans les casinos en 1987 a soulevé de nombreuses contestations sur le plan moral mais les arguments économiques ont été les plus forts. Enfin on peut se

demander si l'image des casinos n'est pas ternie par le fait qu'il sont des lieux uniques coupés de la réalité où l'individu est poussé à jouer (et donc à dépenser son argent) par l'usage de techniques qui conditionnent l'individu et lui font perdre sa rationalité.

LA PROBLEMATIQUE

Les jeux d'argent et surtout les jeux de casinos ont depuis le début de leur existence une mauvaise image. Le joueur de Dostoïevsky est celui qui reste le plus présent dans l'esprit des gens comme représentant des effets négatifs du jeu sur l'individu. La peur du jeu pathologique se retrouve dans la plupart des discours et notamment dans les débats opposés à l'extension de la légalisation des jeux d'argent. Dans la plupart des cas les médias contribuent à l'entretien de ces stéréotypes en réaffirmant les stigmates dont sont affligés les individus atteints de la maladie du jeu. Les machines à sous, depuis leur apparition soulèvent de nombreuses controverses : récréation ou nouvelle forme de drogue dont le niveau de perversité a des difficultés à se faire évaluer sont des questions auxquelles la communauté scientifique mais aussi médiatique tentent de répondre. Avec l'apparition de nouveaux médias comme Internet qui permettent de jouer dans un casino virtuel une somme d'argent réelle, est-ce que l'on va vers l'extension d'une maladie ou d'une nouvelle forme de divertissement. Que peut-on trouver concernant les jeux d'argent sur Internet hormis les casinos virtuels ? Car un atout du réseau est d'être un moyen de communication qui abolit les distances spatiales.

Pourtant on peut remarquer que lorsque l'enjeu économique des casinos fait son apparition, le discours se fait moins négatif et tente une réhabilitation de l'image du jeu, des casinos et du joueur pour les faire accepter au sein d'une communauté. On pourra le voir notamment dans les cas, premièrement de la légalisation des machines à sous dans les casinos en France en 1987, ou encore dans le projet de la construction d'un casino dans la ville de Lyon, ou bien encore à l'heure actuelle dans les différents débats soulevés aux Etats-Unis pour l'extension de la légalisation des casinos dans les états où ils sont encore interdits.

Enfin on peut remarquer que les casinos se placent souvent à part des autres jeux. Ce sont des espaces de jeu où l'on vit le temps du jeu autrement, les gens s'y côtoient avec des codes de vie et de communication différents de ceux de la réalité de tous les jours. Que ce soit dans l'exemple américain de la ville de Las Vegas dans l'état du Nevada ou tout simplement au casino Le Lyon Vert dans la banlieue lyonnaise en France, on remarque que la vie dans un casino sort du temps réel pour se reconstruire dans une perspective qui n'a pas d'existence en dehors de l'espace où elle se vit.

HYPOTHESES

Hypothèse 1 - «Le joueur» de Dostoïevsky fait un portrait du joueur qui est celui du stéréotype populaire. En effet, on peut remarquer que depuis 1866, date de la parution du livre, l'image que l'on donne du joueur n'a guère évolué. Quand les médias s'emparent du joueur c'est pour le décrire comme un malade dont le cas relève de la psychiatrie. Nous prendrons pour exemple des émissions télévisées qui ont eu lieu sur ce thème avec des joueurs racontant leur expérience ou des articles de revues ou de journaux qui parlent des joueurs (les titres parlent d'eux-même). Le type de questions posées et les termes employés pour parler du jeu sont significatifs de la catégorie où se place le jeu, c'est à dire celle des dépendances. Pour appuyer cette affirmation, on remarque la présence d'invités tels que des psychiatres ou des psychologues dont la présence apporte la légitimation scientifique de cette nouvelle addiction. Le joueur est affligé de stigmates qui le placent en marge de la normalité.

hypothèse 2 - Internet, nouveau média, propose une nouvelle forme de jeu : le jeu virtuel. En effet sur Internet, on peut trouver des casinos virtuels qui fonctionnent sur le même mode que les casinos et dans lesquels on peut jouer avec de l'argent qui, même converti en monnaie virtuelle, garde sa valeur monétaire. On peut jouer au poker, aux machines à sous... depuis chez soi et gagner ou perdre de l'argent. Il y a aussi les casinos virtuels où l'argent reste virtuel et donc où tout est fictif. Quelles sont les types de conséquences sur l'individu, va-t-on vers l'extension d'un nouveau type de divertissement à domicile ou vers l'extension d'une maladie qui pourra s'infiltrer dans de nouveaux foyers de façon anonyme par le biais de l'ordinateur familial, ce qui implique que même les personnes qui ne sont normalement pas en âge de jouer pourront y avoir accès (les sensations que l'on ressent en virtuel peuvent-elles pousser l'individu à vouloir aller jouer dans un vrai casino). En dehors de ces casinos virtuels il existe de nombreux sites concernant le jeu ainsi que des textes sur les casinos, des articles de presse, des newsgroups, des textes de diverses formations politiques... Ces sites permettent aux casinos une nouvelle forme de communication qui abolit la distance spatiale qui sépare les continents entre eux.

Hypothèse 3 - On remarque que les casinos sont l'objet d'enjeux économiques importants. En effet ce sont des sources de revenus non négligeable non seulement pour l'Etat mais en plus pour les communes qui les abritent. Du fait de ces enjeux beaucoup de communes souhaitent l'implantation d'un casino sur leur territoire. Dans le cas du projet de La cité internationale à Lyon, la construction d'un casino permettrait de financer celle d'un hôtel de luxe. En effet cet hôtel est la dernière touche du projet et les investisseurs pour un hôtel se font rare car la rentabilité est difficile à prévoir. Le groupe Partouche s'est porté volontaire pour la construction de l'hôtel mais à la condition de pouvoir

construire aussi un casino ce qui permettrait de rentabiliser le tout et surtout de faire un investissement moins incertain que pour un hôtel seul. Dans la couverture médiatique de l'événement et dans le discours politique on remarque que même s'il y a des hésitations (ex Raymond Barre), il y a une tentative de réhabilitation de l'image des casinos par rapport à celle qu'on en donne d'habitude. On met en avant les avantages que procure un casino (taxes pour la commune, emploi, animation culturelle..). Ce sont les mêmes avantages qui avaient été mis en avant en 1976 quand la ville d'Atlantic City dans le New Jersey avait légalisé les casinos. Peut-on dire que les enjeux économiques sont plus importants que les enjeux sociaux dans l'apparition d'un casino au sein d'une communauté ?

Hypothèse 4 - On peut se demander si l'image négative des casinos n'est pas due au fait qu'ils ne se sont jamais présentés comme des entreprises philanthropiques mais plutôt comme des entreprises dictées par des impératifs de rentabilité. Si les loteries ont été créées la plupart du temps pour des raisons exposées comme charitables, les casinos quant à eux n'ont jamais caché qu'ils gagnaient leur vie sur le dos des joueurs. A l'heure actuelle la gestion d'un casino est similaire à celle d'une grande surface, il faut conditionner l'individu pour le pousser à consommer du jeu.

Hypothèse 5 - Pourquoi les casinos ont-ils une image différente des autres jeux ? Un casino est un espace de jeu clos qui vit hors du temps de la réalité quotidienne, où les relations entre les individus se reconstruisent selon des codes différents (Goffman). Que viennent chercher les gens dans un casino : le gain, les sensations, le divertissement... L'individu dans un casino endosse un rôle différent de celui qu'il a dans la réalité, le jeu libère ses pulsions, son taux d'adrénaline monte avec l'excitation et il perd pied avec la réalité. Il est deux individus, un à l'extérieur du jeu dans la réalité quotidienne et l'autre le temps du jeu hors de la réalité quotidienne. L'exemple de la création de Las Vegas dans les années 20 montre bien cette construction d'un monde hors du monde où chacun peut être ce qu'il ne pourrait être ailleurs, le bandit redevient citoyen, le pauvre peut être riche sur un coup de dés du sort. C'est un monde peuplé de rêves et qui fait rêver. Les casinos permettent tous les jours à des milliers de personnes de changer de monde, de sortir de la réalité le temps d'un jeu hors du temps réel car comme à Disneyland on ne voit pas passer le temps dans un casino. Le casino est un monde "social" (cf. John Rosecrance) hors du monde réel. C'est aussi un espace de jeu unique.

METHODOLOGIE

Une difficulté importante de ce travail résidait dans le fait qu'en France il n'existe que très peu d'ouvrages scientifiques consacrés au jeu. Les rares ouvrages que l'on trouve sont axés sur la pathologie du jeu et font partie du champ psychiatrique ou psychologique. Il existe quelques ouvrages en sociologie mais qui traitent du jeu en général et non des jeux d'argent en particulier. Ce sujet est le nôtre pour la deuxième année, nous avons donc repris notre bibliographie de l'année précédente composée pour une grande majorité d'ouvrages américains venus directement des Etats-Unis. L'année dernière, nous avons voulu voir ce qu'était la ville de Las Vegas puisqu'elle est le modèle dont se servent la plupart des casinos dans le monde. Nous nous sommes donc rendu sur place où nous avons acheté une partie des ouvrages dont est constituée notre bibliographie. Quand nous avons décidé de continuer sur le même sujet avec un axe de recherche différent nous sommes dit que retourner à Las Vegas était une bonne chose pour pouvoir approfondir nos connaissances. Par le biais d'Internet, nous avons établi le contact avec Howard Schwartz, le responsable de «The gambler bookshop» librairie spécialisée sur le jeu (et tous ses aspects, psychologique, sociologique, économique...), qui travaille en collaboration avec l'université de Las Vegas dont William N Thompson fait partie. Nous avons pris rendez-vous pour le mois d'avril. Nous nous sommes rencontrés à son magasin et son aide nous a été très utile pour notre recherche bibliographique, notamment en ce qui concernait la légalisation des casinos dans les états américains. Notre entretien avec lui nous a permis de comprendre beaucoup de choses sur le fonctionnement de l'industrie des casinos aux Etats-Unis. Par le biais d'internet nous avons aussi pris contact avec Christian Jacques de l'université LAVAL au Quebec qui nous aiguillé sur les articles de Robert Ladouceur sur le jeu pathologique. Internet nous a aussi permis de réunir un nombre important d'articles qui composent notre bibliographie, de prendre contact avec d'autres utilisateurs pour leur poser des questions à l'aide du courrier électronique, comme David Wallis en Californie, Michel Afar de l'université de Vancouver...

Nous avons aussi allé souvent sur le terrain pendant ces deux années pour mieux comprendre le milieu des casinos, les joueurs et les jeux. Nous avons été à Las Vegas, aux Bahamas, en Espagne, à la Nouvelle Orléans sur les riverboats..., et bien sûr en France où nous avons eu des entretiens avec des responsables de la communication ou des directeurs de casino et des joueurs (année 1995). Pendant l'année 1996, nous avons beaucoup travaillé en collaboration avec Pierre Perret, responsable communication du Lyon Vert à La Tour de Salvagny, qui nous a été d'une aide très précieuse. Nous avons aussi rencontré un psychiatre, Christian Bucher, qui travaille à Strasbourg sur le jeu pathologique.

Pour ce travail nous avons donc travaillé sur une bibliographie composée principalement d'ouvrages et d'articles de langue anglaise.

Nous avons réutilisé les entretiens que nous avons eu l'année dernière avec des joueurs pour un autre travail sur les jeux de casino.

Nous avons aussi repris les entretiens que nous avons eu avec les responsables de la communication ou les dirigeants de certains casinos français (par exemple, Monsieur Bricet, directeur du casino de Aix-Les-Bains).

Pour la partie consacrée au projet de construction d'un casino dans la cité internationale de Lyon, nous avons pu suivre les événements de près grâce à Pierre Perret qui nous a permis d'assister à la conférence de presse, et nous a expliqué en profondeur les enjeux du projet. Avec l'argus de la presse nous avons pu réunir la totalité des articles parus sur ce projet même si nous ne nous sommes servi que des principaux.

La dernière partie de notre corpus est constituée d'émissions télévisées sur le jeu qui ont été diffusées durant 1995 et 1996.

La principale difficulté de ce travail a consisté à sortir de cette image du jeu pathologique qui remplit la plupart des ouvrages sur le jeu pour voir d'autres aspects comme celui du lien social ou de l'interaction entre les joueurs dans les casinos. Nous nous sommes aperçu que ce sont les joueurs eux-mêmes qui donnent la meilleure description de ce que sont les casinos et de ce qui fait leur particularité par rapport à d'autres jeux d'argent.

1- LE JOUEUR : UNE FIGURE EMBLEMATIQUE SOCIALEMENT DEVALORISEE

La représentation du jeu et du joueur (de casino) repose sur des stéréotypes qui se sont construits à partir d'un mythe. Dostoïevsky, dans son roman «Le joueur», donne un visage à cette représentation : celui d'Alixéi Ivanovitch. A travers ce personnage, nous pouvons remarquer que la représentation du jeu est celle de la perte, de la déchéance. Cette image négative du jeu se retrouve encore de nos jours et de plus en plus lui sont associés des stigmates, signes physiques ou moraux (dont se sert Dostoïevsky pour décrire son personnage) qui restent «collés» à la représentation populaire du jeu. Les médias se servent de ces stigmates pour entretenir cette image et la peur qu'elle inspire dans notre société. Le traitement médiatique du jeu se rapproche de celui d'une maladie relevant de la psychiatrie comme le prouve le vocabulaire employé par les différents médias pour parler du jeu. Il trouve sa place à côté d'autres dépendances socialement reconnues (l'alcool, la drogue) et auxquelles il est souvent comparé, ce qui contribue à renforcer son image de vice dans l'esprit populaire. Avec l'apparition des casinos sur le réseau Internet, de nombreuses polémiques sont apparues, centrées autour de la moralité du jeu. Les nombreux préjugés qui entourent l'image du réseau (qui diffuse de la pornographie, pédophilie, articles anti-sémites...) ne sont pas bénéfiques à une réputation du jeu et des casinos, déjà bien entachée.

A-LE JOUEUR DE DOSTOÏEVSKY

Ce roman de Dostoïevsky se présente comme une autobiographie où l'on trouve le récit de son expérience personnelle. Dans ce roman écrit à la première personne du singulier, le narrateur est le joueur. Dostoïevsky semble 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 constitue l'archétype pour les générations suivantes de ce qu'est le joueur. L'emploi du pronom indéfini «le» dans le titre est 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'alcolique parlerait le mieux des effets de l'alcool, le joueur compulsif serait celui qui sait le mieux exprimer les sentiments, les sensations que procurent le jeu pratiqué de façon abusive. La façon du narrateur de décrire le joueur est avant tout très subjective puisqu'elle dérive de la propre expérience de Dostoïevsky. Sa 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 dizaine, par centaines assiègent les tables de jeu»¹. Elle est d'abord empreinte de

1- Dostoïevsky, Le joueur, 1865. Toutes les citations de ce A sont tirées de la traduction de C. Andronikof et Alexandre de Couriss, Le joueur, livre de poche, librairie Stock, Paris, 1972.

moralisme : le jeu est un vice qui marque 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 projeter les tourments qu'endure le personnage principal, mais en plus il se veut le symbole de ce que sont le jeu, l'espace de jeu et le joueur. La description vise à faire réagir le lecteur, le mettre en garde contre les dangers du jeu. «Le joueur» est l'image des ravages que peut faire le jeu sur une personne. La dégradation extérieure de l'individu n'est ainsi que la marque de sa dégradation intérieure. La perspective du roman est de provoquer 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.

Le personnage de la «grand-mère» (riche aristocrate capricieuse dont la famille attend la mort avec impatience pour en hériter) offre une première description des altérations significatives que peuvent 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. En effet, tous les termes employés initialement pour décrire l'attitude du joueur face au jeu seront repris dans la plupart des descriptions par la suite. Dostoïevsky ne fait que reprendre et accentuer les traits caractéristiques de ce stéréotype du joueur qui accompagne son image depuis des siècles² et reste encore très présent à l'heure actuelle.

Malgré ce joueur et les réactions émotionnelles qu'il a suscité en elle, la grand-mère se met à jouer et bien vite son attitude change. On dirait qu'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

2- voir à ce sujet, note bibliographique de DEA, Elizabeth Vercher, partie A, Les jeux de hasard et d'argent et l'histoire, 1996.

distracte.». Dans ce roman l'individu face au jeu perd toute rationalité et le contrôle de lui-même (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 que le jeu fonctionne comme un virus qui touche tous ceux qui l'approche. La suite du roman montre que le jeu n'est pas seulement contagieux mais qu'il est incurable. C'est une puissance destructive qui peut saisir n'importe quel individu qui rentre en contact avec lui. Alixei sera le suivant.

Outre la décrépitude et la décomposition morale, la mauvaise réputation sociale du jeu et des joueurs ne fait aucun doute dans ce roman, ainsi 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 côté infamant d'être accusé d'être un joueur. La pratique du jeu condamne la réputation de l'individu. Le jeu ne fait pas seulement l'objet d'une désapprobation qui repose sur l'altération individuelle du joueur mais il fait aussi l'objet d'une condamnation sociale. Le jeu est un moyen de dénigrer un individu comme on lui dirait qu'il est un alcoolique ou un drogué. Ensuite, on passe d'une réprobation individuelle à une autre réprobation morale qui fait intervenir un autre thème: celui 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 des siècles derniers : on se plaint d'avoir un joueur dans la famille, un peu comme on se plaindrait d'une tare familiale inguérissable³.

3- Voir à ce sujet le texte de Jean de la Bruyère, Mille gens se ruinent, ou encore la pièce de Jean-François Regnard, Le joueur ou bien François de Chateaubriand, Les mémoires d'outre tombe. Tous ces textes se trouvent dans un recueil de M Le Tourneur, Les plus beaux textes sur les jeux, le hasard et la chance, Le cherche midi, Paris, 1982.

Puis arrive le moment où Alixei raconte sa propre expérience de sa descente en enfer. «Il était dix heures et quart. J'entrai au casino. Je n'avais jamais été sous l'emprise d'un tel espoir, ni d'une telle émotion [...] Fébrilement, j'avançai 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 Grioux 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, 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 Grioux 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 tourner plus que vers le jeu comme 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 et 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 de l'horloge, il devient celui de sa partie de roulette, il n'existe plus ni passé, ni avenir en dehors du jeu. Il 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 quelques asiles 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 sort du coma après

avoir fait un mauvais rêve et qui se demande si oui ou non son cauchemard était rêve ou réalité.

Le joueur se retrouve ainsi isolé socialement et hors du temps de référence qui rythme la société. Il évolue dans un monde parallèle où toute référence à son milieu social ou familial d'origine est oubliée. Le jeu est traité 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. «"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.»⁴

Ce roman a une fonction d'avertissement. Il cherche à faire voir les ravages que peuvent entraîner le jeu sur un individu. Il présente le jeu comme une maladie, 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 construit un stéréotype du joueur : en associant jeu et joueur compulsif, il n'y a qu'une façon d'être joueur : celle qui est décrite. L'image du joueur y est complètement négative et n'offre pas d'alternative. Si vous jouez, vous deviendrez comme «le joueur». «Le joueur» est 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»⁵.

4- Isabelle Sucquart, 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.

5- Erving Goffman, Stigmate, les usages sociaux des handicaps, le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1993.

B-LES STIGMATES DU JOUEUR

L'image du joueur reste entachée des stéréotypes que l'on trouve chez Dostoïevsky. Sa description est accompagnée de traits caractéristiques 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.

Selon Goffman⁶, «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.» Ensuite il distingue 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 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 va 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 entrain de jouer, car c'est à ce moment que les traits de son comportement compulsif sont le plus visibles. Par rapport à l'image qu'en donne Dostoïevsky et que l'on retrouvera dans d'autres romans, par exemple, «Vingt quatre heures de la vie d'une femme» de Stefan Zweig⁷, certaines caractéristiques du comportement sont récurrentes et vont attirer l'oeil du spectateur observant les joueurs. La plus remarquée est celle de l'agitation des mains. Dans le roman de Stefan Zweig, le personnage principal, Mme Henriette, 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

6- Erving Goffman, Stigmaté, les usages sociaux des handicaps, le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1993.

7- Stefan Zweig, Vingt-quatre heures de la vie d'une femme, Bibliothèque cosmopolite, Stock, Paris, 1993.

joueur quand il joue : «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.»

Une paire de mains retient son attention, celle d'un jeune homme : «Je les ai regardées toute la soirée, oui, je les ai regardées avec une surprise toujours nouvelle, ces mains extraordinaires, vraiment uniques ; mais ce qui me surprit d'abord d'une manière si terrifiante, c'était leur fièvre, leur expression follement passionnée, cette façon convulsive de s'étreindre et de lutter entre elles. Ici, je le compris tout de suite, c'était un homme débordant de force qui concentrait toute sa passion dans les extrémités de ses doigts, pour qu'elle ne fit pas exploser son être tout entier. Et maintenant..., à la seconde où la boule tomba dans le trou avec un bruit sec et mat et où la croupier cria le numéro... à cette seconde, les deux mains se séparèrent soudain l'une de l'autre, comme deux animaux frappés à mort d'une même balle. [...] Car jamais auparavant et jamais depuis lors je n'ai vu des mains si parlantes, dans lesquelles chaque muscle était comme une bouche et où la passion sortait presque tangiblement par tous les pores.» Les mains des joueurs sont souvent révélatrices de leur attitude vis à vis du jeu, la façon de miser, la façon de taper sur les boutons 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...

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-même. 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.⁸ Les médiateurs ou objets de l'addiction (la drogue, le jeu, l'alcool...) permettent d'accéder 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-saxon⁹ 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 y a 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

8- Richard. J. Rosenthal, 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.

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

«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. On remarque aussi que la plupart des stigmates relevés dans le stéréotype du joueur sont en liaison avec l'évolution de la pathologie.

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 souviens avoir autant souffert physiquement et psychiquement 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.»¹⁰

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 stigmatisme qui rend le sort du joueur discréditable. Souvent les gens de son entourage ignorent son «problème avec le 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 stigmatisme. 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 stigmatisme aisé à dissimuler aux relations extérieures au foyer et même aux enfants, sauf dans les situations

10- Isabelle Sucquart, 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.

financières extrêmes. Ce stigmat 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 stigmat 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 le caractère solitaire du joueur. Il est seul avec le jeu. Comme on voit dans le livre de Dostoïevsky, le joueur objet de sa passion 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 automatiquement seul et parfois se suicide. Il voit en 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 le même 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 inter-personnelle (avec sa famille par exemple) pour entrer dans une communication sociale. En effet par le biais de son appartenance à un groupe, il n'est plus tout seul, il est un parmi les autres (indistinct). La différence qui le marquait dans sa relation inter-personnelle 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 stigmat mais ne le mettent pas en marge puisqu'il ont le 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». Ces individus qui se sont «débarassés» 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.¹¹ «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 Peel¹² 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.»¹³

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.»¹⁴ 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 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.¹⁵

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

12- Isabelle Sucquart, 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.

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

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

15- Richard. J. Rosenthal, 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.

«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 pathologiques¹⁶. 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. Nous envisageons la théorie suivante : comme les femmes sont différentes de hommes dans leur approche de la vie, leur façon de voir le jeu l'est aussi. Si l'on ne retient à la maladie du jeu que des causes sexuelles, la sexualité chez une femme est différente de celle des hommes. L'homme jouerait souvent pour compenser une infirmité sexuelle. Sa relation à la machine serait une relation de domination, de toute puissance qu'il ne peut pas atteindre dans sa relation de couple. Il affirmerait sa virilité par rapport à la machine, ce qu'il ne peut pas faire dans sa sexualité. La femme n'ayant pas de virilité à assumer, elle chercherait de la tendresse, de la compagnie et la relation qu'elle nourrit à la machine serait moins sexuelle qu'affective. Dans les casinos, les femmes souvent ne parlent pas de la même façon à leur machine que les hommes. L'homme veut séduire la machine, la dominer, la femme ne voit en elle qu'une amie qui lui fait passer le temps.

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».

16- Isabelle Sucquart, 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.

C- L'ENTRETIEN D'UNE PEUR A TRAVERS LES MEDIAS

Comme le note Isabelle SUCQUART¹⁷ en parlant de ces nouvelles addictions dont fait partie le jeu, l'image répercutée par la société qui ne manque pas de dénoncer, de "médiatiser" ou de "réhabiliter, "démystifier" certaines de ces conduites, reste, malgré tout encore négative. Dans cette partie nous nous attacherons à voir comment à travers les médias le stéréotype du joueur tel que nous l'avons vu précédemment reste encore très présent et utilisé pour mettre en garde les gens contre les dangers du jeu. Même si parfois les journaux disent "du bien" des jeux, ils n'oublient jamais de consacrer une partie de leur article à la maladie du jeu.

a- les articles de journaux ou de revues

Nous avons choisi 5 articles ou parties d'articles dont nous allons étudier la titraille :

- Le premier, «martingales de légende et tricheries mémorables» est un extrait d'un hors série spécial jeux de Réponse à tout¹⁸
- Le deuxième est un article du magazine Santé, «vaincre la maladie du jeu»¹⁹
- Le troisième est un article d'Alternatives économiques, «Jeux d'argent : l'Etat touche le gros lot»²⁰, où nous ne prendrons en compte que la partie «Les drogués du jeu»
- le quatrième et le cinquième sont des articles du Monde, «Le jeu, drogue du pauvre»²¹ et "Les «accros» du jeu"²²

Ces cinq articles ont en commun que, quelle que soit la ligne directrice de leur support de publication, information générale pour le Monde, vulgarisation de la médecine pour Santé, ludique pour Réponse à tout, économique pour Alternatives économiques, ils font référence à un moment ou à un autre (si ils n'y sont pas entièrement consacrés comme celui de Santé) à la dépendance au jeu. Les titres, sous titres et titres de paragraphe ainsi que les chapeaux de ces articles que nous étudierons ici sont révélateurs de la manière dont les jeux sont envisagés.

17- Isabelle Sucquart, 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.

18- *Martingales de légende et tricheries*, Réponse à tout, Hors série spécial jeux, troisième trimestre 1995.

19- *Vaincre la maladie du jeu*, Stéphanie Maupas, Santé, mai 1995.

20- *Jeux d'argent : l'Etat touche le gros lot*, Alternatives économiques, n°113, octobre 1992.

21- *Le jeu, drogue du pauvre*, Ingrid Carlander, Le monde diplomatique, "médias et contrôle des esprits", août, 1995.

22- *Les «accros» du jeu*, Jean-Jacques Bozonnet, Le Monde, 28/07/1993.

Le monde titre : «le jeu, **drogue** du pauvre»

titres de paragraphes : «Le jeu est une activité innée, instinctive, de l'être humain ; il faut donc le soumettre à un stimulus approprié» ; «Le phénomène du jeu concerne toutes les classes sociales» ; «Tout le monde a joué, joue ou jouera. pour changer sa vie».

titre : «Les "**accros**" du jeu» (rubrique société page 9 et première page)

chapeau première page : «Les français ont misé en 1992 plus de 70 milliards de francs. La vogue des jeux de hasard entraine des phénomènes de **dépendance**.»

titres de paragraphes : «Augmenter les **doses**» ; «Premier principe, le **sevrage**»

Santé surtitre : «quitte ou double»

titres : «Vaincre la **maladie** du jeu» ; «la passion du jeu, ça se soigne !»

titres de paragraphes : «Les jeux : "**drogues douces**" ou "**drogue dure**"» ; «Un phénomène génétique» ; «Un **sevrage** difficile avec soins et **rechutes**» ; «Un programme efficace sur fond de **psychothérapie**» ; «un **fléau** universel d'après l'OMS, A ne **consommer** qu'avec modération».

chapeau : «On sait jusqu'où la passion du jeu peut entrainer ceux qui en sont **atteints** et quels drames elle peut occasionner. Aujourd'hui heureusement, on la considère comme une véritable **maladie** qu'on peut **soigner** et dont on peut **guérir**. Enquête sur les causes et les **thérapies** de ce que les spécialistes appellent la ludopathie (du latin ludo, jouer)».

Alternatives économiques

titre : «Jeux d'argent : l'Etat touche le gros lot». Article sur l'enjeu économique des jeux d'argent pour l'Etat.

titre colonne : «Les **drogués** du jeu»

Réponse à tout

titre : «Martingales de légende et tricheries mémorables»

pas de sous-titre

article sur 3 pages et qui traite 2 sujets différents, la page de droite (2e) et les 2 premières colonnes de la 3e sont celles qui nous intéressent avec ce chapeau : «La passion du jeu est **dangereuse**. Si l'immense majorité des joueurs ne sont que des joueurs occasionnels ou des "**mordus**" raisonnables, certains sont **dépendants**. Cette **dépendance** les entraine dans une **spirale** dont bien souvent, la **prison** et le **suicide** sont le point d'aboutissement».

sous-titres de paragraphes : «**Portrait-robot**» ; «**c'est une drogue dure**»; «Pour ne pas devenir "**accro**"» ; «Chèque sans provision».
un encart encadré titre : «Allô SOS joueurs»

On remarque que les mots drogue, drogués ou dépendance sont employés pour le jeu dans les cinq. La mise en garde contre le jeu est évidente et même si la place consacrée à l'article sur la pathologie du jeu dans le média est plus ou moins grande, elle n'est en tout cas pas oubliée. Le vocabulaire employé catalogue l'individu joueur, les stigmates de son état deviennent apparents aux yeux de tous. Nous pouvons remarquer que ce vocabulaire ne fait pas partie du champ lexical du jeu mais de ceux de la criminalité (portrait robot, prison, dangereuse, chèques sans provision), de la médecine psychiatrique (thérapies, maladie, soigner, rechutes), de la drogue (sevrage, dépendance, drogues dures et douces, accro). Le jeu est une addiction sensitive pourtant on peut voir dans ces titres qu'il est considéré de la même manière qu'un addiction avec substance. Quel que soit le type de journal, tous les titres sont centrés sur l'addiction au jeu. L'emploi de termes médicaux (notamment le terme employé pour appeler cette maladie : la ludopathie) place le jeu non plus comme un divertissement mais comme un danger pour l'équilibre psychologique de l'individu. C'est une mise en garde contre les effets et excès d'une pratique (à ne consommer qu'avec modération, comme l'alcool par exemple).

Ces titres annoncent de quelle manière le jeu va être traité : comme une maladie qui relève de la psychiatrie, qui nécessite des soins, notamment une cure de désintoxication qui passe par le sevrage et une rééducation psychologique. Le jeu a donc des conséquences physiques mais aussi morales.

b- les émissions télévisées

Nous avons choisi trois émissions télévisées ayant pour thème les jeux d'argent :

- Ca se discute, émission de Jean-Luc Delarue (10/1/95) ;
- La vie d'en face présentée par Frédéric Lopez (9/5/95);
- Comme un lundi de Patrice Dechavanne (19/5/96);

Pour les deux premières émissions choisies, Ca se discute et La vie d'en face, on remarque que les joueurs sont présentés comme des malades relevant de la psychiatrie. D'ailleurs la plupart ont été choisis parce qu'ils étaient l'image vivante du stéréotype du «joueur». Pour légitimer cette orientation, il y a parmi les invités un psychiatre ou un psychologue chargé d'analyser leur comportement pour lui trouver une explication. La présence de ce médecin spécialisé dans un certain type de maladie place déjà l'individu dans la position d'un stigmatisé présentant un équilibre psychologique et souvent affectif déficient (Le joueur est fou puisqu'il a besoin d'un psy). L'image du jeu prend ipso facto une connotation négative, car, s'il était «normal» de jouer (enfin pas de façon obsessionnelle), il n'y aurait pas besoin de médecin sur le plateau. Le seul fait de sa présence annonce la tournure que va prendre le débat. Les joueurs invités sont toujours des cas extrêmes de joueur pathologique (flambeurs, malades du jeu, irresponsables qui dilapident l'argent du ménage...) qui laissent à penser que le jeu n'a qu'une seule forme : la leur. Ces émissions ne font que renforcer le mythe du joueur. Par exemple Ciel Mon Mardi du 4 février 1992 avait pour invité un enseignant atteint de «banditmanchotphilie»²³, un flambeur de roulette et 30&40, et Philippe BOUVARD dont les déboires de joueur sont bien connus.

Dans Ca se discute de Jean-Luc DELARUE, le 10 janvier 1995, la voix off qui lance le début de l'émission parle ainsi : «pris au jeu au point de ne plus pouvoir se passer des champs de courses ou des tables de casinos, ils se sont lentement *enfoncés* et éprouvent aujourd'hui beaucoup de difficultés à *s'en sortir*». On parlerait avec les mêmes mots et de la même façon d'un drogué ou d'un alcoolique ; d'ailleurs l'animateur enchaîne ensuite pour commencer son show en parlant des joueurs comme des «fous» et en les comparant à «des drogués qui veulent s'en sortir». Ensuite il présente ses invités comme «des prisonniers de leur passion» et répète à nouveau «comment on tombe dans le jeu comme la drogue ou l'alcool». Des mots comme «tomber dans», «s'en sortir», «accros» se répètent sans cesse pour insister sur la force de la dépendance au jeu et imprimer le danger du jeu dans la tête des gens en prenant des comparaisons avec l'alcool ou la drogue qui renforcent ce sentiment, car ces dépendances là sont établies et reconnues de tous. Le premier invité, monsieur ATTAL, commence à parler ainsi : «c'est très dur de s'en sortir, c'est une drogue le jeu» et il le répète deux fois ce qui donne encore plus de

23- Article *Ciel quelle mascarade*, TURF ET CASINO, N°11, mars 1992, p. 5.

sens et de force à la phrase : on est en face d'un fléau, le jeu. La deuxième invitée s'appelle Marie, elle est masquée, sa voix est déformée, elle ne souhaite pas être reconnue. Elle est «accros» du vidéo-poker et l'animateur lui demande : «comment cela se fait qu'une grande fille comme vous se soit laissée emporter par le jeu». Le fait qu'elle souhaite garder l'anonymat contribue à faire passer le jeu pour une maladie honteuse, tabou dont on ne veut pas que les gens sache qu'on en est atteint, un peu comme la folie («folie du jeu»). Ensuite, c'est Michel qui parle. L'animateur l'avait déjà rencontré auparavant dans une autre émission «vous étiez pas en pleine forme, pourtant vous aviez arrêté de jouer depuis quelques temps»

- «Un peu plus de 2 ans»

- «Et si on vous a fait revenir, c'est parce que vous allez beaucoup mieux, qu'est-ce que vous avez retrouvé de plus qu'il y a 6 mois ?»

- «La motivation, l'envie de vivre... j'essaie de m'en débarrasser complètement »

Puis il y a Jacky qui s'est sorti de «l'enfer» du jeu, Jean-Luc DELARUE lui demande : «est-ce que votre famille a essayé de vous freiner avec le jeu ?» et Jacky lui répond : «ils ont essayé mais ils ont pas pu, c'est pour cela que ma famille m'a renié pendant un certain temps. Le jeu était en train de me bouffer, ça m'a rendu complètement nerveux, complètement violent, ça a changé ma vie, j'ai fait le vide autour de moi, tout les gens que j'aimais partaient parce que je leur répondais mal, j'étais agressif..., je me suis remis en question, j'ai perdu ma famille, ma vie de famille, j'ai perdu beaucoup d'argent, j'ai perdu la crédibilité, la confiance des gens».

Un autre invité, monsieur CASADEY, parle de «vendre la bague, on signe des reconnaissances de dettes pour pouvoir jouer». Après tout cela comment ne pas avoir une image du jeu totalement négative, celle d'un fléau, d'un vice comme l'alcool ou la drogue. Tous les moyens sont bons pour obtenir de l'argent pour le jeu, le mensonge, le vol... Comme le drogué ou l'alcoolique, le joueur est prêt à tout pour «se procurer sa dose de jeu». Le vocabulaire employé est le même que celui qu'on utilise pour l'alcool ou la drogue. Le jeu est une maladie, comme l'alcoolisme ou la toxicomanie et donc, il peut avoir des conséquences très grave sur la vie des gens et sur celle de leur entourage. Quand le joueur devient conscient des ravages que fait le jeu dans sa vie, il ne lui reste que deux solutions : le suicide ou la guérison. Le reportage suivant a comme sujet une association qui aide les joueurs pathologiques à débarrasser de leur «maladie». on y voit en gros plan les mains crispées d'un drogué du jeu qui se serrent convulsivement l'une contre l'autre sous l'effet du «manque», le reportage insiste sur le danger du jeu, une personne masquée dit : «moi je suis endetté jusqu'à la fin de mes jours» et une autre : «c'est une souffrance, du délire presque, c'est épouvantable à vivre». Un psychologue, Serge MINET déclare : «il y a beaucoup de tristesse et de souffrance dans le jeu et le joueur qui n'arrive pas à contrôler son jeu est quelqu'un qui est dépendant, qui a des signes de dépendances comme l'alcoolique, le toxicomane», tout cela

avec un panneau comme fond de scène sur lequel on lit : «On commence par jouer, on finit par disjoncter». Puis il y a un rapprochement vers les connotations sexuelles du jeu (que l'on trouve dans l'analyse de Freud²⁴), «il y a un besoin de toute puissance, il y a un moment où le jeu fait basculer la personne, ça peut être comparé à l'orgasme, à la petite mort, il y a une jouissance à la perte.»²⁵

Dans La vie d'en face sur TLM présentée par Frédéric LOPEZ (émission du 9/5/95) Françoise, 62 ans, raconte son expérience de dépendance par rapport aux machines à sous. L'animateur parle de virus du jeu qui prend les gens, et, pour appuyer son affirmation il parle de l'OMS qui a reconnu le jeu comme une maladie en 1977. Il commence son interview avec Françoise ainsi : «Vous êtes en train de décrocher des machines à sous, vous avez été dépendante et vous essayez de décrocher ?» et ensuite il lui demande si elle avait senti à quel moment elle avait été frappée par le virus. Il y a un autre invité par téléphone, Daniel qui, lui aussi, est un «accro» du bandit manchot. Il décrit le joueur pathologique ainsi, «on n'est plus soi-même, on est à l'affut de l'argent, vous trichez avec vos proches».

La psychologue invitée, Armelle ACHOUR est à l'origine de la création de l'association «SOS joueurs»²⁶ (un reportage lui était consacré dans l'émission de Philippe DELARUE dont nous avons parlé précédemment) qui aide les joueurs dépendants à se guérir de leur maladie du jeu et qui aide aussi les familles des joueurs au niveau du conseil social (par exemple pour obtenir des aides sociales). Elle dit : «Les familles ont honte de parler de la dépendance au jeu de leur proche» et l'animateur enchaîne: «Il n'y pas que les familles, il y a beaucoup de gens qui avaient donné leur accord pour témoigner et qui ensuite se sont désistés pour cette émission» et elle lui répond : «Beaucoup de joueurs promettent, les joueurs sont des gens qui s'engagent très vite au niveau de la parole mais ils sont incapables d'aller au-delà».

Les mots qui frappent le plus sont virus, maladie, dépendance car le jeu est reconnu comme une maladie qui se soigne par différents types de psychothérapie. L'histoire marquante est celle d'un joueur qui vient de perdre toute sa paie dans les machines à sous et qui pleure en se demandant comment il va l'annoncer à sa femme. Comment, après cela, avoir une image positive du jeu et des casinos serait-elle possible ? Ces émissions sont très moralistes et pleine de mises en garde (attention, si vous jouez voyez ce que vous allez devenir, drogué, dépendant, violent....) ; tout est fait, dans la présentation du jeu, pour qu'il soit assimilé à des dépendances et des maladies unanimement reconnues et qui conduisent souvent à la mort, ce qui les rend encore plus effrayantes. Le vocabulaire

24- Sigmund Freud, *Dostoïevsky et le parricide*, Résultats, idées, problème II, PUF, 1985. P 161-179.

25. Serge MINET, émission de Philippe DELARUE, ça se discute, le 10/1/95. De plus toutes les citations citées ci-dessus proviennent des invités de cette même émission.

26- SOS joueurs, 22 rue Ducoedic, 78014 Paris. Tel : 16 (1) 45 38 57 57.

emprunté à la pathologie, la mise en scène physique du joueur, ne peuvent que conduire le téléspectateur à avoir une opinion radicalement négative.

L'émission de Patrice Dechavannes Comme un lundi, est un plateau débat autour du jeu. Il n'y a pas de médecin ou de psychiatre, mais elle met aussi en scène le témoignage d'un joueur dépendant au début de l'émission. Voici un extrait de l'entretien entre l'animateur et le joueur qui se cache derrière un masque pour préserver son anonymat.

PD : La maladie du jeu, on peut considérer que un «malade du jeu», c'est un malade ?

X : Moi, je suis un alcoolique du jeu. Les Gamblers Anonymous, c'est comme les alcooliques anonymes, c'est uniquement des joueurs qui partagent leurs espoirs et leurs peines et qui arrivent à se sortir du jeu.

PD : En quoi ça vous a amené une vie parallèle, marginale, en quoi est-ce que vous avez dérivé à cause du jeu ?

X : En tant que joueur dépendant, je suis rentré très vite dans un isolement, un monde de rêve, c'est à dire que je me suis fait un monde à moi où peu importe ce que je gagnais ou ce que je perdais, c'était pas important, moi en tant que joueur dépendant je ne pense pas que ce soit un problème d'argent.

PD : Qu'est-ce qui motive, c'est l'adrénaline ?

X : L'adrénaline mais y'a aussi le personnage que l'on se crée, je me suis créé un personnage, une toute puissance

PD : Vous êtes plus fort que tout le monde.

X : Voilà

Olivier Lejeune (invité) : C'est un orgueil, le joueur est très orgueilleux, il a l'impression qu'il peut défier le hasard, c'est l'orgueil qui le tue. J'ai vécu la même spirale que vous, ayant gagné pas mal d'argent au début de ma carrière avec un tube et j'ai tout perdu en l'espace de 3 mois et cette spirale a été très rapide, un feu, un brasier (...) je suis même allé jusqu'à envisager le suicide tellement vraiment j'avais envie de me tirer une balle dans la tête. D'ailleurs, je disais tout à l'heure qu'à la création du casino de Monte Carlo, il y avait deux personnes payées par le casino pour mettre des billets de banque dans les poches de ceux qui se suicidaient devant le casino pour pas qu'on dise que c'était la faute au casino. Quand on est pris dans cette spirale, il n'est plus question de martingale, l'argent n'a plus aucune importance, c'est un vice qu'il faut soigner.

PD : Est-ce que ça veut dire que votre vie était une vie de mensonges, vous étiez marié, est-ce que votre femme savait que vous jouiez ?

X : Elle l'a su trois mois avant que j'arrête de jouer, c'est à dire que pendant sept ans de vie commune elle n'a jamais su que je jouais.

PD : Et vous passiez vos nuits dehors, pourquoi mentir, est-ce que c'est une honte, pourquoi ne pas partager ?

X : En fin de compte la première personne à qui je mentais c'était à moi-même, c'est à moi que je commençais à mentir parce que je me faisais croire que à travers ce système, je m'étais adapté, je pouvais vivre.

PD : Est-ce que vous avez fait des choses pas bien à cause du jeu ?

X : Du jour où j'ai connu le jeu, à l'âge de 7 ans, j'ai connu le vol automatiquement.

[...]

X : J'ai connu énormément de plaisir avec le jeu mais j'ai perdu énormément de choses autour de moi c'est à dire j'ai perdu mon bien-être, ma vie, parce que même quand je gagnais parce que j'ai pas eu de problèmes financiers, j'ai pas arrêté à cause de problèmes financiers, à chaque fois que je gagnais, je perdais quelque chose.

[...]

OL : On se dégoûte, on s'écoeure, on redevient conscient dès qu'on a mis un pied hors du casino, mais quand on est dans le casino, c'est un air merveilleux, on est bien.

X : Le jeu était salissant pour moi, dégradant, j'ai perdu le respect de moi-même dans le jeu, j'ai perdu la dignité et tout ça caché derrière la honte parce que j'en parlais à personne, j'étais mal, [...] je me suis rendu compte que j'étais uniquement géré par le jeu.

Dans cet extrait, on retrouve bien tous les stigmates associés au joueur dépendant, tout ce qui le place dans la catégorie du discréditable : l'isolement, le mensonge à ses proches, la honte d'être découvert... Le joueur a pu cacher à sa femme pendant 7 ans «son problème avec le jeu». L'expression «alcoolique» du jeu que X emploie souligne l'association joueur-drogué-alcoolique. Ce n'est pas non plus l'appât du gain qui motive le joueur, mais la recherche d'une sensation qui fait monter le taux d'adrénaline ainsi que cette toute puissance qu'il éprouve. Olivier Lejeune fait allusion à cette spirale dans laquelle est happée le joueur pathologique, qui l'isole et le projette dans un monde coupé de la réalité quotidienne. Comme Goffman le soulignait, on remarque que le rôle d'aide et de soutien psychologique de l'association est très important pour cet ex-joueur. En effet, le fait de partager son expérience avec des personnes qui le comprennent (puisqu'elles aussi ont vécu la même chose) et ne le blâme pas, lui donne la force d'arriver à s'en sortir (il se sent intégré au groupe et non en marge, il sort donc de son isolement).

L'assimilation du joueur au joueur pathologique est abusive. En France il n'y aurait que 4 joueurs sur 100 (tous jeux confondus)²⁷ qui sont atteints de dépendance au jeu, c'est un pourcentage très faible qui fait s'interroger sur cette image du jeu. Pourquoi un telle virulence vis à vis du jeu et surtout des jeux de casino ? Sans doute parce qu'ils ont gardé leur image d'antan, c'est à dire de lieu de perdition où les gens venaient se ruiner ainsi que leur famille. Les autres jeux, comme la Loterie nationale, ont profité de l'évolution des mentalités, et surtout du fait qu'à leur début ils n'existaient que pour des raisons

27- Edouard BRASEY, la république des jeux, Laffont, 1992.

charitables. De plus ils étaient promus par l'Etat (ce qui leur donnait une certaine légitimité) qui voyait en eux une manière indolore (par rapport à un nouvel impôt) de renflouer ses caisses.

Dans cette stigmatisation du jeu on voit ressurgir l'image du jeu où l'on perd et où l'on se perd. Tant que le jeu se limite aux classes fortunées, ce n'est pas grave, mais dès qu'il touche une catégorie de la population moins aisée, le jeu devient dangereux car l'argent perdu est destiné à garantir le niveau de vie de la famille. Plus le jeu se démocratise, plus il devient un problème et prend des allures de menace sociale.

D- INTERNET ET LES JEUX DE CASINO

Depuis quelques années avec l'ouverture du réseau Internet au grand public, on a pu assister à une explosion des sites concernant le jeu. De n'importe quel point du monde, des milliers de sites sur les casinos et les joueurs sont accessibles, si on dispose d'un ordinateur et d'un accès au réseau. L'accès se fait généralement, pour qui ne dispose pas d'une adresse précise, par des moteurs de recherche (par exemple, «excite» ou «yahoo»). Il suffit de saisir un mot clé en liaison avec le sujet. On peut remarquer qu'à l'heure actuelle, il existe très peu de sites de langue française sur le sujet. La recherche se fait donc avec des termes anglais comme casino (pratiquement universel), to gamble (qui est le verbe «jouer» employé pour désigner les jeux d'argent), gambler (joueur)... Ensuite, par le biais de liens hypertextes l'utilisateur rentre directement dans le site qu'il choisit.

a- présentation des sites

La plupart des casinos du territoire américain et de plus en plus ceux du monde entier (mais pas encore la France) ont un site de présentation sur Internet. On peut trouver des casinos de Macao, des Bahamas, de Turquie... Evidemment ceux que l'on trouve le plus sont ceux situés dans la ville de Las Vegas dans le Nevada (USA). Chacun présente une vitrines de ses prestations et des évènements qui vont avoir lieu dans l'établissement. Internet représente un nouveau médium de communication pour les casinos qui leur permet de se faire connaître dans le monde entier. Le réseau permet donc de toucher un public très étendu sans aucune restriction d'ordre spatial. Internet est donc un moyen de diffuser de la publicité très efficace. Prenons l'exemple de Las Vegas, voici quelques exemples de sites qui concernent la ville :

- <http://www.Vegas.com/CLV/> qui propose des informations générales pratiques ;
- <http://bestcom/~pcap/lasvegas.html> présente tous les évènements qui ont eu lieu ou qui vont avoir lieu comme par exemple l'élection de miss univers 1996 à l'hotel Aladin ou encore les attractions des hotels, le show des pirates au Treasure Island...
- <http://www.cybermart.com/rj/> qui présente ce qu'il y a de mieux (pour eux) à Las Vegas : hotels, restaurants, jeux...
- <http://www.vegasonline.com/> même chose que précédemment ;
- <http://www.evol.com//volleg/index.html> qui est le guide en ligne pour s'amuser à Las Vegas et qui propose par le biais d'un lien hyper texte de réserver son mariage ;
- <http://maviweb.com/la-vega/wc-se/lu-hotel-casino.html> propose des réductions sur le prix des réservations d'hôtel et en outre des tickets gratuits pour assister aux divers spectacles qui ont lieu dans la ville.

- <http://www.wizard.com/emg/vegas.html> propose des "jobs", des appartements, des informations sur l'université de Las Vegas, la météo du jour...soit 87 liens hypertextes concernant la ville ;

- <http://www.infi-net/vegas/vlv/todayentertainment.html> qui est le site du bureau de tourisme, il y des informations générales sur Las Vegas, des excursions comme le grand canyon ou le lac Mead...

- <http://the-casino-net-.com/vegas/vegas.html> qui présente les hôtels de la ville, le «strip»²⁸...

On peut donc voir que pour la seule ville de Las Vegas il y a une multitude de sites consultables qui apportent des informations sur tout ce qui concerne la ville. Par le biais d'internet, on peut aussi réserver en ligne les hôtels et confirmer, soit par carte de crédit si on a confiance dans le système (problème qui sera soulevé plus loin) soit par fax, cela bien entendu à des prix «spécial Internet» souvent beaucoup moins élevés que les autres.

Un autre type existe sur Internet, ce sont les FAQ (frequently asked questions ou questions posées le plus souvent). Elles sont là pour répondre aux joueurs sur les interrogations les plus fréquentes concernant les jeux. Elles se consultent par thèmes, par exemple FAQ casino, FAQ slots, FAQ poker... et on peut envoyer sa question à l'aide d'un courrier électronique (send a e-mail).

Il y a aussi les newsgroups (listes de discussion). Ils sont le lieu de débat sur différents thèmes comme la légalisation des casinos, le jeu pathologique ou tout simplement pour savoir où se trouvent les meilleurs casinos ou encore avoir une liste de livres sur un sujet... Pour pouvoir lancer une question en diffusion il faut être abonné aux listes et disposer d'un logiciel de lecture des "news". Il est possible d'y accéder par le biais des moteurs de recherche, mais dans ce cas il n'est pas possible de participer à la discussion ; on peut seulement lire les réponses et envoyer un courrier électronique uniquement à l'auteur du message lu.

Enfin il y a toute sorte d'articles (journaux, revues, particuliers, associations...) qui circulent sur internet et sont accessibles en lecture avec ou sans droit d'entrée.

b- les casinos virtuels

Sur Internet on peut aussi trouver des casinos virtuels. Il en existe deux types :

- ceux où l'on joue de l'argent fictif
- ceux où l'on joue "pour de vrai".

Le site "Las Vegas en virtuel" (<http://www.virtualvegas.com>) offre la possibilité de jouer en direct à des jeux de casino comme le black jack ou le poker. Au début de la partie, le

28- Le "Strip" est le plus grand boulevard de Las Vegas, "Las Vegas boulevard", où tous les casinos derniers 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.

joueur se voit attribuer un nombre de pour s'amuser. Les enjeux sont fictifs et on ne joue que pour le plaisir de joueur. En revanche, la compagnie a pour but de faire de l'argent en vendant les logiciels de jeux utilisés sur le site. Il existe sur le marché un CD Rom de "Virtual Vegas" et bientôt il y aura un logiciel de stud poker en 3 dimensions. Le but est de recréer un environnement semblable à celui du casino.

Pour entrer dans le deuxième type de casino, il faut d'abord effectuer un versement de son compte bancaire sur le compte du casino à l'aide d'une carte de crédit ou d'un autre moyen de paiement (chèque international, virement...). La personne doit remplir un questionnaire avec son adresse, où doit-on verser ses gains... "Casino Royale" (<http://www.funscope.com>) par funscope permet de jouer, de gagner ou perdre de l'argent (du vrai) au moyen d'Internet. Pour 1 dollar on rentre en possession de 100 funscope bucks, et le jeu commence (black jack, craps, roulette, keno...). Si le joueur gagne, il clique sur la caisse et donne au caissier son mot de passe (pré-enregistré lors de son inscription) pour un retrait. Il doit ensuite signer un formulaire stipulant qu'il a bien 18 ans et Funscope lui envoie ses gains par le moyen de paiement de son choix dans les 3 jours suivant son ordre de versement. Il y a aussi un arrangement spécial avec une banque en Oklahoma pour ceux qui désirent un transfert électronique plus immédiat sur leur compte personnel.

c- les questions soulevées

Grâce à Internet, il est donc possible de jouer dans un casino avec de vrai enjeux monétaires. Il y a deux manières d'envisager cela : la première est celle de l'extension d'un divertissement. Il est plus facile de jouer depuis son domicile quand on habite très loin d'un casino ; cela évite un déplacement. Cela permet à des joueurs de pratiquer un loisir qu'ils ne pourraient pas pratiquer autrement.

La deuxième est une conséquence négative. C'est celle de l'extension d'une maladie qui pourra s'infiltrer de façon anonyme dans tous les foyers à l'aide de l'ordinateur familial. Il est impossible de vérifier qui joue, donc un mineur pourrait jouer avec la carte de crédit de ses parents ou par un autre moyen sans que forcément quelqu'un s'en aperçoive tout de suite. Les joueurs compulsifs potentiels auront encore plus de facilité à jouer et le système de la carte de crédit peut les faire basculer assez rapidement dans la maladie du jeu. Il est très facile de redemander sans cesse du crédit et beaucoup plus difficile de s'arrêter de jouer. Le jeu sur Internet ne va-t-il pas faire augmenter le nombre de joueurs pathologiques.

Un individu trouvant des sensations dans le jeu virtuel sera poussé plus facilement à aller jouer dans un vrai casino même s'il commence par des enjeux fictifs, il voudra savoir ce que cela fait "pour de vrai" et ensuite aller voir si dans un casino c'est encore mieux.

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 Etat ; de plus dans certains états les jeux de casinos sont illégaux.²⁹ 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 sous peine de poursuite pour lui, mais aussi pour le casino. La question est de savoir comment poursuivre une compagnie qui est située en dehors du territoire américain. Les enjeux économiques des casinos sur Internet sont énormes. Le marché représenterait pour l'avenir 40 milliards de francs.³⁰ L'autre enjeu est touristique. En effet par le biais d'Internet, les casinos peuvent se faire connaître et ainsi attirer une clientèle par exemple outre-Atlantique pour les casinos américains qu'ils n'auraient pu atteindre autrement.

Le réseau Internet est à l'heure actuelle le sujet de beaucoup de controverses et ne bénéficie pas auprès du public français d'une image sans faille, notamment à cause de l'affaire Gubler (La publication sur Internet du livre sur François Mitterand) et aussi des problèmes de pornographie et de pédophilie et trafic de drogue dont les médias se sont emparés³¹. Le réseau se présente plutôt comme une menace d'ordre public. Les casinos sur Internet sont une nouvelle manière de frauder sur la législation dans les pays où les paris de casino sont prohibés. L'argent circule et échappe aux taxes des états. L'image négative des casinos ne peut que se renforcer puisque non seulement Internet est un lieu dont se servent les criminels, mais en plus il permet de contourner les lois en vigueur dans certains pays. De plus, tous les débats qui circulent sur les jeux d'argent par le biais d'Internet et l'impact négatif que cela peut avoir sur les gens ne font qu'entretenir les stigmates de mafia, d'amoralité... liés aux casinos.

29- Evan I. Schartz, Wanna bet, wired, Internet.

30- *Les dessous criminels d'Internet*, P.Dt, Le Figaro.

31- *Les dessous criminels d'Internet*, P.Dt, Le Figaro.

2- LES DIFFERENTS ENJEUX ET OPPOSITIONS SOULEVES PAR LA LEGALISATION DES JEUX DE CASINO

Dans un premier temps nous nous intéresserons aux Etats-Unis car ils constituent un modèle en France pour les casinos. Dans la première partie, nous avons développé un aspect majeur du jeu : la pathologie est une peur qui semble rester très ancrée dans l'esprit populaire. Elle est une des raisons opposée à l'extension des casinos dans les états américains. Nous verrons qu'il existe une autre peur mythique liée aux casinos: celle du banditisme. Puis nous verrons ensuite quelles sont les autres raisons invoquées pour et contre l'extension des casinos (et des machines à sous) aux Etats-Unis mais aussi en France.

A- LE CAS DES ETATS-UNIS

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 positif pour le gouvernement de récupérer de l'argent quand il lui était impossible de créer un nouvel impôt dans certaines situations. 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.³²

Les Etats-Unis sont actuellement au milieu de la "troisième vague" ("third wave"³³) 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

32- Charles T. Clotfelter, Philip J. Cook, Selling hope : state lotteries in America, Cambridge, MA : Harvard university press, 1989.

33- appellation employée par William N Thompson (ci-dessus) et John Dombink et William N. THOMPSON, The last resort, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

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 60. 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 ticket 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 seul, sans femme ni famille. En 1930, l'état du Nevada a légalisé de nouveau les casinos après les avoir interdits en 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 50.

La troisième vague de légalisation a commencé en 1963 avec l'adoption de la loi sur les loteries dans le New Hampshire. En 1969, le Canada a amendé son code pénal pour autoriser les loteries et les jeux ayant un but charitable. 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 ont une mauvaise 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, par contre, pour la légalisation d'autres «vices».³⁴

Nous allons prendre quelques exemples d'états américains qui ont légalisé les casinos pour voir quels arguments pour et contre ont été soulevés lors des campagnes précédant les référendums. Puis ensuite nous traiterons le cas de la France en essayant de voir les traits dominants que l'on retrouve par rapport aux états américains notamment au niveau du discours médiatique mais aussi en terme d'image des hommes politiques qui prennent position dans ces débats. Nous chercherons à savoir si les oppositions suscitées ne sont pas liés à une image du jeu que l'on retrouve quel que soit le pays concerné et, à voir si les enjeux économiques ne deviennent pas, dans certains cas, plus importants que les enjeux sociaux.

a- Atlantic city - New jersey

Le référendum dans l'état du New Jersey qui a permis la légalisation dans la ville d'Atlantic city en 1976 a été le dernier auquel les votants ont répondu "oui". Par la suite,

34- William N Thompson et John Dombrink et William N. THOMPSON, The last resort, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

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 ont 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 City³⁵. 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. Dombrink³⁶, 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 rencontrées 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. En janvier 1976, le gouverneur donne son soutien à la campagne et désamorce l'opposition en insistant sur le fait que:

- 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 sur les taxes grâce aux casinos pour les personnes âgées et les handicapés.

La ville a besoin de nouvelles sources de financement pour son développement urbain. L'argent rapporté par le jeu à l'état permettra de financer les nouveaux projets d'aménagement, de construire de nouveaux hôtels, de revitaliser toute l'industrie touristique de l'état. Mais aussi, ce la permettra de venir en aide aux plus défavorisés et de leur assurer un soutien, notamment au niveau médical, que la ville ne peut 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 politiques 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

35- G. Sternlieb, James W. Hughes, The Atlantic City gamble, Harvard university press, Massachusetts, 1983.

36- William N Thompson et John Dombrink et William N. THOMPSON, The last resort, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

publics influents légitime cette position. D'énormes fonds financiers 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,³⁷ 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 Etats-Unis, avec l'exemple de Las Vegas à ses débuts qui était uniquement 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). On fait appelle 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»³⁸(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 aller dans le sens de la légalisation des casinos.

L'opposition à la légalisation des casinos en 1974 était surtout centrée autour de dirigeants de congrégation religieuse qui prêchaient contre l'amoralité du jeu. En 1976, ils renouvellent leur opposition contre le jeu et sont accompagnés par ceux qui réclament 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.³⁹ 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

37- 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".

38- 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»

39- William N Thompson et John Dombink et William N. THOMPSON, The last resort, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

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 tourner le vote en leur faveur). De plus la plupart des hommes politiques influents de l'Etat sont dans le camp opposé et trouvent les termes 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 au social.

b- pour ou contre : pourquoi ?

Les différents discours des campagnes pour légaliser les casinos comportent trois thèmes récurrents :

- la criminalité supposée
- le comportement compulsif du joueur qui sont discréditants pour l'industrie des casinos.
- les retombées économiques qui donnent du crédit aux casinos.

Le premier Etat à avoir légalisé les casinos aux Etats-Unis était 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 une forte influence sur l'opinion des gens sur les casinos. L'association mafia-crime-casino est une conséquence des débuts de la 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 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 des figures du crime organisé. L'expérience des contrebandiers dans la distribution et la promotion des alcools leur sert pour 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.⁴⁰

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

40. 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).

interdisent le jeu. Spécialiste du racket en tout genre (du marchand de fruit 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 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 hotel, grand complexe luxueux, est décidé 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 qui a le malheur de s'opposer à lui est assassiné le 20 juin 1947.

Mais son oeuvre reste et la réputation qui lui est associée aussi, et 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 de 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 une ville touristique très fréquentée, l'image de la mafia reste toujours "collée" à l'industrie des casinos. Celle-ci restant très présente dans l'esprit des gens, elle sert beaucoup dans les discours anti-casino de mise en garde pour effrayer les gens. Le discours des opposants à la légalisation est une mise en garde contre l'infiltration de la ville par la mafia. Cette référence à la mafia est liée à une image mythique tout comme l'est celui du joueur compulsif.

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*»⁴¹. nous avons mis en italiques les mots qui nous semblent intéressants dans cette réponse. Ce que nous

41- William N. Thompson, 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.

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. 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, mais il y a aussi un problème de normes. La manière dont les anglo-saxons classent les types de joueurs se fait de façon très subjective et par rapport aux stéréotypes en vigueur.⁴² 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 marge du 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 est vrai 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.^{43/44}

Le troisième pôle de questionnement est 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

42- voir à ce sujet, note bibliographique de DEA, Elizabeth Vercher, partie sur le jeu pathologique, 1996. 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 ?).

43- 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. Vicki Abt, James F. Smith, and Eugene Martin Christiansen, The business of risk, commercial gambling in mainstream america, University press of Kansas, 1985.

44- Task force on gambling addiction in maryland, Valerie C. Lorenz, Robert M. Politzer, rapport final, 1990. (disponible sur internet).

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. Quand il s'agit de crime (et du fait que seuls les bandits se rempliraient les poches), les "pro-casino" soulignent que le jeu est mieux contrôlé quand il est légal.⁴⁵ Si l'on prend les chiffres, l'impact économique du jeu ne peut être nié. Aux Etats-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 pour 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 \$)⁴⁶. 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 nouveau économique dans l'Etat. En effet l'argent dépensé au jeu n'est pas dépensé ailleurs, 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.

En conclusion on peut dire qu'il y a d'un côté une stigmatisation de l'industrie des casinos faite de stéréotypes, les discours étant surtout centrés sur une image du jeu et non pas sur leur réalité. Toute l'argumentation des différents protagonistes s'articule sur ces images et leur permet de moduler leur discours selon le but à atteindre. Et de l'autre côté, pour les "pro-casino", il n'y a plus de jeu compulsif mais un loisir pratiqué selon l'envie de chacun, avec des retombées économiques importantes qui seront bénéfiques aux citoyens puisqu'elle permettront de réaliser de nouvelles infrastructures, de créer des emplois... Les Etats 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 n'est plus stéréotypé à l'aide d'images mais argumenté à l'aide de chiffres qui sont la preuve concrète de ce que peuvent apporter les casinos à un Etat. L'image du jeu est donc réhabilitée par ses enjeux économiques car c'est un impôt indolore. Pour les "anti-casino", tous les joueurs potentiels seront atteints par la maladie du jeu, et en plus la ville deviendra un repaire pour la mafia. L'image du jeu reste entachée des stéréotypes existants et c'est l'enjeu social qui prédomine.

45- William N Thompson et John Dombrink et William N. THOMPSON, The last resort, University of Nevada press, Las Vegas, 1990.

46- William N. Thompson, Legalized gambling, contemporary world issue, ABC-CLIO, Santa Barbara, 1994.

B- LA LEGALISATION DES MACHINES A SOUS DANS LES CASINOS FRANCAIS

a- le contexte

Autoriser les machines à sous dans les casinos apparaît en 1986 comme la mesure de leur survie. En effet, les jeux traditionnels (et même les nouveaux) 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 (cf. infra. note 45). Les casinos français ont 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. Ces machines 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 un moyen de contrôle pour l'état, puisque c'est le ministère de l'intérieur qui réglemente les jeux dans les casinos⁴⁷. De toute façon, sans elles, 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 considérait 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, cela 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 1986 est assez mouvementée, mais les intérêts économiques l'emportent car ce sont environ 10 000 emplois qui sont en jeu, ainsi que des ressources fiscales non négligeables pour l'état et surtout pour les communes possédant un casino. Les députés RPR, UDF et FN réunis autorisent les machines à sous et Charles PASQUA signe le décret en 1987, juste avant

47. Article "*Les mutations du marché des casinos Français*", F BIR, consultant Domino finance, casino et tourisme, cahiers espaces, n°38.

de quitter le gouvernement. Pierre JOXE qui prend sa succession ne remet pas sa décision en question mais limite le nombre de casinos autorisés à les exploiter⁴⁸. Ils sont 16 à disposer de machines à sous en 1987 : 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. 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 casinos⁴⁹. Cette autorisation sera étendue à tous les casinos en 1991 (ils sont 83 en 1992 et environ 134 maintenant). Les casinos ont trouvé dans les machines à sous le moyen de renflouer leurs finances en attirant une clientèle qui auparavant ne fréquentait pas les casinos.

b- 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 à 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 la même réglementation que pour les hotels classés "de tourisme"). La première partie est consacrée aux enjeux économiques que représentent les casinos, non seulement pour l'Etat mais aussi pour la commune dont ils sont membres. Le rapporteur rappelle que le produit brut des jeux s'élevait à 842 millions de francs en 1986, le prélèvement de l'Etat a été de 263 millions de francs et celui des communes de 105 millions de francs (les chiffres pour 84-85 sont les suivants : produit brut des jeux 980,5 MF, prélèvements Etat 326,9 MF et communes 124,2 MF). Les casinos en France emploient 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 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 a 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

48. J-P MARTIGNONI-HUTIN, Faites vos jeux, Collection "logiques sociales", l'Harmattan, 1993.
147. Article du monde "l'autorisation des machines à sous dans les casinos : une mesure de survie pour la profession", Guy PORTE, 22/12/1986.

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

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 a 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 comme un autre, 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»⁵⁰. Elles représenteraient une nouvelle source de financements pour les casinos et leur permettraient de sortir de la crise. Ensuite il y a toute une liste de modalités pratiques à l'intérieur de la loi qui visent à éliminer toute possibilité d'infiltration du banditisme dans ce secteur d'activité.

Le suivant à prendre la parole est monsieur Yves Galland, ministre délégué auprès du ministre de l'intérieur, chargé des collectivités locales: «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. Il 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 c'est une raison de plus 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 aussi très important en terme de devises étrangères). Enfin, pour lui, «la limitation de cette autorisation aux seuls casinos permet de s'entourer de toutes les garanties» notamment au point de vue de la morale, puisque l'accès des casinos est réglementé. En plus 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 il y a aussi une volonté de rassurer. En effet si la principale cause de cette loi est d'ordre économique, il ne faut pas oublier que les gens sont très sensibles à la connotation mafieuse que est déjà liée aux casinos, à laquelle il faut encore rajouter les affaires de banditisme liées aux machines à sous. La liaison avec l'industrie du tourisme est très importante parce que cela permet de réunir une industrie à

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

l'image positive et revitalisante pour une communauté à une industrie stigmatisée négativement, celle des casinos. Cela apporte une légitimation supplémentaire à ce projet. Ce projet de loi est présenté par la droite mais les socialistes et apparentés soulèvent 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. Si la population qui joue est une population faisant partie de l'élite sociale financière, 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.⁵¹ 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 ont 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 perçue comme un excès, se trouve ainsi liée à la dépendance au jeu. Dans les deux cas, Jean-Pierre Michel prend l'exemple de pratiques poussées à l'extrême 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 Deprez, 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

51- voir à ce sujet, note bibliographique de DEA, Elizabeth Vercher, partie A, Les jeux de hasard et d'argent et l'histoire, 1996.

hébergent (l'exemple du casino de Bandol est cité⁵²).⁵³ 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 réprouvent implicitement).

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». Cela 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 des espaces mythiques, mal considérés, stigmatisés comme des lieux de perdition où les joueurs viennent se ruiner.

Malgré l'opposition des députés de gauche, le vote a lieu et la proposition de loi est adoptée.

52- 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%.

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

c- le 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 à 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».

La question préalable soulève à nouveau 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 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 parasitaires 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. Pour nous 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 gens dans notre société, le jeu ici comme la prostitution est un vice.

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 (cf. infra pour Lyon) repose sur la limitation du "mal nécessaire" dans un lieu réservé.

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.

C- LA CONSTRUCTION D'UN CASINO DANS LA CITE 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 faut trouver des investisseurs privés, ce qui explique la lenteur des travaux. En premier 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 est 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 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'hotellerie 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 hoteliers déjà en place cassent les prix pour augmenter leur chiffre d'affaire. La question est donc de savoir comment rentabiliser un tel hotel. La crédibilité de tout l'ensemble dépend de la construction de l'hotel. 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'hotel. 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 mai. Le choix du candidat retenu sera connu en juillet (troisième temps non traité).

b- La conférence de presse du 21 décembre et son traitement médiatique

1- La conférence de presse

Monsieur Henri Chabert, maire du 6^e 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 1988⁵⁴, 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, 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'affaire**.

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 casinos et les employés sont soumis à **un contrôle très strict de la part du ministère de l'intérieur**. Le cotage 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.

54- Les casinos peuvent être implantés dans "les villes ou les stations classées 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 national, d'un orchestre national et d'un théâtre d'opéra présentant en saison une activité régulière d'au moins 20 représentations lyriques." Extrait de la loi du 8 janvier 1988.

Enfin dans la dernière dernière partie, le maire justifie l'exclusivité de 20 ans qui sera donné 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 publiques 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 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 là pour 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 6e 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, entant 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 terme 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 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 étudierons juste les titres .

Le Progrès titre : «Cité internationale : hôtel et casino»⁵⁵. Ce projet ne semble pas aller de soi pour le Progrès. Dans le chapeau qui précède l'article on remarque l'emploi du

55- Le Progrès, Aline Duret, 22/12/1995, p. 7.

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 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»⁵⁶. 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 justifiée 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»⁵⁷. 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.

56- Lyon Figaro, Christian Dybich, 22/12/1995, Une et p. 9.

57- Affiches Lyonnaises, du 23/12/1995 au 27/12/1995.

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 employée dans ce cas 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.

c- Le traitement médiatique du projet de l'implantation d'un casino après le vote du 15 janvier

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 la 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 Mitterand, 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 éloquent: «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 trouve «indécent» un tel équipement en temps de crise, «où l'on flambe en une nuit ce que certains ne gagnent pas

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 la 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 casinos étant stigmatisés très négativement, il leur est difficile de prendre position sans risquer de ternir leur image de garant de la moralité.

Le Monde a 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 lettre capitale : «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 attirées : «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 comme les autres 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 cotés (avec notamment une forte insistance sur les enjeux économiques car les casinos sont une source de financements importante pour les communes).

En conclusion, nous pouvons dire qu'à travers les trois cas que nous avons traités (Atlantic City, 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 économiques, liés à la fiscalisation très importante des casinos, aux emplois qu'il procurent et à l'animation touristique dont ils font bénéficier une ville, et les mêmes objections, liées à la condamnation morale (qui inclut le jeu pathologique) et au banditisme. Tous les discours d'opposition reprennent les mêmes stigmates liés à l'industrie des casinos. On peut donc dire que les discours 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. La réhabilitation de l'image des casinos passe donc par la valorisation économique de ces entreprises qui se transforment alors en prestataires de loisirs. "Aller au casino" devient alors socialement acceptable. On peut remarquer aussi que les citoyens gardent des préjugés sur les jeux de casino qui sont liés au lieu même du casino, alors que Le loto ou le Tiercé qui peuvent se jouer dans n'importe quel bar n'en souffrent pas. Ces jeux, du fait que ce sont des jeux d'Etat, promus par l'Etat ont de ce fait une certaine légitimité. Le fait qu'ils sont une "entreprise publique" en opposition avec les "entreprises privés" que sont les casinos (même si on oublie souvent que ce sont des concessions de service public) leur donne une image plus philanthropique : la théorie de la ruine automatique du joueur ne fait allusion qu'aux 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 qui devient alors indolore (on fait presque une bonne action). Le but affirmé des casinos "de faire de l'argent" contribue à renforcer leur image négative. En outre, les jeux de casinos se jouent dans un lieu particulier qui s'est attaché des préjugés au fil des siècles et qui n'a pas pu encore réhabiliter son image. Il est vrai que pénétrer dans un casino signifie abandonner un de ses rôles de la vie quotidienne pour endosser un rôle : celui de joueur dans un espace particulier qu'est un casino.

3- LES CASINO : UN MONDE PARTICULIER

Les casinos sont des espaces de jeux différents des autres jeux parce qu'ils ont maintenu des peurs et des préjugés largement fondés sur une seule image du joueur, le joueur dépendant. Il est vrai que les casinos ne sont pas des lieux philanthropiques, la théorie de la ruine automatique du joueur le prouve⁵⁸. Le système de marketing des casinos renforce cette image du «piège à joueurs» (Las Vegas est plus bel exemple de réussite dont nous nous servirons souvent et dont d'ailleurs les dirigeants des casinos français s'inspirent). L'acte d'entrer dans un casino n'est pas le même que celui d'entrer dans un bureau de tabac ou dans un bar, et la fréquentation des casinos augmente. Les jeux de casino sont devenus "le troisième jeu de masse" après le Loto et le Tiercé⁵⁹. Mais malgré la démocratisation des casinos due à l'apparition des machines à sous, il reste encore des hésitations sur ces lieux de jeux.

LE BONHEUR ARTIFICIEL

Il y a deux manières de considérer un casino. La première est celle des dirigeants, la deuxième est celle des joueurs (que nous verrons plus loin dans les parties C et D). Pour les premiers les casinos sont une entreprise comme un autre et doivent être rentables. Les machines à sous deviennent 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»⁶⁰. 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

58- voir à ce sujet, note bibliographique de DEA, Elizabeth Vercher, partie D, les mathématiques et le jeu.

59- Edouard BRASEY, La république des jeux, Laffont, 1992.

60. Edouard BRASEY, La république des jeux, Laffont, 1992.

établissements que j'appelle "institution totalitaire"»⁶¹. Nous ne pouvons pas comparer le casino à une institution totalitaire au sens où Goffman l'entend du fait qu'on rentre et qu'on sort librement d'un casino, et aussi d'une différence fondamentale : le joueur n'est pas là pour être puni ou soigné comme dans un hôpital psychiatrique ou une prison, il est là pour se sentir heureux et on le pousse à avoir envie d'y revenir. Pourtant on note quelques similitudes 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. Par exemple la ville de Las Vegas est située en plein milieu du désert.^{62/63} 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.

A- LA TOILE D'ARAIGNEE

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)»⁶⁴. 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

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

62- Ndt. Les marchands de rêve construisent leurs toiles aussi. Elles s'appellent des casinos (devinez quel est votre rôle).

63- "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 ? " Marvin KARLINS, Ph. D. , Psyching out Vegas , Carol publishing group, New-York, 1990.

64- Marvin KARLINS, Ph. D. , Psyching out Vegas , Carol publishing group, New-York, 1990.

city has been designed to funnel more people into the casino web». ⁶⁵ Rien n'a 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 casinos, les façades sont toujours décorées avec des lumières brillantes, qui retiennent l'œil, cela pour attirer les joueurs (comme l'araignée construit sa toile vers une lumière pour attirer ses «clients»). Le «strip» ⁶⁶ 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, teintureries 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» ⁶⁷ 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 lié au monde réel. 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.

«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

65- 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.

66- Le "Strip" est le plus grand boulevard de Las Vegas "Las Vegas boulevard", où tous les casinos derniers 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.

67- Voyager, n°51, mai 1995.

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»⁶⁸. 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 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 rafraichissements 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 sont 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.

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. En revanche, 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. Si 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 vénale (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»

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

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»⁶⁹.

Chaque machine a un emplacement bien défini, choisi en fonction de sa dénomination (la valeur des pièces qu'elle accepte) et de son esthétique. Son taux de redistribution est un élément important qui rentre en compte. Le taux de redistribution est la part des enjeux qui revient au joueur. Les machines à sous ont une obligation d'un taux de redistribution théorique légal de 85% minimum. On dit théorique car en fait, celui-ci est calculé comme si le joueur misait le maximum de pièces à chaque coup, mais ce n'est souvent pas le cas, donc la redistribution réelle est inférieure à ce montant théorique. 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 de 95%, certaines machines seront à 98% et d'autres à 85% etc.... Les machines qui redistribuent le plus 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 les machines (le piège est que celle d'à coté n'a peut-être elle qu'un taux de 85%) et qui 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»⁷⁰. 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 qu'elles 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 2frs 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 y a un siège).

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

69- Voyager, n°51, mai 1995.

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

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 l'individu à l'évasion : celle du monde de la réalité quotidienne.

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 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). Il y a des rumeurs qui disent 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 sont 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 disent que bientôt la même chose leur arrivera et 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, et le joueur se dit que peut-être cette fois il sera pour lui. Les casinos créent un environnement qui fait que les perdants se sentent comme des gagnants.

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 prévu par le casino. A partir de là, tout est fait pour créer le besoin de jouer. Le décor enveloppe l'individu et le bombarde de "stimulus" de tel façon que toute son activité soit centrée sur le jeu⁷¹. En résumé 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."⁷²

71- «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.

72- Erwing GOFFMAN, Les rites d'interaction, édition de minuit, 1984.

B- "THE PLACE WHERE THE ACTION IS" ⁷³(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 donc 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 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 jeux⁷⁴. 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 destin. 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 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»⁷⁵. Si l'on part de cette définition on peut donc dire que les interactions entre individus dans un casino ne sont pas les mêmes que dans la réalité quotidienne puisque le casino crée un monde où chacun repart à égalité devant la chance.

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

73- Erving GOFFMAN, Les rites d'interaction, édition de minuit, 1984. Chapitre «les lieux de l'action», p. 121 à la fin.

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

75- Ibid.

- 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 est sous le nez du joueur, elle est plus longue à la roulette puisqu'il faut attendre l'annonce du croupier qui confirme ce que voit le joueur.

- la quatrième phase est la phase du *règlement*. elle s'étale du moment où la 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*».⁷⁶ 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'excèdent 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 ferait dans sa vie quotidienne. Selon John Rosecrance⁷⁷ 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 pourrait entrer dans la catégorie mimicry définit par R. Caillois : «Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une

76- Erwing GOFFMAN, *Les rites d'interaction*, édition de minuit, 1984.

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

illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : in-lusio) du moins dans un univers clos conventionnel et, à certains égards fictif» (c'est le cas du casino qui recrée un univers au 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»⁷⁸. 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 serait donc issu du monde du jeu.).

Pour Goffman, on peut considérer que l'action dans un casino «dépend plus de son environnement et de son organisation, qui contribue directement à son apparition»⁷⁹. 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 centimes 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»⁸⁰. 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 propices 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

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

79- Erving GOFFMAN, Les rites d'interaction, édition de minuit, 1984.

80- Ibid.

code de communication qui permet aux individus de communiquer sur des fondements spécifiques à cet espace de jeu.

C- 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 de ces mondes sont grands, d'autres petits. Certains de ces mondes 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 puisqu'il habitait à Lac Tahoe ville située dans le Nevada où les casinos sont légaux. Pour lui chaque jeu (course de chevaux, loteries..) a son monde social constitué de joueurs (qui sont rarement les mêmes). Le monde social des casino est 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 joueurs⁸¹. Dans les deux cas nous pensons que le jeu crée du lien social et que les casinos sont des lieux de convivialité pour les joueurs. Nous allons chercher à voir quel est le type de lien que peuvent construire les joueurs au sein d'un casino.

Les joueurs voient les casinos d'une manière différente de ceux qui les dirigent. Ils sont là 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 donne une sorte de solidarité entre eux, quelle que soit leur condition sociale dans le monde extérieur de la réalité quotidienne. Tous les joueurs sont à égalité devant «l'Alea» du jeu. «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.»⁸² Les casinos deviennent ainsi un lieu d'interaction interpersonnelle entre des personnes du fait qu'elles jouent

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

82- Erwing GOFFMAN, Les rites d'interaction, édition de minuit, 1984.

toutes le même rôle : celui de joueur. Cela permet des contacts entre les individus qu'ils n'auraient pas pu avoir en dehors de cet espace de jeu. Il abolit 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. Il 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 de tout les jours, question qu'utilise souvent les hommes pour établir une conversation avec une femme qui leur plait 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. «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»⁸³. 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 opposés 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 autre monde, construit à l'intérieur du monde réel la part de rêve qui lui est attachée, et qui souvent motive les gens pour le fréquenter, ne se retrouve pas ailleurs.

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

Il y a deux manières de considérer les machines à sous :

83- Ibid.

- la première consiste à dire 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 elle⁸⁴. Le joueur compulsif est 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 seuls choses qui le motivent. Les personnes qui l'entourent n'existent plus.

- la deuxième consiste à dire qu'elles sont justement le lien entre les joueurs. Elles leur permettent de s'ouvrir sur les autres car elles sont l'objet commun de tous les joueurs⁸⁵. Les joueurs occasionnels et la plupart des joueurs réguliers sont pour nous à placer dans cette seule perspective qui est 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. «Ca fait une sortie» explique cette grand-mère que son petit fils emmène au casino de temps en temps l'après-midi⁸⁶. «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».⁸⁷ 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 attitré. Les relations qu'ils nouent dans l'espace de jeu sont souvent les seuls qu'ils ont⁸⁸. 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

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

85- Richard Lewy, *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. 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.

86- Entretien mme D, retraitée, 68 ans.

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

88- John Rosecrance, Gambling without guilt : the legitimation of an american pastime, Brooks/Cole

importantes pour eux du fait qu'ils partagent la même activité : le jeu. Celui-ci est d'ailleurs leur principal sujet de conversation. Le problème se pose lorsque le joueur régulier s'arrête de jouer et ne fréquente plus l'espace de jeu car souvent 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.

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 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 recharged for another go in the real world»⁸⁹. 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 amène des joueurs à se côtoyer sans aucune interférence du 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.

89- 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.

D- UN ESPACE DE JEU UNIQUE

Nous avons voulu voir quelle était l'image du lieu casino pour certains joueurs et notamment si par la pratique des mêmes jeux à l'extérieur de cet espace, ils en tiraient la même satisfaction. Nous avons donc demandé à une personne⁹⁰ qui joue régulièrement au casino de faire un test en jouant dans un casino «virtuel» sur Internet puis de nous dire ses remarques concernant les similitudes ou les différences entre le jeu dans un «vrai» casino et le jeu dans un casino virtuel. De notre côté nous avons observé son comportement dans un casino puis devant son ordinateur pendant qu'il était en train de jouer. Nous ne pouvons pas tirer de conclusions générales de cette expérience, il faudrait la refaire avec un nombre plus important de sujets, mais juste avoir un aperçu de ce qui fait la singularité d'un casino comme lieu de jeu. Nous avons ensuite comparé ce qu'il avait noté avec ce que nous ont dit d'autres joueurs au cours d'entretiens sur les casinos⁹¹.

Nous avons donc choisi un casino virtuel et mis à la disposition du sujet un crédit de jetons pour jouer. Nous lui avons ensuite expliqué le fonctionnement du dispositif et notamment celui de la souris qui joue un rôle essentiel puisque toutes les manipulations se font par elle. Ensuite nous l'avons laissé jouer.

Le jeu choisi était le vidéopoker. Sa première remarque a été sur la lenteur du chargement. En effet, le jeu se déroule beaucoup plus lentement que dans un casino du fait qu'à chaque fois il faut attendre que les données en provenance du réseau se chargent. Le sujet trouvait le maniement de la souris peu pratique en comparaison avec le bouton des machines sur lequel il y a juste à appuyer. Nous sommes aperçu 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 était elle pour lui beaucoup plus difficile, l'écran de l'ordinateur étant plus petit que celui des machines à sous et les cartes moins bien dessinées. Mais une des remarques qui nous a intéressée a été sur 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 toucher. L'écran affiche 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 en plus on ne voit pas les pièces tomber ou le paquet de jetons arriver devant soi (ça on peut difficilement le créer). Ceci enlevait une grande part d'intérêt au jeu. Un autre point qu'il a soulevé concernait le fait que dans un casino il y a des gens autour qui crient, qui rient, qui se parlent entre et qui vous parlent alors que devant un ordinateur, on est tout seul. L'ambiance du casino est donc propre au lieu et très difficile à recréer ailleurs (nous retrouverons ce point dans les entretiens plus bas). L'environnement qui entoure

90- Monsieur X, 39 ans, enseignant.

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

l'individu dans un casino, lui donne envie de jouer est créée par le casino, comme nous l'avons vu précédemment, elle est adaptée 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 sujet nous a dit suite à cela qu'il n'avait pas l'impression de jouer dans un casino et que s'il avait le choix entre les deux il préférerait aller jouer dans un vrai casino. Le jeu virtuel n'arrive pas à captiver autant le joueur que le jeu dans un casino du fait que le jeu virtuel ne transporte pas 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 «dépaysante» du casino.

«Le casino, il faut y aller, ça fait une sortie»⁹² ; nous nous sommes rendu compte que cela avait une grande importance pour toutes les personnes interrogées par rapport à un autre jeu. Au loto, par exemple, il suffit de valider sa grille mais après 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»⁹³. 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 sur le rêve futur en attendant le tirage alors qu'au casino le temps de rêve est beaucoup plus court.

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 ne le gagnez pas facilement alors si vous perdez 1500 frs vous auriez mieux fait de vous mettre 1500 frs dans un bon restaurant»⁹⁴. 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 vous y avez 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

92- Monsieur X, 39 ans, enseignant.

93- Entretien Gomez, 48 ans, caissière à carrefour Ecully.

94- Ibid.

quelque chose et 9 fois sur 10 à la fin tu t'aperçois que t'as tout perdu»⁹⁵. 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.

C'est le cadre qui fait le casino. La décoration du casino n'a rien à voir avec 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 du tabac). Certaines personnes du fait des préjugés qui leur sont attachés hésitent encore à rentrer dans un casino, ce n'est pas le cas pour les points de jeux de la Française des jeux. Les casinos sont souvent des batisses impressionnantes par leur taille et leur architecture. Ce sont souvent devenus des lieux historiques comme par exemple 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 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 que celui de rentrer dans un bureau de tabac. Il y a aussi des restrictions pour y entrer comme l'âge ou la façon dont on doit être habillé qui n'existe 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).

Enfin nous avons pu noter 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 làbas.⁹⁶

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.⁹⁷

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, Il y a des machines à sous partout, dans les restaurants, à

95- Entretien Thierry, agent de sécurité, 32 ans.

96- Entretien mme D, retraitée, 68 ans.

97- Mme B, responsable d'un magasin, 33 ans.

l'aéroport, dans les supermarchés, mais pourtant les gens continuent d'aller dans les casinos car l'ambiance y est unique⁹⁸.

En conclusion, nous pouvons donc dire que les casinos sont un lieu unique par deux cotés. En premier lieu, ils restent victimes des stigmates et des préjugés qui leur sont associés (lieu de perdition, joueur dépendant...), ce qui fait certaines personnes hésitent encore à les fréquenter ou à dire qu'elles vont y jouer. En second, il 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 s'isoler de la réalité et oublier tout ce qui lui est rattaché.

98- Garry Provost, High stakes in the new Las Vegas, Truman Talley books/Dutton, New-York, 1994.

CONCLUSION

Nous avons pu voir que la première hypothèse était vérifiée. «Le joueur» roman de Dostoïevsky illustre l'archétype de ce qu'est le joueur. Nous avons pu voir aussi que le joueur de type compulsif est stigmatisé de façon discréditée ou de façon discréditable. E. Goffman définit ces stigmates comme ce qui place l'individu en marge de la norme sociale. Ces stigmates sont repris dans la plupart des médias quand ils parlent des joueurs pour les disqualifier aux yeux des autres. Le discours médiatique est une mise en garde contre le jeu et contribue au maintien des stéréotypes. Il joue sur des images. Le jeu appartient à une pathologie socialement marquée par des stigmates. Le discours sur le jeu est un discours exclusif qui fait passer le joueur comme un malade dont le cas relève de la psychiatrie. Le discours sur le jeu emploie le vocabulaire du champ lexical d'autres dépendances comme la drogue ou l'alcool. Ce discours est légitimé par la référence constante à des personnes faisant partie du corps médical psychiatrique ou des psychologues. L'image du joueur est donc une image négative et socialement dévalorisée.

Pour la deuxième hypothèse, Internet représente un nouveau moyen de communication qui permet aux casinos de se faire connaître dans le monde entier. La fonction de promotion touristique du réseau est très importante. Quant aux casinos virtuels, il n'est pas encore possible de savoir quels effets sur la population aura leur extension sur Internet. La relation homme-machine qui prime dans le jeu virtuel puisque l'homme est seul face à son ordinateur ferait plus penser à une relation de type pathologique. La mauvaise réputation des jeux d'argent associés aux problèmes de législation que rencontrent les casinos sur Internet renforcent l'image négative de cette industrie dans l'esprit populaire.

La troisième hypothèse nous a permis de voir que l'industrie des casinos pèsent un poids très lourd pour l'économie d'un pays. Le discours sur la légalisation des casinos à Atlantic City, les débats à l'Assemblée nationale ou au Sénat et le cas de la construction d'un casino Quai A. Lignon soulignent l'importance des enjeux économiques qui priment sur les enjeux sociaux. On retrouve à peu près dans les trois cas le même schéma discursif qui repose sur une argumentation économique à laquelle sont opposées des raisons morales qui s'appuient sur l'image stéréotypée du joueur. Ces enjeux économiques poussent ceux qui les soutiennent à réhabiliter l'image des jeux de casinos. Ils ne sont plus un vice mais un loisir socialement acceptable.

L'analyse de la gestion marketing interne des casinos valide la quatrième hypothèse. Les casinos utilisent des techniques qui poussent les individus au jeu, ceci pour des impératifs de rentabilité qu'ils ne cachent pas. Cette mauvaise image des casinos est liée aux pertes

que les joueurs subissent dans les casinos. Le risque que prend le joueur et le fait qu'il soit constamment poussé à l'action encourage à penser que les casinos poussent au jeu compulsif pour gagner de l'argent (cela va dans le sens de la croyance populaire).

La cinquième hypothèse est validée car nous avons pu voir que l'individu dans un casino est coupé de la réalité, il est transporté dans un autre monde où il échange, le temps du jeu, son rôle lié à la routine quotidienne contre celui de joueur. Les casinos créent un monde social où l'interaction entre les joueurs se déroule dans des conditions de productions qui ne sont plus réglées par les normes sociales de la réalité quotidienne. L'Alea réunit les joueurs car il met tous les individus, quelles que soient leur condition sociale dans la réalité quotidienne, sur un pied d'égalité. C'est aussi un espace de jeu unique dont l'environnement qui enveloppe le joueur, bien que créé uniquement à l'aide d'artifices, provoque une ambiance inimitable. «Aller au casino» est une sortie particulière du fait qu'elle permet à un individu de changer de monde ce qui n'est pas le cas des autres jeux du type par exemple de la Française des jeux. Le lieu est lui aussi unique et contribue pour une large partie à faire le jeu.

Notre travail nous a permis de constater que la représentation du joueur dans l'esprit populaire se base sur une seule figure : celle du joueur pathologique. Les médias contribuent eux-aussi à l'entretien de ce stéréotype. Il est très difficile de sortir de cette image car la plupart de la littérature sur les joueurs est axée sur cette représentation. La question est de savoir pourquoi c'est cette image qui a été retenue pour former un mythe et quel est l'intérêt d'entretenir ce mythe. On pourrait penser que c'est parce que la démocratisation des jeux d'argent, et notamment celle des casinos avec l'apparition des machines à sous, encourage les personnes issues d'un milieu social peu aisé à dépenser l'argent dont ils ont besoin pour vivre au jeu. Ce discours serait une mise en garde contre un «vice» qui n'est pas important quand il touche les riches puisqu'ils ont les moyens de perdre. Par contre quand il touche les pauvres il devient une menace puisque ceux-ci n'ont pas les moyens de perdre l'argent qu'ils jouent. La question est de savoir pourquoi c'est cette représentation du joueur perdant qui a été retenue et promue par les différents dirigeants au fil des siècles. Il y a aussi des joueurs qui gagnent, ce qui serait une vision beaucoup plus optimiste du jeu.

Les jeux d'argent font de moins en moins appel à des qualifications du joueur et de plus en plus appel à la chance pour gagner. Toute la vague de jeux instantanés qui déferlent sur la France depuis 1984 (date de la création du Tac o Tac) ne posent plus la question du jeu comme une compétition où c'est le meilleur qui gagne mais comme un défi à la chance. Ils sont là pour faire rêver. En effet, un individu sur un coup du «sort» peut changer sa vie en l'espace d'un grattage ou d'une pression sur un bouton. Il peut obtenir en quelques secondes une somme d'argent que le travail n'aurait pas réussi à lui procurer.

L'argent fait rêver les individus surtout quand il paraît facile à gagner. En temps de crise sociale (chômage, salaires bloqués...), les jeux d'argent trouvent un large public car ils représentent apparemment le seul moyen d'ascension sociale immédiate (16 millions de tickets du Millionnaire vendus par semaine en 1993).

A chacun son jeu. Seuls les jeux d'enfants ont gardé leur image d'innocence. Les jeux d'adultes se sont scindés en deux catégories majeures : Le sport dont l'Agôn est la qualité principale et les jeux d'argent rythmés par l'Alea qui pour cette raison connaissent depuis quelques années un succès croissant.

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE GENERALE

- 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, Doublday, New York, 1959.
- 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.
- 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.
- COTTA Alain, La société du jeu, Fayard, 1993.
- CREVELT Dwight and louise, Slot machine mania, Gollehon book, 1989.
- CUSTER Robert, profile of the pathological gambler, Journal of clinic psychiatry, n°45, p. 35-38, 1984.
- DOSTOIEVSKY Fédor, Le joueur, 1865. Traduction de C. Andronikof et Alexandre de Couriss, Le joueur, livre de poche, librairie Stock, Paris, 1972.
- 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.
- GOFFMAN Erving, Asiles, Collection "le sens commun", Les éditions de minuit, 1994.
- GOFFMAN Erving, Les rites d'interaction, Minuit, 1974. p. 152-172.
- GOFFMAN Erving, Stigmate, les usages sociaux des handicaps, le sens commun, les éditions de minuit, Paris, 1993.
- KARLINS Marvin, Ph. D., Psyching out Végas, Carol publishing group, New-York, 1990.

- LE TOURNEUR Michel, Les plus beaux textes sur les jeux, le hasard et la chance, Le cherche midi, Paris, 1982.
- 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.
- 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.
- MC GURRIN Martin, pathological gambling : conceptual, diagnostic and treatment issue, Professionnal ressource press, Sarasota, 1992.
- MONTRIZEL François, Les jeux de casino, Hatier, 1987.
- NEURISSE André, Les jeux d'argent et de hasard, Hermé, Paris, 1991.
- 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.
- 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.
- ROSECRANCE John, Gambling without guilt : the légitimation 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, Massachsetts, 1983.
- 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.
- SWEIG Stefan, Vingt-quatre heure de la vie d'une femme, Bibliothèque cosmopolite, Stock, Paris, 1993.
- 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.

REVUES SPECIALISEES

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 april 1996.

The grogan casino report, vol 4, n°6, june 1995.

Western gambling journal, n°11, april 1996.

Casino journal, en ligne, Internet.

The player magazine, en ligne, Internet.

Rolling good on time, en ligne, Internet.

ARTICLES DE PRESSE ET DE REVUES

Martingales de légende et tricheries, Réponse à tout, Hors série spécial jeux, troisième trimestre 1995.

aincre 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, "médiats et controle des esprits", août, 1995.

Les «accros» du jeu, Jean-Jacques Bozonnet, Le Monde, 28/07/1993.

Ciel quelle mascarade, TURF ET CASINO, N°11, mars 1992, p. 5.

"*Les mutations du marché des casinos Français*", F BIR, consultant Domino finance, casino et tourisme, cahiers espaces, n°38.

"*l'autorisation des machines à sous dans les casinos : une mesure de survie pour la profession*", Le Monde, Guy PORTE, 22/12/1986.

Existe-t-il un profil psychosociologique particulier en fonction de la pratique de tel ou tel jeu, Richard Lewy, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

Le renouveau des casinos en France, Pierre Ginoux, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

Les mutations du monde des casinos français, Frédéric Bir, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

Le groupe Partouche : un acteur de poids, Marie-France Amaré, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

Les casinos, outils de développement touristique, Trévor Atherton, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

Des univers de loisirs fortement impliqués dans la vie locale, Pierre Ginoux, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

Le jeu : un moyen de faire de l'argent et une manière de faire avec l'existence, Jean-Pierre Martignoni-Hutin, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

Ces "drôles de machines", Armelle Achour-Gaillard, Casinos et tourisme, Les cahiers espaces, n°38, octobre 1994.

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

Passion frénétique du jeu et maladie affective, Guy Lenoir, revue de psychiatrie, juillet, 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.

The crossroads for problem gambling, Philp G Satre, World casino industry review, 1996.

L'Internet fait ses jeux, Patrick Sabatier, Le cahier multimédia de Libération, vendredi 21 juin 1996.

ARTICLES EN LIGNE SUR INTERNET

Task force on gambling addiction in maryland, Valerie C. Lorenz, Robert M. Politzer, rapport final, 1990.

Gambling : when did it start, how has it changed and does it affect you, Eric Thrift, The press of atlantic city on line, 19/10/95.

Gambling, Kerby Anderson, copyright by Kerby Anderson, 1991.

Disease or Behavior ? Researchers can blend best of both approaches, Jackie Ferris, The journal, Addiction research fondation, Toronto, 1995.

Lady Luck neither lady nor lucky, James R Wallis Jr, Copyright by the Christian coalition, 1995.

Mr Lucero view on the impact of gambling, e-mail from andrea@scicom.alphacdc.com.

Pathological gambling turning into epidemic, Peter Freiberg, American Psychological association.

Electronic money and the gambling business at the Internet, Miguel Angel Gallardo ortiz, University of Madrid.

A visit into a casino in cyberspace, Gamemaster, Rolling on good time, mars 1996.

Gambling on line could take off, Rick Alm, The New York syndicate, 13/2/96.

Virtual casino test legal limits of on line gambling, Jason Romney, novembre 1995. (FAQ).

Should gambling gains be taxed as income, Pei Teing Kee, Murdoch university school of law.

The moral profile of the gambling industry, professor Henk Van Luijk, Jan Smit, Institute for business ethics, Breukele, august 1995.

National church agency calls on gouvernement to study the impact of gambling in america, UCC office of communication, may 1996.

Gambling is an addiction for some, Roberta Heiman, Web courier riverboat guide, evansville.

EMISSIONS TELEVISEES

Ca se discute, Jean Luc DELARUE, France 2, 10/1/95.

La vie d'en face, Frédéric LOPEZ, TLM, 9/5/95.

Capital spécial jeu, M6, mars 1995.

Comme un lundi, Patrice Dechavanne, 19 mai 1996.



ANNEXES

ion : éduite

riés sont restés sur



s divergent. La CGT a l'inten-
de remettre la pression dès
entrée, le mardi 2 janvier,
de des assemblées générales.
e Ouvrière ne s'engage pas
s des actions de terrain à
tition.

e syndicat veut faire le point
s le sommet social d'hier,
e autres rendez vous, lors
e commission exécutive
édérale qui se déroulera
urd'hui à Paris.

- M. D.

Logements collectifs : réservations en hausse en novembre

Les réservations de logements collectifs ont augmenté de 13,8 % au mois de novembre par rapport à novembre 1994, selon la Chambre syndicale de la Construction Immobilière du Rhône (GNECI). Hors résidences étudiants, les réservations ont progressé de 8,9 %, alors qu'elles ont progressé de 34,1 % pour les résidences étudiants.

Sur onze mois cependant, les réservations baissent de 9,2 % tous logements confondus par rapport à la même période de 1994, la baisse étant de 10,6 % pour les logements non étudiants.

Le nombre de logements disponibles a augmenté de 9,7 % sur la même période, mais a baissé pour les logements étudiants.

Salons de coiffure : ouverts les 24 et 31 décembre

Les salons de coiffure du département pourront être ouverts le dimanche 24 et le dimanche 31 décembre, par arrêté préfectoral suivant une négociation entre syndicats d'artisans et un syndicat de salariés, Force Ouvrière. André de Luca, président de la Chambre Syndicale des Maîtres Artisans et Patrons Coiffeurs du Rhône, explique que l'ouverture des salons une veille de fête est traditionnelle en raison de la demande de la clientèle.

Cette ouverture est d'autant plus souhaitée cette année que l'activité du secteur n'a pas été florissante pour tous les professionnels. Les syndicats d'artisans auraient souhaité négocier avec plusieurs syndicats, mais seul FO a répondu à la demande de discussion. Les salariés qui travailleront les deux jours récupéreront entre autres avantage une demi-journée de repos.

Le travail restera interdit aux apprentis quel que soit leur âge. C'est ce que veut un article du code du travail datant de 1936, époque à laquelle des apprentis avaient 14 ans. Aujourd'hui des apprentis peuvent avoir jusqu'à 26 ans, ce qui montre que la loi est dépassée. La Confédération de l'Artisanat des Métiers et des Services entend engager une action pour faire évoluer les textes.

habitat

Venez vite,
notre Noël va vous étonner

habitat EST OUVERT DIMANCHE 24 décembre

10h/18h

12, rue V. Hugo 69160 TASSIN LA DEMI LUNE
T. 72 38 01 01

Cité Internationale : hôtel et casino

Prévu dans la première tranche de la Cité Internationale, l'hôtel quatre étoiles, pourrait éventuellement être équipé d'un casino. Une consultation va être lancée au cours du prochain trimestre allant dans ce sens. Cette création devra faire l'objet, en janvier, d'une délibération au prochain conseil municipal.

Deux jours après l'inauguration officielle du Musée d'art contemporain, premier équipement à venir compléter le nouveau Palais des congrès du quai Achille-Lignon, aménageur (la Spaicil, société privée d'aménagement et d'investissement de la Cité Internationale) et collectivités, ont tenu à faire connaître la suite des travaux de la Cité Internationale.

Travaux, qui, ainsi, viendraient achever la première tranche de projet. Il s'agit de deux autres équipements prévus d'être construits tout à côté du musée, l'hôtel de classe internationale et le complexe cinématographique.

Pour l'hôtel, les choses devraient avancer, puisque d'ores et déjà, certaines procédures vont être lancées. En effet, devait expliquer hier soir Henry Chabert, adjoint au maire de Lyon, chargé de l'urbanisme, en présence notamment de Bertrand Khérian, directeur général de Spaicil, une consultation sera lancée dès le début du prochain trimestre, portant sur un hôtel, éventuellement équipé d'un casino. Une création qui devrait par ailleurs, faire l'objet d'une délibération au prochain conseil municipal qui aura lieu le 15 janvier. Là, les élus

devront se prononcer sur le principe d'autorisation de l'installation d'un tel équipement à Lyon. Le dossier était inscrit, hier soir, à l'ordre du jour du conseil du 6^e arrondissement.

Lyon a la possibilité d'accueillir un casino, car la ville correspond aux critères nécessaires à une telle installation (ville à caractère touristique et capitale d'une agglomération de plus de 500 000 habitants) précise-t-on du côté de la ville.

Et à l'élu en charge du dossier, de dresser la liste de tous les avantages que procure une telle implantation : versement à la commune de taxes importantes, locomotive en matière d'animation, notamment.

C'est à partir du mois de février, que les procédures devraient démarrer pour obtenir les autorisations nécessaires. En mars, la ville et l'aménageur devraient réceptionner les offres des candidats, intéressés par l'hôtel et le casino (trois candidatures se sont pour le moment manifestées, dont le groupe Partouche).

Enfin, casino ou non, de premiers travaux devraient de toute façon, démarrer après le sommet du G7 en juin prochain.

ALINE DURET

D'AUJOURD'HUI RECEPTIONNELLE

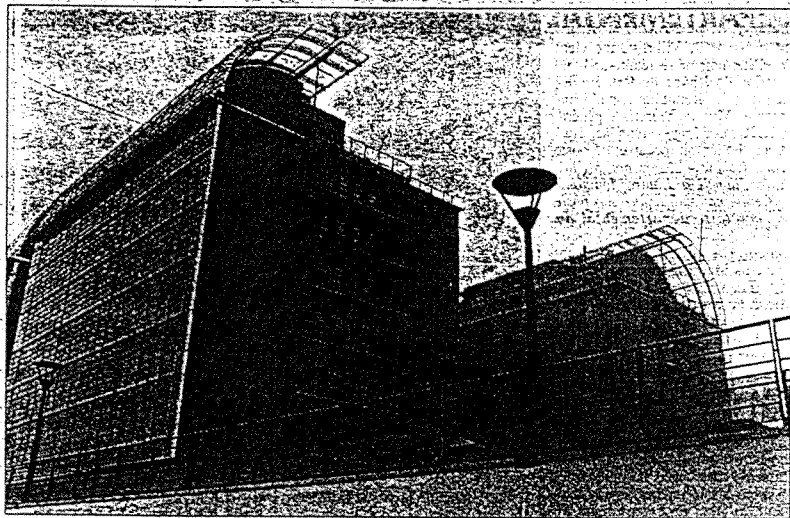
Aménagement du quai Achille-Lignon.

La Cité mise sur le casino

Près des palais des Congrès, qui a représenté un investissement de 420 millions, c'est un casino international, le but étant de faire financer l'hôtel.

En quelques mois, l'ouverture d'un casino au cœur de la Cité internationale n'était plus qu'un secret de Polichinelle d'avoir trouvé un investisseur pour financer l'hôtel quatre-vingt-dix ans programmé dans le projet, la ville a étudié les différentes possibilités. L'une d'entre elles, celle du groupe Partouche casinos, dont le Lyon Vert (les hôtels) qui s'est proposé de construire un casino en lieu et place de l'ancien hôtel de ville, a été retenue. Le but des travaux après le G7 consistait de la sorte à sacrifier pied à la ville et à l'aménagement en obtenant un site exceptionnel au cœur de la seconde agglomération française. Les pourparlers avec l'ancienne municipalité ont avancé. Mais certains rumeurs que l'arrivée d'une équipe ferait capoter le projet n'est rien, celui-ci ayant été officiellement hier soir par Chabert, deuxième adjoint à l'Urbanisme, de l'aménagement du développement urbain. Il semble en fait avoir abouti hier, Raymond Barre ayant Hubert Benhamou, patron de la Cité, déclaré que le dossier avait été parfaitement cadré, l'in-

vestissement global s'élevant à 500 millions de francs au minimum, dont la moitié pour l'hôtel de 220 chambres qui portera vraisemblablement l'enseigne Hilton International. Officiellement, bien entendu, le choix n'est pas encore effectué puisque la procédure légale veut qu'un appel d'offres soit lancé, ce qui sera chose faite en début d'année. Et deux concurrents de Partouche, dont Barrière, seraient même sur les rangs. Après avis du préfet et d'une commission, il appartiendra ensuite au ministre de l'Intérieur d'émettre un avis favorable. Compte tenu du fait que Lyon a toutes les qualités requises pour accueillir des salles de jeux de hasard, située au cœur d'une agglomération de plus de 500 000 habitants, que la municipalité entretient d'excellentes relations avec le gouvernement et que le groupe Partouche, coté en bourse, présente d'après Henry Chabert toutes les qualités morales indispensables pour être présent dans ce secteur d'activité, l'on voit mal Jean-Louis Debré opposer un refus. Pour la ville, l'opération sera rentable sur le plan financier car le Lyon Vert représente, par exemple, 27 millions de rentrées fiscales pour Charbonnières et La Tour-de-Salvagny. Cette ouverture d'un casino qui pourrait être baptisé le Lyon Bleu, en raison de la proximité du Rhône, entraînera également des créations d'emplois. Il sera la locomotive d'un pôle ludique important qui inclura



L'investissement global hôtel/casino s'élèvera à 500 millions de francs au minimum et plusieurs concurrents seraient déjà sur les rangs.

aussi quatorze salles de cinéma UGC, le musée d'Art contemporain et le palais des Congrès.

Un palais des Congrès digne de ce nom

Normalement, les travaux devraient démarrer dès la fin du G 7 dont le couronnement, pour les Lyonnais, pourrait être un remake du spectacle de Jean-Michel Jarre donné pour la venue de Jean-Paul II, en 1986. Cette idée est notamment défendue par André Soulier. Sur ce plan, la ville aurait été bien inspirée de lancer un concours d'idées, d'autant que certains responsables municipaux penchent plutôt pour une autre formule. A Lyon, l'autre dossier qui a fait couler beaucoup d'encre au cours des années passées est celui du palais des Congrès. Il aura finalement fallu attendre vingt ans pour que la ville soit

enfin dotée d'un outil moderne à même d'accueillir les séminaires et les congrès internationaux. Il a ouvert ses portes il y a quelques semaines et il a déjà accueilli 50 000 congressistes. Il est en pré-exploitation jusqu'à la fin de l'année, son inauguration étant prévue fin avril, c'est-à-dire lorsque les abords auront été aménagés. La ville a cédé le foncier, l'aménageur disposant d'un bail de 99 ans. L'ensemble, signé Renzo Piano, a représenté un investissement de 420 millions de francs pour un ensemble de quarante-sept salles à même de recevoir des séminaires de dix personnes, pour la plus petite, et des "conventions", à l'américaine de 2 000 participants dans le forum. C'est le principal amphithéâtre, baptisé Lumière, n'a que 800 places, ce qui est peu, comparé aux salles du même type dans de nombreux autres centres de congrès contemporains. Ce choix, délibéré, pourrait priver Lyon de

quelques rendez-vous internationaux de prestige, même si les professionnels du congrès affirment que 80% des manifestations regroupent moins de 800 participants. Quoi qu'il en soit, Antoine Perragin, directeur du palais, est bien décidé à profiter au maximum de cette structure pour mieux positionner Lyon que par le passé sur le marché du tourisme d'affaires. "Nous disposons d'un bel outil qui offre tous les équipements modernes comme la vidéoconférence et la visioconférence. Et l'équipe de vingt-deux personnes que j'ai constituée possède toutes les qualifications pour apporter le meilleur service possible. En fait, nous offrons un juste compromis entre la grande structure et l'hôtellerie avec de véritables services de proximité. Notre ambition est de devenir rapidement le premier centre de congrès de province avec

SUITE PAGE 9

LIRE

Bouryques et Pierre Baton seront aujourd'hui dans le du juge Philippe Courroye ait les mettre en examen, à ent-de de l'information por-

Une ligne budgétaire de 110 millions de francs.

La Région suit Charles Millon

Le Conseil régional a adopté, hier, à une très large majorité, la proposition de Charles Millon de financer la réduction du temps de travail afin de relancer l'emploi.

LA CITE MISE SUR LE CASINO

SUITE DE LA PAGE 1

un taux de remplissage de 250 jours par an. Pour ce qui est du problème de la capacité, il faut savoir qu'il existe d'autres structures d'accueil, comme Eurospa et la Halle Tony-Garnier.

Belle pub grâce au 0 7

Sur ce plan, Antoine Perrigot ne se fait aucun souci. Il n'a pas à regretter la présence d'un amphithéâtre de 2 000 places qui aurait représenté un investissement supplémentaire de 20 à 100 millions, au maximum. "Auparavant directeur du palais de Congrès de Beaune, il ambitionne d'obtenir dans les trois ans la norme Iso 9002, ce qui serait une première dans ce secteur d'activités en France. Pour lui, la priorité est la commercialisation. D'où la constitution d'une équipe de quatre commerciaux qui pourrait, à terme, faire double emploi avec le Bureau des congrès de Lyon justement chargé de vendre les congrès..."

Autonome à 80% - il fait uniquement appel à des prestataires de services pour la restauration et pour la fourniture du matériel vidéo -, le palais propose des forfaits compris entre 150 francs par personne, pour un petit déjeuner déjeûter, et 350 francs pour la mise à disposition d'une salle avec prestations techniques, un déjeuner et deux rafraîchissements. Depuis le début décembre, le palais a déjà accueilli le Salon de l'investissement, la Rencontre de la Fédération française des agences d'urbanisme et le congrès de la Fédération nationale des sociétés d'économie mixte. Début janvier, il recevra durant trois jours une convention Renault et les rencontres, salons ou présentations en tout genre s'y succéderont jusqu'au 7. L'atome des pays industrialisés qui occupera le palais du 20 mai au 8 juillet, contribuant ainsi largement à lui assurer une belle publicité. Ce palais présente comme quelques défauts de jeunesse comme l'absence d'un accès direct depuis le parking, une allée couverte débouchant sur des postes régulièrement fermés, et une entrée principale dont une partie des ouvertures est également condamnée. On peut également noter la présence d'un "escalator-guillotine" qui pourrait entraîner de graves accidents si aucune protection n'est mise en place.

65% des bureaux occupés

La Cité internationale ne se résume cependant pas au seul palais des Congrès. L'ensemble comprend également 15 000 m² de bureaux, commercialisés à plus de 65%. Cinq cents personnes travaillent déjà sur place, les entreprises présentes étant la COG, SFR, Téléservice, EDP, GDF, Bureau des Salons ADS et SMI Maintenance. Il reste un immeuble de 3 200 m² à louer et plusieurs lots de 200 à 500 m² dans les tranches en partie occupées, soit un total de 1 200 m². La partie bureaux a représenté un investissement de 213 millions, somme à laquelle il faut ajouter 160 millions pour les 1 150 places de parking, 86 millions pour le musée d'Art contemporain, financé par la ville, et 110 millions pour l'aménagement. A l'heure actuelle, le groupe COG estime avoir rempli sa mission à 75%. Et si par malheur l'hôtel ne pouvait voir le jour, faute d'un feu vert du ministère de l'Intérieur pour le casino, c'est une autre tranche de bureaux de 15 000 m² qui verrait le jour à son emplacement.

CHRISTIAN DYBICH

INFORMATIQUE

Soléri-Cigol se renforce

CHARENTON-LE-RUY, 1995, Soléri-Cigol, qui emploie 730 personnes à Charbonnières, Paris et Nantes, devrait réaliser un chiffre d'affaires compris entre 355 et 360 millions de francs.

Pour renforcer son implantation auprès des PME en Ile-de-France, la société d'intégration et d'ingénierie de logiciels Soléri-Cigol, basée à Charenton-le-Ruy, vient d'acquiescer à l'acquisition de Synthématique, qui emploie 12 personnes et réalise un chiffre d'affaires de 10 millions de francs, est notamment spécialisée dans la gestion industrielle et dans l'amélioration de la productivité pour le tertiaire. Cette acquisition renforce la collaboration d'une direction régionale en Rhône-Alpes avec IBM, dont elle est déjà le premier partenaire français multi-plates-formes. Avant cette opération, Soléri-Cigol était surtout présente auprès des grands comptes, dans la région parisienne, contrairement à la région

Rhône-Alpes, où elle évolue principalement auprès des PME. En 1995, Soléri-Cigol, qui emploie 730 personnes à Charbonnières, Paris et Nantes, devrait réaliser un chiffre d'affaires compris entre 355 et 360 millions de francs.

FORMATION

Cegos crée une direction en Rhône-Alpes

Le groupe de conseil Cegos, qui emploie une quinzaine de consultants en Rhône-Alpes et prévoit de réaliser un chiffre d'affaires de 20 millions de francs, en 1996, va se doter d'une direction régionale en Rhône-Alpes avec son propre comité d'exploitation. Jusqu' alors, le groupe possédait deux entités rattachées à Paris, l'une spécialisée dans la formation et le conseil, et l'autre, dans le recrutement. Avec des spécialités ré-

gionales comme la qualité, le management de projets et le conseil aux administrations, Cegos travaille notamment avec la Couilly. La nouvelle entité sera dirigée par Michel Joly.

Cette opération est destinée à améliorer la synergie entre la formation et le conseil. Par ailleurs, le groupe Cegos, certifié ISO 9 001 depuis juin 1994, vient d'édition un CD-Rom (compatible Macintosh et PC) destiné à l'auto-formation des formateurs occasionnels dans l'entreprise.

INDUSTRIE

Plan de continuation accepté pour Trouillet

Le tribunal de commerce de Roanne a donné, mercredi, son feu vert à la poursuite d'activité de la société Trouillet Semi-Remorque, implantée à Balbigny dans la Loire, qui

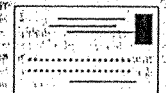
était en redressement judiciaire depuis le mois de mars. C'est le plan de continuation présenté par Pierre Trouillet, pdg de TSR, qui a été retenu. Le plan de reprise concurrent de la société vendéenne Seg-Samro, en revanche, n'a pas été retenu. Pierre Trouillet s'est engagé à conserver les deux sites que l'entreprise possède à Balbigny et Saint-Chamond, ainsi que les 380 salariés qui travaillent encore dans l'entreprise (une centaine d'emplois a été supprimée en mai dernier).

Pierre Trouillet, qui contrôlera 99,4% de la nouvelle société, doit aussi apurer les dettes de la société d'ici à 10 ans. Le passif cumulé - environ 150 millions - a été fortement réduit à la suite d'un abandon de créances de plusieurs établissements financiers. En 1993, TSR, qui est spécialisée dans la fabrication de remorques et de kits de carrosserie, avait réalisé 329 millions de chiffre d'affaires.

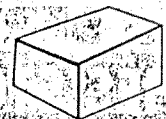
FLASH QUOTIDIEN SUR LA DISTRIBUTION DE VOTRE COURRIER

- Pendant les perturbations subies par les clients de La Poste, d'importants moyens ont été mis en place pour acheminer le courrier.
- Nous continuons à tout mettre en œuvre pour revenir rapidement à une situation normale.
- C'est donc dans un souci de totale transparence que nous vous invitons à lire chaque jour une information sur la distribution de votre courrier.

◆ Tout courrier posté **AUJOURD'HUI** dans votre région :



Lettre à 2,80F



Colissimo

◆ Arrivera normalement en **24 OU 48 heures** à son destinataire

○ Tout courrier posté pendant les perturbations est traité à un rythme accéléré

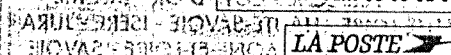
○ Dans votre département La Poste a distribué hier :

➔ **2 200 000 lettres**

➔ **35 000 paquets**

120% d'une journée moyenne de fin d'année 1994

Pour tout renseignement, appelez gratuitement **N° VERT 05 05 02 02**



CONSEIL MUNICIPAL DE LYON

Petit succès pour le casino..

Seuls les élus de la majorité, moins deux abstentions, ont adopté le principe de l'arrivée d'une salle de jeux à la Cité internationale L'assemblée a été, en revanche, plus unanime lors d'un hommage rendu à François Mitterrand

Cest par un hommage à l'ancien Président de la République, François Mitterrand, que les élus lyonnais ont débuté la séance du conseil municipal qui s'est réunie hier soir. Un hommage rendu à la fois par le maire de Lyon, Raymond Barre, qui a salué « le courage avec lequel monsieur Mitterrand a affronté la maladie et la mort » ; mais aussi par le chef de file des socialistes lyonnais, Gérard Collomb.

Ces quelques instants d'unanimité et de silence ont vite cédé sous le nombre et le poids des dossiers inscrits à l'ordre du jour. Pour leur première séance de rentrée, les conseillers n'avaient en effet que l'embarras du choix pour tester leurs divergences. A la surprise de l'adjoint à l'urbanisme, Henry Chabert, celles-ci ont même traversé la majorité municipale à propos de l'installation d'un casino dans la Cité Internationale, quai Achille-Lignon (voir ci-contre), un projet porté à bout de bras par celui qui en avait déjà la charge du temps de Michel Noir.

Si le principe en a été adopté après de nombreuses interven-

tions, l'idée de l'arrivée d'un complexe de jeux dans ce qui ambitionne de devenir un centre de congrès internationaux n'a pas réjoui tout le monde. A commencer par le maire de Lyon. « Personnellement j'aurais préféré ne pas présenter ce projet », a fait remarquer Raymond Barre, avant d'ajouter : « Lyon étant Lyon, on pouvait espérer autre chose ».

Plutôt que de mettre en péril un dossier auquel Henry Chabert et ses amis sont très attachés, au risque de perturber l'équilibre de sa majorité, Raymond Barre a donc préféré tout simplement l'adopter du bout des lèvres. Loin du "banco" attendu, le projet a reçu le vote négatif du PC, du FN et de la gauche alternative. Le groupe "socialiste et apparentés" s'est abstenu, mais aussi deux membres du groupe RPR, André Bourgogne et Alain Mérieux. Au nom du groupe gaulliste, Jean-Michel Dubernard n'avait pas manqué, quelques instants plus tôt, de traduire le scepticisme de ses compagnons. Le casino a obtenu 42 voix sur les 73 que compte l'assemblée municipale.

De jeu, il en fut également question à propos de la prochaine coupe du monde de football qui se déroulera en 1998. A en croire l'enthousiasme de l'adjoint aux sports, Christian Bonnefond, l'organisation à Lyon d'un certain nombre de rencontres, dont un quart de finale, n'aura rien d'un coup de poker. Le conseil municipal a ainsi autorisé le maire de Lyon à signer une convention avec le Comité français d'organisation de cette compétition, qui fixera les modalités du déroulement et de l'accueil des matches à Lyon.

PARCMÈTRES PLUS GOURMANDS

On souhaite aux supporters

que les futures rencontres soient plus passionnantes que la discussion qui, durant près d'une heure et demie, a mené les élus sur le terrain des mairies d'arrondissement. Le rapport élaboré par le premier adjoint, Christian Philip, dans le but d'associer plus profondément les mairies d'arrondissement à l'élaboration de la politique municipale (voir nos éditions d'hier), était également à l'ordre du jour. Un rapport qui n'était pas soumis à un vote, et qui aura surtout permis à l'ensemble des groupes de donner leur appréciation sur la loi PLM.

Désireux de donner un nouvel élan aux mairies d'arrondissement, Raymond Barre a

estimé que le rapport de son premier adjoint allait, bien entendu, dans le bon sens. Mais pour que le bon sens l'emporte vraiment, il a cependant appelé ses adjoints à travailler « de plus en plus avec les maires d'arrondissement » et invité l'administration municipale à contribuer à « un meilleur fonctionnement du système » afin que les choses soient « plus simples et plus rapides ».

Enfin, les élus devaient également voter le principe d'une augmentation des tarifs de stationnement en surface. Les parcmètres seront plus gourmands : un franc à partir du 1^{er} février. La zone normale passera de 7 à 8 francs. C'est autant d'argent qui n'ira pas dans le ventre de "bandits manchots" du futur casino.

MANUEL DA FONSEC

GIVORS

La ZEP se fédère autour d'un journal

« 1 2 3 Journal », c'est le nom du journal qui a rassemblé les primaires, collèges et lycées de la ZEP (Zone d'éducation prioritaire) de Givors, sous la houlette de l'inspection d'Académie. Douze pages dans lesquelles

ture, rubrique poésie, brèves... Un journal en modèle réduit. De 6 à 17 ans, ils se sont improvisés apprentis-reporter en quelques mois, secondés il est vrai par leurs professeurs, formés préalablement aux techniques de la presse

Partouche : un groupe en forme

SEANCE

Casino, vote et passe

Le conseil municipal a accepté, lundi soir, non sans quelque réticence, d'ouvrir un casino à la Cité internationale.

Sans enthousiasme débordant, mais plutôt avec résignation.

On pouvait espérer autre chose pour Lyon, mais nécessité fait loi". C'est sans enthousiasme que Raymond Barre a conclu les débats consacrés au projet d'installation d'un établissement de jeux sur les bords du Rhône, à la Cité internationale, lundi soir, en séance du conseil municipal. Le pessimisme entourant cette opération n'a pas regardé les clivages politiques et les a même traversés, même si, au final, les recettes que pourrait dégager le casino seront intéressantes pour les finances de la ville. Il est vrai que l'irruption de cet équipement dans le cadre du nouveau palais des Congrès résonne comme le constat de l'échec d'un projet lancé en une autre période, plus faste.

Premier à prendre la parole, Gérard Collomb, pour le groupe socialiste, a pointé du doigt les responsabilités de l'ancienne municipalité, et celle d'Henry Chabert, qui porte toujours le projet de la Cité internationale. Pour le maire du 9^e arrondissement, le casino est là pour "sauver l'opération". Mais il s'est également interrogé sur le risque de voir la Presqu'île désertée au profit des bords du Rhône, arguments au nom desquels il a annoncé l'abstention de son groupe. La gauche alternative a également choisi de ne pas se prononcer. "Faut-il soutenir ce type de loisir quand sont remises en cause par la ville d'autres activités plus enrichissantes?" a demandé à ses collègues Guy Front. Opposants résolus, les communistes ont dénoncé "l'indécence" d'un tel équipement en temps de crise où "l'on flambe en une nuit ce que certains ne gagnent pas en une journée". Bruno Gollnisch, pour le groupe FN qui a également voté contre, a demandé pour quelles raisons personne n'avouait qu'en fait "un hôtel ne serait pas viable sans casino", avant de s'emporter dans un humoristique réquisitoire contre les nuisances d'un tel équipement pour les riverains, évoquant les allées et venues diurnes et nocturnes, jusqu'au bruit

des coups de fusils des joueurs ruinés se faisant justice dans le parc voisin... mais le chef de file du Front national, très en verve au cours de la séance, s'est également étonné du luxe de précisions sur les garanties contre les diverses fraudes et trafics. Si elles ont été prises, "c'est justement à la lumière de faits antérieurs découverts", a-t-il fait remarquer à ses collègues.

Minimiser les risques et réduire les pertes

Jean-Michel Dubernard, pour le groupe RPR, a assorti le vote de ses conseillers à deux conditions: de s'assurer que la clientèle corresponde bien avec la vocation de la Cité internationale et que le gestionnaire du casino ait une compétence dans le domaine hôtelier. "L'installation d'un hôtel aurait dû aller de soi", a même précisé l'adjoint aux Finances en se tournant vers son collègue Henry Chabert. Si le groupe RPR a adopté ce projet, deux de ses membres, André Bourgogne et Alain Mérieux, ont préféré s'abstenir, ce dernier indiquant que pour sa part, un casino ne correspondait pas à l'emblématique internationale de la ville.

"La crise est bien là, il faut s'adapter à sa réalité", a répondu à tous ses interlocuteurs Henry Chabert, tentant de les rassurer sur les garanties qui entouraient le montage du dossier. L'adjoint à l'Urbanisme a rappelé que l'enveloppe d'investissement pour l'hôtel de luxe devrait s'élever à 250 millions de francs et précisé que l'arrivée d'un casino pouvait satisfaire deux stratégies. Celle du propriétaire de Charbonnières, pour conforter ses parts de marché, ou celle d'un concurrent, pour tenter de lui en ravir.

Quant à Raymond Barre, il a conclu la discussion en indiquant que: "Personnellement, je ne vous cache pas que j'aurais préféré ne pas vous présenter ce dossier (...) mais ma responsabilité est de minimiser les risques et de réduire les

pertes".

Autre dossier voté sans enthousiasme, celui de l'augmentation du stationnement payant sur la voirie. Quatre voix de majorité seulement ont approuvé le rapport, a noté dans le feu de l'action Raymond Barre. Un chiffre rectifié à la hausse le lendemain, l'heure tardive ayant rendu aléatoire la comptabilisation des votes et des pouvoirs. Mais ce dossier, qui aurait dû donner lieu à un premier débat sur la politique générale des déplacements urbains ébauché par Christian Philip, en est resté au stade de la seule question de l'augmentation, toujours en raison de l'heure tardive. Les socialistes et la gauche ont voté contre, les premiers faisant remarquer l'incohérence entre l'augmentation du prix du stationnement pour inciter à l'utilisation des transports collectifs et la prochaine hausse du ticket des TCL, le FN estimant que le point de non-retour était atteint. La discussion a, au passage, permis à Raymond Barre de donner une brève leçon de raisonnement économique. Alors que les débats évoquaient le coût élevé de la place de bitume en raison de sa rareté, René Chevailer a demandé au maire de Lyon si l'emploi qui est rare allait devenir cher. "Ce n'est pas le même raisonnement: l'emploi devient rare quand il n'est pas subventionné", a objecté l'ancien Premier ministre.

Après une mise au point sur la Maison de l'étudiant, dont l'achat du terrain est annulé sans remettre en cause le projet, le Conseil municipal s'est conclu sur plusieurs questions d'actualité. La première, sur la zone d'aménagement concerté du Dauphiné, a permis d'apprendre que l'aménagement d'une aire ludique à Gerland était définitivement abandonné sur ce site, une autre question, sur les financements du périphérique Nord dans le contexte des affaires, trouvera sa réponse la semaine prochaine, en conseil communautaire.

FREDERIC POIGNARD

La roulette lyonnaise

le 7-76 17/1/96

La ville se prononce pour la construction d'un casino sur les bords du Rhône

Le conseil municipal de Lyon s'est prononcé, le 17 janvier, en faveur du projet de création d'un casino sur les bords du Rhône, au

sein de la future Cité internationale. Cet avis de principe étant acquis, il appartient au ministre de l'intérieur, Jean-Louis Debré (RPR),

de délivrer une autorisation d'ouverture. La présence du futur établissement de jeux sur le quai Achille-Lignon devrait faciliter la

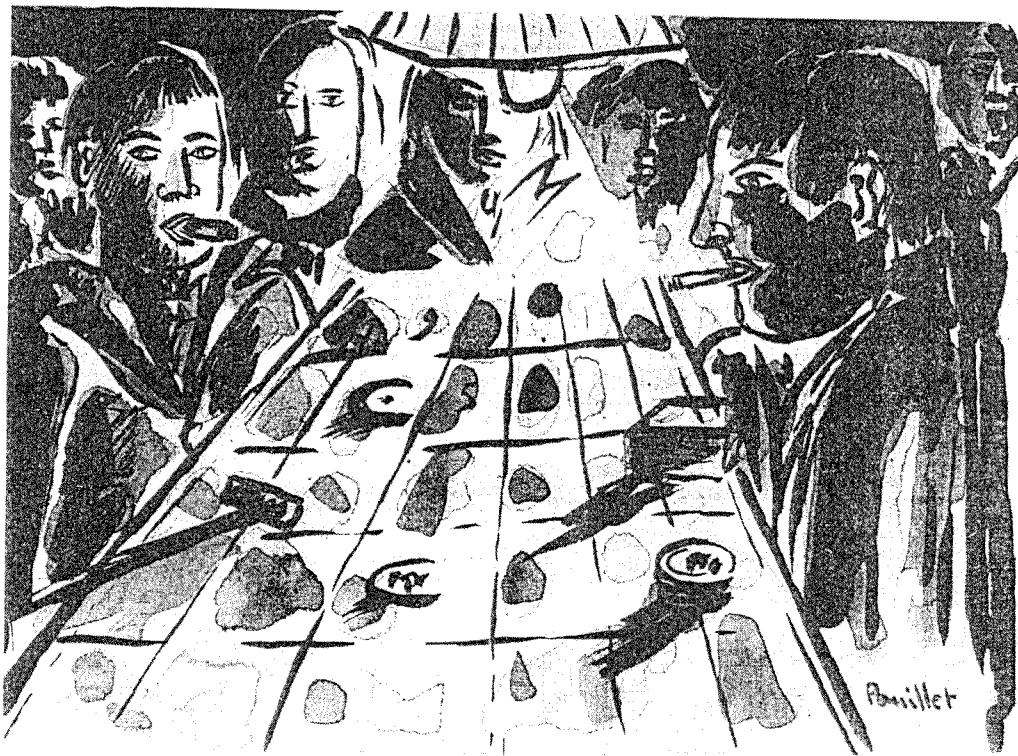
construction d'un hôtel de luxe dont Lyon estime depuis longtemps avoir grand besoin pour son rayonnement. Le futur casino risque

cependant de concurrencer durement l'établissement actuel, en exploitation à Charbonnières, fleuron du groupe Partouche.

TRAITEMENT AU RÊVE L'ancien maire Louis Pradel, un ardent propagandiste des routes urbaines après un séjour dans le Middle-West, Lyon n'aurait jamais Las Vegas. La création d'un casino au cœur de la ville, sans doute à la fin du mois de juin, dans le quartier résidentiel du 6^e arrondissement, ne bouleversera ni la vie des habitants de la métropole régionale ni sa physionomie. Cependant, la création de cet établissement de jeux a été décidée par Henry Chabert, 55 ans, au cours du conseil municipal de Lyon, un élément indispensable à la mise en œuvre de ce projet de Cité internationale, en construction sur les bords du Rhône depuis les années 80.

Le projet de futur casino - l'avis ministériel ne fait pas de doute - s'ouvrira en application d'une loi de 1988. Ce texte permet de créer des casinos de jeu dans les agglomérations de plus de 500 000 habitants. Cette activité auparavant réservée aux stations thermales et touristiques recevra ici sa première

implantation. L'agglomération de Lyon ne compte aujourd'hui qu'un seul casino officiel de jeux, ce sont les Charbonnières (Rhône), malade ou prétendue telle. L'ancien maire, ainsi dénommé car construit dans un cadre rural, est devenu le fleuron de la région, exploitant huit casinos en France, de 49 % du capital, au côté de Wilms, un investisseur belge. On a aussi un restaurant d'élégance et un parc de 20 hectares. Les machines à sous sont les célèbres « bandits », dont la « fine fleur » accueille bientôt quelques milliers de plus. Les trinités démasqués par le re-



gard froid de cinquante-deux caméras vidéo et les joueurs impénitents sont découragés par la présence permanente de deux policiers des renseignements généraux.

Pour les élus de Lyon, centre de l'agglomération, la création d'un casino est un excellent moyen de faire avancer le chantier géant de la Cité internationale, où l'on trouve déjà des immeubles de bureaux, au seul usage du groupe de

la Générale des eaux ; un palais des congrès qui doit accueillir deux cents réunions cette année ; un musée d'art contemporain déjà renommé.

A DEUX PAS D'INTERPOL

Un peu plus tard, la Cité doit voir l'édification d'un ensemble multiplexe comprenant une dizaine de salles de cinéma à l'enseigne de l'UGC, dont la Générale des eaux est un important action-

naire. Quel que soit l'exploitant du futur casino, les jeux resteront très surveillés, à deux pas du siège européen d'Interpol ! Certains pensent déjà à l'enseigne « Lyon-Bleu », en raison de la proximité des eaux du Rhône.

En ses qualités d'adjoint (UDF-FD) au maire de Lyon, chargé de l'urbanisme et président de la SEM de la Cité internationale, M. Chabert estime que deux établissements de jeu contribueront,

mieux qu'un seul, au rayonnement de sa cité. Les jeux permettraient d'obtenir un effet d'entraînement en faveur du quai Achille-Lignon, puisqu'il s'agit de favoriser grâce à eux l'installation d'un hôtel de prestige que les élus lyonnais appellent depuis longtemps de leurs vœux. Il leur aura fallu patienter des années car cette nécessité était déjà évoquée avant 1989, sous le mandat de Françoise Collomb. L'implantation d'un palace n'a pas été, jusqu'ici, plus facile à obtenir sur le quai Achille-Lignon qu'à proximité du futur port de plaisance de Lyon-Gerland pour lequel il a été question de la chaîne hôtelière américaine Granada.

Toutefois, l'idée d'un grand hôtel de luxe au sein de la Cité internationale achoppe sur les exigences architecturales de Renzo Piano, en charge de l'ensemble du projet, et surtout sur son coût, si élevé que l'on craint de parvenir à des prix de nuitée bien supérieurs à ceux du marché. Aussi, Hilton se satisfait-il du rôle d'exploitant, laissant à d'autres le soin d'investir dans la construction des deux cent cinquante chambres estimées aujourd'hui à 1 million de francs chacune. Selon l'entreprise d'Isidore Partouche, actuel exploitant du casino de Charbonnières, les besoins de la ville en hôtellerie de luxe ne sont pas aussi importants. C'est donc sans doute sur la capacité d'accueil que les gestionnaires du Lyon-Vert feront porter l'essentiel de la négociation.

Inquiet de la possible venue d'un concurrent, alors qu'il se trouve actuellement en position de monopole à Lyon, le groupe Partouche se sent contraint à investir, car le futur « Lyon-Bleu »

sera bien situé et facile d'accès. Cet enjeu ne paraît pas démesuré pour une entreprise dont la solidité financière impressionne la Bourse : le résultat net du groupe Partouche atteint régulièrement 15 % d'un chiffre d'affaires (722 millions de francs, à fin octobre 1995), qui progresse plus vite que pour l'ensemble des casinos français. Avec un tiers du chiffre d'affaires de son groupe, pour un quart de l'effectif salarié, le Lyon-Vert est déjà le quatrième établissement national, derrière ceux de Divonne-les-Bains (Ain), le Ruhl de Nice et le casino de Cannes.

La passion des Lyonnais et de leurs hôtes pour le jeu n'étant pas

Les « bandits-manchots » et les autres

Les mauvais garçons s'intéressent moins aux casinos qu'autrefois. Cependant, le 26 juin 1990, le truand et indicateur de police Norbert Broch a été tué à coups de revolver sur le parking de l'établissement de Charbonnières.

Et, dans les années 70, on alla jusqu'à penser que l'établissement était convoité par un promoteur viennois, Charles Palto-bedrossian, dont on jura qu'il avait été chargé du « blanchiment » du produit du hold-up de la poste de Strasbourg ! Ce promoteur était intéressé par les terrains du casino, non constructibles. Par la suite, le casino et son emprise foncière firent l'objet d'un premier montage financier auquel la Banque Morin-Pons apporta sa garantie morale.

ans limites, il est certain que, à terme, l'établissement de Charbonnières souffrira du succès escompté de son concurrent du quai Achille-Lignon. Et que, si l'équilibre économique du Lyon-Vert est compromis, sa contribution fiscale le sera aussi. Il s'agit, pour les collectivités locales, de 27 millions de francs par an, à partager entre Charbonnières-les-Bains, partie intégrante de la Communauté urbaine de Lyon, et La-Tour-de-Salvagny, qui n'adhère pas à cet ensemble. Une contribution qui représente près de la moitié du budget de ces deux communes. Mais, comme la décision de la mairie de Lyon n'est pas soumise à l'avis du « Parlement » de l'agglomération - la Communauté urbaine n'ayant pas compétence sur ce sujet -, les jeux semblent faits. Malgré la déception prévisible de Jean-Claude Bourcet, maire (divers droite) de Charbonnières, les premiers coups de pioche devraient retentir immédiatement après le G 7.

Gérard Buéas

Les serves Barre

Les serves Barre ont préféré ne pas vous ce projet, a expliqué 1 Barre au conseil municipal. Mais les circonstances sont telles que la nécessité fait que le projet de la nationale puisse être par la construction d'un tel. Mais il n'y aura pas de casino. Les faits sont

tablissement ne lui paraît rien déshonorant, a cependant « comprises » exprimées par les tous bords. « Ce casino fait destiné à sauvegarde mal engagée de la nationale », a soutenu Collomb (PS), et « l'état de la mise en œuvre », a dit Lévêque (PC). Jean-Dubernard, adjoint est aussi demandé si cela serait à l'image de la nationale ». Deux du groupe RPR, Alain et André Bourgogne, s'abstiennent.

Forçats du jackpot

DÈS 10 HEURES le matin, les joueurs attendent l'ouverture des portes du casino de Charbonnières (Rhône). A peine entrés, ils courent réserver leur bandit-manchot porte-bonheur avant de passer à la caisse pour remplir à ras bord leur gobelet de jetons. Depuis 1988, année de la création d'une salle de machines à sous dans cet établissement de la banlieue ouest de Lyon, la clientèle augmente régulièrement. Plus de mille cinq cents personnes s'y précipitent chaque jour. Avec des records d'affluence au début du mois, les jours fériés et, bien sûr, les vendredis 13. Rivés à leur écran à rouler ou à poker, les joueurs ne cessent de nourrir leur machine : 500 francs en moyenne. Concentrés, solitaires, l'œil brillant, l'oreille tendue, ils rêvent d'une débâcle, du jackpot. Ambiance Las Vegas, faux palmiers, néons criards, la cascade des pièces tinte sans cesse.

Is viennent de tous les milieux : commerçants, patrons, femmes au foyer, retraités, chômeurs, étudiants, ouvriers, leur seule patrie est le jeu. Si pendant le week-end les salles sont fréquentées par des « amateurs » qui viennent surtout pour s'amuser, en semaine, les « pros » les « invétérés » qui jouent, jouent et perdent, se battent au portillon. Parfois un flambeur, qui hasarde jusqu'à 200 francs de jetons toutes les quinze secondes, attire les regards concupiscents des malchanceux. Le casino a ses « héros » comme cet héritier qui, depuis quinze ans, vit à l'hôtel d'en face et passe ses journées au jeu, ou comme ce tenancier d'une boîte de nuit, champagne et paillettes, qui mise, dit-on, des sommes co-

lossales. Le casino a ses « drames ». « Il m'est arrivé de ramener chez eux des gens qui n'avaient même plus de quoi acheter un ticket de bus », raconte un homme d'une cinquantaine d'années, grand amateur de poker. « Ici, beaucoup de personnes viennent oublier leurs problèmes », ajoute-t-il. Provisoirement, du moins.

Is laissent à la porte du casino leurs petites misères et ne pensent plus qu'à leurs petites mises et à leur petit gobelet. « La machine à sous, ça me déstresse », reconnaît un habitué, qui constate : « Les femmes - de plus en plus nombreuses - ont un rapport affectif avec leur machine, elles les préfèrent à leur conjoint ». Mais rares sont les joueurs qui acceptent de parler de leur dévorante passion, de ce qu'elle leur coûte et du temps volé par les bandits-manchots. Is alimentent, dirait-on, l'anonymat du casino où les âges et les milieux se confondent, où la lumière électrique fait oublier l'heure du jour, où certains « coupables » protègent ici leur secret ou leur mensonge. « D'ailleurs, constate un responsable, les machines dans les casinos les plus sombres sont celles qui marchent le mieux. » Jusqu'à 4 heures du matin, bonnes gagnieuses, elles assouvissent les joueurs. Certains, parfois, empochent 50 000 à 200 000 francs. Is sont investis dans la légende. Mais les vrais gagnants n'existent pas. Le gain n'est qu'un prétexte, une étincelle. Le vrai moteur, c'est le plaisir du jeu.

Sandrine Blanchard

Laide à l'enfance victime des restrictions budgétaires dans le Rhône

LE CONSEIL GÉNÉRAL du Rhône n'a toujours pas arrêté son budget pour 1996. Le vote a été reporté à la fin du mois de mars, a annoncé, lundi 15 janvier, Michel Mercier, président (UDF-FD) de l'Assemblée départementale, contrainte d'ici là de « naviguer à vue ». Dans l'intervalle, le conseil

du forfait hospitalier, soit un surcoût de 10 millions de francs ; financement du RMI, dont la charge progresse de 12 millions de francs). Pour sortir de cette « impasse », l'exécutif départemental sera vraisemblablement amené à proposer une hausse de la fiscalité locale, qui pourrait avoisiner 5 ou 6 %.

de décentralisation lui ont donné la responsabilité.

TRAVAILLEURS SOCIAUX INQUIETS Dans ce domaine, qui concerne, dans le Rhône, 10 000 personnes handicapées, 9 000 personnes âgées et 5 000 enfants, le département entend, à l'avenir, exercer

chargés de la protection des mineurs. M. Mercier estime, en effet, que les dépenses médicales et de formation engagées par ces structures relèvent, selon le cas, de l'Etat ou du conseil régional, avec lesquels, a-t-il indiqué, des « négociations » ont été engagées. Ces

Lire aussi

● L'architecture des réseaux du GIA : les émissaires avaient organisé trois commandos à Vanx-en-Velin, Lille et Chasse-sur-Rhône

● Don-Jean Giovannetti, policier bien noté et braqueur, devant la cour d'assises du Rhône

L'AGENDA DES SPECTACLES

THÉÂTRE DU POINT DU JOUR
7, rue des Anchoises, 69005 Lyon
- PROMETHEE ENCHAÎNÉ -

EUX Autorisées en 1988 par Charles Pasqua, les machines à sous ont métamorphosé les casinos, seuls à pouvoir les exploiter en France. En 1995, leurs gains s'élevaient à 5 milliards de francs avant impôt, contre 1 milliard pour les grands jeux traditionnels, et représentaient 83 % du produit brut des casinos. ● UNE NOUVELLE CLIENTÈLE, attirée par les

faibles mises de départ, a obligé les établissements, comme à Pougues-les-Eaux, à se reconverter. ● MANNE POUR L'ÉTAT, qui prélève plus de la moitié de ces gains, l'implantation

des machines à sous n'en démontre pas moins, aux yeux de la profession, « l'absence de politique globale des jeux en France ». Les casinos souffrent d'une image de

marque dépréciée, que le num deux français des casinos, Isid Partouche, a voulu gommer en trouvant sa société en Bourse le second marché parisien.

Les « bandits manchots » font la fortune des casinos français

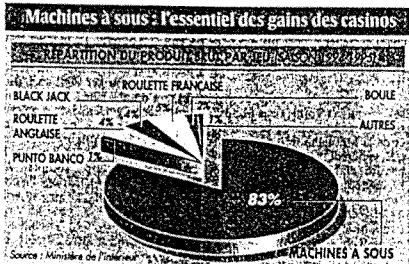
Autorisées depuis huit ans, les machines à sous ont dopé les salles de jeux et profondément renouvelé leur clientèle. Elles ont supplanté la roulette et le black-jack et représentent 83 % du produit brut des établissements

IL N'Y A PLUS trop de rumba ni l'air ni de smokings de traus. A Charbonnières ou Deaulx et jusqu'à Pougues-les-Eaux (Nièvre), un vent de réforme a barié le secteur des casinos. Un lé parfum de nostalgie plane inceptiblement dans les salles utrées des « grands jeux » : roulette, black-jack ou chemin de fer. essentiel est désormais ailleurs. ins le brouhaha incessant et coté des salles de machines à sous, ns cette rucée vers l'or crépitante cent lieues des tapis verts marins l'on imagine - plus que n ne voit - les vertiges suicidés d'hypothétiques high rollers, i rares grands joueurs prêts à dre plusieurs millions de francs une seule soirée. Ceux-là, on ne compte plus, dans le monde, e sur les doigts des deux mains. Représentent 83 % du produit t des jeux de casino - ce qu'il te aux casinos après avoir payé jours et avant d'avoir payé taxes -, les 10 684 machines à s installées exclusivement dans r des 154 casinos français ont itamorphosé ce type de loisir en t ans. Lorsque leur exploitation t autorisée par Charles Pasqua, 1988, les casinos engrangeaient n an mal un milliard de francs gains avec les seuls jeux tradi- nels, qui déclinaient depuis le lieu des années 70. Or, véri- les tirelires programmées pour nservir jusqu'à 15 % des mmes jouées, les machines à s ont fait gagner aux casinos, us 1990, pas moins de 1 mil- de francs supplémentaire e année, propulsant leur aduit brut, en 1995, à près de illiards.

Un tel chambardement financier ne s'est pas fait sans une modification profonde de la culture des jeux. Réservés jadis à la haute société, « les casinos accueillent désormais de manière homogène toutes les catégories socioprofessionnelles », estime Eric Bidault, directeur du développement et du marketing pour les établissements du groupe Lucien Barrière, numéro un en France avec 20 % des parts de marché - et 40 % pour les seuls grands jeux. Les mises minimales y sont pour beaucoup : on peut jouer sur une machine avec 1 franc, quand il faut généralement avancer au minimum 20 francs à la roulette ou 50 francs au black-jack... après avoir acquitté une taxe d'entrée aux grands jeux de 20 francs.

Il a donc fallu aux casinotiers s'adapter à cette nouvelle clientèle. Le « jeu » en valait particulièrement la chandelle. Une machine coûte en moyenne, à l'achat, entre 50 000 et 70 000 francs et, à raison de 1 700 à 2 200 francs de gains journaliers par engin, quelques mois à peine d'exploitation suffisent à sa rentabilité.

Au Lyon-Vert, quatrième casino de France, situé à Charbonnières, dans l'Ouest lyonnais, 10 millions de francs ont donc été consacrés à l'aménagement et à la décoration du plus grand parc de machines françaises. La salle des quatre cents « bandits-manchots », peuplée d'authentiques palmiers momifiés et reconstitués, a des allures de Las Vegas tropical... Trois tonnes de jetons, représentant 8 millions de francs, y circulent en permanence dans les mains des joueurs, à la caisse ou dans les machines.



Les casinos ne vivent plus que par les machines à sous. Celles-ci représentent 83 % des 6 milliards de francs que rapportent l'ensemble des jeux de casino. L'Etat prélève un peu plus de la moitié de ces gains.

A Deauville, géré par le groupe Barrière, le temple des grands jeux, aux lustres et aux bouquets de fleurs majestueux, a entièrement été repensé pour la mise en place de trois cents machines : 100 millions de francs ont été investis - avant même l'obtention des autorisations d'exploitation - pour réaménager les espaces, transformer les ambiances sonores et lumineuses, et faciliter l'accès direct aux machines à sous. Une complémentarité a été définie avec le casino voisin de Trouville, également détenu par le groupe. Plus populaire et plus jeune, cet établissement a réuni sur un seul site ses deux cents machines, la restauration et un jeu de boules - le seul des jeux traditionnels à n'être pas soumis à un droit d'entrée.

« 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 ». C'est que, soumise aux règles strictes du management et du marketing, les entreprises de casino ne penchent désormais de près sur les attentes de leurs clients. A Deauville, les phases de jeu sur chaque machine sont accessibles sur micro-ordinateur en temps réel. Les comportements des joueurs, les résultats aléatoires de chacun des appareils sont ainsi enregistrés, puis décodés, analysés, afin de reconstituer ultérieurement le vécu d'un client sur une

machine, d'expliquer les causes éventuelles d'un manque de fréquentation sur un modèle, et d'indiquer au fabricant les modifications à y apporter.

Mais, dans ce monde du hasard, paradoxalement très précisément calibré et maîtrisé, quelques mauvaises données attisent encore la rancœur des casinotiers. Ceux-ci stigmatisent ce qu'ils considèrent comme « l'absence d'une réelle politique des jeux en France ». Ils sou-

Sans enthousiasme, Lyon vient tout juste, la première, de franchir le pas en lançant, lundi 15 janvier, un appel d'offres pour la construction d'un casino au sein de la future Cité internationale

ignent les contradictions des pouvoirs publics, plus prompts à favoriser les jeux de loterie et de tirage de la Française des jeux (33 milliards de francs parés en 1995, 9 milliards prélevés par l'Etat) que ceux des casinos, toujours soumis à une vieille loi de 1907 par laquelle les jeux ne sont autorisés dans ces établissements que par dérogation.

De fait, la seule procédure d'attribution des autorisations d'exploitation de machines à sous ne favorise guère la transparence et procède plutôt du « droit régalién », comme le note Georges Tranchant, ancien député et actuel conseiller général (RPR) des Hauts-de-Seine, à la tête d'une holding regroupant casinos et so-

de valeurs morales et d'une image de marque injustement dépréciée », estime Philippe Gazagne, en accord avec la plupart de ses confrères. Or, quelle activité est plus contrôlée que la nôtre ?

Livres de comptes, imposition, surveillance quasi quotidienne ou de la sous-direction des courses et jeux des renseignements généraux, réglementation draconienne, agrément de tous les personnels par le ministère de l'intérieur, procédures complexes d'ouverture de machines, comptage des entrées et des sorties de pièces, procédures d'accès aux différents sites, surveillance interne par vidéo-transmission sophistiquée : tout patron de casino ne sait plus quoi montrer au visiteur pour rassurer

et pour déchirer l'imagerie d'Épinal empruntée aux séries B.

« Affaires de blanchiment d'argent sale ? Règlements de comptes ? Infiltration du milieu ? Côte police, on ne relèverait guère qu'une belle histoire de tricherie en juin 1995, d'un gang d'Autrichiens ingénieux qui essaient d'autant moins cet ostracisme que l'activité, imposée sur plus de 50 % des gains (contre 8 % aux États-Unis et de 30 à 50 % dans les autres pays européens), rapporte à l'Etat près de 3 milliards de francs et 670 millions de francs aux communes concernées, stations balnéaires, thermes ou touristiques.

A Divonne-les-Bains (Ain), 80 % du budget communal est ainsi alimenté par le casino, numéro un en France. Leur incompréhension est d'autant plus grande que l'activité, plaident-ils, participe à l'animation de la vie locale et est créatrice d'emplois. A Ouistreham, l'arrivée de 130 machines à sous a, par exemple, fait progresser les effectifs, emplois induits compris, de 8 à 65 personnes. Une machine créant par ailleurs, en moyenne, 4 emplois directs.

« Nous faisons toujours les frais de la vie locale et est créatrice d'emplois. A Ouistreham, l'arrivée de 130 machines à sous a, par exemple, fait progresser les effectifs, emplois induits compris, de 8 à 65 personnes. Une machine créant par ailleurs, en moyenne, 4 emplois directs.

La caricature, cependant, est ténace, autant que les préjugés moeurs. Comme en témoignent les réticences des villes de plus de 500 000 habitants à se doter d'un casino, alors qu'elles y sont autorisées légalement depuis six ans. Sans enthousiasme, Lyon vient tout juste, la première, de franchir le pas en lançant, lundi 15 janvier, un appel d'offres pour la construction d'un casino au sein de la future Cité internationale (« Le Monde Rhône-Alpes » du 17 janvier). « J'aurais préféré ne pas vous présenter ce projet », a indiqué Raymond Barre, maire de Lyon, au conseil municipal.

Mais la perspective d'un hôtel de luxe de 250 chambres ne pouvait se concrétiser sans y adjoindre un casino, et donc des machines à sous. Question, toujours, de rentabilité.

Jean-Michel Dumay

■ UNE JOUEUSE de quarante-huit ans a décroché, dimanche 21 janvier, au casino de Deauville, un jackpot de 5 053 680 francs. Habitante à Elbeuf (Seine-Maritime), la gagnante, secrétaire dans une petite entreprise de l'agglomération rouennaise, n'est « pas une grande joueuse », selon la direction de l'établissement. La probabilité d'affichage de la combinaison gagnante, quatre « double 7 », était de une chance sur seize millions. Le casino de Divonne-les-Bains conserve le record de France, avec un jackpot de 8,6 millions de francs.

s descendants du « gum age »

apparus au milieu du XIX^e siècle dans les bars de San Francisco, premières machines à sous redistribuaient des confiseries (gum) et cerises, à l'orange ou aux prunes, selon les figurines alignées sur rouletteaux. Puis un patron de bar eut l'idée de payer sa tournée, en d'alignement sur le sigle « bar », et double tournée pour « double ». Les confiseries ne seront remplacées par des pièces de monnaie qu'à la fin du siècle, lorsqu'un dénommé Charles Fey lance la berty bell », qui redistribue ses gains lorsque trois cloches apparaissent. Les machines sont encastées dans des cow-boys géants de ton-pâte, dont il faut actionner les bras pour jouer.

à prohibition les exile dans le désert du Nevada, où Las Vegas, capitale mondiale des jeux de hasard, fait florès à partir de 1931. On y npte aujourd'hui 245 casinos et 160 000 machines à sous. « Il y it là historiquement des aimes de joueurs nés, explique Eric Bidault, ecteur du développement des casinos du groupe Barrière. Des nnières et fils de pionniers qui avaient déjà joué une fois leur vie pour ir aux États-Unis, puis une deuxième fois pour s'installer dans uest. Quoi de plus naturel à cette époque, pour eux, que de miser sur ackpot ? »

cas d'alignement sur le sigle « bar », et double tournée pour « double bar ». Les confiseries ne seront remplacées par des pièces de monnaie qu'à la fin du siècle, lorsqu'un dénommé Charles Fey lance la « liberty bell », qui redistribue ses gains lorsque trois cloches apparaissent. Les machines sont encastées dans des cow-boys géants de carton-pâte, dont il faut actionner les bras pour jouer.

La prohibition les exile dans le désert du Nevada, où Las Vegas, capitale mondiale des jeux de hasard, fait florès à partir de 1931. On y compte aujourd'hui 245 casinos et 160 000 machines à sous. « Il y avait là historiquement des âmes de joueurs nés, explique Eric Bidault, directeur du développement des casinos du groupe Barrière. Des pionniers et fils de pionniers qui avaient déjà joué une fois leur vie pour venir aux Etats-Unis, puis une deuxième fois pour s'installer dans l'Ouest. Quoi de plus naturel à cette époque, pour eux, que de miser sur un jackpot ? »

manchots ». C'est que, soumise aux règles strictes du management et du marketing, les entreprises de casino se penchent désormais de près sur les attentes de leurs clients. A Deauville, les phases de jeu sur chaque machine sont accessibles sur micro-ordinateur en temps réel. Les comportements des joueurs, les résultats aléatoires de chacun des appareils sont ainsi enregistrés, puis décodés, analysés, afin de reconstituer ultérieurement le vécu d'un client sur une

Etat) que ceux des casinos, tous jours soumis à une vieille loi de 1907 par laquelle les jeux ne sont autorisés dans ces établissements que par dérogation.

De fait, la seule procédure d'attribution des autorisations d'exploitation de machines à sous ne favorise guère la transparence et procède plutôt du « droit régalien », comme le note Georges Tranchant, ancien député et actuel conseiller général (RPR) des Hauts-de-Seine, à la tête d'une holding regroupant casinos et so-

lives de comptes, imposition, surveillance quasi quotidienne ou de la sous-direction des courses et jeux des renseignements généraux, réglementation draconienne, agrément de tous les personnels par le ministère de l'intérieur, procédures complexes d'ouverture de machines, comptage des entrées et des sorties de pièces, procédures d'accès aux différents sites, surveillance interne par vidéo-transmission sophistiquée: tout patron de casino ne sait plus quoi montrer au visiteur pour rassurer

21 janvier, au casino de Deauville, un jackpot de 5 053 680 francs. Habitant à Elbeuf (Seine-Maritime), la gagnante, secrétaire dans une petite entreprise de l'agglomération rouennaise, n'est « pas une grande joueuse », selon la direction de l'établissement. La probabilité d'af-fichage de la combinaison gagnante, quatre « double 7 », était de une chance sur seize millions. Le casino de Divonne-les-Bains conserve le record de France, avec un jackpot de 8,6 millions de francs.

Les dames de Pougues accrochées à leur machine

POUGUES-LES-EAUX (Nièvre)
de notre envoyé spécial

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. L'argent à pleine main, par pièces de 2 francs. L'argent qui file entre les doigts. L'argent qui ruisselle par dizaines ou par centaines de pièces, qui bouillonne et fait toujours tressaillir. Et le rituel reprend. Trois pièces glissées dans la fente, trois touches effleurées par les ongles vernis pour lancer les rouleaux, puis trois paires de cerises que l'on attend, trois « double-bar » que l'on fixe, trois chiffres « sept » auxquels on rêve : ce soir, le jackpot s'envole à plus de 400 000 francs. On s'amuse donc aussi à Pougues-les-Eaux, à une dizaine de kilomètres au nord de Nevers. De 10 heures à 3 heures du matin en semaine, jusqu'à 4 heures le week-end. La Nièvre s'y donne rendez-vous, et un peu du Val de Loire. Survêtements prohibés, jean propre et baskets déchirées remises : on vient ici entre amis endimanchés ou, souvent, en solitaire. L'établissement compte plus de trois mille habitués, à raison de quatre ou cinq visites par semaine.

Dans la journée, les femmes d'un âge mûr et les « inactifs » s'arrachent « leur » machine : la « samurai » ou la « rainbow », à moins que ce ne soit la « tequila sunrise ». Ceux chez qui l'emperte le réflexe campent devant les vidéo-pokers. Les « systémiers » jettent leur dévolu sur une machine dont ils tentent de percer les secrets. A force d'habitude, chacun sent bien si le taux de redistribution de la machine (92 % ici, en moyenne) est plus ou moins élevé, ou si la fréquence des jackpots est attractive. A Pougues, un joueur perd en moyenne 140 francs

sur sa machine (la moyenne nationale) et chaque machine rapporte environ 1 700 francs par jour au casino, avant impôt.

Ainsi, en matière de bandits-manchots, Roberte est experte. Cette infirmière de cinquante-trois ans travaille de nuit. Son mari travaille le jour. Elle joue de 11 heures à 18 heures. Son premier jeu, il y a un an, lui a valu de gagner deux jackpots de 10 000 francs dans la même journée, en déboursant 200 francs. Depuis, elle ne décroche plus. Et joue cent pièces de 5 francs quotidiennement. Pour gagner ? « Non, assure-t-elle, pour s'amuser, rencontrer des gens, pour la convivialité. »

« C'est presque triste à dire, mais nous sommes l'un des rares lieux ludiques du département », explique Dominique Boisseau, la directrice du casino de Pougues. Evanouis, donc, les temps jadis où l'on venait à Pougues soigner ses troubles hépatiques. Avant d'être racheté, en 1994, par le groupe de Georges Tranchant, le petit casino vivait grâce à la musique disco du Pachacamac, une boîte de nuit qui jouxtait la salle de boule traditionnelle. Aujourd'hui, le casino vit sur ses 49 machines à sous et réalise des gains, avant impôt, de 25 millions de francs. La boule rapporte à peine 700 000 francs. Un restaurant a été construit. Les dîners avec orchestre et les thés dansants reviennent à la mode. Le casino subventionne un festival de musique et un tournoi de tennis régional. On y a même élu, récemment, Miss Bourgogne. Dans la salle de boule traditionnelle, Dominique, croupier depuis dix-sept ans, jette à la volée sept jetons gagnants et lâche : « Avec les machines à sous, nous sommes passés du petit artisanat à l'ère industrielle. »

J.-M. Dy.

Les bonnes affaires de Monsieur Isidore

ON L'APPELLE Monsieur Isidore. Il aime les cigares, a le cheveu blanc et une figure de patriarche. Isidore Partouche, ancien petit radio-électricien de Tiaret, en Algérie, a bâti en France un empire sur les casinos. Numéro deux derrière le groupe Barrière, il est le premier, en 1995, à avoir



PROTRAIT

introduit une société de casinos en Bourse, sur le second marché parisien. De ses débuts en Oranie, Monsieur Isidore n'a rien perdu : l'accent, le sens de l'humour et celui des affaires qui fructifient sur les terres arides. Ni le sens de la famille : ses dix-sept établissements français sont dirigés par ses enfants ou ses neveux, sauf un.

En 1965, le rapatrié dérive vers le Nord, où il rachète - « pas cher » - un karting. Puis il se reconvertit dans les boîtes de nuit, les restaurants, avant d'acquérir, en 1973, son premier casino, Saint-Amand-les-Eaux, qui se meurt, aux enchères. Dans le même temps, il empoche la Compagnie fermière des eaux et boues, qui exploite l'établissement thermal voisin et les sources d'eau minérale. Le groupe

ne cesse alors de prospérer : au Touquet, à Calais, Boulogne, Forges-les-Eaux ou Fécamp.

Mais, dans les années 80, il faut vendre. Les casinos sont déficitaires. Les sources les font vivre. Vient alors le temps des paris : Charles Pasqua, ministre de l'intérieur de Jacques Chirac en 1986, envisage d'autoriser les machines à sous dans les casinos. Le groupe mise tout sur cette ouverture et choisit de se séparer de quelques sources. Pari cauchemardesque : Pierre Joxe prend, en 1988, la succession de Charles Pasqua. Peu enclin à favoriser les jeux, le nouveau ministre refuse d'aller au-delà des seize premières autorisations d'exploitation de bandits manchots dé-livrées par son prédécesseur dans les derniers jours de son ministère. Et le groupe Partouche n'en fait pas encore partie.

« C'est Saddam Hussein qui nous a sauvé la mise ! », constate en souriant Hubert Benhamou, neveu d'Isidore Partouche et directeur général du Lyon-Vert, à Charbonnières. « Chevenement a démissionné, Joxe est passé à la défense et Marchand a autorisé les machines à sous. A deux ans près, nous étions cuits. » Alors, en 1990, le groupe prend le contrôle du Lyon-Vert, aujourd'hui quatrième casino fran-

çais, derrière Divonne, le Ruhl, à Nice, et Cannes-Croisette, en rachetant 49 % des parts de l'établissement. Il obtient l'autorisation d'exploiter le plus grand parc de machines à sous, deux cent cinquante bandits manchots (aujourd'hui quatre cents).

Dès lors, le chiffre d'affaires du groupe ne cessera de croître au rythme des autorisations délivrées par la Place Beauveau. En 1995, il avoisine 700 millions de francs, soit... dix fois plus qu'en 1990. « L'introduction en Bourse était nécessaire pour développer notre image de marque à l'étranger », plaide Isidore Partouche. Aujourd'hui, le patriarche rêve surtout de terres étrangères. En 1995, il a racheté Knokke-le-Zoute, en Belgique, l'une des plus belles salles européennes, décorée par Magritte. Et il lève, fier comme Artaban, un pan de voile sur la maquette d'un complexe de jeux pharaonique en projet dans un pays du Maghreb... où le jeu est interdit. Sept cents joueurs ont investi dans son groupe. « Ils me disent : "Quand je perds chez toi, je sais que ce n'est pas grave. Ce, que je perds d'un côté, je le rattrape un peu de l'autre... par mes actions !" »

J.-M. Dy.

le monde 23/11/96

les taxes -, les 10 684 machines à sous installées exclusivement dans 137 des 154 casinos français ont métamorphosé ce type de loisir en sept ans. Lorsque leur exploitation a été autorisée par Charles Pasqua, en 1988, les casinos engrangeaient bon an mal un milliard de francs de gains avec les seuls jeux traditionnels, qui déclinaient depuis le milieu des années 70. Or, véritables tirelire programmées pour conserver jusqu'à 15 % des sommes jouées, les machines à sous ont fait gagner aux casinos, depuis 1990, pas moins de 1 milliard de francs supplémentaire chaque année, propulsant leur produit brut, en 1995, à près de 6 milliards.

50 000 et 70 000 francs et, à raison de 1 700 à 2 200 francs de gains journaliers par engin, quelques mois à peine d'exploitation suffisent à sa rentabilité.

Au Lyon-Vert, quatrième casino de France, situé à Charbonnières, dans l'Ouest lyonnais, 10 millions de francs ont donc été consacrés à l'aménagement et à la décoration du plus grand parc de machines français. La salle des quatre cents « bandits-manchots », peuplée d'authentiques palmiers momifiés et reconstitués, a des allures de Las Vegas tropical... Trois tonnes de jetons, représentant 8 millions de francs, y circulent en permanence dans les mains des joueurs, à la caisse ou dans les machines.

ment et repense pour la mise en place de trois cents machines : 100 millions de francs ont été investis - avant même l'obtention des autorisations d'exploitation - pour réaménager les espaces, transformer les ambiances sonores et lumineuses, et faciliter l'accès direct aux machines à sous. Une complémentarité a été définie avec le casino voisin de Trouville, également détenu par le groupe. Plus populaire et plus jeune, cet établissement a réuni sur un seul site ses deux cents machines, la restauration et un jeu de boule - le seul des jeux traditionnels à n'être pas soumis à un droit d'entrée.

« 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 ».

C'est que, soumise aux règles strictes du management et du marketing, les entreprises de casino se penchent désormais de près sur les attentes de leurs clients. A Deauville, les phases de jeu sur chaque machine sont accessibles sur micro-ordinateur en temps réel. Les comportements des joueurs, les résultats aléatoires de chacun des appareils sont ainsi enregistrés, puis décodés, analysés, afin de reconstituer ultérieurement le vécu d'un client sur une

tions à y apporter.

Mais, dans ce monde du hasard, paradoxalement très précisément calibré et maîtrisé, quelques mauvaises données attisent encore la rancœur des casinotiers. Ceux-ci stigmatisent ce qu'ils considèrent comme « l'absence d'une réelle politique des jeux en France ». Ils sou-

tion de la vie locale et d'emplois. A Ouistreham de 130 machines à l'exemple, fait progressifs, emplois induits ce à 65 personnes. Un créant par ailleurs, e 4 emplois directs.

« Nous faisons touj

Sans enthousiasme, Lyon vient tout juste la première, de franchir le pas en lançant lundi 15 janvier, un appel d'offres pour la construction d'un casino au sein de la future Cité internationale

lignent les contradictions des pouvoirs publics, plus prompts à favoriser les jeux de loterie et de tirage de la Française des jeux (33 milliards de francs pariés en 1995, 9 milliards prélevés par l'Etat) que ceux des casinos, toujours soumis à une vieille loi de 1907 par laquelle les jeux ne sont autorisés dans ces établissements que par dérogation.

De fait, la seule procédure d'attribution des autorisations d'exploitation de machines à sous ne favorise guère la transparence et procède plutôt du « droit régalienn », comme le note Georges Tranchant, ancien député et actuel conseiller général (RPR) des Hauts-de-Seine, à la tête d'une holding regroupant casinos et so-

de valeurs morales et de marque injustement 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 ».

Les descendants du « gum age »

Apparus au milieu du XIX^e siècle dans les bars de San Francisco, les premières machines à sous redistribuaient des confiseries (*gum*) à la cerise, à l'orange ou aux prunes, selon les figurines alignées sur les rouleaux. Puis un patron de bar eut l'idée de payer sa tournée, en cas d'alignement sur le sigle « bar », et double tournée pour « double bar ». Les confiseries ne seront remplacées par des pièces de monnaie qu'à la fin du siècle, lorsqu'un dénommé Charles Fey lance la « liberty bell », qui redistribue ses gains lorsque trois cloches apparaissent. Les machines sont encadrées dans des cow-boys géants de carton-pâte, dont il faut actionner les bras pour jouer.

La prohibition les exile dans le désert du Nevada, où Las Vegas, capitale mondiale des jeux de hasard, fait florès à partir de 1931. On y compte aujourd'hui 245 casinos et 160 000 machines à sous. « Il y avait là historiquement des âmes de joueurs nés, explique Eric BIDAUT, directeur du développement des casinos du groupe Barrière. Des pionniers et fils de pionniers qui avaient déjà joué une fois leur vie pour venir aux Etats-Unis, puis une deuxième fois pour s'installer dans l'Ouest. Quoi de plus naturel à cette époque, pour eux, que de miser sur un jackpot ? »

Les dames de Pougues accrochées à leur machine

POUGUES-LES-EAUX (Nièvre)

de notre envoyé spécial

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. L'argent à pleine main, par pièces de 2 francs. L'argent qui file entre les doigts. L'argent qui ruisselle par dizaines ou par centaines de pièces, qui bouillonne et fait toujours tressaillir. Et le rituel reprend. Trois pièces glissées dans la fente, trois touches effleurées par les ongles vernis pour lancer les rouleaux, puis trois paires de cerises que l'on attend, trois « double-bar » que l'on fixe, trois chiffres « sept » auxquels on rêve : ce soir, le jackpot s'envole à plus de 400 000 francs. On s'amuse donc aussi à Pougues-les-Eaux, à une dizaine de kilomètres au nord de Nevers. De 10 heures à 3 heures du matin en semaine, jusqu'à 4 heures le week-end. La Nièvre s'y donne rendez-vous, et un peu du Val de Loire. Survêtements prohibés, jean propre et baskets déchirées remisées : on vient ici entre amis endimanchés ou, souvent, en solitaire. L'établissement compte plus de trois mille habitués, à raison de quatre ou cinq visites par semaine.

Dans la journée, les femmes d'un âge mûr et les « inactifs » s'attachent « leur » machine : la « samurāi » ou la « rainbow », à moins que ce ne soit la « tequila sunrise ». Ceux chez qui l'emporte le réflexe campent devant les vidéo-pokers. Les « systémiers » jettent leur dévolu sur une machine dont ils tentent de percer les secrets. A force d'habitude, chacun sent bien si le taux de redistribution de la machine (92 % ici, en moyenne) est plus ou moins élevé, ou si la fréquence des jackpots est attractive. A Pougues, un joueur perd en moyenne 140 francs

sur sa machine (la moyenne nationale) et chaque machine rapporte environ 1 700 francs par jour au casino, avant impôt.

Ainsi, en matière de bandits-manchots, Roberte est experte. Cette infirmière de cinquante-trois ans travaille de nuit. Son mari travaille le jour. Elle joue de 11 heures à 18 heures. Son premier jeu, il y a un an, lui a valu de gagner deux jackpots de 10 000 francs dans la même journée, en déboursant 200 francs. Depuis, elle ne décroche plus. Et joue cent pièces de 5 francs quotidiennement. Pour gagner ? « Non, assure-t-elle, pour s'amuser, rencontrer des gens, pour la convivialité. »

« C'est presque triste à dire, mais nous sommes l'un des rares lieux ludiques du département », explique Dominique Boisseau, la directrice du casino de Pougues. Evanouis, donc, les temps jadis où l'on venait à Pougues soigner ses troubles hépatiques. Avant d'être racheté, en 1994, par le groupe de Georges Tranchant, le petit casino vivait grâce à la musique disco du Pachamacac, une boîte de nuit qui jouait la salle de boule traditionnelle. Aujourd'hui, le casino vit sur ses 49 machines à sous et réalise des gains, avant impôt, de 25 millions de francs. La boule rapporte à peine 700 000 francs. Un restaurant a été construit. Les dîners avec orchestre et les thés dansants reviennent à la mode. Le casino subventionne un festival de musique et un tournoi de tennis régional. On y a même élu, récemment, Miss Bourgogne. Dans la salle de boule traditionnelle, Dominique, croupier depuis dix-sept ans, jette à la volée sept jetons gagnants et lâche : « Avec les machines à sous, nous sommes passés du petit artisanat à l'ère industrielle. »

J.-M. Dy.

Les bonnes affaires de

ON L'APPELLE Monsieur Isidore. Il aime les cigares, a le cheveu blanc et une figure de patriarche. Isidore Partouche, ancien petit radio-électricien de Tiaret, en Algérie, a bâti en France un empire sur les casinos. Numéro deux derrière le groupe Barrière, il est le premier, en 1995, à avoir introduit une société de casinos en Bourse, sur le second marché parisien. De ses débuts en Oranie, Monsieur Isidore n'a rien perdu : l'accent, le sens de l'humour et celui des affaires qui fructifient sur les terres arides. Ni le sens de la famille : ses dix-sept établissements français sont dirigés par ses enfants ou ses neveux, sauf un.

En 1965, le rapatrié dérive vers le Nord, où il rachète - « pas cher » - un karting. Puis il se reconvertisse dans les boîtes de nuit, les restaurants, avant d'acquiescer, en 1973, son premier casino, Saint-Amand-les-Eaux, qui se meurt, aux enchères. Dans le même temps, il empoche la Compagnie fermière des eaux et boues, qui exploite l'établissement thermal voisin et les sources d'eau minérale. Le groupe

ne cesse alors de pro-

Touquet, à Calais, Forges-les-Eaux ou Fécy. Mais, dans les années vendred. Les casinos les-taires. Les sources les-Vient alors le temps Charles Pasqua, ministre de Jacques Chirac visage d'autoriser les sous dans les casinos mise tout sur cette choisit de se séparer sources. Pari cauche: Pierre Joxe prend, en cession de Charles Pasclin à favoriser les jeux. ministre refuse d'aller seize premières autoriti-ploitation de bandits n livrées par son précéd les derniers jours de sc Et le groupe Partouc pas encore partie.

« C'est Saddam Hussein a sauvé la mise ! », con-riant Hubert Benhar d'Isidore Partouche et néral du Lyon-Vert, nières. « Chevenement né, Joxe est passé à l. Marchand a autorisé le sous. A deux ans près, cuits. » Alors, en 1990 prend le contrôle du Ly jourd'hui quatrième



PORTRAIT