

SCHWARTZ, David G. (2003) *Suburban Xanadu: The casino resort on the Las Vegas Strip and beyond*. New York et Londres, Routledge, 243 p. (ISBN 0-415-93557-1)

Jean-Pierre Augustin

Volume 49, numéro 136, avril 2005

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/012112ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/012112ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département de géographie

ISSN

0007-9766 (imprimé)

1708-8968 (numérique)

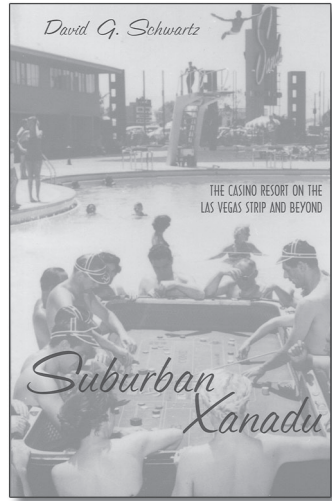
[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Augustin, J.-P. (2005). Compte rendu de [SCHWARTZ, David G. (2003) *Suburban Xanadu: The casino resort on the Las Vegas Strip and beyond*. New York et Londres, Routledge, 243 p. (ISBN 0-415-93557-1)]. *Cahiers de géographie du Québec*, 49(136), 96–97. <https://doi.org/10.7202/012112ar>

SCHWARTZ, David G. (2003) *Suburban Xanadu: The casino resort on the Las Vegas Strip and beyond*. New York et Londres, Routledge, 243 p. (ISBN 0-415-93557-1)

Suburban Xanadu est un ouvrage théorique qui explique la naissance et l'évolution des casinos états-uniens, et d'abord ceux de Las Vegas où s'affirment des éléments essentiels de la culture américaine. Si Las Vegas est aujourd'hui la capitale mondiale du jeu et l'une des premières destinations récréo-touristique, accueillant trois millions de visiteurs dans ses hôtels-casinos, on est d'abord surpris de leur apparition tardive, dans les années 1950. Schwartz explique le contexte socio-économique et culturel de l'immédiat après-guerre qui a permis l'essor rapide des casinos dans des espaces non pas urbains, mais périurbains. La thèse de l'auteur est de montrer qu'historiquement les casinos de Las Vegas furent créés ex nihilo à l'extérieur de la ville, même si, plus tard, ils furent rattrapés par l'urbanisation galopante due, en partie, à leur formidable succès.



L'auteur affirme, à partir d'une double argumentation, que les complexes des casinos sont par essence incompatibles avec un espace urbain. D'une part, l'idéologie américaine en vigueur à l'époque où ils se sont développés voulait que l'industrie du jeu soit perçue comme une menace envers les valeurs de moralité prônées par le plus grand nombre, voire comme le repaire d'un monde souterrain du crime. Dès lors, faute de pouvoir l'éradiquer, il s'agissait, en sus de l'adoption de lois anti-jeu, de cantonner le jeu dans des espaces bien délimités et identifiables, de préférence loin des villes pour éviter une trop grande visibilité et donc une trop grande tentation. Le Nevada paraissait alors être un espace adéquat à cette mise en quarantaine des jeux d'argent, du fait de son caractère périphérique par rapport aux grandes agglomérations.

D'autre part, les casinos furent conçus pour être des oasis autonomes isolées, où le client pourrait trouver sur place les services répondant à tous ses besoins; des espaces comparables à des parcs à thèmes, en quelque sorte, accessibles en voiture. Ils sont donc des complexes insulaires, non pas parce que les visiteurs doivent être préservés de l'influence négative du monde extérieur, mais bien parce qu'il s'agit de tout faire pour garder le plus longtemps possible le client à l'intérieur. À l'inverse des parcs à thème, les casinos de Las Vegas s'apparentent, non pas à des forteresses, mais à des prisons, et cela justifie leur implantation périurbaine originelle. Las Vegas reste encore aujourd'hui une ville qui fascine et qui suscite bien des controverses, une ville où crime, corruption, exotisme, dépaysement et divertissement familial coexistent en une alchimie que l'auteur déconstruit dans cet ouvrage enrichissant et pertinent.

Schwartz prend le parti de débarrasser la ville et l'industrie du jeu de leur image mythique véhiculée par le cinéma et les imaginaires touristiques pour donner à voir les véritables mécanismes qui font le succès des casinos. Il analyse dans cet ouvrage documenté les différentes forces socioculturelles, politiques, économiques et juridiques qui ont accompagné et conditionné cet essor. Au-delà même du cas de Las Vegas, c'est tout «l'Archipel du Casino» qui est étudié, dans cet ouvrage essentiel à quiconque s'intéresse à la problématique de la culture américaine.

Jean-Pierre Augustin

Université Michel de Montaigne-Bordeaux 3

BUSSI, Michel et BADARIOTTI, Dominique (2004) *Pour une nouvelle géographie du politique*. Paris, 301 p. (ISBN 2-7178-4764-2)

«Le monde n'a sans doute jamais autant voté». C'est sur cette constatation que se fonde la démarche de cet ouvrage, et sur cette interrogation: peut-on parler d'une systématisation de l'exercice électoral selon son acception occidentale et libérale, ou doit-on admettre que le vote est pratiqué selon des modalités fort diverses à travers le monde? Force est de constater que la pratique électorale, sa signification sociale et politique, ses mécanismes, les représentations qui lui sont associées, ne serait-ce que du fait de cette extension mondiale, ne correspondent pas toujours aux normes dont nous avons l'habitude dans les démocraties libérales, et qui font que nous avons souvent le réflexe de qualifier de nombreux scrutins de non-représentatifs ou d'antidémocratiques. Au-delà de ce délicat débat moral, est-il pour autant possible de disqualifier l'étude de ces processus électoraux? La démocratie est-elle compatible avec des sociétés où l'individu est avant tout influencé, dans son choix politique, par son appartenance communautaire ou religieuse? La géographie du rapport entre pouvoir, peuple (dans son acception politique, dépositaire de la souveraineté) et territoire remet souvent en cause le principe «un homme, une voix», pourtant considéré comme fondamental dans de nombreuses démocraties occidentales: on tentera ici de maintenir un équilibre entre pouvoir de la majorité et représentation des minorités; là, de garantir des sièges à des représentants de certaines confessions; là encore, de garantir la représentation de territoires plus que de citoyens. Pourtant, même parmi les démocraties occidentales, en Suisse ou au Canada notamment, il est des concessions de ce type à une conception très jacobine de l'égalité politique absolue des citoyens.

