

**Zeitschrift:** Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft  
= revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera  
d'etnologia

**Herausgeber:** Schweizerische Ethnologische Gesellschaft

**Band:** 2 (1997)

**Artikel:** Notes sur la production d'un loisir pas convenable

**Autor:** Dubuis, Claudia

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1007523>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 16.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Notes sur la production d'un loisir pas convenable

Claudia Dubuis

En Amérique du Nord, le jeu d'argent est devenu au cours des vingt dernières années à la fois une expression culturelle et un phénomène économique, et le jeu commercial de masse, une véritable institution sociale de loisir. Si le jeu constitue un thème privilégié pour l'analyse, notamment parce qu'il est lu comme un élément anthropologique fondamental des sociétés humaines, le caractère ambigu du jeu d'argent le rend au contraire sulfureux et dangereux à penser, et, de fait, ne l'a pas beaucoup été.

Aussi, l'analyse du phénomène «casino» comme expression de l'une de ces pratiques du jeu d'argent et comme espace de loisir particulier constitue un objet d'analyse tout particulièrement stimulant. Si le développement massif des casinos est récent dans le monde nord-américain, le phénomène lui-même ne l'est pas et émerge avec constance depuis les années trente, à un point tel que ce jeu est souvent présenté comme partie prenante de la culture populaire nord-américaine. Au

centre d'enjeux économiques importants, le développement du jeu de casino s'est articulé de manière privilégiée aux débats sociaux liés à la légalisation du jeu d'argent, pour entrer aujourd'hui dans une phase de rationalisation et d'acceptation. Cette évolution ne s'est pas opérée sans heurts car, en raison de son rapport particulier à l'argent, cette activité est passée, historiquement, d'un état de péché à celui de vice puis, aujourd'hui, à une simple activité de divertissement. Il subsiste toutefois le soupçon du gain de l'argent facile et de l'apologie d'un monde matérialiste et sans morale qui mépriserait les valeurs fondamentales de l'éthique du travail et de l'épargne. L'univers du jeu de casino et la représentation qui en est faite demeurent encore tout particulièrement ambigus, marqués par une image de crime, de prostitution et de corruption.

Dans la ville de Vancouver<sup>1</sup>, située dans la Province de Colombie Britannique sur la côte ouest du Canada, cette fièvre du jeu a été, du moins jusqu'à ce jour, relativement

<sup>1</sup> J'y ai séjourné au bénéfice d'une bourse du Fonds national suisse de la recherche scientifique, dans le but de travailler sur la production d'espaces de loisir.

bien contenue en ce qui concerne le récent développement des casinos. D'une part, le gouvernement de Colombie Britannique a développé depuis 1987 une structure de jeu dit de «charité» – l'argent gagné dans les casinos et les bingos étant exclusivement redistribué au profit des communautés locales – ce qui a contribué à renforcer favorablement la présence de ces petits casinos auprès de l'opinion publique. Mais actuellement, alors que presque toutes les provinces canadiennes doivent se confronter à ce développement après la grande vague qui a déjà balayé et changé le paysage des Etats-Unis, une pression permanente en faveur d'une croissance massive du jeu d'argent agite la Province de Colombie Britannique, tout particulièrement en ce qui concerne l'implantation de nouveaux casinos.

Des conflits de représentations et de choix politiques et/ou économiques y sont à l'œuvre: à Vancouver, des conflits portent en partie sur les revendications des peuples autochtones à ouvrir des casinos sur les réserves urbaines du Grand Vancouver et en partie sur le bien-fondé d'ouvrir un grand casino sur le modèle de ceux de Las Vegas qui renforcerait, peut-être, le caractère touristique de la ville. Si les polémiques secouent l'ensemble de la province, l'analyse que je propose se restreint à l'entité urbaine de Vancouver et de sa région qui ne compte pour le moment que sept casinos, même si l'accès aux jeux de casino se déploie à une échelle supranationale tout au long de la côte ouest des Etats-Unis, avec les bus organisés en direction des casinos des réserves indiennes de l'Etat voisin du Washington ainsi qu'avec les nombreux vols quotidiens pour Reno et Las Vegas.

Souvent, la question du jeu d'argent renvoie à des préoccupations anthropologiques ou sociologiques assez classiques portant par exemple sur la distance entre pratiques rationnelles et irrationnelles, sur la croyance – ici celle de gagner malgré les probabilités – ou encore sur l'émergence permanente du hasard dans une société qui apparemment a mis en œuvre des

procédures généralisées et extrêmement poussées de contrôle du risque. Mais en abordant ce terrain du point de vue du contexte spécifiquement nord-américain, on peut constater que se dégagent actuellement autour de la pratique généralisée du jeu d'argent deux préoccupations ou enjeux sociaux majeurs tout à fait constants, qui contrebalancent largement la question de l'irrationalité de ces pratiques, assez peu discutée. D'une part, le discours mettant en évidence la dépendance au jeu devient prédominant, accompagné d'une forte médicalisation de l'interprétation. D'autre part, l'institution gouvernementale de régulation du jeu et son articulation à la société sont sans cesse remises en question. Dans ce contexte, l'espace des casinos comme lieu particulier du «paysage» de loisir de masse du monde nord-américain et comme objet de polémiques passionnées peut être étudié en tant qu'élément d'un débat social important, étudié à partir des discours à l'origine de la structuration d'un loisir à la fois pratique sociale ordinaire et passionnément controversé, comme c'est le cas à Vancouver.

L'ensemble des jeux d'argent légaux<sup>2</sup> – courses de chevaux, clubs privés, loteries, bingos, casinos – se regroupent autour d'une notion sémantique malléable (*gaming*), modifiable en fonction de l'invention de nouveaux jeux, de l'introduction d'anciennes pratiques dans cet univers (loteries) et de nouvelles stratégies de définition, de promotion et de légalisation. Ces jeux s'échelonnent dans un continuum spatial flou qui s'étend des jeux de loterie omniprésents et toujours plus nombreux aux jeux extrêmement localisés dans des espaces spécialisés comme les courses de chevaux, les salles de bingo et les casinos. Certains jeux classiques de casinos comme les machines à sous y sont encore interdits. L'attribution et la délimitation des jeux et de leurs espaces sont partiellement produits par cette concurrence entre ces différentes branches de l'industrie du jeu entre elles, ou avec les instances régulatrices.

<sup>2</sup> Dans cette recherche, je me place délibérément dans le cadre du jeu légal, «oubliant», entre autres, les clubs de poker qui ont été fermés lors de mon séjour parce que réappropriés par les casinos, ou encore les clubs formels et informels de mah-jong, l'un des jeux des immigrants chinois, qui échappent encore à la récupération du jeu légal. La vague de légalisation du jeu au Canada repose sur un amendement du code criminel de 1969, conférant aux provinces l'autorité de légiférer.

Le rôle inédit que jouent actuellement ces dernières dans le développement et la régulation de ce qui est désormais perçu comme une nouvelle industrie de divertissement de masse m'a fait aborder ce thème à partir de la notion de «complexe de jeu»<sup>3</sup>, c'est-à-dire sous l'angle d'un réseau semi-autonome de pratiques, de production avec ses fournisseurs et ses professionnels, et de régulations. Cette notion de «complexe de jeu» permet d'aborder la question du jeu sous un angle collectif et institutionnel qui dépasse celui des joueurs et d'éviter ainsi l'utilisation de la notion cohésive et vague de «culture du jeu», notion souvent défendue par le réseau d'acteurs et de joueurs opérant dans cet univers. Plus généralement, j'envisage ce complexe comme un élément central dans l'organisation économique et culturelle des sociétés contemporaines.

Mon projet vise donc à examiner comment et selon quelles logiques le jeu de casino est socialement organisé, ou contré, par ses promoteurs ou ses adversaires, plutôt qu'à dégager la signification qui lui est attribuée par les joueurs eux-mêmes. De ce point de vue, et comme la population de Vancouver est constituée de près de 30% d'«Asiatiques», principalement d'origine chinoise, et que parmi les joueurs locaux et si l'on en croit les statistiques produites par le Casino Management Council of British Columbia, 50% des joueurs sont d'origine «asiatique», cette recherche m'a fait indirectement aborder la composante fortement pluriethnique de la ville. Sous cet angle, la dimension culturelle propre aux notions de jeu, de hasard et d'argent semble varier ici, du moins partiellement, en fonction des groupes d'acteurs et pourrait constituer une analyse à part entière. Toutefois, entreprendre une ethnographie d'un groupe de joueurs de casino et ses conceptions sur le jeu ne relevait pas de mon projet initial, et soulevait des problèmes pratiques tant linguistiques que culturels.

L'idéologie du loisir contemporain et l'importance qui lui est socialement attribuée peuvent fournir une piste pour l'ana-

lyse de l'expansion actuelle du jeu de hasard et d'argent. En effet, le loisir est souvent mis en scène comme étant un engagement actif, par opposition à un temps où l'on ne fait rien, par conséquent vide et ennuyeux: le jeu d'argent entre très bien dans cette conception du loisir actif et de divertissement, par opposition à un loisir sain et moral<sup>4</sup>. Réciproquement, lié à l'émergence d'un mouvement de masse qui favorise la recherche de divertissements commerciaux sensationnels dont le développement de Las Vegas dès les années quarante, puis du *Las Vegas package*, le jeu de casino a probablement grandement contribué à former les conceptions contemporaines de ce que le divertissement et les activités de loisir de masse sont dans la société nord-américaine.

Dans un mouvement en retour sur la discipline anthropologique, nombre de recherches qui ont pu être menées dans une perspective «culturaliste» (le jeu fait sens socialement, toutes les cultures éprouvent le hasard) servent aujourd'hui tendanciellement à renforcer un effet de naturalisation du jeu d'argent: la pratique du jeu étant attestée depuis toujours et partout, le jeu d'argent répond par conséquent à un besoin humain fondamental et inextinguible dont on ne peut que limiter les débordements par une légalisation bien comprise. Dans ce contexte, les perspectives du médiéviste hollandais Huizinga dans *Homo ludens* (1951), les considérations de Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1995) ou la mise en signification du jeu de casino comme métaphore de la société, telle que le sociologue E. Goffman (1974) a pu la décrire, peuvent contribuer à la structuration d'un champ de pratiques dans lequel des pratiques marginales, parfois expression d'une identité réfractaire, sont devenues une activité de loisir désormais convenable.

<sup>3</sup> Terme emprunté au sociologue néerlandais Sytze Kingma (1997).

<sup>4</sup> Voir par exemple Alain Corbin (1995).

## Bibliographie

CAILLOIS Roger

1995 (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Editions Gallimard (Folio / Essais; 184) [nouvelle édition revue et augmentée].

CORBIN Alain

1995. *L'avènement des loisirs: 1859-1960*. Paris: Editions Aubier.

GOFFMAN Erving

1974. «Les lieux de l'action», in: *Les rites d'interaction*, p. 121-225. Paris: Editions de Minuit.

HUIZINGA Johan

1951. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Editions Gallimard.

KINGMA Sytze

1997. «Gaming is Play, it Should Remain Fun: The Gaming Complex, Pleasure and Addiction», in: Pekka SULKUNNEN et al. (eds), *Constructing the New Consumer Society*, p. 173-193. London: McMillan Press.

## Auteure

Claudia Dubuis, assistante et docteurante, Institut d'anthropologie et de sociologie (IAS), Université de Lausanne, BFSH 2, CH - 1015 Lausanne