



## CASINO DE JEUX, PLACE DE CRÊTE

*La jeunesse, une cible – tous les moyens sont bons avec la création d'un centre d'e-sport sur le site du casino*

### Un ciblage assumé de la jeunesse à travers l'E-sport

Dans l'**annexe 8** du contrat de délégation, il est prévu la **mise en place d'une "Offre E-sport"** dans le futur casino.

Loin d'être un détail, cette orientation stratégique révèle une **volonté claire de capter un public jeune**, via :

- La création d'un espace gaming : consoles, ordinateurs haut de gamme, jeux dernière génération.
- L'organisation de tournois et compétitions réguliers.
- La proposition de formations et coaching personnalisés pour les jeunes joueurs.
- Le développement d'un espace social et de réseautage pour les gamers.
- La diffusion en direct de sessions de jeu avec leur communauté sur Twitch, YouTube et autres plateformes de streaming.

Cette offre ne vise pas à créer une activité anodine autour du jeu vidéo : **elle sert d'appel d'air** vers l'univers du jeu d'argent, en floutant la frontière entre **jeu compétitif et jeu lucratif**.

### Un glissement inquiétant entre divertissement et dépendance

- Le e-sport est un secteur porteur, dynamique, qui mérite un **encadrement indépendant** du monde du jeu d'argent.
- En le confiant au futur exploitant du casino, **la Ville délègue à un acteur privé dont l'intérêt est avant tout le jeu, les paris, et les jeux d'argent en ligne**.
- L'exploitant retenu, **Golden Palace**, est **un leader des jeux d'argent en ligne et des paris sportifs**. Ce n'est pas anodin.

**Capter la jeunesse aujourd'hui, fidéliser les joueurs de demain.** C'est la logique bien connue de ces groupes.

### Une confusion volontaire entre jeu et addiction

- Une fois les jeunes familiarisés avec les univers virtuels, les interfaces et la compétition... **la transition vers le poker en ligne, les paris sportifs, et les machines à sous n'est qu'à un clic**.
- La présence d'un tel espace dans un casino brouille les repères et banalise la présence du jeu d'argent dans le quotidien des jeunes.

- Le risque est celui de **l'addiction précoce**, avec des conséquences sociales, psychologiques et économiques bien documentées.

## **Une mission qui relève de la puissance publique, pas du casino**

Le maire souhaite le développement de l'e-sport à Thonon. Mais dans ce cas, cela devrait être **piloté par la Ville, ou des professionnels d'e-sport**.

Confier cette mission à un casinotier, c'est **renoncer à toute ambition éducative ou culturelle** pour le jeu vidéo.

### **En résumé :**

Le casino cible surtout **la jeunesse**.

Sous couvert de modernité et d'e-sport, **c'est une stratégie de conquête**, méthodique et bien ficelée.

**Il est encore temps de dire non à ce projet. L'enquête publique est ouverte jusqu'au 13 juin.**

**Une forte mobilisation citoyenne peut faire basculer la décision, car le Gouvernement ne peut pas cautionner un tel projet.**