

# ETHNOSOCIOLOGIE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE : POKER, PARIS HIPPIQUES, PARIS SPORTIFS

SUR LES SITES AGREES PAR L'ARJEL (AUTORITE REGULATION DES JEUX EN LIGNE)

(VOLET 1 : ETUDE QUANTI, 73 PAGES, OCTOBRE 2015)

PAR

**Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN**

- Sociologue
  - Chercheur associé au Centre Max Weber (CMW)
  - Chargé d'enseignement (Université Lumière – Lyon II)
  - Président fondateur de l'Observatoire des jeux (ODJ)
- Autorité de régulation = Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN a été salarié à l'ARJEL (Autorité de Régulation des Jeux en Ligne) de décembre 2011 à juillet 2015 comme Sociologue, Chargé d'étude.
- Commission : Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN est actuellement membre suppléant de la Commission National des Sanctions (CNS Paris Bercy)

Contact : [Jean-pierre.martignoni@univ-lyon2.fr](mailto:Jean-pierre.martignoni@univ-lyon2.fr)

-----  
OCTOBRE 2015  
\_\_\_\_\_

« Etude sur les joueurs de sites agréés de jeu en ligne en France réalisée par Jean-Pierre MARTIGNONI, sociologue . Cette étude reflète les analyses et opinions de l'auteur et ne saurait être associées à celles de l'ARJEL » (Charles Coppolani, Président de l'ARJEL)

## SOMMAIRE

### Avant propos (1) : COMMUNIQUE DE PRESSE

- Le président de l'ARJEL Charles Coppolani interdit que la présente étude sur les joueurs en ligne soit publiée sur le site de l'autorité de régulation

### Avant propos (2)

- article : « Le dessous des cartes »

### Avant propos (3) : Réactions, commentaires, témoignages, soutiens =

**A : Joueurs ( qui ont participé à l'étude ARJEL ) :**

**B : Articles sur Internet :**

**C : Soutiens collègues, personnalités.... :**

### Introduction

#### Profil du joueur

- Le joueur en ligne, plutôt un homme jeune, cadre, diplômé, sans enfant

#### Représentation du mot jeu et motivations du joueur

- Quand on lui parle jeu, le joueur en ligne pense avant tout ludi et non alea
- Le parieur sportif et le turfiste jouent en ligne pour la facilité et la liberté, les joueurs de poker pour le plaisir
- Ce que les joueurs cherchent dans les jeux d'argent en ligne ...et ce qu'ils y trouvent.

#### Pratiques, comportements, habitudes du joueur

- Une grande majorité de joueurs utilise un seul compte
- Les joueurs n'ont pas déserté les réseaux physiques pour le jeu en ligne
- L'ouverture du marché des jeux en ligne a fait naître une nouvelle population de joueurs
- Le joueur en ligne joue de manière irrégulière
- Quand, où et avec quoi joue-t-on ?
- Plus des 2/3 des joueurs jouent moins de 20€ par semaine
- « Seul », « avec » : comment s'exerce la pratique des jeux en ligne ?

### Conclusion

**Annexes :** Précisions méthodologiques

## AVANT-PROPOS (1) : COMMUNIQUE DE PRESSE =

### Le président de l'ARJEL Charles Coppolani interdit que la présente étude sur les joueurs en ligne soit publiée sur le site de l'autorité de régulation

-----

Le Président de l'ARJEL, Charles Coppolani a interdit que la présente étude sur les joueurs en ligne soit publiée sur le site de l'autorité de régulation. Sociologue spécialiste des jeux de hasard et d'argent, chargé d'étude à l'ARJEL depuis 2011 dans un CDD d'agent public de l'Etat renouvelé sept fois, nous condamnons vivement cette décision.

Cette recherche approfondie – la première du genre en France - basée sur un vaste échantillon représentatif de la population des joueurs en ligne (turfistes, parieurs sportifs, joueurs de poker) comportait un volet quantitatif important (sondage en ligne sur une population de 4145 joueurs) et un volet qualitatif significatif : 185 entretiens de joueurs réalisés en face à face au siège de l'ARJEL rue Leblanc Paris 15°, ou par téléphone.

Le rapport de cette étude quantitative avait reçu l'aval de Jean-François VILLOTE, premier Président de l'ARJEL et devait être publié en janvier 2014 sur le site de l'autorité de régulation. Le rapport de l'étude qualitative (exploitation et analyse des entretiens) était programmé pour 2015. Un certain nombre d'entretiens étaient prévus au domicile des joueurs ( ¼ de l'échantillon avait accepté ce principe)

Ce programme n'a pu être mené à son terme pour les raisons suivantes =

1. Jean-François VILLOTE a démissionné soudainement de la Présidence de l'ARJEL en décembre 2013.
2. Son successeur Charles COPPOLANI n'a pas souhaité :
  - que nous poursuivions notre mission au sein de l'autorité
  - que le volet quanti de l'étude soit publié sur le site de l'ARJEL.
  - que nous réalisions les entretiens prévus *au domicile des joueurs*

Spécialiste du champ ludique des jeux d'argent, rédacteur d'ouvrages et de multiples articles sur la Politique Des Jeux de la France et de la Politique en matière de recherches sur le gambling, expert à l'Inserm pour l'expertise sur les jeux d'argent, Président fondateur de l'Observatoire des jeux dirigé par Charles Coppolani, .... nous condamnons vivement ces décisions malgré le contexte politique. La visite de Christian Eckert à l'Arjel il y a quelques semaines, l'ouverture du site Evalujeu qui a suivi, constituent en effet une étape supplémentaire à une Politique Des Jeux « dite » de jeu responsable (en réalité très contradictoire) qui met systématiquement en avant l'addiction au jeu, le jeu compulsif, la dépendance au jeu...

Cette politique qui se situe en réalité entre injonction paradoxale, conflits d'intérêts et instrumentalisation réciproque (entre l'Etat Croupier, la doxa du jeu pathologie maladie, le business du jeu compulsif)... a déjà été fortement critiquée aussi bien scientifiquement que politiquement. Le jeu est un Fait social, culturel, historique, économique non une maladie. Par ailleurs la question des addictions sans substance fait débat au sein de la communauté scientifique

La Commission Européenne ne s'y est pas trompée. Elle a financé une importante recherche menée par le Professeur Rebecca Cassidy dans le cadre du projet GAMSOC (« Gambling in Europe ») dont les résultats vont dans le sens de ces critiques. Le rapport du projet, intitulé « Fair Game producing gambling research », conclut notamment que « les recherches sur les jeux tendent à se restreindre aux personnes pour qui les jeux d'argent sont devenus une obsession pathologique, une addiction, au lieu de porter sur les implications sociales et culturelles »

Dans ce contexte il était pertinent non pas d'interdire mais au contraire de publier sur le site de l'ARJEL les deux volets de cette étude ARJEL réalisée sous notre responsabilité scientifique qui :

- donnait un autre regard sur les joueurs en ligne (profils, pratiques, motivations, comportements, attentes, représentations, socialités...) et leur passion pour le poker, les paris hippiques ou sportifs en ligne

- éclairait de multiples façons la réalité contemporaine des jeux en ligne et l'impact social et culturel du ludique numérique pour les joueurs concernés et la *famille entourage* depuis son introduction en 2010 dans l'univers privé domestique.
- Analysait les synergies complexes que construisent les français joueurs entre le gambling terrestre et le e.gambling, pratiqué à la maison devant son ordinateur ou de manière nomade

Le Président actuel de l'ARJEL en a décidé autrement. Nous précisons dans les pages suivantes les détails de cette affaire (confer ci après notre article = « Le dessous des cartes » )

Nous prenons acte cependant que le Président de l'Arjel qui cumule ses fonctions avec celles de Président de l'Observatoire des jeux n'a pas « voulu interdire » complètement la publication de l'étude concernée « sous réserve que l'ARJEL n'y soit en aucune manière associée et à condition que figure en première page la mention » : *Etude sur les joueurs de sites agréés de jeu en ligne en France réalisée par Jean-Pierre MARTIGNONI, sociologue. Cette étude reflète les analyses et opinions de l'auteur et ne saurait être associées à celles de l'ARJEL »*

---

D'une certaine manière nous retrouvons, grâce à « l'actuel » Président de l'ARJEL notre LIBERTE de chercheur, qui, dans une belle ironie, rejoint la première motivation des joueurs *online*....Quand on demande aux *e.gamblers* « pourquoi ils jouent » dans une question stratégiquement ouverte par soucis épistémologique, ils répondent en effet majoritairement : *facilité, rapidité, simplicité.. LIBERTE*. Cette phrase résume bien finalement, la modernité numérique et la philosophie des jeux d'argent digitaux (poker, paris hippiques, paris sportifs) *pratiqués à la maison dans l'espace privé domestique, ou de manière nomade,*

C'est peut être ces mots - et notamment le plus beau d'entre eux LIBERTE - que *ceux qui croient servir ceux qui nous gouvernent* ne souhaitaient pas lire sur le site officiel de l'ARJEL.

**Paris/Lyon, 24 juillet 2015**  
**Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN**

## AVANT-PROPOS (2) : ARTICLE : LE DESSOUS DES CARTES

-----

« *Autorité de régulation des jeux en ligne ( ARJEL) = Départ de Jean-François Vilotte 1<sup>o</sup> Président de l'ARJEL, arrivée de Charles Coppolani, Jean-Pierre Martignoni sociologue, débarqué de l'ARJEL, interdiction, censure, veto, doxa du jeu pathologie maladie, observatoire des jeux.....* »

### LE DESSOUS DES CARTES

Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN  
( sociologue )

-----

Après plus de 15 mois de réflexion, le Président de l' Autorité de Régulation des Jeux en Ligne (ARJEL) - Charles Coppolani – a finalement interdit que l'étude « *ETHNOSOCIOLOGIE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE : POKER, PARIS HIPPIQUES, PARIS SPORTIFS* » (VOLET 1 ETUDE QUANTI, 58 PAGES) soit publiée sur le site de l'ARJEL. Sociologue, spécialisé sur des jeux de hasard et de l'industrie des jeux d'argent (*gambling et e.gambling*), chargé d'étude et salarié à l'ARJEL depuis décembre 2011 nous avons condamné cette décision - communiqué de presse du 24 juillet 2015 (1) - que nous considérons peu ou prou comme une censure qui ne veut pas dire son nom.

Cette recherche approfondie, basée sur un vaste échantillon représentatif de la population des joueurs en ligne extrait du *frontal* de l'ARJEL (turfistes, parieurs sportifs, joueurs de poker), comportait :

- un important volet quantitatif : sondage en ligne auto administré sur une population de 4145 joueurs
- un axe qualitatif très significatif : 185 entretiens de joueurs réalisés au siège de l'ARJEL à Paris (en face à face ou par téléphone) qui représentaient des dizaines d'heures d'enregistrement

L'étude quanti était reproductible, les chiffres précis. *Les règles de la méthode* avaient été appliquées, le souci méthodologique et épistémologique constant. Nous avons *purifié* le questionnement (questions ouvertes, neutralité du vocabulaire..) afin ne pas surdéterminer les réponses d'un sujet sensible et complexe. Toutes les étapes (échantillon, pré enquête, test, questionnaire, redressement..) avaient été validées par nos responsables hiérarchiques, des responsables de l'ARJEL qui ont le sens de l'Etat et des affaires publiques. Il s'agissait d'offrir des pistes de réflexion, d'interpréter des statistiques, en restant au plus près des pratiques ludiques numériques observées et des représentations. Nous avons en outre utilisé des *marqueurs de précaution* (souvent, majoritairement..) afin de moduler les analyses et éviter la surinterprétation.

Mais bien évidemment, comme dans tout travail intellectuel, il y avait un style, une écriture, des couleurs...une *objectalité* pour parler comme feu l'ethnologue Pierre Sansot. Comme l'a rappelé récemment le sociologue Jean Louis Fabiani, « les sciences sociales sont des sciences narratives, un article de sciences sociale n'est pas un article de physique, on produit des récits » (2) Cette étude contrastait forcément « un peu » vis à vis des livraisons habituelles de l'ARJEL, notamment *les trimestriels*, mais elle était complémentaire. Elle s'inscrivait sur un autre registre intellectuel et scientifique, qui correspondait à notre fonction à l'ARJEL : sociologue, chargé d'étude.

Le volet 1 de cette recherche (étude quanti), que l'actuel Président de l'ARJEL a interdit de mettre en ligne sur le site de l'autorité de régulation, avait en outre reçu l'aval de Jean-François VILLOTE avant son départ. Ce qui n'est pas la moindre des choses vu la rigueur de l'ancien Président de l'ARJEL qui aurait mis son veto si cette publication n'avait présenté aucun intérêt pour la puissance publique, les opérateurs, les joueurs et les observateurs du champ concerné. Cette étude représentait la suite logique de la recherche exploratoire publiée sur le site de l'ARJEL en 2013 (« Sociologie des joueurs en ligne », Paris, ARJEL mars 2013, 14 pages) que JF Vilotte dans la préface présentait de la manière suivante : « Au delà de la publication trimestrielle par l'ARJEL des éléments sur le comportement des joueurs il a semblé utile d'engager une étude plus complète sur la sociologie du jeu en ligne. L'ARJEL, afin d'assurer une totale transparence du marché et d'adapter les outils de régulation à ses évolutions poursuivra ces études sociologiques. D'ores et déjà les données recueillies permettent de mieux connaître le marché des jeux en ligne, les motivations et les comportements des joueuses et des joueurs. L'Arjel a souhaité que ces

informations puissent être partagées en toute transparence (JF Vilotte , « Propos introductif à l'enquête sur la sociologie des joueurs », ibid page 2)

Le volet 2 (étude quali : *ethno-sociologie des joueurs en ligne : poker, paris hippiques, paris sportifs, 300 pages*) était en cours de rédaction et devait être publié en 2015. Mais l'enquête n'était pas terminée et des entretiens complémentaires étaient programmées, notamment au domicile des joueurs. C. Coppolani a mis son veto. L'ensemble du processus de recherche a donc subi un cout d'arrêt fatal à cause de cette longue réflexion de Charles Coppolani nonobstant le fait que, dès son arrivée Rue Leblanc (le siège de l'ARJEL à Paris dans le 15° arrondissement) M. Coppolani a programmé notre licenciement sans indemnité, après un CDD d'agent public de l'Etat commencé en 2011 et renouvelé sept fois.

Nous condamnons vivement l'ensemble de ces décisions et interdictions, même si cela n'a pas représenté pour nous – hélas - une totale surprise. Nous avons annoncé dès janvier 2014 en interne à l'Arjel et en externe auprès de collègues chercheurs à Lyon ou à Paris que :

- que nous serions débarqués à cause de l'arrivée de M. Coppolani
- que l'étude ne serait pas publiée car le nouveau Président de l'ARJEL nommé par le gouvernement était aussi, dans une belle confusion des genres, Président de l'Observatoire des jeux (ODJ) dont nous étions – ironie de l'Histoire - le Président fondateur
- que cet Observatoire était très activiste depuis plusieurs mois (voir encadré) pour enfoncer le clou en matière de pathologie du jeu
- que la nomination de M. Coppolani était très politique,
- qu'il y avait un historique lourd en matière de recherche sur le gambling et d'instrumentalisation de cette recherche (par exemple l'expertise Inserm)
- que le dossier (politique des jeux, politique en matière de recherche sur les jeux d'argent) était sensible et que Bercy semblait désormais vouloir tout contrôler
- qu'au final nous serions « victime » collatérale de la démission inattendue de JF Vilotte

(\*) L'Observatoire des jeux (ODJ) que nous avons créé avec deux psychiatres (Marc Valleur et Christian Bucher) et un avocat Matthieu Vincent, mais dont nous avons été - d'après le sénateur François Trucy qui a désormais quitté le Palais du Luxembourg ( 3) - exclu par un mystérieux « cabinet », est dominé, depuis son installation, par la *doxa* du jeu pathologie maladie. L'ODJ multiplie depuis deux ans des publications (scientifiques ?) loin d'être neutres : « *Poker en ligne et addiction* », « *Taux de retour aux joueurs (TRJ) et addiction* » etc... Certaines ( sur Poker et addiction) ont même entraîné un communiqué immédiat de l'ARJEL. Voilà par exemple comment JM Costes (membre de l'ODJ et ancien directeur de l'Observatoire des drogues) résumait sur le site de l'ODJ (hébergé par Bercy) l'étude « TRJ et addiction » : « la littérature scientifique n'apporte pas de preuves définitives sur le lien existant entre TRJ élevé et addiction, non parce que ce lien est inexistant mais parce que sa mise en évidence est très difficile, voire impossible à démontrer sur le plan méthodologique. L'argument de l'absence de démonstration scientifique formelle ne permet pas néanmoins de remettre en cause la possible existence de ce lien. » !! ( in« Taux de retour au joueur, addiction et blanchiment », Observatoire des jeux (ODJ), mai 2012.) Face à ce tels propos, publiés sur le site du Ministère de l'Economie, une seule conclusion s'impose : *REDUCTIO AD ABSURDUM*\*\*

*\*Expression latine à propos d'une personne qui conduit un raisonnement jusqu'à ses plus extrêmes conséquences, y compris absurdes et contradictoires, en allant jusqu'à démontrer la fausseté, voire la ridicule inconsistance, des hypothèses sur lesquelles il repose.*

Malgré ce contexte nous avons ensuite ( après consultation en interne à l'ARJEL et auprès de collègues universitaires) tout tenté pendant des mois, pour trouver une solution positive avec le Président de l'ARJEL, basée sur le bon sens, le sens de l'intérêt général et de l'intérêt scientifique. En vain. Mutisme, indifférence, silence, ostracisme.

Certes, sociologue spécialisé sur le champ ludique des jeux d'argent, et ayant écrits de multiples articles sur la question de la Politique Des Jeux(PDJ) et de la politique en matière de recherches sur le jeu, nous comprenons les raisons politiques courttermistes de ces décisions mais nous les condamnons. Il est clair que la visite de Christian Eckert à l'Arjel en avril 2015, l'ouverture du site Evalujeu, constituent le point d'orgue d'une Politique Des Jeux « dite » de jeu responsable, qui met systématiquement en avant l'addiction, le jeu excessif, le jeu pathologique.... Publier quelques semaines après sur le site de l'ARJEL une vaste étude représentative quantitative et qualitative qui remet objectivement en cause cette vision réductrice du e. gambling, cela aurait fait tâche, cela aurait suscité le débat.

Car cette politique de « jeu responsable », engagée depuis longtemps par l'Etat, Bercy et la FDJ, apparait en réalité très contradictoire. Se situant entre injonction paradoxale, principe de précaution exacerbée, conflits d'intérêts et instrumentalisation réciproque (entre l'Etat Croupier, la doxa du jeu pathologie maladie, le business du jeu compulsif), cette politique des jeux a déjà été fortement critiquée aussi bien politiquement, économiquement que scientifiquement et pas seulement par nous. Aymeric Brody, dans un article « *Pour une approche du gambling en termes de jeu* » publié dans la dernière livraison de la revue numérique *Sciences du jeu* (3,2015, « Questionner les jeux d'argent et de hasard ) résume bien une partie de ces critiques ( confer note 4)

Cette politique des jeux d'argent et cette politique en matière de recherches sur les jeux de hasard ne concerne pas que la France. A terme la Commission Européenne – pour ne parler que d'elle - ne sera pas dupe. Elle a financé une recherche (« *Gambling in Europe* » menée par le Professeur Rebecca Cassidy) dans le cadre du projet GAMSOC dont les résultats vont dans le sens de ces critiques. Le rapport du projet, intitulé «*Fair Game: producing gambling research*», conclut notamment :« les recherches sur les jeux de hasard sont souvent limitées dans leurs objectifs et tendent à se restreindre aux personnes pour qui les jeux d'argent sont devenus une obsession pathologique. Le financement est souvent proposé en soutien de recherches sur les personnes pour qui ces jeux sont devenus (...) une addiction, au lieu de porter sur les implications sociales et culturelles »

Dans ce contexte il était stratégiquement pertinent – outre l'intérêt scientifique et historique - non pas d'interdire mais au contraire :

- de publier sur le site de l'ARJEL, le volet quantitatif de cette étude et ensuite l'important volet qualitatif qui devait « éclairer » de multiples façons la réalité contemporaine des jeux d'argent en ligne et l'impact sur le joueur et la « famille entourage » qui se situe aux antipodes de la vision réductrice véhiculée par la doxa du jeu pathologie maladie.
- de nous laisser terminer l'enquête qualitative dans de bonnes conditions. Mais là également, contre toute attente le Président de l'ARJEL a interdit que nous réalisions l'enquête complémentaire prévue au domicile des joueurs, fruit d'un long travail d'approche et de *mise en confiance* avec les e.gamblers et alors que nous avions les autorisations de la CNIL. Cette décision a été pour nous particulièrement consternante. Des mois de travail annulés par la volonté d'un seul homme.

L'ARJEL ( l'Etat, le gouvernement) aurait eu une longueur d'avance avec cette enquête « à domicile », particulièrement pertinente pour *des jeux d'argent digitaux, qui se déroulent souvent à la maison dans l'univers privé domestique*, dernière terra incognita des sociologues. En outre nous étions au diapason de la volonté du gouvernement : de mesurer objectivement l'impact des jeux d'argent en ligne dans la vie des familles concernés, d'analyser les recompositions et synergies ludiques suscitées par la légalisation du ludique numérique depuis 2010 ; au delà des gesticulations, postures (et impostures scientifiques), imposées par la doxa du jeu pathologie maladie et le business du jeu compulsif qui, en réalité, prend en otage l'Etat Croupier dans cette affaire.

Nous avons trouvé le veto du Président de l'ARJEL sur ce registre très curieux, comme ensuite sa demande insistante, si l'étude quanti était publiée sur le site ARJEL ( car au début il était d'accord avec des modifications mineures) qu'elle le soit en précisant : « *étude réalisée par JP Martignoni avec la collaboration de l'ARJEL* » alors que nous étions salarié à l'ARJEL depuis 2011 et que l'étude était le fruit d'un travail collectif.

Au final nous ne pouvons que condamner l'ensemble du processus que l'actuel Président de l'ARJEL a coordonné très doucement...mais très surement. Mais pour éviter tout ressentiment, et bien montrer que nous n'en faisons pas une affaire de personnes, nous voudrions remercier le Président actuel de l'ARJEL :

- d'avoir prolongé notre contrat de quelques mois pour tenir compte d'un drame familial intervenu en 2013 (*mort de notre cher fils Jacques en pleine santé à l'âge de 20 ans*)
- de ne pas avoir complètement censuré cette étude, comme il aurait pu le faire contractuellement, et d'autoriser sa publication sous certaines conditions ( encadré ci dessous)

Nous prenons acte que le Président actuel de l'Arjel ( nous le citons) n'a pas « voulu interdire » complètement la publication de l'étude concernée sous réserve ( nous le citons à nouveau) « que l'ARJEL n'y soit en aucune manière associée et à condition que figure en première page la mention : *Etude sur les joueurs de sites agréés de jeu en ligne en France réalisée par Jean-Pierre MARTIGNONI, sociologue. Cette étude reflète les analyses et opinions de l'auteur et ne saurait être associées à celles de l'ARJEL* »

Pour conclure, même si nous avons beaucoup investi à l'ARJEL depuis cinq ans au détriment de notre carrière intellectuelle et de notre visibilité médiatique et scientifique ( en tant qu'agent public de l'Etat nous étions tenus au devoir de réserve), même si pour la première fois de notre trajectoire professionnelle nous avons subi une censure alors que notre « patron » c'était Bercy, donc l'Etat, nous serons *beau joueur*, à défaut d'être le gagnant de cette pitoyable affaire.

Merci Monsieur le Président nous retrouvons grâce à vous notre LIBERTE de chercheur, qui, dans une belle ironie, rejoint la première motivation des joueurs *online*....Quand on demande aux *e.gamblers* « pourquoi ils jouent » dans une question stratégiquement ouverte par soucis épistémologique, ils répondent en effet majoritairement : *facilité, rapidité, simplicité.. LIBERTE*.

Cette phrase résume bien finalement, la modernité numérique et la philosophie des jeux d'argent digitaux ( poker, paris hippiques, paris sportifs) *pratiqués à la maison dans l'espace privé domestique ou de manière nomade*, de même que la phrase d'Aragon – « *Que le hasard vous serve mais préparez vous à l'accueillir* », (titre d'un de nos livres (4) ) synthétisait bien la logique ludico-existentielle des machines à sous.

C'est peut être ces mots - et notamment le plus beau d'entre eux LIBERTE - que, dans ce domaine comme dans de nombreux autres, *ceux qui croient servir ceux qui nous gouvernent* ne souhaitaient pas lire.... sur le site officiel de l'ARJEL.

**Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN**

© Lyon le 17 septembre 2015

---

-----  
**NOTES DE L'ARTICLE**

(1) « *Le Président de l'Autorité de régulation des jeux d'argent - Charles Coppolani - en ligne interdit qu'une étude sociologique sur les joueurs en ligne soit publiée sur le site de l'ARJEL* » (24 juillet 2015, 1 page). Ce communiqué de presse a été envoyé à l'AFP qui très curieusement n'a pas donné aucune suite. Il a été publié notamment sur lescasinos.org du 24 juillet 2015 et sur poker-académie avec différentes réactions de joueurs: [:http://www.poker-academie.com/forum/poker-business/900566-arjel-une-etude-sur-le-poker-et-les-jeux-en-ligne-qui-tombe-a-l-eau.html#](http://www.poker-academie.com/forum/poker-business/900566-arjel-une-etude-sur-le-poker-et-les-jeux-en-ligne-qui-tombe-a-l-eau.html#)

(2) Jean Louis Fabiani, sociologue EHESS , « la sociologie par les textes » Sciences humaines n°273 septembre 2015, 28-31)

(3) confer notre article : JP Martignoni : « Hommage à François Trucy : sénateur de la République des jeux » (28 avril 2015 , 3 pages) = publiée en France sur casino.org du 28/4, paperblog.fr , soifdecasino.com du 1/5/2015 ; au Canada sur jeuonline.ca du 30/4/2015

(4) **Extraits de l'article d'Aymeric Brody : Pour une approche du gambling en termes de jeu** ( in *Sciences du jeu*. 3,2015, « Questionner les jeux d'argent et de hasard »)

**[Perspectives critiques )**

- ( Certains sociologues) remettent « en cause la « doxa du jeu pathologique » (Martignoni-Hutin, 2011), n'hésitant pas à parler d'une « pathologisation » (Suissa, 2005) pour rendre compte du discours médical à l'égard du jeu. Suivant cette perspective critique, il conviendrait d'analyser la construction sociale du « jeu pathologique » en réinscrivant l'histoire du concept dans un processus plus vaste de « médicalisation » et de contrôle des comportements déviants aux États-Unis (Conrad & Schneider, 1980 ; Rosecrance, 1985) et à travers le monde (Suissa, 2008).
- Ce faisant, on comprend mieux comment le discours des psychiatres américains s'est imposé à partir des années 1980 pour faire du jeu pathologique un problème médical (Castellani, 2000), avant d'être reconnu comme un problème sanitaire et social dans les années 1990-2000 (Suissa, 2003, 2006 ; Mangel, 2009). En parlant de pathologisation ou de médicalisation, il s'agit non seulement de décrire ce processus qui préside à la reconnaissance du jeu pathologique comme

une maladie ou un problème de santé publique, mais aussi de souligner cette tendance générale à penser le jeu – y compris celui des « joueurs sociaux » – en termes de pathologie.

- Selon l'INSERM (2008 : 38) qui se réfère notamment aux travaux de Suissa : « L'usage même de ce terme – pathologie/maladie – relève d'une idéologie de la médicalisation, en tant que modalité de contrôle social dans la gestion des rapports sociaux de déviance. » Face à cette idéologie dominante, le sociologue s'efforcera de déconstruire les catégories d'usage en matière de *gambling* pour redéfinir les termes du débat scientifique.
- Tel est précisément l'enjeu d'un article dans lequel Jean-Pierre Martignoni-Hutin pose la question suivante : « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? » (Martignoni-Hutin, 2005) La réponse du sociologue se situe à plusieurs niveaux : une fois le travail de déconstruction engagé sur le plan épistémologique et conceptuelle, la sociologie interviendrait dans le débat scientifique pour reformuler le problème, discuter les études sur le sujet et réaliser de nouvelles enquêtes.
- Dans un texte plus récent, Martignoni-Hutin (2011) pose finalement les jalons d'une « sociologie du *gambling* contemporain » qui ne soit pas focalisée sur la dimension pathologique du jeu, considérant « qu'il y a danger à aborder les jeux d'argent à travers la problématique de l'addiction, car une fois acceptés comme entité morbide individualisée, ces jeux sont analysés comme des formes plus ou moins aiguës de jeu pathologique. » (Martignoni-Hutin, 2011 : 59).
- Si un Observatoire des jeux (ODJ) a depuis vu le jour en France, force est de constater que celui-ci s'intéresse davantage aux conséquences du jeu sur un plan sanitaire (...) qu'à la « socialisation ludique » des joueurs. En France comme ailleurs, le prisme du jeu pathologique continue d'orienter le regard des chercheurs vers des considérations psychologiques, médicales ou sanitaires.
- Analysant les titres et les résumés des articles scientifiques publiés dans le *Journal of Gambling Studies*, Brian Castellani (2000 : 51-52) observe ainsi dans le contexte anglophone une surreprésentation des travaux renvoyant le jeu pathologique au « modèle médical ». Non seulement la psychopathologie du jeu – entendue au sens large – domine par la place qu'elle occupe dans la littérature scientifique internationale, mais elle domine également en imposant ses catégories aux autres approches disciplinaires du *gambling*. Relevons par exemple que, si l'approche sociologique tend à aborder le jeu pathologique comme un « problème social » (Suissa, 2013), c'est toujours d'un problème de jeu dont il est question.
- Quelque part, la sociologie du *gambling* que Martignoni-Hutin appelle de ses vœux serait elle-même victime de la « doxa » dès lors que, pour entrer dans le débat scientifique, elle doit réinvestir les thèmes et les termes de la psychopathologie du jeu. Même s'il cherche à la déconstruire, le sociologue reconnaîtra implicitement cette frontière entre le normal et le pathologique dont il sait qu'elle résulte d'une « construction sociale » (Martignoni-Hutin, 2005 : 59).
- Certes, il est difficile d'imaginer aujourd'hui une étude du *gambling* qui ne se réfère pas, d'une manière ou d'une autre, au cadre épistémologique et conceptuel de la psychopathologie du jeu, mais faut-il pour autant reprendre les termes du débat sur le jeu compulsif – surtout quand on sait le poids des mots dans ce type de controverse disciplinaire ?
- S'il n'est pas question de déclencher une « guerre des disciplines » (Martignoni-Hutin, 2005 : 57), doit-on pour autant céder les armes ? Comme Martignoni-Hutin, nous pensons qu'un travail de déconstruction est nécessaire, de la même manière qu'il nous paraît indispensable de reconstruire un cadre épistémologique et conceptuel qui, dans la mesure du possible, ne soit pas soumis à une conception psychopathologique du jeu. (...)

comprendre (sans juger) ce rapport que le joueur entretient avec son jeu : l'exemple du hasard

- Si la psychologie cognitivo-comportementale a tendance à considérer que celui qui cherche à

contrôler le hasard par ses décisions se berce d'illusions et risque la dépendance (voir Barrault & Varescon, 2012), nous pensons quant à nous que le joueur a de bonnes raisons de croire en ses chances – sinon il y a fort à parier qu'il ne jouerait pas.

- Certes, son comportement à l'intérieur du jeu n'est peut-être pas conforme à la « morale mathématique » (Martignoni-Hutin, 2000 : 167) dont se réclament certains psychologues mais, comme l'observe finement Martignoni-Hutin à propos des machines à sous : « Il y a chez le joueur un sens ludique – véritable sens pratique – adapté aux vicissitudes du jeu et aux caprices du hasard. » (Martignoni-Hutin, 2000 : 164).
- Pour comprendre (sans juger) ce rapport que le joueur entretient avec son jeu, il s'agirait d'appréhender chacune de ses décisions non comme une « illusion de contrôle » (Langer, 1975) mais comme une forme d'engagement – y compris monétaire – dans la pratique du jeu (*illusio*).
- C'est à cette condition que la pratique des jeux de hasard et d'argent prendra tout son sens ludique et qu'il deviendra possible d'éclairer sous un nouveau jour le comportement du joueur à l'intérieur du jeu. C'est en tout cas l'objectif de ce troisième numéro de la revue *Sciences du jeu*. (3,2015, « Questionner les jeux d'argent et de hasard »)

(4) : " Ethnosociologie des machines à sous : *que le hasard vous serve mais préparez-vous à l'accueillir* " (Paris , L'Harmattan, mai 2000, collection Logiques Sociales, 220 p.)

### Avant propos (3) : Réactions, commentaires, témoignages, soutiens =

- **A : Joueurs ( qui ont participé à l'étude ARJEL) :**
- **B : Articles sur Internet :**
- **C : Collègues, personnalités :**

-----

#### **A : JOUEURS ( qui ont participé à l'étude ARJEL) :**

1. Bernard X = (4 août) : j'ai lu et relu vos messages et je peux vous dire que je suis choqué de cette décision de la part du nouveau président de l'argel, un travail de longue haleine comme celui que vous meniez sur le sujet concerné devait être mené à son terme et rendu public, de multiples enseignements pouvant en être tirés, ces personnes qui sont nommés et qui, par le fait du prince, décident purement et simplement d'annihiler une telle étude ne sont pas dignes de respect, il y a un mépris de votre personne, de votre travail, de votre expertise; un mépris, également, de toutes les personnes à qui vous vous adressiez et qui n'ont jamais rechigné à accepter les entretiens, pensant servir un sujet de société non négligeable, il va sans dire que je vous soutiens totalement et que je souhaite qu'un jour votre étude puisse avoir un autre sort que celui que veut lui réserver Monsieur Coppolani.
2. Eric X ( 27 juillet ):
  - je ne peux que regretter très vivement ce revirement de l'ARJEL...Je transmets ce communiqué de presse à la communauté de "Poker académie" auquel j'appartiens
  - J'aimerais savoir si les résultats de l'étude pourraient être un jour publiés non pas sur le site de l'ARJEL mais en tant qu'étude indépendante? Y a-t-il une clause dans votre contrat vous obligeant à ne pas publier cette étude? Quelle est votre vision des choses? Certains membres de la communauté Poker académie seraient intéressés par une telle publication.
  - *Suite à l'intervention d' Eric X ( qu'il soit ici vivement remercié) une discussion entre joueurs de poker s'est engagée sur le site de poker academie :<http://www.pokeracademie.com/forum/poker-business/900566-arjel-une-etude-sur-le-poker-et-les-jeux-en-ligne-qui-tombe-a-l-eau.html#>*
3. Yves X: (25 juillet) : je compatis d'autant plus que je suis moi même universitaire,
4. Bruno X: (24 juillet) : je suis tout autant scandalisé que vous par la situation. Cependant, lors de nos entretiens je vous avais parlé à demi-mots des problèmes que rencontrent les jeux sociaux en ligne. Ces problèmes, qui engagent la responsabilité morale, politique et pénale des sites ainsi que de l'organisme de régulation, sont bien trop graves pour qu'une étude telle que la vôtre puisse être publiée. Je ne suis donc finalement pas vraiment surpris de son interdiction par étouffement. (...) Le refus de votre étude pourrait bien constituer l'élément déclencheur d'un scandale politico-administratif qui s'étendrait bien au-delà de nos frontières. Je vous souhaite donc bon courage dans vos démarches, je tiens seulement à vous prévenir que vous allez vous heurter à des personnes très puissantes qui ne reculeront devant rien pour vous faire taire. (...)
5. [Thierry X\(24 juillet\) : Je déplore comme vous cette décision, j'ai eu plaisir à m'entretenir régulièrement avec vous et vous souhaite toute la réussite mérité dans vos travaux](#)
6. Michel X, 24 juillet, : J'ai bien reçu ce jour votre communiqué ...Difficile de comprendre les intentions de l'ARJEL
7. Bernard : 24 juillet : on assiste de plus en plus à ces excès d'autorité, et à des prises de décision insuffisamment réfléchies. La compétence des décideurs n'est manifestement pas analysée comme il se devrait. Les erreurs de jugement se multiplient de façon inquiétante, et on en voit hélas les résultats désastreux, qui s'accumulent dans une indifférence générale. Ce n'est ici qu'un exemple de plus. Et il y en a de plus dramatiques.
8. Tanguy X : 24 juillet : quel dommage
9. Marc X : 23 juillet : je suis aussi désolé que vous et vous remercie de m'avoir tenu informé. N'hésitez pas à me tenir au courant de la décision de publier le rapport ou non.
10. [Gérard X : 23 juillet , merci de cette information, c'est l'habitude en prenant des fonctions de démolir](#)

le travail du prédécesseur, je peux regretter d'avoir consacré du temps pour un dossier enterré, par contre je ne regrette pas mes contacts avec vous, empreints d'une grande courtoisie, d'une grande connaissance sociale et d'un grand professionnalisme merci de votre implication avec coeur dans cette action

11. Olivier X , 23 juillet : je vous remercie de m'avoir tenu au courant et suis désolé de la tournure prise pour votre étude qui m'intéressait beaucoup.
12. Jeremy X , 23 juillet : je suis désolé de cette situation. Vous faisiez un travail important et avec attention. Bonne continuation en espérant que cette étude puisse un jour voir le jour
13. Gilles X : 23 juillet : C'est fort dommage de ne pas pouvoir rendre public le résultat de plusieurs années de travail, d'autant plus que cette étude avait l'air vraiment intéressante et poussait beaucoup plus loin la réflexion que la plupart des QCM que l'on reçoit d'habitude, se cantonnant à savoir *si l'on est addict aux jeux...*
14. Samuel X : Bonjour Monsieur, Je retiendrai la courtoisie et le professionnalisme avec lequel vous avez diligenté cette mission. Je garde un excellent souvenir de nos relations et suis certain que ces qualités ne sauraient vous quitter lors de vos prochaines missions
15. Bernard X: Merci pour la transmission de ce communiqué, explicite, et qui permet de constater une fois de plus hélas le caractère désolant de cette décision, où les intérêts politiques conduisent au mépris des hommes, des libertés élémentaires allant jusqu'à son extrême, la censure. Dramatique recul d'une République en déclin. Il reste une lueur d'espoir, et sur laquelle il faut se concentrer, puisque l'ARJEL n'a pas "voulu interdire" complètement la publication de l'étude. Qu'elle "n'y soit en aucune manière associée" n'engage qu'elle. L'accès à l'information reste donc possible...Sur un plan privé, je vous témoigne ma sympathie pour le malheur qui a frappé votre famille.

#### **B : articles sur Internet :**

1. **« ARJEL : Une étude sur le poker et les jeux en ligne qui tombent à l'eau » (publié sur = [www.poker-academie.com](http://www.poker-academie.com), juillet 2015)**

Témoignage d'un joueur qui a participé à l'étude ARJEL : pseudo goldorak07 : « J'ai été contacté il y de nombreux mois par un sociologue de l'ARJEL (M. Martignoni) qui effectuait pour le compte de l'ARJEL une étude sur les jeux en ligne (dont le poker) Après plusieurs entretiens qui ont duré au total quelques heures, concernant ma pratique du poker, il était prévu une publication de cette étude. Hélas, il n'en sera rien car l'ARJEL a fait volte face ce qui, à mon sens, est très regrettable. Les problèmes abordés, aussi divers soient ils auraient pu faire avancer les choses. Mais ça, c'était avant...Je ne peux que déplorer ce changement d'avis de l'ARJEL, qui en outre néglige totalement la valeur de cette étude quantitative et qualitative et montre un total manque de respect envers l'auteur et surtout des joueurs ayant répondu à celle-ci en accordant beaucoup de leur temps...Décidément, on se demande vraiment à quoi sert l'ARJEL au final... (mais bon, cela n'est pas vraiment une nouveauté!) Ci-dessous, le communiqué de presse de l'auteur de l'étude, M. Martignoni ».

Suite à la publication du communiqué par poker-académie et du témoignage de ce joueur, nombreuses réactions de joueurs sur le site Poker académie : [ARJEL une étude sur le poker et les jeux en ligne qui tombe à l...](#)

- 2 : **« Rififi à l'ARJEL, l'institution censure un rapport sur l'addiction »** (publié sur = [www.pokernews.com](http://www.pokernews.com) du 28 septembre 2015)

**« Rififi à l'ARJEL, l'institution censure un rapport sur l'addiction : Jean-Pierre Martignoni, sociologue ARJEL, a été censuré car son rapport contredit la vision de l'ARJEL sur l'addiction. »**

Jean-Pierre Martignoni, un sociologue longtemps salarié de l'ARJEL accuse l'institution et son président

d'avoir étouffé un rapport concernant l'addiction des joueurs. Un rapport qui contredirait la vision excessive de l'ARJEL selon Martignoni. "Après plus de 15 mois de réflexion, le Président de l' Autorité de Régulation des Jeux en Ligne (ARJEL) Charles Coppolani a donc finalement interdit que l'étude « Ethnosociologie des jeux de hasard et d'argent : poker, paris hippiques, paris sportifs » (Volet 1, étude quanti, 66 pages) soit publiée sur le site de l'Autorité de régulation", déplore Jean-Pierre Martignoni dans [un communiqué](#).

Qui est Martignoni ?

C'est un sociologue, spécialisé sur des jeux de hasard et de l'industrie des jeux d'argent (gambling et e.gambling), chargé d'étude et salarié de l'ARJEL entre 2011 et 2015. institution. Il est aussi chercheur associé au Centre Max Weber (CMW- Université Lumière – Lyon 2).

Que contenait cette étude ?

« Cette recherche approfondie, basée sur un vaste échantillon représentatif de la population des joueurs en ligne extrait du frontal de l'ARJEL (turfistes, parieurs sportifs, joueurs de poker), comportait : un important volet quantitatif : sondage en ligne auto-administré sur une population de 4145 joueurs et aussi un volet qualitatif. Il s'agissait d'offrir des pistes de réflexion, d'interpréter des statistiques, en restant au plus près des pratiques ludiques numériques observées et des représentations ».

"Le volet 1 de cette recherche (étude quanti), que l'actuel Président de l'ARJEL a interdit de mettre en ligne sur le site de l'autorité de régulation, avait en outre reçu l'aval pour publication de Jean-François Villote avant son départ", indique le sociologue.

"Le volet 2 (étude quali : ethnosociologique des joueurs en ligne : poker, paris hippiques, paris sportifs, 300 pages) était en cours de rédaction et devait être publié en 2015. Le Président de l'ARJEL a interdit que nous réalisions l'enquête complémentaire prévue au domicile des joueurs, fruit d'un long travail d'approche et de mise en confiance avec les e.gamblers et alors que nous avions les autorisations de la CNIL. Cette décision a été pour nous particulièrement consternante, des mois de travail annulés par la volonté d'un seul homme", s'indigne Martignoni.

Pourquoi cette censure ?

"Il est clair que la visite de Christian Eckert à l'Arjel en avril 2015, l'ouverture du site Evalujeu, constituent le point d'orgue d'une Politique Des Jeux « dite » de jeu responsable, qui met systématiquement en avant l'addiction, le jeu excessif, le jeu pathologique.... Publier sur le site de l'ARJEL une vaste étude représentative qui remet objectivement en cause cette vision réductrice du eGambling, cela aurait fait tâche, cela aurait suscité le débat ", pense Martignoni. Bref, l'étude du sociologue aurait sans doute nuancé la vision addictive liée au jeu et cela aurait déplu puisque la protection des joueurs est le motif principal avoué de la régulation.

Le sociologue indique aussi avoir été licencié "sans indemnité, après un CDD d'agent public de l'Etat commencé en 2011 et renouvelé sept fois." Sans doute ce conflit au sein de l'institution revêt-il aussi une dimension personnelle. Il traduit aussi la volonté des pouvoirs publics de ne pas nuancer sa vision du monde des jeux et de trouver des solutions pour relancer un secteur en crise.

Dans son communiqué, Martignoni reconnaît aussi que des discussions ont pu avoir lieu à certains moments mais regrette vraiment l'issue de cette crise.

"Pour conclure, même si nous avons beaucoup investi à l'ARJEL depuis 5 ans au détriment de notre carrière intellectuelle et de notre visibilité (en tant qu'agent public de l'Etat nous étions tenus au devoir de réserve), même si pour la première fois de notre trajectoire nous avons subi une censure alors que notre patron c'était

l'Etat finalement, nous serons beau joueur, à défaut d'être le gagnant de cette pitoyable affaire. Car d'une certaine manière nous retrouvons, grâce à « l'actuel » Président de l'ARJEL – Charles Coppolani - notre LIBERTE de chercheur, qui, dans une belle ironie, rejoint la première motivation des joueurs online..." termine le sociologue.

Désabusé, le chercheur pointe néanmoins la motivation première qui rassemble la communauté des joueurs online, un sentiment de liberté... en contradiction totale avec le discours d'addiction-protection et de cloisonnement du gouvernement.

Pour le moment l'ARJEL n'a pas réagit officiellement.

L'intégralité du communiqué de JP Martignoni a été publié sur le site [lescasinos.org](http://lescasinos.org)

## **2. « Le droit de réponse du président de l'ARJEL Charles Coppolani après la publication de l'article "Rififi à l'ARJEL" « (publié sur [www. pokernews.com](http://www.pokernews.com) du 1° octobre 2015, Matthieu Sustrac)**

« Vous avez publié sur votre site un entretien avec M. Martignoni sous le titre « [Du rififi à l'ARJEL](#) ». Dans cet entretien, M. Martignoni me reproche d'avoir censuré un rapport sur l'addiction qu'il aurait produit alors qu'il était agent de l'ARJEL. Effectuée dans le cadre de ses missions à partir notamment des données quantitatives dont dispose l'ARJEL, cette étude intitulée « Etude sur les joueurs de sites agréés de jeu en ligne en France » avait pour but de fournir à l'ARJEL des éléments d'information sur la sociologie des joueurs en ligne et sur leurs pratiques de jeu.

Premier étonnement de ma part : il ne s'agit pas d'un rapport sur l'addiction contrairement à ce que M. Martignoni déclare ; le sujet n'est jamais évoqué en tant que tel et je dirai à juste titre puisque tel n'était pas son objet. Le document ne proposait d'ailleurs aucune préconisation sur lesquelles j'aurais pu avoir un quelconque désaccord puisque ce n'était pas ce qui était attendu. L'étude (58 pages) visait à donner une photographie du profil et des pratiques des joueurs en ligne sur les sites agréés à une date donnée.

Deuxième contre vérité : la censure. A la lecture du document j'ai considéré en effet que sa qualité ne justifiait pas une publication sous le timbre de l'ARJEL. Cela étant, afin de tenir compte des souhaits de M. Martignoni, je l' ai autorisé à publier cette étude sous son seul nom en lui demandant de ne pas y associer l'ARJEL. M. Martignoni est donc libre de publier son étude quand il le souhaitera.

Je m'étonne donc des propos que vous rapportez puisqu'il a été dûment informé de ma position. M.Martignoni m'a d'ailleurs adressé par lettre, des remerciements pour les renouvellements successifs de son contrat et pour l'autorisation de publication que je lui ai ainsi accordée." Afin d'éclairer vos lecteurs et leur donner tous les éléments d'information sur ces déclarations, je vous serais reconnaissant de bien vouloir publier ce texte au titre de mon droit de réponse.

Je suis bien sûr à votre disposition pour tous renseignements complémentaires. Cordialement"

Charles Coppolani, président de l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne

C/Soutiens : Collègues, personnalités.... :

1. **Olivier Simon : psychologue CJR Lausanne ( Suisse )** : (26 juillet) « Merci pour ces infos révoltantes, mais aussi, stimulantes. La brutalité/bêtise institutionnelle est bien la même partout !! »
2. **Elisabeth Belmas : historienne Paris 13** : (24 juillet) « Encore des entourloupes politiques! Pourrais-tu publier cette étude essentielle ailleurs ? »
3. **Gilles Herreiros, sociologue Lyon 2**, (24 juillet) « La vie de sociologue est une vie de combat le plus souvent. Veux tu que je diffuse ton texte auprès de l'équipe travail et ensuite plus largement au sein du labo ?»
4. **François Trucy, ex sénateur (\*)** (24 juillet) : XXXXX : F Trucy »
5. **Catherine Argand, édition Alama, Paris**, 24 juillet) : « Bonjour Jean-Pierre, c'est le moment où jamais d'écrire.... Si j'ai bien saisi la situation.Très bon été, plein de fureur s'il le faut. Je plaisante ! Encore que...»
6. **Anthropoweb.com, Le Portail des Sciences Humaines** ( 6 octobre 2015) : « Cher Collègue, Nous accusons réception de votre indignation, légitime et justifiée qui, hélas, témoigne d'un problème trop peu souvent dénoncé mais souvent pratiqué. Nous n'avons pas de rubrique pour diffuser votre texte. Si cependant vous écriviez un article sur les risques des enquêtes (...) sur les sujets sensibles nous serions très attentifs à le diffuser. (...) Votre information et votre indignation sont importantes et peuvent donner le courage à d'autres chercheurs de témoigner. (Sophie Haberbüsch-Sueur, docteure en Anthropologie sociale et ethnologie, Directrice d'Anthropoweb.com, Le Portail des Sciences Humaines, [www.anthropoweb.com](http://www.anthropoweb.com)
1. **LOIREADD : Caroline Guiguet & Gilles Pereira, Réseau Addiction de la Loire** ( 13 octobre 2015) : » Merci pour cet envoi fort intéressant bien qu'un peu déprimant... »
  - (\*) confer notre article : « Hommage à François Trucy : sénateur de la République des jeux » (28 avril 2015 , 3 pages, 12 notes) (publié sur : sur casino.org du 28/4, paperblog.fr , soifdecasino.com du 1/5 ; au Canada sur jeuonline.ca du 30/4)
  - Contexte de l'article : Fin décembre 2014 après 30 ans passés au service de la République. F Trucy a quitté le palais du Luxembourg. Nous avons écrit cet article qui a été envoyé notamment à à Gérard Larcher, Président du Sénat pour signaler que nous estimions que la République des jeux était bien ingrate avec ses principaux serviteurs et notamment avec F. Trucy parti en catimini du Sénat. Le Président du Sénat nous a répondu par son Chef de Cabinet Jean Claude BOURJAC

# **ETHNOSOCIOLOGIE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE : POKER, PARIS HIPPIQUES, PARIS SPORTIFS**

*SUR LES SITES AGREES PAR L'ARJEL (AUTORITE REGULATION DES JEUX EN LIGNE)*

(VOLET 1 : ETUDE QUANTI, 73 PAGES, OCTOBRE 2015)

PAR

**Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN**

## **Introduction**

### **Profil du joueur**

- Le joueur en ligne, plutôt un homme jeune, cadre, diplômé, sans enfant

### **Représentation du mot jeu et motivations du joueur**

- Quand on lui parle jeu, le joueur en ligne pense avant tout ludi et non alea
- Le parieur sportif et le turfiste jouent en ligne pour la facilité et la liberté, les joueurs de poker pour le plaisir
- Ce que les joueurs cherchent dans les jeux d'argent en ligne ...et ce qu'ils y trouvent.

### **Pratiques, comportements, habitudes du joueur**

- Une grande majorité de joueurs utilise un seul compte
- Les joueurs n'ont pas déserté les réseaux physiques pour le jeu en ligne
- L'ouverture du marché des jeux en ligne a fait naître une nouvelle population de joueurs
- Le joueur en ligne joue de manière irrégulière
- Quand, où et avec quoi joue-t-on ?
- Plus des 2/3 des joueurs jouent moins de 20€ par semaine
- « Seul », « avec » : comment s'exerce la pratique des jeux en ligne ?

## **Conclusion**

## **Annexes**

Précisions méthodologiques

## Introduction

La légalisation de certains jeux de hasard en ligne, réalisée par le législateur en 2010, a modifié le paysage ludique contemporain, sans pour autant cannibaliser les jeux d'argent en dur qui, à l'exception des casinos, ont poursuivi leur croissance notamment en matière de loteries<sup>1</sup>. Outre la symbolique forte affichée - fin de la prohibition - l'introduction du .fr a permis l'émergence de nouveaux joueurs qui ne jouaient pas en ligne précédemment ou le faisaient illégalement en .com.

L'offre ludique numérique proposée a eu le double avantage d'intégrer certains jeux d'argent dans la modernité d'internet, tout en mettant la France en conformité vis à vis des directives européennes. Les principaux acquis de cette « ouverture maîtrisée à la concurrence » ont été d'assécher le marché illégal, de fiscaliser une activité qui échappait à l'impôt, de sécuriser, d'informer et de protéger les joueurs... Néanmoins, cette entrée du jeu d'argent - qui n'est pas un produit comme un autre - dans l'univers domestique et micro privé des populations, les possibilités de jeu nomade (accrue par la démocratisation des tablettes, des *smartphones* et celle du haut débit), la permanence temporelle *qu'offrent les jeux en ligne*, sont source d'interrogations, notamment en ce qui concerne les conséquences sociales<sup>2</sup>.

Dans ce contexte, même si la recherche d'une régulation optimale et d'un « point d'équilibre<sup>3</sup> » passe par l'actualisation de la législation nationale, la meilleure manière de comprendre les jeux d'argent en ligne, consiste à réaliser des études sur les populations concernées et leur entourage, pour saisir à la source la réalité sociologique de ces nouvelles pratiques ludiques et pour apporter aux pouvoirs publics des données empiriques susceptibles de l'informer dans sa mission d'intérêt général. Ces études apparaissent également importantes pour l'Histoire, afin que l'historique des jeux en ligne ne soit pas uniquement la chronologie d'une réglementation mais garde trace, à travers les témoignages et l'expérience de joueurs, d'une culture ludique en construction concernant toutes les catégories sociales, toutes les classes d'âge...

Dans cette perspective a été réalisée une enquête en ligne dans le but d'effectuer une analyse comparative des joueurs récurrents, en les séparant en trois catégories représentatives de la population mère : turfiste, parieur sportif et joueur de poker pratiquant un seul jeu. En effet, 75% des joueurs inscrits sur des sites agréés par l'ARJEL n'exercent qu'une seule des trois activités ludiques autorisées.

Dans chacune de ces trois populations, des joueurs tirés au sort de manière aléatoire, ont reçu un courrier électronique et ont pu répondre de manière anonyme à un questionnaire auto-administré (annexe 2) accessible à travers un lien et un site dédié.

---

<sup>1</sup> 2014 Année record pour la Française des Jeux (Les Echos du 15/1/2015)

<sup>2</sup> Confer par exemple la violente charge menée par JY Archer ( économiste cabinet Archer) contre les jeux en ligne dans son article : «Jeux en ligne ? Poison social en devenir ! ( Le cercle.lesechos.fr du 1/7/2012).

<sup>3</sup> « L'ARJEL doit veiller à la recherche du point d'équilibre entre l'attractivité de l'offre légale et les objectifs de régulation » ( Jean-François Vilotte, Président de l' ARJEL ( 2010-2013) (Paris, *vœux de l' ARJEL aux acteurs et observateurs du marché des jeux en ligne*, 16 janvier 2012)

Sur les réponses aux 150 000 mails envoyés (50 000 par segment), un redressement a été effectué pour rendre représentatif le panel de réponse par rapport à la population réelle des joueurs.

En outre, les questionnaires incomplets et des réponses incohérentes et/ou inexploitable ont été écartés.

Le nombre de réponses utiles s'est finalement élevé à 4145, avec respectivement :

- 1556 réponses pour les joueurs de poker ;
- 1342 réponses pour les turfistes ;
- 1247 réponses pour les parieurs sportifs.

L'étude présentée ci-après est basée sur ces réponses, parfois illustrée de données plus larges relatives à l'ensemble des joueurs et issues d'autres études notamment sur le profil et le comportement de jeu (cf. annexe 1).

## PROFIL DU JOUEUR EN LIGNE

## LE JOUEUR EN LIGNE, PLUTOT UN HOMME JEUNE, CADRE, DIPLOME, SANS ENFANT

### 1- Genre

Genre	Turfiste	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Homme	73,4%	91,6%	86,6%	83,9%
Femme	26,6%	8,4%	13,4%	16,1%

Les jeux de hasard et d'argent régulés par l'ARJEL sont avant tout « une affaire d'hommes » (83,9%). Le genre apparaît en effet comme une variable très discriminante dans les jeux en ligne, notamment pour les paris sportifs (91,6%), le poker (86,6%) mais aussi, dans une moindre mesure, en matière de paris hippiques (73,4%).

La virtualité des jeux sur internet, le fait qu'ils s'exercent dans l'espace domestique n'a pas modifié une tendance structurelle forte, constatée depuis longtemps par les sociologues<sup>4</sup>. Les jeux de hasard et d'argent en dur sont avant tout une pratique masculine et nous retrouvons fortement cette tendance sexuée dans les jeux en ligne<sup>5</sup>.

Cette prédominance masculine cohabite avec une présence féminine, mais de manière différenciée selon les segments. Dans les paris sportifs, la proportion de femmes apparaît marginale (8,4%). Pour le poker, le « deuxième sexe » est davantage représenté (13,4%). Les actions entreprises par les opérateurs et les casinos (tournois *ladies* dédiés), la notoriété de quelques égéries du poker international ou de figures *people* nationales, ont contribué à promouvoir le *poker féminin*, même si cette volonté trahissait le caractère fortement minoritaire du « sexe faible », dans le monde très masculin du poker.

Dans le même temps, certaines particularités du poker (intuitions pré-perceptives, importance des *tells* pour masquer son jeu ou deviner celui de l'adversaire...) suggèrent que le poker correspondrait à certaines facettes de la psychologie féminine. Les statistiques sur le genre en matière de poker en ligne *online* ne corroborent pas pour l'instant cette « hypothèse féministe ».

Pour les courses hippiques, la situation en matière de parité apparaît sensiblement différente. Les femmes occupent une place non négligeable dans les paris hippiques en ligne (26,6%) et cela a été constaté dès l'entrée en vigueur de la loi<sup>6</sup>.

L'action publicitaire ancienne du PMU pour féminiser les paris hippiques a certainement profité aux paris hippiques en ligne, d'autant que le Groupement d'intérêt économique (GIE) a poursuivi cette politique de multiples manières, par exemple en lançant de nouvelles formules de jeux ne nécessitant aucune connaissance hippique (Pariez Spot<sup>7</sup>) ou en installant de nouveaux espaces modernisés dans le réseau physique (PMU City), susceptibles de modifier l'image masculine du PMU et d'attirer les femmes.

Plus récemment, en misant, dans son nouveau *plan stratégique*<sup>8</sup>, sur le développement accru des paris en ligne, le GIE, longtemps dirigé par Philippe Germond, s'est positionné pour tenter d'accentuer la présence des femmes sur internet. Le nouveau PDG du PMU, Xavier Hürstel<sup>9</sup> a toujours été au diapason de cette volonté de conquérir de nouvelles parieuses, notamment mais pas seulement, dans le réseau virtuel de l'entreprise historique de paris hippiques.

Au final, le genre apparaît comme une variable discriminante en matière de jeux en ligne, mais cette situation peut évoluer. Les caractéristiques premières de ces jeux (simplicité d'accès, confort...), le fait qu'ils permettent de ne pas s'afficher dans l'espace public, l'absence de fracture numérique sexuée, la confiance qu'inspire la régulation exercée par l'ARJEL sont autant d'éléments susceptibles d'augmenter le pourcentage de femmes dans la population des joueurs en ligne

### Jouer aux paris hippiques en ligne ou fréquenter les bars PMU ?

Les paris hippiques en ligne attirent les Français<sup>10</sup> - et les Françaises<sup>6</sup> - qui ne veulent pas, ne veulent plus ou n'ont jamais osé fréquenter les espaces PMU en dur. Les femmes semblent particulièrement concernées par cette appréhension à pénétrer dans les célèbres cafés PMU, qui se caractérisent parfois par une riche sociabilité cosmopolite fortement masculine.

*Parole d'une turfiste en ligne : « Pour jouer en dur, il faut se déplacer, en plus pour les paris hippiques faut voir la clientèle, c'est une population... c'est pas du bobo, j'en ai un près de chez moi à coté de Beaubourg, j'ai pas envie d'y mettre les pieds, c'est pas trop mon monde. Donc c'est mieux si on peut parier en ligne tranquille chez soi ! »*

<sup>4</sup> JP Martignoni, « Note historique et statistique, sur les jeux de hasard et d'argent » ( Regards sociologiques, n°8, 1994, 57-75).

<sup>5</sup> Si la parité peut parfois être atteinte et si les femmes peuvent même être majoritaires, c'est pour certains jeux, dans certaines circonstances (l'après-midi dans les casinos) ou pour

certains profils (par exemple les femmes seules de plus de 60 ans qui jouent proportionnellement plus au loto)

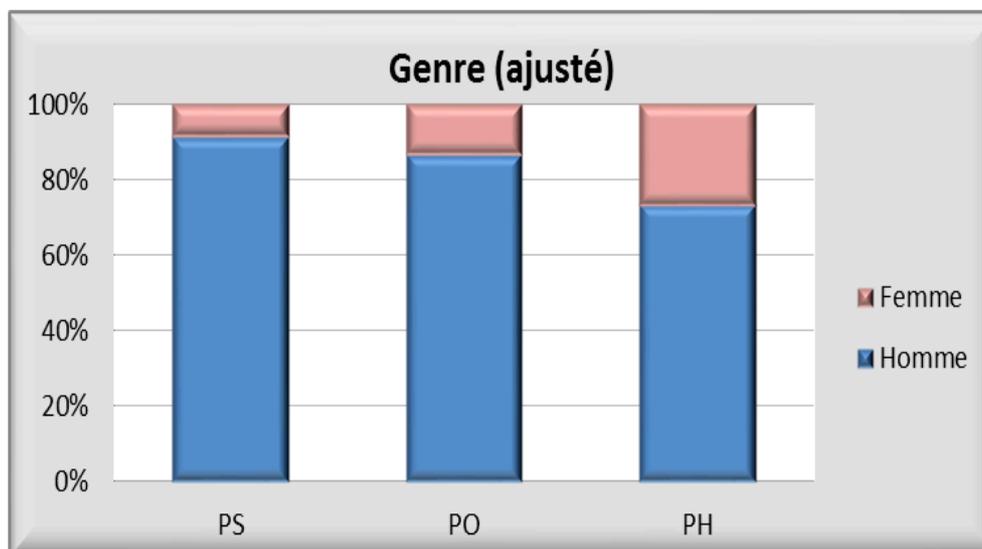
<sup>6</sup> JP Martignoni : « Le succès des jeux d'argent sur internet : premier bilan, premiers indicateurs, premières typologies» (ronéoté 7 pages, publié sur [www.lescasin.org](http://www.lescasin.org), 20 avril 2011).

<sup>7</sup> Dans une publicité pour Pariez Spot réalisé par Publicis conseil, le PMU met en scène une femme (blonde, en short sexy sur un cheval en pleine course), tout en rappelant que Pariez Spot est "rapide : *tout est automatique, facile : la machine choisit les chevaux pour vous* ") Le slogan, générique de cette publicité est : "*Tout le monde peut jouer aux courses* " ( sous-entendu "y compris les femmes").

<sup>8</sup> L'opérateur de paris, financeur de la filière hippique française, engage un nouveau plan stratégique", " Christophe Palierse : " ( Les Echos, 12,13 avril 2013) confer également " La mue du PMU : confronté à un changement de législation et à la fin de son monopole le PMU a su transformer la loi en opportunité pour rajeunir fortement son image et conquérir de nouveaux marchés " (in Décideurs, stratégie, finance, droit: 1er novembre 2011).

<sup>9</sup> Confer les propos de X. Hürstel, à l'époque directeur général délégué, dans les Echos du 11/7/2014, « Comment le PMU veut conquérir de nouveaux parieurs »

<sup>10</sup> Français et Françaises devant s'entendre ici, et dans l'ensemble du présent document, comme joueurs inscrits sur des sites agréés par l'ARJEL pour proposer une offre sur le territoire français, et ce, quelle que soit leur nationalité.



## 2- Age

Age	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
18-25 ans	1,3%	29,4%	12,2%	14,3%
26-35	4,7%	33,5%	35,7%	24,6%
36-45	17,2%	21,3%	29,3%	22,6%
46-55	26,4%	10,8%	14,4%	17,2%
56 ans et plus	50,2%	4,6%	8,2%	21%

L'âge synthétise tout particulièrement la sociologie des joueurs en ligne. Certes, les jeux concernent toutes les catégories d'âge, en moyenne entre 14 et 24%. Les 26-35 ans arrivent en tête (24,6%), suivis par les 36-45 ans (22,6%), les jeunes adultes de 18-25 ans étant les moins concernés par les jeux d'argent sur internet (14,3%). Mais si l'on entre dans le détail par catégorie, l'année de naissance apparaît comme une variable très discriminante, qui *dessine* pour partie le *portrait* du turfiste, du parieur sportif, du joueur de poker. Une sentence prosaïque pourrait presque résumer la situation : *dis-moi quel âge tu as, je te dirai à quel jeu d'argent tu joues sur internet !*

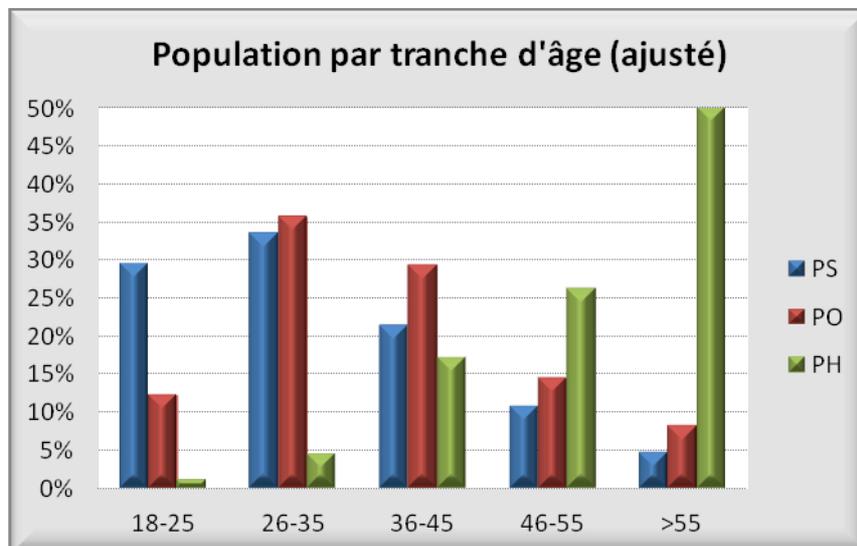
Les turfistes en ligne sont très majoritairement des joueurs âgés de 46 ans et plus (76,5%) et les plus de 56 ans représentent à eux seuls 50,2% de cette population. Les turfistes de 35 ans et moins sont minoritaires (6%) et la participation des jeunes adultes de 18-25 ans apparaît très marginale (1,3%).

Les parieurs sportifs se situent aux antipodes des turfistes sur le registre de l'âge.

62,9% d'entre eux ont entre 18 et 35 ans et les jeunes adultes représentent 29,4% de cette population. Plus de 84% des parieurs sportifs ont moins de 45 ans. A contrario, les plus âgés (46 ans et plus) sont peu nombreux (15,4%) et les plus de 56 ans occupent une très faible place dans ces jeux (4,6%).

La population des joueurs de poker en ligne se distingue des turfistes, sans pour autant s'identifier aux parieurs sportifs. Elle apparaît plus *mature* que celle des parieurs sportifs. Les joueurs de poker sont souvent des personnes de moins de 45 ans (77,2%) mais, contrairement aux paris sportifs, les jeunes adultes de 18-25 ans sont minoritaires (12,2%). Le joueur de poker en ligne est avant tout un homme entre 26 et 45 ans (65% contre 62,9% pour les parieurs sportifs).

Le poker se distingue également des paris sportifs en ce qui concerne les populations plus âgées. Les 46-55 ans pèsent pour 14,4% dans le poker, contre 10,8% pour les paris sportifs. Les personnes à la retraite ou proches de la retraite (56 ans et plus) s'intéressent davantage au *full* et au *brelan* (8,2%) qu'aux paris sportifs (4,6%).



## ANALYSE COMPLEMENTAIRE

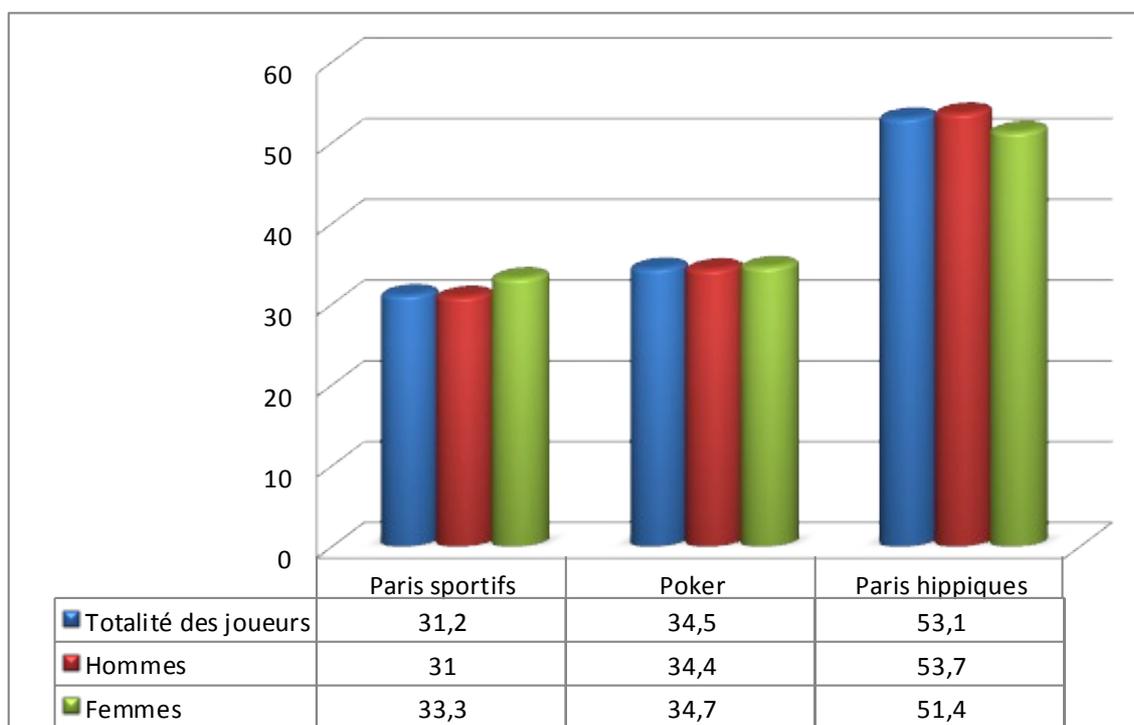
### FOCUS SUR LE PROFIL DE L'ENSEMBLE DES JOUEURS ACTIFS

**Précision** : Une étude spécifique a été réalisée par l'ARJEL sur la base des joueurs ayant eu une activité unique de jeu (paris sportifs, paris hippiques ou poker) à partir des opérations de jeux réalisées par les joueurs sur les plateformes agréées.

Le graphe ci-après détaille l'âge de l'ensemble de ces joueurs.

Il en ressort que l'âge moyen apparaît le plus bas chez les joueurs de paris sportifs et le plus élevé chez les joueurs de paris hippiques. L'âge moyen des joueurs de Poker est très proche de ceux des joueurs de paris sportifs tout en étant légèrement supérieur. Si on distingue l'âge moyen des hommes et des femmes, ces dernières apparaissent plus âgées sauf dans le cas des paris hippiques où elles sont plus jeunes que les hommes ;

#### Age moyen des joueurs



### 3- Situation de famille

Situation de famille	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Marié	55,7%	28,6%	30,3%	38,2%
Pacsé	8,0%	13,3%	15,8%	12,4%
Célibataire	19,7%	54,3%	45,5%	39,8%
Divorcé	12,6%	3,7%	7,7%	8,0%
Veuf/veuve	4,0%	-	0,6%	1,5%

Si les joueurs en ligne sont majoritairement mariés (38,2%) ou célibataires (39,8%), la comparaison de la situation de famille pour les trois populations apporte différentes précisions qui bousculent ces moyennes. Les turfistes sont avant tout des gens mariés (55,7%) et ensuite célibataires (19,7%), chez les joueurs de poker c'est l'inverse (45,5% de célibataires, 30,3% de personnes mariées). La palme en matière de célibat revient aux parieurs sportifs (54,3%). Notons également que le nombre de divorcés est plus important chez les turfistes (12,6%) que chez les joueurs de poker (7,7%) ou les parieurs sportifs (3,7%). Par ailleurs, les joueurs en ligne pacsés, ou vivant en concubinage sont plus nombreux chez les joueurs de poker (15,8%) et les parieurs sportifs (13,3%) que chez les turfistes (8%).

Ces résultats ne doivent pas être sur-interprétés car ils reflètent également, et peut être avant tout, l'âge des joueurs. Impossible d'affirmer que la situation de famille prédispose à s'engager dans les jeux d'argent en ligne. Certes, les joueurs célibataires jouent souvent sur internet, notamment aux paris sportifs et au poker, mais rien n'indique qu'ils vivent seuls. Dans le même temps, les Français mariés sont également nombreux à jouer en ligne (39%). Seule une étude fine des biographies permettrait d'observer dans quelle mesure la situation de famille, et le cas échéant son évolution, interfère dans la pratique des jeux en ligne et dans la décision d'ouvrir un compte-joueur.

### 4- Nombre d'enfant(s)

Nombre d'enfant(s)	Turfistes	Parieur sportif	Joueurs de poker	Moyenne
Aucun	30%	58,9%	51,2%	46,7%
Un	16,7%	14,6%	15,8%	15,7%
Deux	32%	18,7%	22,5%	24,4%
Trois	16%	6%	8,1%	10%
Quatre et plus	5,2%	1,7%	2,4%	3,1%

Comme « dans la vie », sociologiquement tout est lié, cette question du nombre d'enfant(s) est également à mettre en relation avec l'âge et la situation de famille

Nous observerons qu'en moyenne, 46,7% des joueurs en ligne n'ont pas d'enfant [cela concerne avant tout les parieurs sportifs (58,9%) et les joueurs de poker (51,2%)] mais une majorité d'entre eux (53,3%) ont constitué une famille, avec un ou plusieurs enfants [le plus souvent deux (24,4%)]. Sans être identique, la composition familiale des parieurs sportifs paraît assez proche de celles des joueurs de poker, avec une progéniture d'un ou deux enfants, plus

rarement trois ou quatre. La structure familiale des turfistes paraît sensiblement différente, avec souvent une fratrie plus nombreuse, de deux enfants (32%), trois (16%) voire 4 et plus (5,2%).

Au regard du nombre d'enfants, la typologie des joueurs en ligne apparaît assez nette. D'un côté, une population de turfistes plus avancée dans la vie et qui majoritairement a des enfants (70%) et à l'opposé, les parieurs sportifs, plus jeunes et qui, en majorité, n'ont pas, ou pas encore, d'enfants (58,9%). Les joueurs de poker occupent une position intermédiaire, 48,8% ayant déjà une descendance.

## 5- Diplômes et niveaux d'études

En ce qui concerne le niveau d'études, la sociologie des joueurs en ligne est très différente de la population française qui, d'après les chiffres Insee, est encore avant tout non diplômée (26,2%) ou possède un CAP BEP (20,3%). La population des joueurs en ligne a acquis soit un diplôme supérieur long (36,5%)<sup>11</sup>, soit un diplôme supérieur court (24%).

Cette caractéristique « sur-diplômée » des *joueurs en ligne* concerne avant tout les parieurs sportifs (73% ont fait des études supérieures) et dans une moindre mesure les joueurs de poker (66%). A contrario, les parieurs sportifs se distinguent par un taux de sans diplômés inexistant et un pourcentage de CAP BEP particulièrement faible. Le niveau d'études sanctionné par le diplôme apparaît donc comme une variable très discriminante, en ce qui concerne les paris sportifs et le poker.

La distribution des diplômes pour les turfistes est beaucoup plus homogène. Tous les niveaux d'études sont représentés, y compris les non diplômés (6,5%) mais les possesseurs d'un baccalauréat seul (23,5%) ou d'un CAP BEP (23,5%) sont majoritaires dans cette population. L'assise intellectuelle des paris hippiques, mesurée à l'aune du diplôme, semble donc très différente de celle du poker et des paris sportifs. Mais il serait réducteur de taxer le poker et les paris sportifs en ligne d'« élitistes » vis à vis des paris hippiques. Sociologiquement, l'affaire est plus complexe et nécessite d'autres analyses qui dépassent le cadre de cette étude.

<sup>11</sup> Définition : source Insee 2011 ; niveau de diplôme : Insee enquêtes emploi :

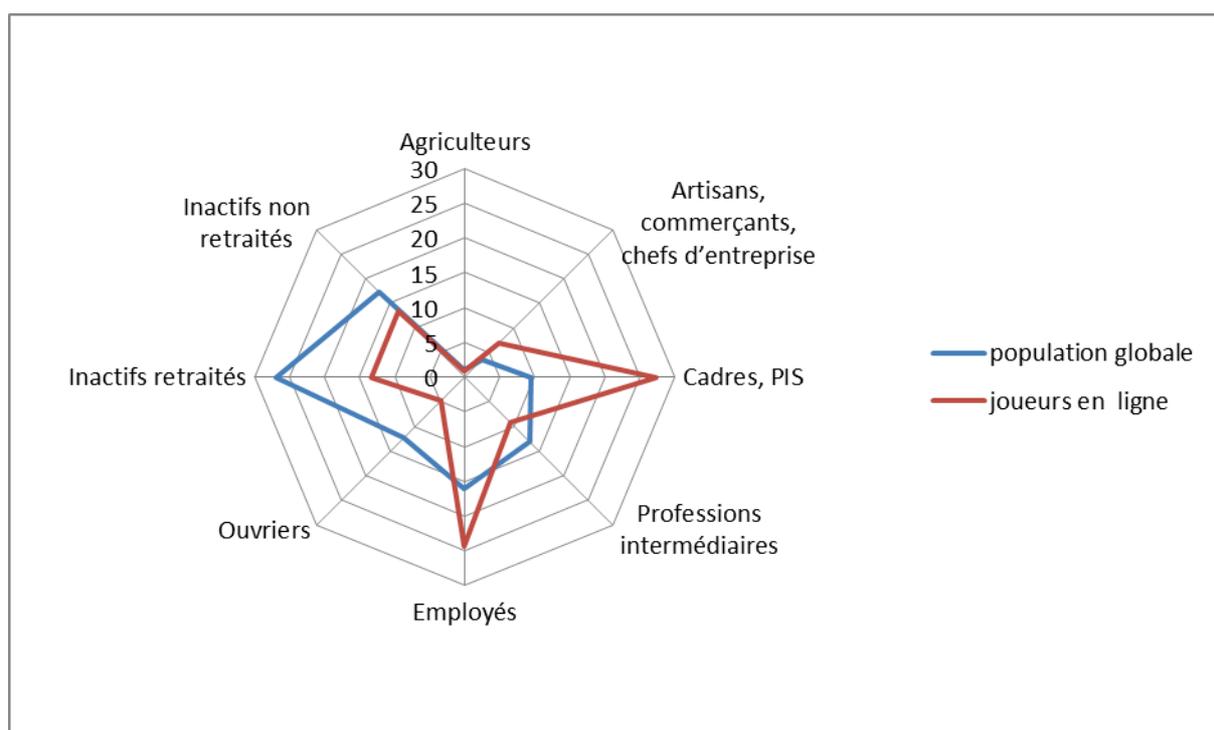
- sans diplôme ou certificat d'étude primaire (cep)
- brevet des collèges seul
- CAP ou BEP
- bac général, technologique ou professionnel, brevet professionnel ou équivalent
- supérieur court : niveau Bac + 2, DUT, BTS, DEUG, formation sanitaire et sociale
- supérieur long : second ou troisième cycle universitaire, (licence, maîtrise, master, DEA, DESS, doctorat) diplôme des grandes écoles

Diplômes et niveau d'études	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne	Population nationale source Insee 2011
Sans diplôme	6,7%	1,1%	2,1%	3%	26,2%
Brevet	5,2%	1,1%	2,5%	2,5%	6,8%
CAP BEP	22,6%	8,4%	10,6%	14,5%	20,3%
Bac	23,7%	16,6%	17%	19,5%	14,2%
Supérieur court	20,1%	26,3%	26,9%	24%	9,4%
Supérieur long	21,7%	46,5%	40,8%	36,5%	12,5%
Total	100%	100%	100%	100%	89,4%*

\* total inférieur à 100, car figure désormais dans les statistiques Insee sur le niveau de diplôme, une catégorie nouvelle « en cours d'études initiales » (qui pesait 10,6 % en 2011) mais qui n'a pas été retenue dans cette étude.

## 6- Catégorie socioprofessionnelle

Catégorie socioprofessionnelle	Au niveau national© Chiffres Insee 2011 Sources : Insee, enquêtes emploi	Pour l'intégralité des joueurs ayant participé à l'enquête
Agriculteurs	1%	0,8%
Artisan, commerçant, chef d'entreprise	3,5%	6,8%
Cadres, PIS	9,4%	27,3%
Professions intermédiaires	13,2%	9,3%
Employés	16,1%	24,4%
Ouvriers	12,4%	4,7%
Inactifs retraités	26,9%	13,4%
Inactifs non retraités	17,4%	13,4%



Toutes les catégories socioprofessionnelles (CSP) jouent aux jeux en ligne, qui ne sont donc pas réservées à un groupe social particulier. Mais il serait fallacieux d'en conclure pour autant que ces jeux sont une photographie sociologique en miniature de la société française.

Bien qu'ouverts à tous - sous réserve de posséder un ordinateur et une connexion internet qui fonctionnent – les jeux régulés par l'ARJEL apparaissent socialement différenciés et le sont sans doute plus que les jeux d'argent en dur (notamment loteries, casinos). Les profils des joueurs, identifiés par leur CSP, ne correspondent pas à leur poids respectif, sauf en ce qui concerne les agriculteurs.

- C'est notamment le cas des couches sociales les plus populaires, largement sous-

représentées. Les ouvriers représentent 4,7% des joueurs en ligne, alors qu'ils pèsent 12,4% dans la population active.

- La deuxième sous-représentation concerne les retraités. Bien que cette catégorie soit majoritaire chez les turfistes (33,4%), les inactifs retraités ne pèsent globalement que 13,4% chez les joueurs en ligne, alors qu'ils représentent 26,9% en population générale.

- La troisième sous-représentation concerne « les professions intermédiaires » : professeurs des écoles, techniciens, contremaîtres, agents de maîtrise, professions administratives de la santé, du travail social, de la fonction publique et des entreprises, religieux. Ces *métiers* représentent 13,2% de la population active, mais 9,3% seulement dans les jeux en ligne.

- Dernière catégorie à être sous-représentée, les inactifs non retraités qui pèsent 17,4% dans la population laborieuse mais 13,4% chez les joueurs.

\*\*\*

A contrario, la population des joueurs en ligne se distingue socialement par trois sur-représentations.

- La plus importante concerne les cadres et Professions Intellectuelles Supérieures (PIS). Les professions libérales, cadres de la fonction publique ou cadres administratifs et commerciaux d'entreprises, professeurs et professions scientifiques, professions de l'information, des arts et du spectacle, représentent 27,3% des joueurs internet alors que leur poids dans notre société est de 9,4%. Idem pour les artisans commerçants, chefs d'entreprise de 10 salariés et plus, qui sont plus du double à participer aux jeux en ligne (6,8%) par rapport à la place qu'ils occupent dans les CSP (3,5%).

- Autre catégorie particulièrement sur-représentée dans le *ludique digital* : les employés (employés civils et agents de la fonction publique, les policiers et militaires, employés administratifs d'entreprise, de commerce, personnels des services directs aux particuliers). Alors qu'ils représentent 16,1% des actifs, ils sont 24,4% dans la population joueuse. Les employés sont la 2<sup>ème</sup> catégorie sociale des joueurs en ligne, derrière les cadres et PIS.

\*\*\*

Si la loi de 2010 a *démocratisé* les jeux en ligne en les rendant accessibles à tous, ils sont marqués socialement au regard de l'activité professionnelle exercée par le joueur et la catégorie sociale à laquelle il appartient. Même s'ils ne sont pas réservés à une élite ou à une classe particulière, la CSP d'appartenance apparaît comme une variable de distinction. Socio-anthropologiquement, les jeux de hasard et d'argent en ligne sont une pratique ludico-culturelle qui concerne avant tout :

- les catégories sociales supérieures ;
- les employés.

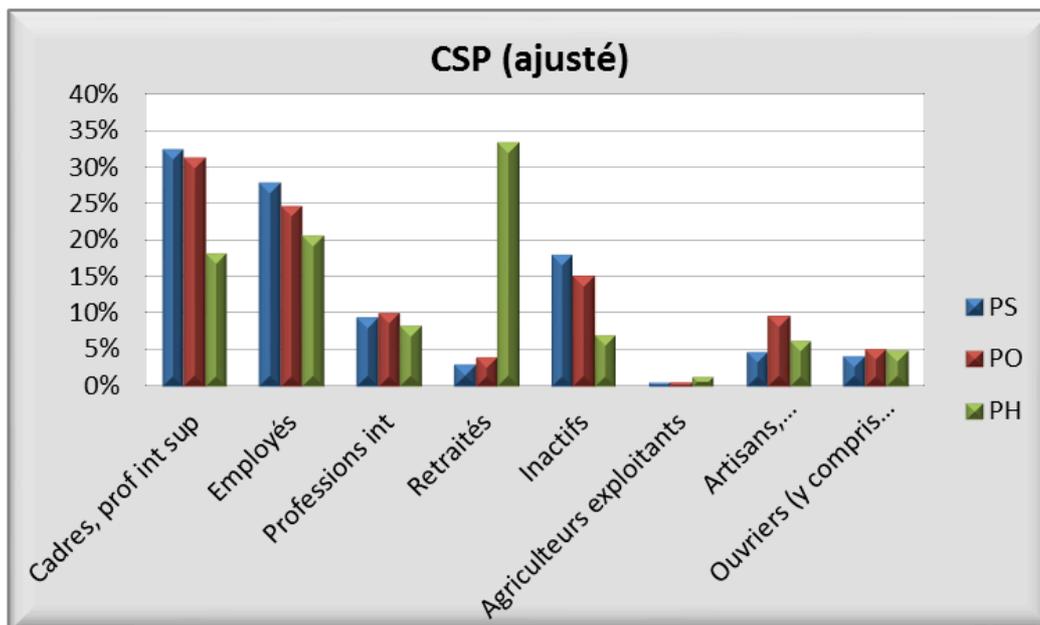
*La distinction* se poursuit quand on observe les catégories se situant soit au bas de la *hiérarchie* sociale établie par l'INSEE soit au niveau intermédiaire. Certes, ces catégories jouent en ligne, mais dans des proportions très faibles.

La dernière sous-représentation concerne les inactifs non retraités : chômeurs, personnes diverses sans activité professionnelle de 18 ans et plus, étudiants. Mais là nous avons à faire avant tout à une sous-représentation *naturelle*, dans la mesure où cette catégorie comporte un pourcentage important de *mineurs* (élèves et étudiants) qui ne sont pas concernés par les jeux d'argent en ligne en .fr.

\*\*\*

La sociologie des joueurs en ligne est sensiblement différente, si on l'observe segment par segment.

	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Agriculteurs	1,3%	0,5%	0,5%	0,8%
Artisans	6,2%	4,8%	9,6%	6,9%
Cadres, PIS	18,1%	32,3%	31,4%	27,3%
Professions intermédiaires	8,4%	9,4%	10%	9,3%
Employés	20,7%	27,8%	24,6%	24,4%
Ouvriers	4,9%	4,2%	5%	4,7%
Inactifs retraités	33,4%	2,9%	3,9%	13,4%
inactifs autres	7%	18%	15,1%	13,4%



Le poker en ligne apparaît avant tout comme un jeu de cadres, de PIS (31,4%), d'employés (24,6%) et d'inactifs non retraités (15,1%). Le profil des parieurs sportifs est identique aux joueurs de poker mais accentué : 32,3% de cadres, 27,8% d'employés, 18% d'inactifs non retraités. Ces deux populations joueuses se rapprochent également au niveau des professions intermédiaires (respectivement 10% pour le poker, 9,4% pour les paris sportifs). Les autres CSP ont une présence marginale dans le poker et les paris sportifs, notamment les ouvriers (5 et 4,2%) et les inactifs retraités (3,9 et 2,9%) La seule différence sociologique significative entre ces deux populations concerne

les artisans, commerçants, chefs d'entreprise. Cette strate professionnelle pèse 9,6% dans le poker, le double que pour les paris sportifs (4,8%).

Le profil des turfistes en ligne apparaît plus *métissé* socialement. Les paris hippiques sont avant tout un jeu d'inactifs retraités (33,4%) et dans une moindre mesure, ils concernent les employés (20,7%) et les cadres PIS (18,1%). A elles seules, ces trois catégories représentent 72,2% des turfistes. Les paris hippiques se distinguent également par une faible participation des inactifs non retraités (7%) alors que cette catégorie pèse 18% pour les paris sportifs et 15,1% pour le poker.

**REPRÉSENTATIONS DU MOT « JEU »  
ET MOTIVATIONS DU JOUEUR EN LIGNE**

QUAND ON LUI PARLE JEU,  
LE JOUEUR EN LIGNE PENSE AVANT TOUT *LUDI* ET NON *ALEA*

Les mots, leur usage, leur représentation sont les reflets de leur temps, de l'état de la pensée et des préoccupations de leurs utilisateurs, comme vient encore de le démontrer la revue « Populations et société » au sujet du vocabulaire de la démographie<sup>12</sup>.

Dès lors, nous avons tenté de savoir à quoi les joueurs en ligne associent le mot *jeu*, pour mesurer la distance ou la proximité existante entre leurs représentations spontanées et le vocable de référence.

\*\*\*

La première association effectuée par les joueurs concerne l'*amusement*, la *distraction* qui, très majoritairement (50,4% en moyenne), arrive en tête de la représentation du mot jeu.

Les réponses qui associent directement le *jeu* au *hasard* (12,1%) ou à l'*argent* (8,5%) arrivent en 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> position. Les joueurs en ligne sont donc loin d'être obnubilés par ces deux notions qui caractérisent les jeux du même nom, y compris quand on les interroge dans un questionnaire directement centré sur les jeux de hasard et d'argent. En d'autres termes, l'*homo ludens* joueur en ligne pense avant tout *ludi* et non *aléa* quand on lui parle jeu<sup>13</sup>. S'il joue de l'argent, il joue souvent à d'autres jeux... et n'a pas perdu son âme d'enfant... Quand on lui parle du jeu, le joueur en ligne pense avant tout à l'*amusement*, à la *distraction* et aux *loisirs*.

Mais les réponses ne sont pas homogènes. Quand on rentre dans le détail par catégorie, des différences font sens

- Ainsi, si les joueurs de poker associent majoritairement le *jeu* à l'*amusement* (55,8%) et dans une moindre mesure au *plaisir* (12,1%), ils sont relativement nombreux (10,4%) à le mettre en relation avec la *compétition*, le *challenge*. Par contre, les associations concernant les notions de *hasard* et d'*argent* arrivent dans des positions secondaires chez les joueurs de poker (respectivement 4,9 et 5%).

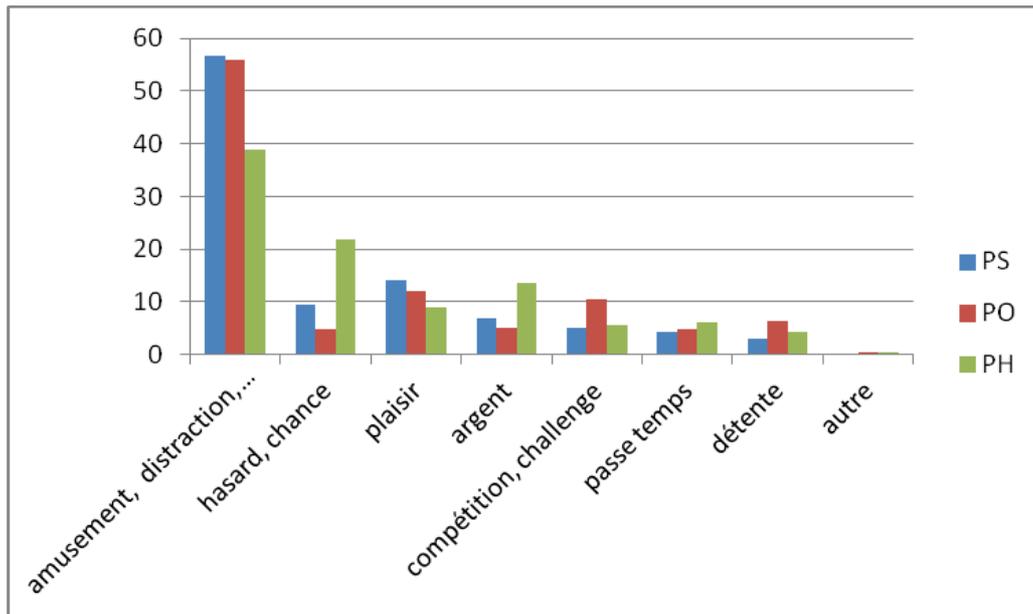
- Les parieurs sportifs associent fortement le mot *jeu* à l'*amusement* et au *plaisir*. A elles seules ces deux associations représentent 70,7% des réponses. Mais contrairement aux joueurs de poker, les parieurs sportifs sont plus nombreux (9,6%) à effectuer le rapprochement entre jeu et hasard, chance.

- Les turfistes se distinguent très sensiblement des deux autres catégories. Leurs représentations du vocable jeu se distribuent de manière beaucoup plus homogène. En outre, si la représentation - *jeu* = *amusement*, *distraction* - arrive également en tête, c'est dans une moindre mesure (38,8%). Par ailleurs contre toute attente, les turfistes qui aiment bien *faire leur papier* de manière rationnelle, associent souvent le mot *jeu* au *hasard* et à la *chance* (21,8%). Autre différence, les adeptes des courses hippiques associent le mot jeu à l'*argent* (13,7%) et dans une moindre mesure au temps (*passer son temps*, *occuper son temps* : 6,2%), alors que ces représentations sont marginales chez les parieurs sportifs et les joueurs de poker (respectivement 6,9% et 5% pour l'*argent* ; 4,3% et 4,9% pour le *temps*).

\*\*\*

<sup>12</sup> François Héran : Population et société – Novembre 2013

<sup>13</sup> L'expression *homo ludens* est utilisée pour la première fois par Johan Huizinga (1872-1945) dans son ouvrage *Homo Ludens*, essai sur la fonction sociale du jeu : (1938 *Homo ludens*, proeve eener bepaling van het spel- element der cultuur. Réédition Gallimard 1988). La thèse principale de l'auteur est que le jeu est consubstantiel à la culture ; *Ludi* : jeu en latin qui a donné en français ludique ; *Aléa* : jeu de dés en latin.



**REPRESENTATIONS DU MOT « JEU » POUR LES JOUEURS EN LIGNE  
A PARTIR DE LA QUESTION : « À QUOI VOUS FAIT PENSER LE MOT JEU ? »**

	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne	Position dans le classement
Amusement, distraction	38,8%	56,6%	55,8%	50,4%	1
Plaisir	8,9%	14,1%	12,1%	11,7%	3
Argent	13,7%	6,9%	5%	8,5%	4
Hasard, chance	21,8%	9,6%	4,9%	12,1%	2
Détente	4,7%	3,1%	6,3%	4,7%	7
Passe- temps	6,2%	4,3%	4,9%	5,1%	6
Compétition, challenge	5,7%	5%	10,4%	7,0%	5
Autres	0,4%	0,3%	0,5%	0,4%	8

En final, nous observerons que, si les joueurs en ligne sont avant tout des *sujets sociaux*, ils n'en sont pas moins joueurs et dévoilent, dans leurs représentations spontanées du vocable jeu, leurs rapports avec la *chose ludique*. Ainsi pour les joueurs de poker, les notions de *compétition* et de *challenge* semblent importantes dans leur rapport au jeu même si ce rapport est avant tout synonyme d'amusement, de distraction et de plaisir. Dans le même temps logiquement, les joueurs de poker, qui affirment souvent que leur jeu favori est un *jeu de stratégie*, de calcul et de probabilité, semblent « *fuir comme la peste* » les notions de chance et de hasard

qu'ils associent très rarement au mot jeu, comme s'ils voulaient *conjurer le sort* contrairement aux parieurs sportifs qui mettent cette représentation en avant (9,6%) comme pour nous rappeler *la glorieuse incertitude du sport* qu'ils affrontent à chaque pari.

Les joueurs en ligne ne sont pas des êtres désincarnés ou de simples consommateurs de jeux, ce sont des sujets sociaux riches d'une biographie. Entre cette histoire, de leur appétence et de leur socialisation ludique ainsi que de l'idée qu'ils se font du jeu existe une perméabilité qui se dévoile pour partie dans ces représentations

**LE PARIEUR SPORTIF ET LE TURFISTE JOUENT EN LIGNE POUR LA FACILITE ET LA LIBERTE, LES JOUEURS DE POKER POUR LE PLAISIR**

Une kyrielle de raisons explique pourquoi les Français jouent aux jeux d'argent en ligne mais sept motivations principales<sup>14</sup> - qui représentent 98,6% des réponses rendent compte de cette pratique :

Motivations	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
1 : Facilité, simplicité, liberté	55,8%	27,9%	16,7%	33,5%
2 : Argent, gagner, gain	16,6%	20,4%	14,5%	17,2%
3 : Plaisir	10,2%	15,1%	28,4%	17,9%
4 : Intérêt pour un jeu ou un sport	5,1%	15%	5,4%	8,5%
5 : Amusement, distraction, loisirs	6,3%	11,8%	22,2%	13,4%
6 : Adrénaline, émotion, sensation	1,6%	7,3%	6,1%	5,0%
7 : Passer le temps, s'occuper	1,9%	1,6%	5,7%	3,1%
Autres	2,4%	0,8%	0,9%	1,4%

<sup>14</sup> Dans une enquête « exploratoire » réalisée par l'ARJEL en 2012, les personnes interrogées avaient fourni, sur leurs motivations des centaines de réponses différentes avec leurs mots, expressions, formules... Certains étaient très laconiques, d'autres très prolixes. La pléthore de ces matériaux imposait une synthèse dans le cadre de la présente étude réalisée à l'aide d'un questionnaire en ligne auto-administré.

Dès lors, pour rendre l'analyse possible- et pour sa clarté- des regroupements ont été effectués à partir des résultats de l'étude exploratoire. Sept catégories « objectales » de motivations ont été proposées aux joueurs. Cette construction possède sa part de subjectivité, mais a été réalisée de manière pertinente. Il s'agissait de retrouver l'idée émise par le joueur, de comprendre le sens de sa ou de ses réponse(s) et de ne pas s'en tenir strictement au vocable utilisé. Il s'agissait - tout en y mettant de l'ordre - de ne pas trahir la pensée du joueur à l'endroit des raisons – souvent nombreuses - qui expliquent pourquoi il a décidé d'entrer dans l'aventure ludique sur internet, pourquoi il a décidé d'ouvrir un compte chez un opérateur. Les sept catégories de motivations qui apparaissent en final, possèdent par conséquent une certaine « épaisseur » et ne se réduisent pas stricto sensu aux termes utilisés pour en rendre compte. Nous isolerons la motivation principale. Par souci épistémologique de ne pas enfermer le joueur dans un choix binaire, une catégorie « autres motivations » a été proposée.

### Facilité, simplicité, liberté

Très majoritaire (33,5% en moyenne) la première motivation des joueurs en ligne concerne le triptyque *facilité, simplicité, liberté*. Fortement sollicitée par les turfistes (55,8%), cette motivation arrive également en tête chez les parieurs sportifs (27,9%) et se positionne au troisième rang pour les joueurs de poker (16,7%) C'est l'un des enseignements importants de ce questionnement qualitatif. Si les Français jouent aux jeux d'argent sur internet, c'est bien entendu avant tout parce que c'est simple, facile, rapide, pratique mais aussi parce qu'ils se sentent *libres* dans cette pratique ludico-digitale qui s'exerce généralement à la maison.

Les joueurs soulignent les nombreux avantages empiriques qu'autorise le *numérique ludique*. Ne pas avoir à se déplacer, pouvoir jouer tranquillement chez soi dans l'intimité du foyer sans contrainte d'horaires... constituent des motivations fortes mises en avant par les joueurs. Ne plus sortir pour jouer leur permet également

de faire des *petites économies récurrentes*, paramètre financier non négligeable en période de contraction du budget des ménages. La permanence, l'instantanéité, l'offre diversifiée des opérateurs, représentent aussi des éléments importants de cette catégorie.

La convergence numérique et « la mobilité » qu'autorisent *smartphones* et tablettes, est également parfois mise en avant pour expliquer le choix du jeu sur internet, ces évolutions technologiques de l'informatique connecté nomade accentuant la disponibilité et l'ubiquité des jeux en ligne.

Par ailleurs, les joueurs motivent leur choix des jeux en ligne parce qu'ils refusent (ou évitent) de fréquenter le réseau du Pari Mutuel - mais aussi, dans une moindre mesure, celui de la Française des Jeux - à cause des imperfections supposées du réseau terrestre des deux opérateurs historiques. Le jeu en ligne offre désormais une alternative aux Français joueurs, non satisfaits de ce réseau et ils l'exercent.

Autre motivation qui explique les jeux en ligne, le jeu pratiqué à la maison autorise également réflexion, concentration... états intellectuels permettant au joueur de mieux contrôler financièrement sa pratique. Cet autocontrôle qui relève de la responsabilité sociale individuelle (RSI) - atomisation largement répandue dans le corps sociétal et qui en assure sa cohésion - diverge des « hypothèses » de la *doxa* du jeu pathologie maladie qui pense souvent - avec le sens commun médiatique - que les jeux en ligne entraîne *ipso facto* une inflation de la dépense à cause de leurs caractéristiques intrinsèques (argent virtuel, joueur seul devant l'écran, permanence totale du jeu...).

La réalité de la *praxis* du joueur en ligne semble plus complexe. Comme il est *chez lui*, au calme, que rien ne presse et qu'il sait qu'il peut revenir jouer quand il le souhaite, son attitude apparaît plus sereine. Outre l'environnement favorable à la réflexion, le joueur en ligne dispose de nombreux indicateurs pour être *raisonnable*, c'est à dire pour *agir avec raison*. Par exemple, il est davantage en mesure d'être *comptable* de son jeu car il connaît avec précision le *solde* de son compte, il doit aussi *se fixer des limites* en utilisant les modérateurs.

Dernier résultat qui bouscule les idées reçues, certains joueurs - hommes - signalent dans leurs motivations que le jeu en ligne favorise « leur présence à la maison », au sein du couple et de la famille car ils évitent désormais de sortir pour aller jouer. *La question sensible de l'impact des jeux d'argent en ligne sur le foyer conjugal, de ses conséquences intra familiales entre les conjoints et, le cas échéant, vis-à-vis des enfants*, pourrait être approfondie.

En final, citons- en respectant la ponctuation et la typographie utilisées - la réponse d'un joueur en ligne qui résume bien l'esprit qui prévaut dans cette première catégorie de motivations : « *Pas de déplacement, jeux 24h/24, gains virés directement sur le compte, accès aux statistiques, discrétion, autonomie.... LIBERTE !!!* ». Fondamentalement, les jeux d'argent en ligne offrent de la liberté et de l'indépendance aux Français, qui peuvent parier comme ils le souhaitent, quand ils le souhaitent. Cette absence de contraintes, cette souplesse d'utilisation, cette modernité des jeux en ligne pratiqués dans l'univers privé du sujet joueur ou de manière mobile, expliquent pour grande partie le succès des jeux autorisés par la loi de mai 2010, initiée par le Sénat<sup>15</sup>, voulue par le Gouvernement, votée par le Parlement.

<sup>15</sup> Cf. rapports du sénateur François Trucy au nom de la commission des finances n°223 du 13 février 2002 et n°58 du 7 novembre 2006.

### Paroles de joueurs

- « Plus pratique, plus convivial de jouer chez soi » « Je peux jouer à l'heure que je veux » « Le fait d'être à la maison : confort, concentration... » « Plus pratique et plus efficace que de se déplacer » « Pratique, très flexible. »
- « Je ne supportais plus de devoir aller jouer dans des bars où la clientèle et les patrons sont antipathiques » « je joue en ligne pour la facilité et éviter les mauvaises fréquentations. ».
- « Liberté de jouer chez soi plutôt que dans des lieux où la confiance ne règne plus et où il faut attendre les bonnes grâces d'un "taulier" à dix secondes du départ. »
- « Pas obligé de consommer comme dans un bar PMU » « Pas de cigarettes, pas de bistrot . »
- « Cela me permet de jouer au poker sans être absent de chez moi. Ma femme regarde ses séries TV, moi je fais une ou deux parties : un free roll ; un sit and go à 25 centimes . ».

• « Une facilité d'utilisation assez remarquable, on est chez soi, pas besoin de sortir, c'est très facile, je joue à n'importe quelle heure de la journée, j'ai pas besoin de consommer comme dans un café PMU. Avec internet je suis libre.»

• « Accessibilité, liberté, en plus je suis chez moi dans le confort de la maison. Par ailleurs je peux jouer au poker de façon multiple, au casino ou dans un cercle je ne joue que sur une table, sur internet je peux ouvrir 8, 10 tables en même temps.»

• « C'est vrai que de jouer en ligne pour une femme, cela peut l'intéresser. Ma femme par exemple déteste entrer dans un café, la majorité masculine.... cela la rebute. Jouer aux paris hippiques en ligne pour les femmes facilite l'accès au jeu, sans passer par une contrainte de lieu et de promiscuité. »

• « Je joue en ligne pour pouvoir jouer quand je veux et pour éviter de me rendre dans des troquets, ne pas passer mon temps dans ces endroits.»

• témoignage d'une turfiste : « Avant, je jouais le dimanche après mon marché mais à chaque fois que je voulais aller au PMU c'était compliqué pour garer ma voiture, en plus j'étais obligée de consommer. En ouvrant un compte en ligne, je trouve cela plus pratique et plus économique.»

### Prendre, rechercher... du plaisir

Si nos concitoyens *flambent* sur internet, c'est également pour « prendre » ou « chercher » du plaisir (17,9% en moyenne, juste avant la motivation sur l'argent). La recherche de plaisir constitue l'une des bases du bonheur, quête par essence subjective. Nous nous éloignons avec cette motivation de l'intérêt pragmatique (simplicité, rapidité...), de l'intéressement pécuniaire pour nous approcher d'une quête plus hédoniste.

Ce *petit plaisir*, des milliers de Français le cherchent désormais aussi dans les jeux autorisés sur internet, avec cependant des différences significatives selon les catégories. Si les turfistes sont 10,2% à rechercher du plaisir dans les jeux en ligne et les parieurs sportifs 15,1%, les joueurs de poker mettent cette quête largement en tête de leur motivation principale (28,4%) loin devant l'argent (14,5%).

### Gagner...de l'argent

La troisième raison qui explique pourquoi on joue sur internet est plus traditionnelle. Elle concerne la volonté des Français de gagner de l'argent, avec toutes les nuances que ce souhait comporte (17,2% en moyenne avec respectivement 20,4% pour les parieurs sportifs, 16,6% pour les turfistes et la 2<sup>ème</sup> place de leurs motivations, mais, et c'est à souligner, en 4<sup>ème</sup> place pour les joueurs de poker avec 14,5%).

Contre l'incohérence pessimiste de l'hypothèse psychanalytique freudienne - jouer

pour perdre et se punir<sup>16</sup> - qui fait débat au sein de la communauté scientifique<sup>17</sup>, le joueur affiche une ambition optimiste logique : gagner... de l'argent. Le joueur a l'honnêteté de reconnaître que s'il joue, c'est par intérêt et parce qu'il est intéressé.

Si de nombreux Français ont ouvert un compte en ligne pour jouer « de l'argent », c'est tout simplement dans l'espoir « d'en gagner », tout en récupérant souvent au passage *bonus* d'entrée, primes de *fidélité* et de *parrainage*, qui ont fortement boosté les jeux en ligne à l'ouverture du marché et continuent de le dynamiser.

Certes, dans une vision moraliste ou politiquement correcte des faits sociaux, il serait facile de traiter le joueur d'opportuniste ou de ne voir que cupidité dans son entrée dans les jeux en ligne. Mais le joueur nous ramène à la réalité économique du moment, et rappelle les difficultés financières rencontrées. En période de marasme, de difficultés financières, d'imposition fiscale accrue, de baisse du moral des ménages... les jeux de hasard représentent dans l'imaginaire des populations, une manière de tenter de *faire de l'argent*, une façon d'essayer d'*améliorer l'ordinaire* en joignant l'utile à l'agréable.

Les jeux d'argent pratiqués sur internet n'échappent pas à cette règle d'or de la chose ludique, qui explique le succès ancestral des jeux de hasard et l'espoir contemporain qu'ils représentent. Dans le même temps, impossible de réduire l'action du joueur en ligne à une *volonté*

*alchimique utilitariste qui possède sa logique économique* : transformer, même quand on en possède peu, son argent en or. Car si le joueur joue toujours pour l'argent, il ne joue pas que pour l'argent et ses motivations sont multiples.

Les « ambitions financières » du joueur en ligne semblent en outre souvent très modestes.

S'il a ouvert un compte, c'est pour essayer d'obtenir un très sage « complément de revenus », « tenter d'arrondir ses fins de mois » ou « gagner de temps en temps un peu d'argent avec des mises faibles » ; certains se contenteraient même de « gagner le double de ce qu'ils parient » ; d'autres, philosophes, affirmant que *ne pas perdre d'argent*, quand on joue, *c'est déjà gagner*.

En termes d'espérance de gains, l'engagement des Français dans les jeux en ligne réglementés par l'ARJEL apparaît assez différent que celui existant dans les jeux de hasard à gros pactoles (Euro millions, Loto, Quinté+) Cette prise de distance vis à vis de l'argent n'est pas sans conséquence en termes de comportement et de responsabilité. Les joueurs interrogés semblent avoir bien conscience, d'une part que l'argent gagné en ligne est de l'argent facile, d'autre part que ces jeux comportent des risques spécifiques.

<sup>16</sup> Christian Bucher et Jean-Louis Chassaing « Addiction au jeu : éléments psychopathologiques », *Psychotropes* 3/2007 (Vol. 13), p. 97-116.

<sup>17</sup> JP Martignoni : « jeu problématique, jeu responsable : le jeu excessif est-il vraiment pathologique ? (47-73) in « jeux de hasard et d'argent : comprendre, prévenir, soigner » (Paris, l'Harmattan, 2011).

### Paroles de joueurs

Le joueur utilise souvent la richesse des synonymes populaires pour parler de cette quête « *Gagner de la thune* » « *Pour l'oseille* » « *Pour gagner un peu de sous...* ». Et même quand, en réponse à la question « pourquoi jouez-vous en ligne ?, il se fait volontairement interrogateur (« à votre avis ? ») voire provocateur (« à votre avis ? *pour perdre bien sûr !!!* »), il souligne bien évidemment que s'il joue c'est, en réalité - comme l'a précisé un joueur - « *pour en gagner* ».

• « *Argent gratuit grâce au bonus d'entrée, j'en profite* », « *Gagner de l'argent "facilement"* » « *Pour gagner facilement de l'argent* », « *c'est de l'argent facile* », « *La passion et l'argent ... la passion de l'argent allant de pair avec le manque d'argent!!* », « *C'est toujours important de gagner de l'argent, ... sans argent on ne peut pas vivre* ».

### S'amuser, se distraire

Si les Français jouent sur le Net, c'est également pour s'amuser, se distraire (13,42% en moyenne). Ces jeux offrent de la détente, de l'amusement. Ils possèdent un côté distrayant, festif, ensemble qui situe cette pratique sur le registre des loisirs et du divertissement. Notons cependant un différentiel important selon les segments. Les joueurs de poker jouent beaucoup plus pour s'amuser (22,2%) que les turfistes (6,3%), les parieurs sportifs occupent une position intermédiaire (11,8%).

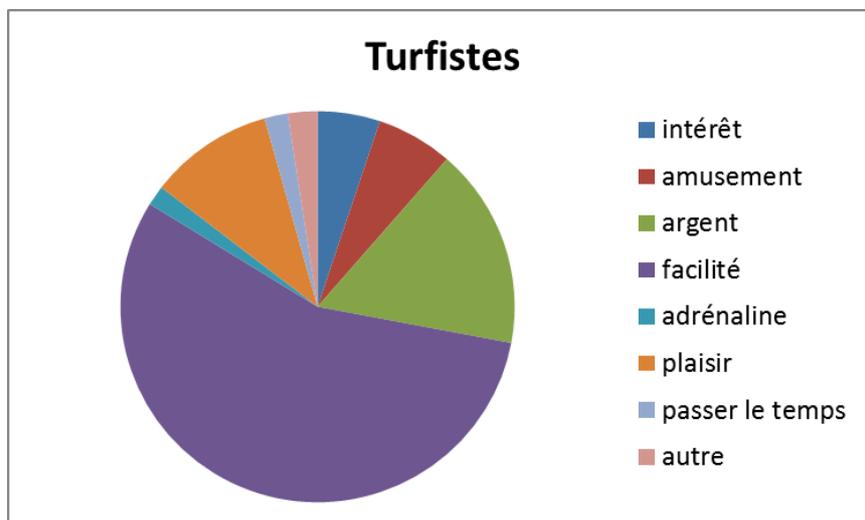
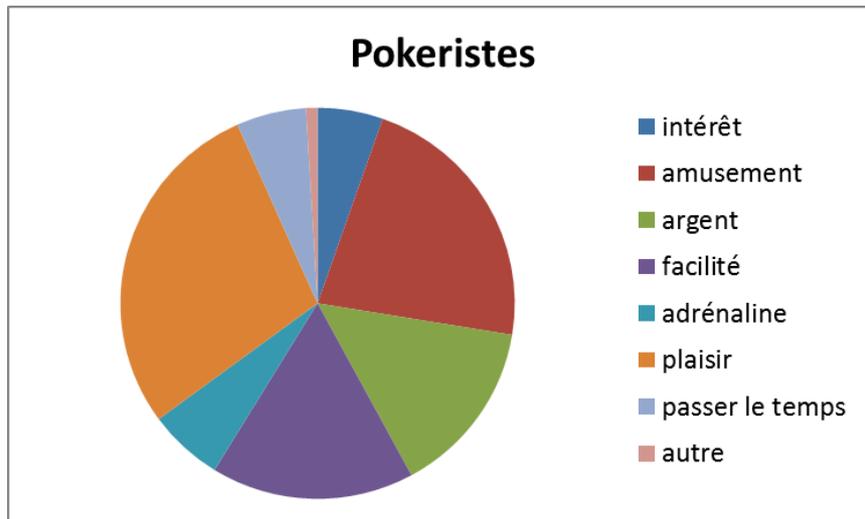
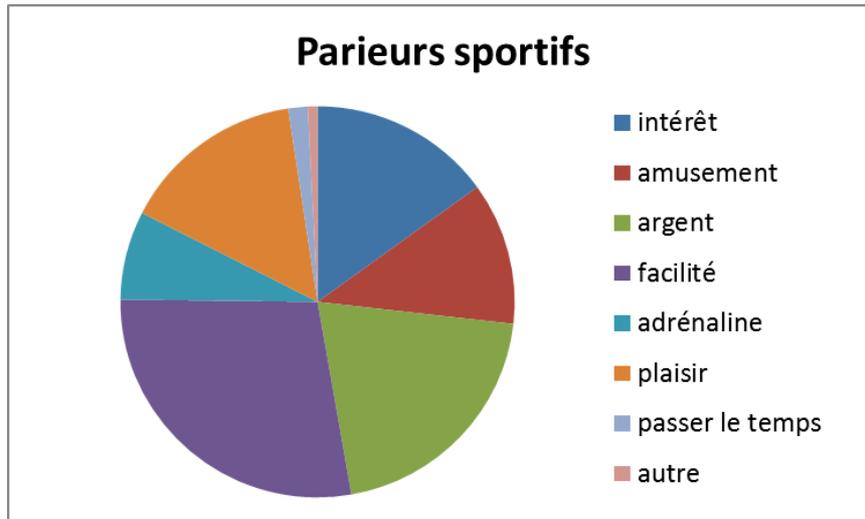
Néanmoins, ces pourcentages peuvent paraître faibles et laisser supposer qu'il ne resterait plus grand chose de la *paidia*<sup>18</sup> dans les jeux d'argent en ligne, au profit exclusif du *ludus*. En réalité, ces résultats indiquent que les joueurs ont pleinement conscience que le jeu - quand il est lié à l'argent et à la virtualité d'internet -

constitue une activité réservée aux adultes et pas un simple amusement anodin.

Dans une période où l'on parle beaucoup de *jeu responsable*, le joueur nous rappelle sans doute ici qu'en jouant de l'argent sur internet, il vient certes pour s'amuser, se distraire, tout en sachant que ces jeux ne sont pas des *jeux pour les enfants*. Les jeux d'argent en ligne apparaissent comme un *amusement mais un amusement sérieux*. Ces résultats suggèrent également que les joueurs considèrent les jeux en ligne comme une distraction plaisante, mais qu'ils ont d'autres sources d'amusement et de détente dans leur temps libre.

<sup>18</sup> Pour le sociologue Roger Caillois (*Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, éd. Originale 1956, rééd. 1967, 1985, Paris, Gallimard) le jeu est le mélange du *ludus* (respecter les règles du jeu et s'y plier) et de la *paidia* (puissance primaire d'improvisation, récréation primesautière et détendue volontiers excessive) Confer également Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, Puf, 1969).

Ce que les joueurs cherchent selon le jeu auquel ils jouent ...



Les trois dernières raisons évoquées par les joueurs pour expliquer leur intérêt pour les jeux en ligne ont un poids nettement moins important dans les motivations. Elles représentent 16,6% des réponses de la motivation principale, contre 82% pour les quatre premières raisons.

### 1- S'intéresser à un jeu ou à un sport

La cinquième motivation qui rend compte de la pratique des Français pour les jeux en ligne, correspond à une *quête* ludico- intellectuelle (8,5% en moyenne). C'est parce qu'ils s'intéressent spécifiquement à un sport (notamment le football) ou à un jeu (le poker), parce qu'ils sont passionnés de paris hippiques et de chevaux, que de nombreux Français jouent sur internet.

Cet intérêt ne se réduit pas au *clic* qui concrétise le pari. Le joueur s'informe, cherche une stratégie, suit des matchs ou des courses de chevaux à la télévision, améliore ses connaissances, engrange de l'expérience en *cash game* ou en tournoi, échange avec d'autres joueurs. Toujours *inachevée*, cette *quête* a des vertus existentielles car elle revient toujours au « même » mais est « différente » à chaque partie, à chaque pari, à chaque match. Cette motivation apparaît nettement plus importante pour les parieurs sportifs (15%, contre 5,4% chez les joueurs de poker, 5,1% pour les turfistes).

### 2- Adrénaline, sensation, émotion, excitation

Si nos concitoyens jouent sur internet, c'est également pour l'adrénaline, les sensations, l'excitation... Ils trouvent le *jeu sur internet* palpitant, piquant, voire stressant ; « du bon stress » précisent certains.

Mais, contrairement à ce que pouvait présupposer le sens commun, ce registre des émotions apparaît minoré par les joueurs, du moins dans leurs motivations. (5% en moyenne avec respectivement 7,3% pour les parieurs sportifs 6,1% pour les joueurs de poker et 1,6% pour les turfistes). Mais nous constaterons, dans les apports de la pratique, que l'expérience du jeu en ligne modifie le ressenti physique et psychologique des joueurs.

### 3- Passer du temps, prendre du bon temps

Les temporalités spécifiques qu'autorisent les jeux en ligne apparaissent comme une motivation très secondaire. Certes, les jeux d'argent sur internet permettent de passer du temps, de prendre du bon temps, voire de lutter contre l'ennui. (3,1% en moyenne dont 5,7 % pour les joueurs de poker) Mais ce souci pascalien d'occuper son temps semble peu concerner les Français qui jouent en ligne.

Ces jeux semblent se situer davantage sur le registre d'un *temps court* – celui de la rapidité d'internet, du clic rapide - que sur celui d'un *temps long*, qu'on trouve par exemple dans les casinos avec les machines à sous ou autour des tapis verts. Mais là également nous constaterons, dans les apports de la pratique, que forts de leur expérience en ligne, les joueurs revisitent cette notion subjective de temps ludique, elle-même parfois très corrélée au type de jeux concernés (poker *cash game* ou poker tournoi par exemple).

### Ce que les joueurs cherchent dans les jeux d'argent en ligne... ET CE QU'ILS Y TROUVENT

Après avoir sondé les joueurs pour connaître leurs « motivations », il était pertinent d'observer ce que leur « apportent » les jeux en ligne, la comparaison permettant de mesurer l'écart, ou la concordance, existants entre les attentes et les bénéfices procurés par ces jeux.

Le graphe et le tableau A donnent une vue d'ensemble de cette comparaison pour l'ensemble des joueurs.

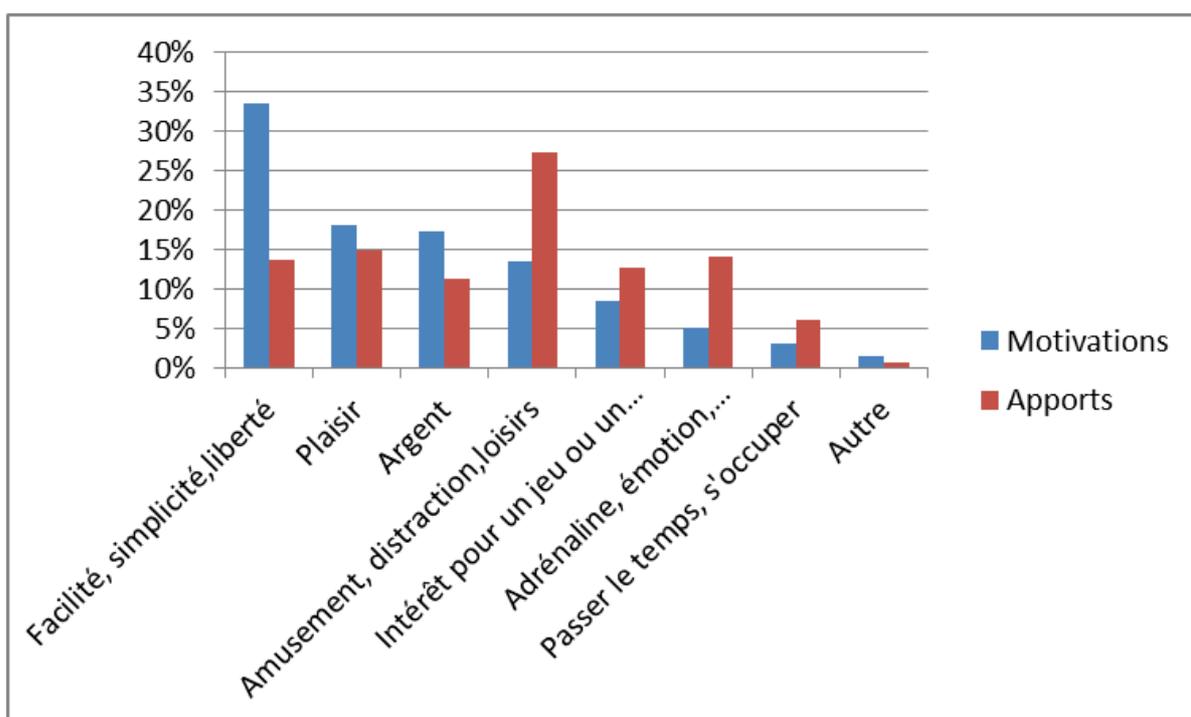


Tableau A : Ce que les joueurs cherchent dans les jeux en ligne ... et ce qu'ils y trouvent !

	Motivations		Apports	
	Proportion	Nombre	Proportion	Nombre
Facilité, simplicité, liberté	33,5%	1	13,6%	4
Plaisir	17,9%	2	14,8%	2
Argent	17,2%	3	11,2%	6
Amusement, distraction, loisirs	13,4%	4	27,1%	1
Intérêt pour un jeu ou un sport	8,5%	5	12,6%	5
Adrénaline, émotion, sensation	5,0%	6	14,1%	3
Passer le temps, s'occuper	3,1%	7	6,0%	7
Autre	1,4%	8	0,6%	8

Sur le registre de la **facilité, simplicité, liberté**, motivation n°1 des joueurs en ligne (33,5%), l'attente semble relativement déçue (13,6% en moyenne, n°4 dans les apports). Cela indiquerait que certains joueurs ont pu avoir des difficultés techniques pour jouer en ligne ou ont rencontré des problèmes au niveau de la relation client avec les opérateurs. Mais il serait réducteur de sur-interpréter cet écart qui peut souligner aussi que les joueurs se sont très vite habitués à la liberté, la rapidité, la simplicité qu'offre l'internet ludique. Notons, malgré cet écart, que si, en moyenne, cette catégorie arrive en quatrième position des apports de la pratique des jeux en ligne, les turfistes, mettent cette catégorie largement en tête des bénéficiaires qu'offrent les jeux en ligne (26,6%).

Sur le registre du **plaisir**, les attentes des joueurs (motivation n°2 des joueurs, 17,9%) ne semblent pas entièrement satisfaites (14,8%, n°2 dans les apports). Les Français trouvent dans les jeux en ligne du plaisir mais peut-être moins qu'ils ne l'envisageaient au départ.

En matière d'**argent**, les joueurs observent, comme on pouvait s'y attendre, une différence négative entre leurs attentes (motivation n°3 des joueurs 17,2%) et les résultats financiers du jeu (11,2%, n°6 dans les apports). Les joueurs, qui viennent souvent dans l'espoir de gagner de l'argent, sont moins nombreux à estimer être récompensés par des gains. Logiquement, *l'espérance ludique* des joueurs en ligne se trouve confrontée à la réalité de *l'espérance mathématique* des jeux de hasard et ce sont les joueurs de poker (7,7%) qui se plaignent le plus de cette désillusion qui entraîne parfois chez eux une suspicion illégitime.

Par contre, **l'intérêt pour un jeu ou un sport** (5° motivation) se trouve largement satisfaite dans la réalité de l'expérience ludique internet. Alors que cette motivation ne concerne que 8,5% des joueurs elle pèse 12,6% dans les apports de la pratique. Jouer en ligne accentue l'intérêt ludico-intellectuel que le joueur porte sur son jeu favori (le poker) ou sur les supports sur lesquels s'effectuent ses paris (sports, courses de chevaux). C'est notamment le cas pour les parieurs sportifs (19,1%).

Mais l'enseignement majeur de cette analyse comparative se situe dans la catégorie **amusement, distraction, loisirs** qui est multipliée par deux par rapport aux motivations. (13,4% des motivations mais 27,1% des apports de la pratique). Les Français s'engagent dans les jeux en ligne pour la facilité, la simplicité, la liberté, ensuite pour l'argent mais découvrent souvent un excellent moyen de s'amuser, de se distraire. Cette satisfaction de pouvoir se divertir grâce aux jeux en ligne concerne toutes les catégories, en premier chef les joueurs de poker (30,6%) mais également, dans une moindre mesure, les turfistes (27,5%) et les parieurs sportifs (23,2%).

\*\*\*\*

Autre résultat important de cette comparaison : la catégorie **émotions, sensations...** Alors que, contre toute attente, cette catégorie ne concernait que 5% des motivations, elle atteint 14,1% des apports de la pratique. Visiblement les joueurs apprécient la charge émotionnelle que procurent ces jeux pratiqués sur internet. C'est notamment le cas des parieurs sportifs (17,8%) et des joueurs de poker (17,2%). Les turfistes semblent moins concernés par cette montée d'adrénaline que provoque la pratique ludique devant son ordinateur (7,3%).

Le jeu en ligne permet également de passer du temps. Cette occupation temporelle qu'autorise les jeux en ligne d'une manière totale - 365 jours par an, en diurne ou en nocturne - semble satisfaite (6%) bien au-delà des attentes (3,1%). Traditionnellement, les joueurs jouent pour gagner de l'argent mais aussi pour *acheter du temps*. Les joueurs estiment qu'ils en ont largement pour leur argent en matière de temps et considèrent qu'à budget égal, *ils ont plus de temps de jeu en jouant sur internet que dans les espaces en dur*. Les joueurs de poker (9,2%), les parieurs sportifs (9,2%) et, dans une moindre mesure, les turfistes (3,5%) constatent que les jeux en ligne représentent une façon *d'occuper son temps, de prendre du bon temps*.

Si nous mettons en perspective l'ensemble des résultats de cette comparaison (confer les tableaux B à E ci-dessous), deux éléments se détachent :

- les jeux d'argent sur internet n'apportent pas exactement aux Français concernés ce qu'ils y cherchaient au départ, mais ils trouvent dans l'expérience du jouer en ligne beaucoup d'autres choses auxquelles ils n'avaient peut-être même pas pensé au départ. La pratique du jeu sur internet modifie sensiblement les représentations qu'avaient les joueurs avant de s'engager dans ces jeux ;

- l'écart ou la concordance existant entre les attentes et les bénéfices de la pratique des jeux d'argent sur internet, apparaissent différents selon les catégories.

Ainsi les joueurs de poker cherchent avant tout du plaisir (28,4%), de l'amusement, de la distraction (22,2%) de la facilité, de la liberté (16,7%) et trouvent principalement de l'amusement (30,6%), du plaisir (20,9%) des émotions, des sensations (17,2%).

Les turfistes cherchent surtout de la liberté, de la facilité (55,8%), de l'argent (16,6%) et du plaisir (10,2%) et découvrent dans ces jeux une source d'amusement et de distraction (27,5%), de la liberté (26,6%) et dans une moindre mesure de l'argent (12,6%) et du plaisir (11,3%).

Quant aux parieurs sportifs, si leurs motivations se concentrent principalement sur deux raisons (facilité, liberté 27,9%; argent 20,4%), les apports de la pratique se distribuent de manière plus homogène sur cinq catégories, respectivement : amusement, distraction (23,2%), intérêt pour un sport (19,1%), adrénaline, émotions, sensations (17,8%), argent (14,2%), et plaisir (12%).

Les Français qui jouent de l'argent sur internet ne sont pas les simples consommateurs passifs d'un marché. Ils apparaissent comme les sujets sociaux actifs d'une pratique ludique spécifique. Certes, les joueurs trouvent pour partie dans ces jeux ce qu'ils y cherchent mais la hiérarchie et l'intensité de leurs motivations de départ se trouvent modifiés par leur expérience en ligne car fondamentalement, les joueurs produisent *le sens qu'ils donnent à leur pratique*.

Tableau B : les « apports » des jeux en ligne pour les trois catégories de joueurs

Apports	Turfistes		Parieurs sportifs		Joueurs de poker	
Facilité liberté	26,6%	2	9,4%	6	4,7%	7
Argent	12,6%	3	14,2%	4	6,8%	6
Plaisir	11,3%	4	12%	5	20,9%	2
Intérêt pour un jeu un sport	9,2%	5	19,1%	2	9,7%	4
Amusement, distractions	27,5%	1	23,2%	1	30,6%	1
Adrénaline, émotion	7,3%	6	17,8%	3	17,2%	3
Passer le temps	5,4%	7	3,5%	7	9,2%	5
Autres	0,1%	8	0,7%	8	1%	8

Tableau C : Ce que les joueurs de poker cherchent dans les jeux en ligne ...et ce qu'ils y trouvent

	Motivations	Apports de la pratique	Ecart
Facilité liberté	16,7%	4,7%	-12
Argent	14,5%	6,8%	-7,7
Plaisir	28,4%	20,9%	-7,5
Intérêt pour un jeu un sport	5,4%	9,7%	+4,3
Amusement, distractions	22,2%	30,6%	+8,4
Adrénaline, émotion	6,1%	17,2%	+11,1
Passer le temps	5,7%	9,2%	+3,5
Autres	0,9%	1,0	+0,1

Tableau D : Ce que les turfistes cherchent dans les jeux en ligne ...et ce qu'ils y trouvent

	Motivations	Apports de la pratique	Ecart
Facilité liberté	55,8%	26,6%	-29,2
Argent	16,6%	12,6%	-4
Plaisir	10,2%	11,3%	+1,1
Intérêt pour un jeu un sport	5,1%	9,2%	+4,1
Amusement, distractions	6,3%	27,5%	+21,1
Adrénaline, émotion	1,6%	7,3%	+5,7
Passer le temps	1,9%	5,4%	+3,5
Autres	2,4%	0,1%	-2,3

Tableau E : Ce que les parieurs sportifs cherchent dans les jeux en ligne ...et ce qu'ils y trouvent

	Motivations	Apports de la pratique	Ecart
Facilité liberté	27,9%	9,4%	-18,5
Argent	20,4%	14,2%	-6,2
Plaisir	15,1%	12%	-3,1
Intérêt pour un jeu un sport	15%	19,1%	+4,1
Amusement, distractions	11,8%	23,2%	+11,4
Adrénaline, émotion	7,3%	17,8%	+10,5
Passer le temps	1,6%	3,5%	+1,9
Autres	0,8%	0,7%	-0,1

**PRATIQUES, COMPORTEMENTS,  
HABITUDES DU JOUEUR EN LIGNE**

## UNE GRANDE MAJORITE DE JOUEURS UTILISE UN SEUL COMPTE

A la question « Actuellement, combien de comptes joueurs utilisez-vous régulièrement ? », les français qui jouent en ligne répondent majoritairement *un seul* même quand ils en possèdent plusieurs. Ce constat se vérifie pour les parieurs sportifs (81%), les turfistes (76,8%) et dans une moindre mesure pour les joueurs de poker (60,8%). Nettement moins importante (21% en moyenne), la proportion de joueurs utilisant *régulièrement* deux comptes atteint 25,5% pour les joueurs de poker, 20% pour les turfistes, 13,2% pour les parieurs sportifs.

La pratique des joueurs qui jouent avec régularité sur trois comptes et plus, apparaît fortement minoritaire (8,6% en moyenne), avec cependant des différences significatives selon les catégories : 3,1% pour les turfistes, 4,9% pour les parieurs sportifs mais 13,6% pour les adeptes du poker.

Le comportement des turfistes paraît assez proche de celui des parieurs sportifs. Fidèles à un opérateur, ces deux catégories *utilisent régulièrement un seul compte*. Une partie des joueurs en ligne ont désormais des habitudes, des préférences. Après différentes périodes de test, d'essai, de comparaison, ils privilégient l'opérateur qu'ils apprécient le plus. L'ergonomie, l'esthétique, l'interface, la fonctionnalité, les *couleurs* du site... jouent aussi un rôle dans le choix final. Par ailleurs, *le joueur aime bien naviguer dans un univers ludique connu en partie maîtrisé*. L'utilisation récurrente d'un site unique facilite son immersion dans le jeu et son « travail » ludique.

Pour certains turfistes, le choix de l'opérateur a été vite fait. Persuadés que le PMU avait conservé le monopole des paris hippiques, ils ont ouvert un compte directement dans la société fondée par Joseph Oller et André Carrus<sup>19</sup>, sans chercher à comparer avec les autres opérateurs spécialisés dans les courses en ligne, par exemple celle créée dès 2001 par Emmanuel de Rohan-Chabot, Zeturf. D'autres par tradition sont restés *fidèles en .fr* à l'opérateur

historique des courses qui a accompagné de nombreuses *générations* de turfistes.

D'autres encore, au contraire, ont volontairement fait jouer la nouvelle concurrence existante en matière de *paris hippiques*. Témoin ces paroles de turfistes qui expliquent les raisons - y compris politico-économiques- qui expliquent leurs choix.

### Paroles de turfistes

*« Pour moi, il n'y avait que pmu.fr, je ne savais même pas qu'il y avait d'autres opérateurs hippiques » ;*

*« J'ai pas comparé, j'ai pris le PMU car je jouais au PMU avant, je ne connais pas les autres sites, moi je suis fidèle, changer tout le temps ce n'est pas ma préoccupation, peut être une question de génération » .*

*« Je suis sur Zeturf, j'ai regardé le site de l'ARJEL, j'ai vu qu'il était référencé et qu'il y avait un bonus d'inscription. J'ai apprécié la qualité et l'agrément de la mise en page de Zeturf, c'est convivial, chaleureux, détaillé mais pas trop chargé. Par ailleurs, j'aime bien faire jouer la concurrence. Politiquement et économiquement, j'aime pas les monopoles !»*

Les joueurs de poker se démarquent sensiblement de cette pratique mono compte. Majoritairement fidèles à un seul opérateur (à 60,8%), ils sont nettement plus nombreux à *faire jouer la concurrence*, en utilisant régulièrement deux comptes (25,5%), trois (7,7%) et parfois davantage (5,9% d'entre-deux utilisent régulièrement quatre comptes et plus).

<sup>19</sup> En 1868, Joseph Oller invente la mutualisation des paris. La loi du 2 juin 1891 met fin à l'arbitraire des bookmakers car elle repose sur un principe simple : les parieurs jouent les uns contre les autres et les sommes jouées sont partagées entre les gagnants. C'est le début du pari mutuel. En 1954, André Carrus organise le traitement des paris, de façon manuelle mais pratique et rapide. Du bordereau encoché à volets carbonés, la pince à encocher, la valideuse à la main jusqu'aux aiguilles à trier, tout le réseau fonctionne ainsi grâce à un système ingénieux de traitement différé et une organisation rigoureuse. Il faut attendre 1987 pour que le traitement des paris soit informatisé. (Source PMU.fr entreprises, 2012, les grandes dates du PMU).

Si ces chiffres reflètent l'offre et l'état du marché (concurrence, nombre d'opérateur par type de jeux politique commerciale, fidélisation, bonus...) ils dévoilent aussi le comportement des trois populations de *joueurs en ligne*. Les turfistes, comme les parieurs sportifs, semblent plus casaniers, plus fidèles. Les joueurs de poker apparaissent plus dynamiques, plus opportunistes, plus volages. En outre souvent, ils souhaitent participer aux événements emblématiques des sites leaders (par exemple le *Sunday Million* de *Pokerstars*), ce qui les « oblige » à ouvrir plusieurs comptes.

Parallèlement, comme ils affrontent le hasard et les probabilités à chaque « main », certains joueurs *distribuent leur chance sur plusieurs sites*, traduction ludique de l'adage qui invite à « *ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier* ». Les joueurs de poker ont désormais souvent une *micro histoire ludique* avec chaque opérateur. En fonction des résultats obtenus, ils peuvent considérer que tel site leur *porte chance*, tel autre leur *porte la scoumoune*.

## ANALYSE COMPLEMENTAIRE

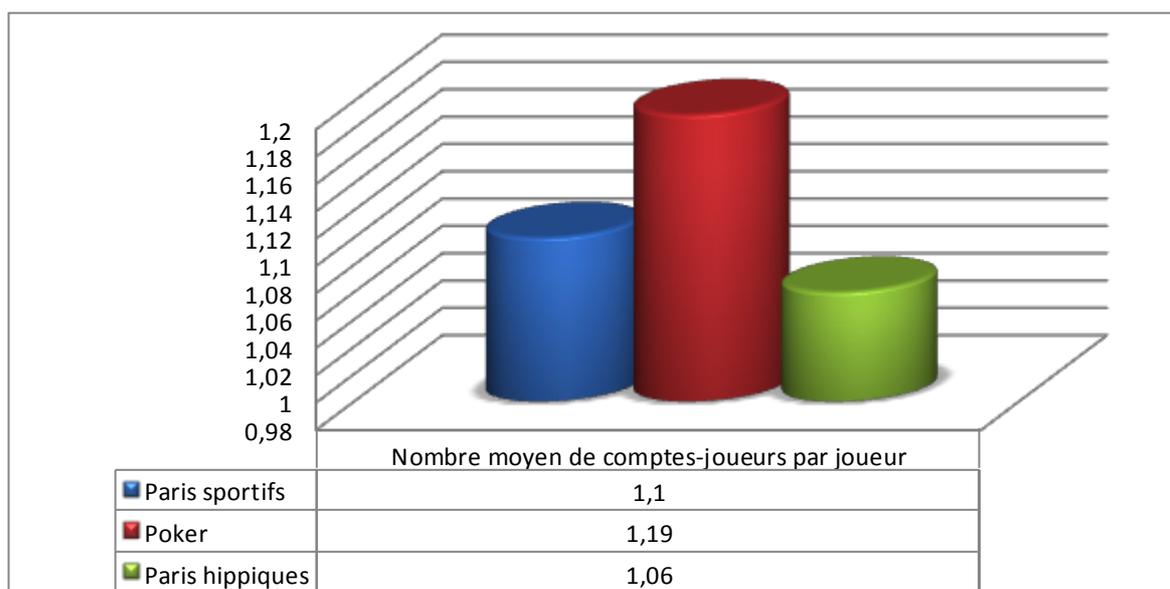
### UNE ATTITUDE CONFORTEE AU PLAN GLOBAL : FOCUS SUR LE **NOMBRE DE COMPTES** UTILISES PAR L'ENSEMBLE DES JOUEURS ACTIFS

**(Précision :** Données résultant de l'étude réalisée selon les modalités exposées page 9)

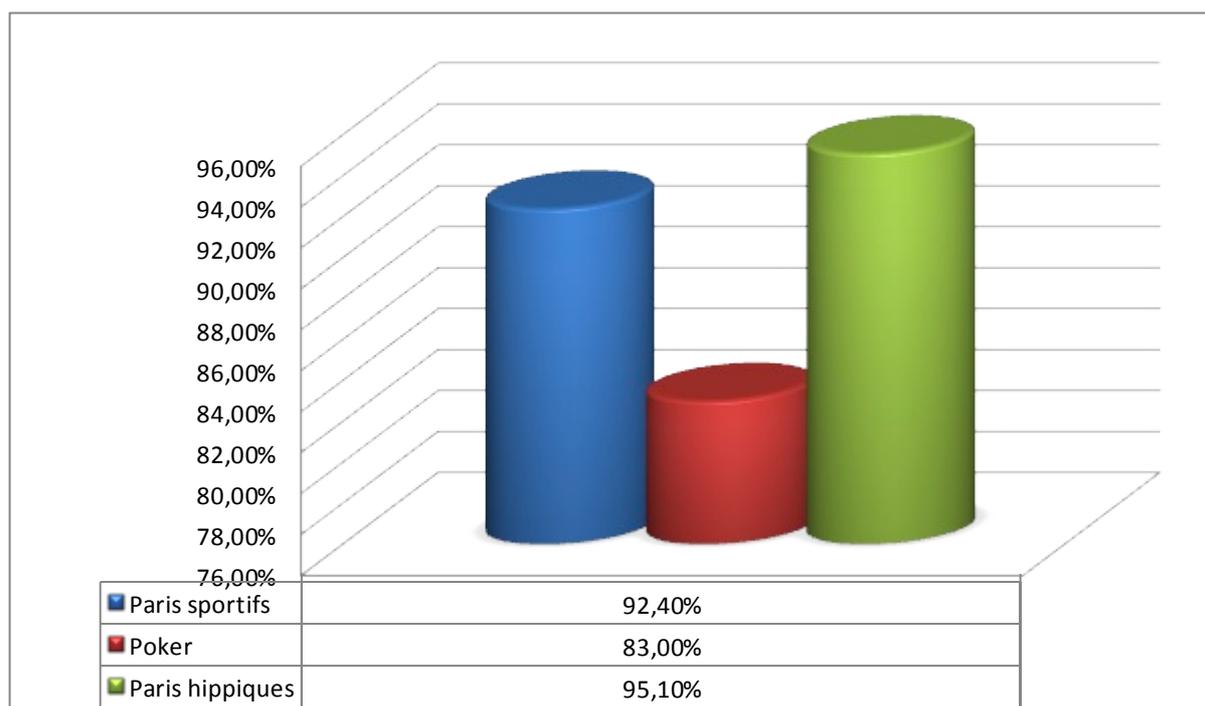
Le nombre moyen de comptes-joueurs utilisés par la totalité des joueurs inscrits sur des sites agréés sur la période est relativement faible et s'établit à environ 1,1 comptes-joueurs quel que soit le type de jeu.

Le poker apparaît comme le type de jeu où les joueurs utilisent le plus de comptes-joueurs avec 1,16 comptes-joueurs utilisés en moyenne.

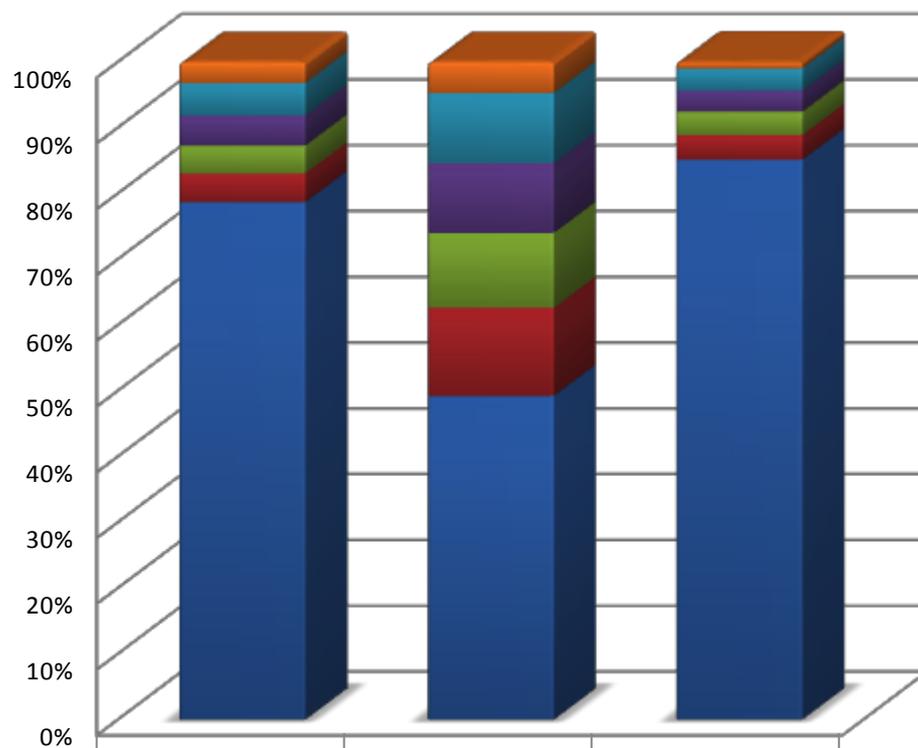
#### *Nombre moyen de comptes par joueurs sur la période*



#### *Utilisation du compte principal en cas de détention de plusieurs comptes*



## Ventilation des joueurs multi-comptes en fonction de l'usage du compte principal



	Paris sportifs	Poker	Paris hippiques
Usage à moins de 50 %	3,18%	4,70%	1,01%
Usage entre 50% et 60%	4,98%	10,65%	3,36%
Usage entre 60% et 70%	4,55%	10,66%	3,21%
Usage entre 70% et 80%	4,24%	11,36%	3,55%
Usage entre 80% et 90%	4,36%	13,40%	3,76%
Usage à plus de 90%	78,68%	49,23%	85,20%

## Paroles de joueurs

Dans les jeux d'argent en ligne comme dans le commerce du même nom, quand le client est content, il ne va pas forcément voir ailleurs. Une auto fidélisation se met en place. Le joueur 2.0 ne cherche pas toujours à faire jouer la concurrence car il n'en ressent ni le besoin ni l'intérêt. L'économie ludique numérique ne produit pas que des « hyper consommateurs<sup>20</sup> », volages, exigeants, infidèles, opportunistes. Quand il est satisfait, le joueur en ligne – qui apprécie « la gentillesse » - reste fidèle à son site, ce qui souligne le professionnalisme des opérateurs concernés qui soignent la relation client pour éviter les phénomènes de zapping et de churn.

Plus étonnant le « résultat ludique » obtenu chez un opérateur semble parfois concourir à la fidélisation ou à l'abandon du site. Certains joueurs, dans la croyance qu'un site leur porte la poisse, remettent les compteurs à zéro en matière de chance en changeant d'opérateurs ou, a contrario, privilégient celui qui leur porte bonheur.

Enfin, les joueurs invoquent aussi parfois les qualités techniques et esthétiques des sites (soft, ergonomie, couleur, design, fluidité...) qui leur donnent envie de jouer ou qui au contraire les amènent à changer d'opérateur.

- « J'ai deux comptes, historiquement FDJ à cause du loto, ensuite PMU car on pouvait faire du pari hippique et sportif chez cet opérateur, c'est venu naturellement....peut être un peu influencé par la pub. »

- Je suis allé à Betcltic, franchement ils sont réglos, j'avais gagné une fois, y'a pas eu de problème, je sais que pmu.fr offrait 100€, Betcltic 20 mais j'ai pris Betcltic ils renseignent bien et sont gentils moi j'aime bien la gentillesse, ça compte beaucoup, on va prendre le principe qu'on perd, l'opérateur encaisse votre argent et après il vous parle mal... la moindre des choses c'est d'être agréable.»

- « Chaque site a ses propres tournois de poker, sur Partouche vous aviez « l'enfer du dimanche », sur PokerStars « le classico ». On est obligé de s'inscrire chez tous les opérateurs pour participer à ces tournois. »

- «J'ai comparé les sites, notamment l'ergonomie et c'est vrai que je me reconnais plus dans Winamax, le design, le confort, la facilité.... Il faut s'approprier le logiciel, cela est très important, il faut être à l'aise quand on joue, il y a des sites où je ne suis pas en phase avec le logiciel donc même si les tournois sont intéressants je n'irai pas jouer sur ces sites. »

- « Ça sert à rien d'avoir plusieurs opérateurs, les cotes sont à peu près pareilles, j'ai des amis qui ont ouvert des comptes partout pour gagner des bonus, moi c'est pour le plaisir que je joue en ligne, c'est pas pour m'embêter avec ça, j'ai un seul compte chez Betcltic et ça me convient très bien. »

- « Je suis allé voir différents sites, j'ai vu les pubs pour PokerStars où j'ai ouvert un compte. Sur Winamax j'ai un compte mais je n'y joue que par période, quand je perds sur un site je me dis j'ai pas de chance sur ce site, je vais sur l'autre. »

- « J'ai 3, 4 comptes mais je ne joue régulièrement que sur Winamax le soft est beaucoup plus pratique, le design est mieux et il y'a plein de petits trucs qui font que c'est sympa de jouer dessus, par exemple quand on a un bonus on a une petite barre verte qui se met avec les pourcentages, Pour sélectionner les tables c'est beaucoup plus facile. Chez Winamax, ils sont très forts, c'est tout joli de partout. ».

<sup>20</sup> « La crise accélère l'avènement de l'hyper consommateur, qui arbitre sans cesse ses dépenses pour les optimiser. C'est la fin des habitudes, des chasses gardées, la fidélité du client s'estompe» Jean Marc Vittori : « L'hyper consommateur arrive ! » ( Les Echos du 15 janv. 2009) « Un client plus volage, plus exigeant, plus butineur apparaît. « Voici le nouveau consommateur, radin, informé et sélectif, mais aussi contradictoire et donc difficile à saisir ». Philippe Escande : « Consommation : les trois chocs de 2008 » ( Les Echos du 28 janvier 2009)

## LES JOUEURS N'ONT PAS DÉSSERTÉ LE RESEAU PHYSIQUE POUR LE JEU EN LIGNE

Près de la moitié des Français qui jouent en ligne fréquentent aussi le réseau terrestre des opérateurs. Les joueurs en ligne qui jouent à l'extérieur de leur domicile, fréquentent avant tout les espaces où ils retrouvent leur jeu de prédilection. 42,9% des turfistes vont dans les points de vente PMU ou sur les hippodromes, 31,4% des parieurs sportifs fréquentent ceux de la FDJ, 48,4 % des adeptes du poker se rendent dans les casinos (28,7%) ou dans les cercles (19,7%). Mais la pratique est diversifiée : 20,4% des turfistes et 12,9% des joueurs de poker achètent aussi des jeux de la FDJ (la société dirigée désormais par Stéphane Pallez qui a succédé à Christophe Blanchard- Dignac) et 13,6% des parieurs sportifs vont aussi dans les casinos ou les cercles.

Contre l'atomisation qui réduit le joueur à une seule activité ludique, le joueur est parfois multijeu. Il a « l'esprit joueur », il s'intéresse au(x) jeu(x). Une proportion importante des joueurs en ligne n'échappe pas à cette caractéristique de la passion ludique. Dans le même temps, si des affinités et proximités ludico-culturelles se tissent entre les différents jeux pratiqués par les joueurs en ligne des distances du même ordre existent également. Ainsi les joueurs de poker - comme les parieurs sportifs - s'intéressent rarement aux paris hippiques en dur (4,1%), les turfistes vont peu dans les casinos (7,4%) et fréquentent les cercles de manière très marginale (0,3%).

En outre, une fois qu'ils se sont habitués à jouer en ligne, une partie des joueurs basculent dans le *tout internet* et ne voient plus l'intérêt d'utiliser les réseaux physiques. Le triptyque « facilité, rapidité, liberté » constitue l'atout majeur des jeux en ligne, ces jeux qui permettent de *jouer sans sortir de chez soi*. Cette pratique du jeu à la maison supprime les frais collatéraux, ce qui visiblement désormais ne constitue pas un détail pour de nombreux joueurs.

Par ailleurs, la loi de 2010 a créé une « nouvelle *race* de joueurs », qui ne fréquentaient pas les réseaux ludiques en dur. Ces nouveaux joueurs ont acquis dès le départ le « réflexe internet ». et il est peu probable qu'ils « retournent » dans un réseau qu'ils n'ont parfois jamais fréquenté ou qui désormais peut leur apparaître anachronique, obsolète. Difficile cependant de prévoir si cette tendance du développement du ludique numérique au détriment du ludique terrestre, va se poursuivre, voire s'accroître. En effet, d'une part, une partie non négligeable des joueurs en ligne (46,3% en moyenne) continue de fréquenter le réseau traditionnel qui possède son *charme*, ses singularités, ses intérêts spécifiques (ambiance, rencontre, conversation, sociabilité, socialité...) ; d'autre part, les réseaux FDJ et PMU<sup>1</sup> sont régulièrement redynamisés, modernisés, ce qui peut favoriser leur fréquentation.

En ce qui concerne le poker, la situation apparaît différente. Si une moitié de la population des joueurs sont de *pure player*, l'autre moitié fréquente souvent les espaces en dur, notamment les casinos. La dualité de l'offre en matière de poker, l'ambivalence des groupes casinotiers qui exploitent le poker en ligne et en dur, certaines spécificités psychologiques de ce jeu quand les joueurs sont *face à face*, ont favorisé la synergie *poker virtuel/poker live*. Mais le désengagement des principaux groupes casinotiers nationaux dans le poker en ligne- n'est pas sans conséquence sur cette synergie.

\*\*\*

<sup>1</sup> « Philippe Germond, PDG du PMU, a annoncé pour fin 2013 de nombreuses innovations numériques pour les clients afin de *faciliter et simplifier l'accès au paris*, en particulier l'installation d'écrans et de tables tactiles dans les points de vente PMU » Libération du 7 octobre 2013. Le PMU compte 12 000 points de vente, 6,5 millions de clients pour un CA de 10,4 milliards d'euros en 2013 (moins 0,9%).

L'usage que font actuellement les Français qui jouent en ligne, des jeux en dur et des espaces qui leur sont consacrés, apparaît en final diversifié. Il rejoint pour l'instant la volonté du législateur, qui - à la recherche d'un *point d'équilibre* - a clairement affiché une volonté politique et fiscale d'ouvrir à la concurrence certains jeux d'argent sur internet, sans bouleverser le marché existant et sans déstabiliser le réseau terrestre des deux principaux opérateurs historiques qui irrigue villes, quartiers et campagnes.

Mais la recomposition du paysage ludique national, conséquente de la loi de 2010, se poursuit, sans qu'il soit possible de l'anticiper. Car même si elle dépend des futures décisions politico-réglementaires françaises et européennes et des stratégies commerciales des opérateurs, les sujets joueurs en sont les acteurs principaux par « l'usage évolutif » qu'ils font des réseaux ludiques numériques et terrestres. Les Français joueurs, petits entrepreneurs ludiques individuels, agissent et procèdent en permanence à des arbitrages.

**L'OUVERTURE DU MARCHÉ DES JEUX EN LIGNE A FAIT NAITRE  
UNE NOUVELLE POPULATION DE JOUEURS**

Chiffres à mi 2013	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Depuis 2013	9,1%	17,9%	5,3%	10,8%
Depuis 2012	20,1%	27,4%	13,0%	20,2%
Depuis 2011	24,9%	21,4%	18,2%	21,5%
Depuis l'ouverture (mai 2010)	21,6%	16,8%	16,3%	18,2%
Avant 2010	24,2%	16,4%	47,2%	29,3%

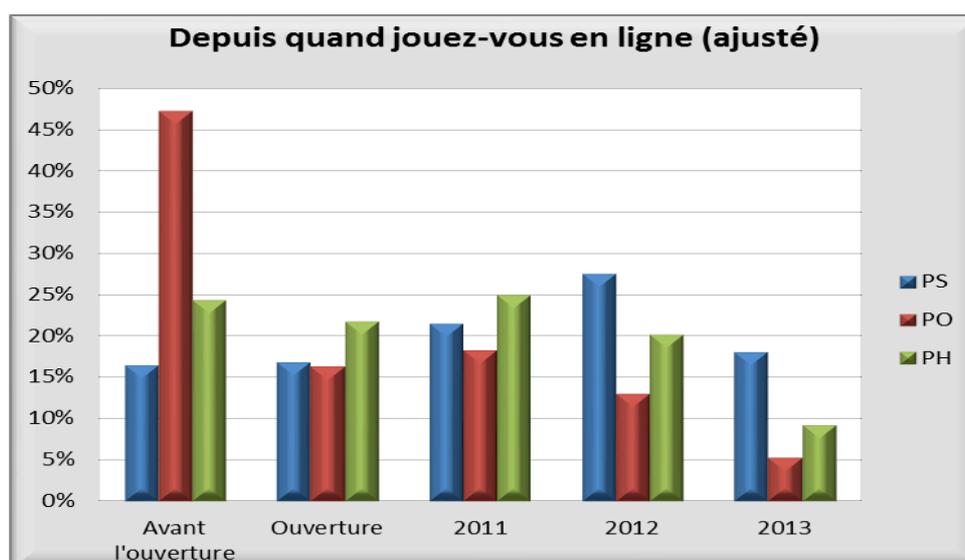
En moyenne, toutes catégories confondues, la loi d'ouverture à la concurrence a constitué pour une majorité de Français un rite de passage dans les jeux en ligne. Sur les joueurs ayant ouvert un compte avant mi 2013, une forte proportion (71,1% en moyenne) ont ouvert leur compte en 2010 (18,2%) ou dans les années qui ont suivi : 21,5% en 2011, 20,2% en 2012, 10,8% au premier semestre 2013.

Mais des différences apparaissent dans l'historique des trois populations. Pour les paris hippiques, les trois premières années de légalisation ont constitué des années fortes d'adhésion. L'essentiel des turfistes a ouvert un compte pendant cette période (66,6%). Pour les paris sportifs, le phénomène a été plus lent à se mettre en place. Il a atteint son apogée en 2012 mais reste soutenu en 2013 (17,9%, contre 9,1% pour les turfistes). Les parieurs sportifs sont avant

tout de « jeunes » joueurs de deux ans et moins (45,3% contre 29,2% pour les turfistes et 18,3% pour les joueurs de poker).

Ces statistiques sur l'ancienneté confirment que la loi de 2010 a largement contribué à faire *basculer les joueurs en ligne dans la légalité*, notamment en matière de poker (47,2% jouaient déjà en ligne avant la loi d'ouverture). Pour les paris hippiques et sportifs, comme la situation était différente et qu'une offre légale en ligne préexistait, le phénomène a été moins spectaculaire. Une majorité de turfistes ont ouvert leur premier compte en 2010 ou 2011 (45,8%) et dans une moindre mesure en 2012 (20,1%).

En ce qui concerne les paris sportifs une majorité de joueurs (48,8%) ont ouvert leur compte en 2012 (27,4%) ou en 2011 (21,4%) et ces jeux continuent de recruter.



## LE JOUEUR EN LIGNE JOUE DE MANIERE IRREGULIERE

### 1- Fréquence de jeu

Fréquence de jeu	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Tous les jours	10,7%	3,8%	12,8%	9,1%
Plusieurs fois par semaine	26,8%	17,5%	32,7%	25,7%
Plusieurs fois par mois	19,8%	23,9%	21,0%	21,6%
Plusieurs fois par an	8,7%	14,2%	7,1%	10,0%
De manière très irrégulière	34,1%	40,6%	26,4%	33,7%

La fréquence définit la plus ou moins grande récurrence avec laquelle les joueurs s'engagent dans les jeux, et donc indirectement signale la place qu'ils occupent dans leur vie. C'est dire son importance. Fondamentalement, la fréquence de jeu distingue *le joueur*, défini comme *celui qui rejoue* avec une certaine régularité voire une régularité certaine, du joueur *occasionnel* qui a une très grande distance avec le jeu.

Le premier enseignement de ce questionnement bouscule la taxinomie traditionnellement admise pour définir une fréquence (tous les jours, de manière hebdomadaire...) et réinterroge l'illusion scientifique de la mesure préconstruite d'une pratique. En effet, globalement, les Français jouent en ligne avant tout de manière « très irrégulière »<sup>21</sup> (33,7% en moyenne), sans qu'il leur soit possible de se classer dans un tableau de fréquence plus précis. Ce constat se vérifie notamment pour les parieurs sportifs (40,6%), les turfistes (34,1%) et dans une moindre mesure chez les joueurs de poker (26,4%). Pour une majorité de français joueurs, les jeux d'argent qui s'exercent sur internet, ne sont pas une habitude culturelle bien ancrée.

Comme les jeux en ligne sont disponibles en permanence - à portée de main, à portée de souris - le joueur s'affranchit souvent de toute contrainte, quant à la régularité de sa pratique. Ce comportement constitue pour les opérateurs, le revers de la médaille de la très grande liberté et la souplesse d'utilisation qu'offre le *jeu sur internet*.

Cette variabilité souligne également la distance existante pour une majorité de joueurs qui considèrent les jeux d'argent en ligne comme un loisir qui n'est pas au centre de leur existence.

Par ailleurs, le numérique ludique apparaît peu dans l'espace public, par rapport aux loteries notamment, omniprésentes dans l'espace médiatique (tirages en direct à la télévision, publicités permanentes...). Ce manque de visibilité des jeux régulés par l'ARJEL contribue pour partie à nourrir l'irrégularité de leur pratique.

Cette grande variabilité dans la fréquence reflète également les caractéristiques des différents jeux. Ainsi on trouve chez les parieurs sportifs un score important de pratiques irrégulières (38%). Si les grands événements sportifs boostent les paris concernés, ils constituent souvent pour certains joueurs des rendez-vous ponctuels - voire uniques - avec le jeu d'argent en ligne.

La « pratique pluri hebdomadaire » (25,7% en moyenne) constitue la deuxième caractéristique des jeux en ligne sur le registre de la fréquence. Cela se vérifie notamment pour les joueurs de poker (32,7%), les turfistes (26,8%) mais aussi dans une moindre mesure pour les parieurs sportifs (17,5%). Nous avons là une population de joueurs réguliers qui ont pris l'habitude de jouer chaque semaine, voire plusieurs fois par semaine. Ils sont une composante essentielle du *business* des jeux en ligne.

La « pratique pluri mensuelle » arrive en troisième position (21,6% en moyenne) et se distribue de manière assez homogène dans les trois catégories (de 19,8 à 23,9%). Jouant moins souvent mais de manière récurrente, cette population complète harmonieusement celle des joueurs hebdomadaires.

La « pratique quotidienne » des jeux d'argent en ligne apparaît fortement minoritaire. Elle pèse 9,1% en moyenne. Ce rendez-vous journalier avec le jeu concerne principalement les joueurs de poker (12,8%) et les turfistes (10,7%) mais apparaît marginale chez les parieurs sportifs (3,8%).

Malgré son faible poids statistique, cette « minorité » joue un rôle déterminant dans le secteur économique concerné, aussi bien en terme de volume qu'en terme financier. Par conséquent, il serait pertinent de chercher à mieux connaître cette population - qui engage tous les jours de l'argent sur internet, à cause d'éventuelles conséquences sociales délétères sur les joueurs concernés ou du fait des conséquences financières pour l'Etat et les opérateurs, en cas d'attrition<sup>22</sup> soudaine ou progressive de ce segment stratégique du marché des jeux en ligne (si on exclut l'hypothèse « fin de mode » on peut se demander si cette évolution négative n'est déjà pas largement engagée en matière de poker).

Aux antipodes de cette assiduité ludique quotidienne, nous trouvons des joueurs « très occasionnels », qui jouent « quelques fois par an » (10% en moyenne). Les parieurs sportifs sont particulièrement concernés par ce comportement erratique (14,2%, contre 8,7% pour

les turfistes et 7,1% pour les joueurs de poker).

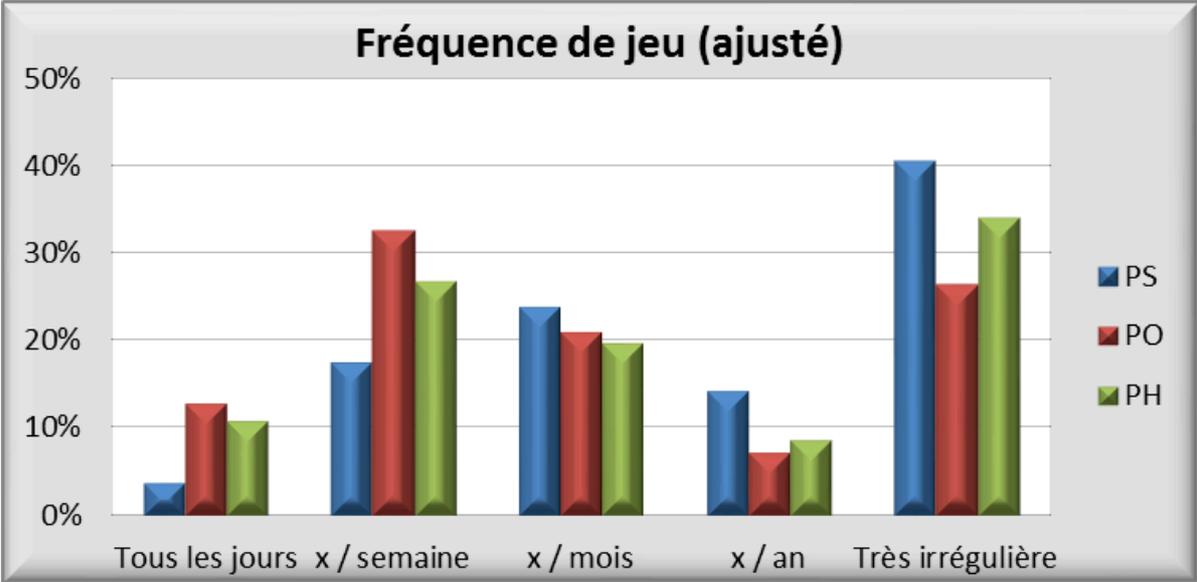
En final, sur le registre de la fréquence, trois tendances structurent les rapports qu'ont les Français avec les jeux en ligne :

- Pour une partie importante d'entre-eux (33,7% en moyenne) le *jeu sur internet* se caractérise avant tout par une grande variabilité, sans qu'il soit possible de préciser la fréquence. Ce comportement aléatoire concerne surtout les parieurs sportifs (40,6%) ;
- Pour une faible majorité (34,8% en moyenne), la pratique est récurrente – hebdomadaire, pluri-hebdomadaire, voire quotidienne - notamment chez les joueurs de poker (45,5%) et dans une moindre mesure chez les turfistes (37,5%) ;
- Le dernier tiers de la population des joueurs en ligne (31,6% en moyenne) joue de manière occasionnelle, voire exceptionnelle. C'est le cas notamment des parieurs sportifs : 38,1% jouent plusieurs fois par mois ou quelques fois par an.

---

<sup>21</sup> Ce sont les précautions épistémologiques de l'étude exploratoire qui ont permis de faire émerger cet item « fréquence très irrégulière » dans la pratique des jeux en ligne, qui se distingue sur ce registre des jeux en dur.

<sup>22</sup> Terme français du vocable « churn » (change and turn) qui traduit la perte de clientèle.



### Les jeux d'argent sur internet instaurent de nouvelles temporalités qui ne sont pas forcément chronophages.

A un premier niveau, le joueur en ligne cale sa fréquence de jeu sur ses envies, le temps dont il dispose, ensemble qui détermine des « périodes de jeu » plus ou moins longues, plus ou moins intenses. La saturation, l'ennui, pouvant être des éléments qui l'amènent à moins jouer, voire à cesser de jouer. Le joueur en ligne se détermine également en fonction de considérations financières mais aussi de l'intérêt qu'il trouve dans le jeu. Le jeu d'argent est avant tout une passion, quand le plaisir ludique s'émeuse, le joueur peut facilement sortir du jeu. Sur le registre des temporalités, il ne considère pas forcément cette activité comme chronophage<sup>23</sup>, il ne considère pas ce temps comme *perdu*. Pris sur le temps « libre », c'est un temps ludique qu'il s'octroie et cela d'autant plus facilement qu'il est fractionnable. C'est un temps « qui n'a pas d'horaire » et s'adapte facilement aux autres activités quotidiennes. La permanence du *jeu en ligne* invite le joueur à se réguler. Mais ce qui règle fondamentalement et de manière pérenne la question du temps ludique se base sur d'autres fondamentaux : vie de famille, travail, projets professionnels....

• « *Moi généralement je ne travaille pas l'après-midi, je termine à 15 h, donc à cette heure je rentre et je commence mon papier pour le lendemain et en même temps, j'écoute les autres courses, je regarde d'autres informations.* »

• « *Cela m'apporte un plaisir et cela occupe mon temps libre, quand je n'ai pas grande chose à faire, je vais me mettre devant un match n'importe quel sport, je vais parier dessus et cela va m'occuper, c'est un passe temps pour moi*

• « *Cela me prend du temps mais c'est un temps qui n'a pas d'horaire fixe, un temps qui s'adapte aux autres moments de la journée, repas, sommeil.... c'est quelque chose qui peut être fractionné, pas besoin de prendre une heure d'affilée. Cela m'arrive de parier en direct là c'est différent, mais jamais je vais renoncer à une activité prévue pour suivre un match en live. Je dirais que c'est une activité minoritaire dans mes loisirs mais omniprésente.* »

• « *On a tous un budget petit ou grand. En ligne je reste sur des tables qui correspondent à mon budget, je contrôle mon budget par rapport à ça mais après, c'est plus une question d'intérêt que d'argent ou de temps disponible. Quand ça me lasse, j'arrête.*»

• « *C'est vraiment par période, y a des périodes c'est tous les jours pendant un mois ou deux, après je fais un break pendant deux mois, c'est des périodes d'euphories ou j'ai envie de jouer ou je suis vraiment intéressé par le jeu, je dirai que le jeu en ligne ce n'est pas pour moi un jeu régulier mais pendant un mois cela peut être tous les jours, mais au bout d'un moment je sature et puis j'ai aussi envie de retrouver une vie.....ce n'est pas que cela me prend beaucoup de temps..... mais j'ai aussi envie de retrouver ma vie de famille et ne pas passer toutes mes soirées devant l'ordinateur.*»

• « *Je joue en ligne plusieurs fois par semaine mais ça va beaucoup dépendre de mes activités, de mes projets professionnels, je peux rester une semaine sans jouer mais quand je joue cela peut être des sessions de 2 H, jusqu'à 10 h, au total en moyenne ça peut faire une quinzaine d'heures par semaine.*»

• « *Surtout en fonction de mes disponibilités, idéalement en soirée et après minuit à cause du niveau de jeu si toutes les conditions sont réunies, pas de soirée, pas ma copine, si je suis chez moi, j'aime beaucoup plus la semaine car le week-end, j'ai des choses à faire.* »

<sup>23</sup> Désigne l'idée d'accaparement du temps, notamment aux activités liées aux NTCI

## 2- Evolution de la fréquence de jeu

Evolution de la fréquence de jeu	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
- a nettement augmenté	6,4%	5,7%	13%	8,4%
- a modérément augmenté	15,3%	15,5%	16,5%	15,8%
- est restée stable	56,4%	45,4%	36%	45,9%
- a diminué	20,5%	29,2%	32,3%	27,4%
- Nsp	1,4%	4,2%	2,1%	2,6%

Comme nous l'avons vu, la fréquence mesure la distance ou la plus ou moins grande proximité, qui existe entre le joueur et sa pratique ludique. C'est donc une question importante quant à *l'impact* des jeux en ligne sur les activités, l'emploi du temps, la vie sociale et familiale des Français concernés. Il était donc pertinent de tenter de savoir si cette fréquence a évolué depuis que le joueur a commencé à jouer.

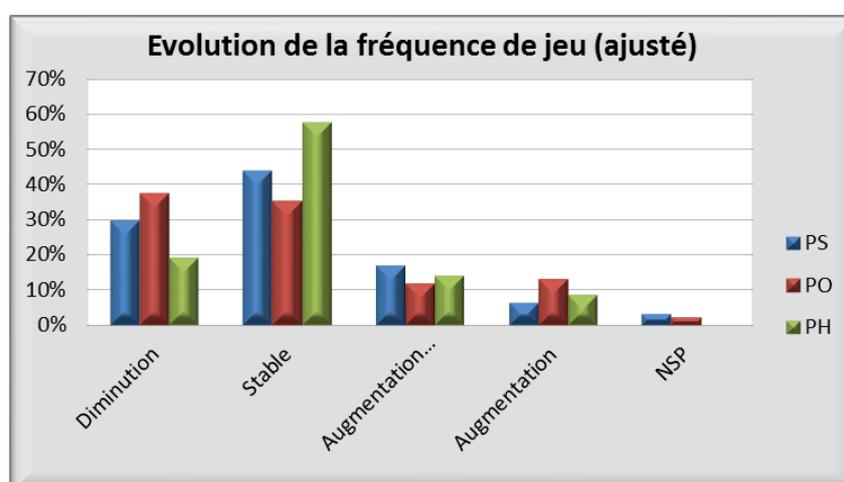
Une très grande constance semble caractériser cette évolution. En moyenne, la fréquence est restée stable chez 45,9% des joueurs. Les turfistes se distinguent par un fort taux de stabilité (56,4%) qui souligne leur maturité ludique. La deuxième tendance note une diminution de la fréquence (27,4%) qui concerne les joueurs de poker (32,3%) et les parieurs sportifs (29,2%).

Au total, plus de 70% de la population des joueurs en ligne a soit baissé, soit stabilisé sa fréquence de jeu. Ces deux tendances majoritaires soulignent que l'entrée dans les jeux d'argent en ligne ne constitue pas l'immersion dans un cercle vicieux où le joueur joue toujours plus souvent. Fondamentalement, c'est de sa

responsabilité de régler la distance existante avec son jeu. La fréquence est l'un des éléments qui lui permet d'exercer cette responsabilité.

A l'inverse, 24,2% des joueurs déclarent que leur fréquence de jeu a peu ou prou augmenté, 15,8% modérément, 8,4% nettement. Les joueurs de poker se distinguent par leur comportement mais de manière contrastée. Ce sont eux qui ont le plus augmenté leur fréquence de jeu (16,5%) mais - dans le même temps - ce sont également eux qui l'ont le plus diminuée (32,3%).

Cette ambivalence - qui n'a rien d'antinomique - confirme l'existence d'une *typologie* complexe des joueurs en ligne, qui se dévoile progressivement mais qui reste à construire dans son exhaustivité. Selon la catégorie à laquelle ils appartiennent, les joueurs en ligne peuvent avoir des comportements parfois homogènes, parfois hétérogènes. Mais à l'intérieur même des catégories - par exemple ici celle des joueurs de poker - on peut observer des comportements qui s'opposent radicalement selon le « type de joueur ».



### Impact du calendrier sportif

La spécificité des compétitions sportives (manifestations, calendrier...) a des conséquences importantes sur la fréquence de jeu et explique pour partie les variations du marché des paris sportifs en ligne. Mais cette volatilité provient également de la vie du joueur qui n'hésite pas à arrêter de jouer pendant plusieurs semaines, notamment pendant les vacances. **Pour le parieur sportif, la pause estivale semble même parfois sacrée**, y compris si elle se déroule pendant les jeux olympiques. En ce sens, un grand nombre de parieurs sportifs apparaissent comme des *intermittents du jeu en ligne* qui n'ont pas une culture du jeu suffisante pour pratiquer ces jeux de manière régulière. Les paris sportifs en ligne - et notamment les paris sur le foot- apparaissent comme une pratique à fréquence variable directement liée à l'évènementiel et à l'actualité des compétitions les plus prestigieuses. Mais cette assiduité dépend aussi de la vie du joueur et admet des *temps morts* - voire des *mi-temps* conséquentes - où le joueur cessera complètement de jouer. La fréquence de jeu semble très fluctuante chez de nombreux joueurs pour d'autres raisons. Parce qu'il perd ou a d'autres priorités financières (épargner), le parieur sportif peut fortement ralentir sa pratique en ligne, alors qu'antérieurement elle était quotidienne. Cet abandon entraîne parfois une certaine frustration :

- « *Cet été j'ai pas joué du tout, j'ai autre chose à faire et les compétitions sportives ne sont pas forcément intéressantes, j'ai joué à l'Euro de foot en juin 2012, là je reprends un peu, c'est très occasionnel, mais quand il a de grandes compétitions sportives je peux jouer plusieurs jours de suite.* »

- « *Sur internet ça fait 8 jours que j'ai pas joué, j'avais crédit, ça n'avait pas marché donc j'ai un peu zappé, je joue désormais plusieurs fois par mois.* »

## QUAND, OÙ ET AVEC QUOI JOUE-TON ?

### 1- Moment de la semaine

Quand les joueurs jouent ils en ligne ?	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
En semaine	17%	13,2%	23,5%	17,9%
Le week-end	30,2%	30,4%	17,6%	26%
En semaine et le week-end	52,8%	56,4%	58,9%	56%

Pour une majorité de joueurs (56%), la pratique des jeux en ligne s'exerce en semaine et le week-end. Cette tendance moyenne significative du comportement des joueurs concerne les trois segments de manière homogène, même si les adeptes du poker panachent plus volontiers leur jeu sur internet entre semaine et week-end (58,9%).

26% des joueurs en ligne jouent exclusivement le week-end, principalement les parieurs sportifs (30,4%) et les turfistes (30,2%) et dans une moindre mesure les joueurs de poker (17,6%). La pratique du jeu en ligne en semaine, apparaît globalement minoritaire (17,9% en moyenne), notamment chez les parieurs sportifs (13,2%). Les jeux d'argent sur internet n'apparaissent donc pas comme une pratique qui s'exerce uniquement pendant les jours - samedi, dimanche - souvent consacrés aux loisirs. Certes, les Français concernés - notamment parieurs sportifs et turfistes - jouent davantage en ligne le week-end qu'en semaine, mais ce n'est systématique (cas des joueurs de poker). En outre - et c'est la tendance majoritaire - la plupart font les deux. La liberté qu'offre l'internet ludique modifie fortement la segmentation semaine/week-end, qui, traditionnellement, sépare les pratiques consacrées au travail et celles consacrées aux loisirs.

#### **Paris hippiques en ligne le dimanche : renouer avec le rituel ludico-social dominical**

Même si la pratique ludique sur internet subit des variations en fonction de la vie familiale et professionnelle, les joueurs en ligne ont parfois des habitudes. Certains turfistes en ligne renouent ainsi avec l'histoire du PMU en jouant régulièrement le dimanche. Ce rituel ludico-social du jeu dominical qui a fait la gloire du Tiercé -a été analysé par feu le sociologue Paul Yonnet dans un article resté célèbre de la revue dirigée par l'historien Pierre Nora et le philosophe Marcel Gauchet et consacré aux *Nouveaux dimanches de la démocratie*<sup>24</sup>

#### **Paroles d'un turfiste du dimanche**

*« J'ai pris l'habitude de jouer en ligne le dimanche, de me dire : je vais faire un petit Quarté, de tenter ma chance c'est mon petit plaisir, je lis les pronostics sur pmu.fr je me fais ma petite idée et je joue, le dimanche c'est devenu un rituel, parfois je joue également le samedi, cela dépend de mon emploi du temps, j'ai un petit garçon qui m'occupe beaucoup. »*

<sup>24</sup> Paul Yonnet , « Le tiercé miroir social. Anthropologie d'un jeu de masse » Les nouveaux dimanches de la démocratie. Le Débat, 1980/7 n° 7, p. 67-85.

## 2- Moment de la journée

Quand les joueurs jouent- ils ?	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
En journée (hors déjeuner)	53,2%	12,5%	6,1%	24%
Pendant le déjeuner	5,4%	1,1%	0,3%	2,3%
En soirée	9,5%	43,9%	57,6%	37%
En nocturne	1,1%	1,5%	7,7%	3,4%
Indifféremment	30,8%	41%	28,3%	33,4%

Une très grande souplesse caractérise également le choix des périodes pendant lesquelles les Français décident d'allumer leur ordinateur pour jouer de l'argent sur internet. Si le jeu en ligne s'exerce avant tout en soirée (37%), et dans une moindre mesure en diurne (24%), pour une partie importante des *joueurs* (33,4 % en moyenne), il n'y a pas de moments particuliers. Les périodes de jeu sont très variables, rien n'est fixé à l'avance.

La permanence du *jeu en ligne* affranchit nombre de joueurs de toute contrainte ou habitude temporelle. Le joueur utilise la grande liberté qu'autorise l'internet et adapte ses périodes de jeu à son emploi du temps. Le pari qui ne peut être effectué à l'instant t - parce qu'une sortie conjugale ou familiale est prévue par exemple - sera facilement reporté.

Ces tendances moyennes masquent cependant des différences selon les catégories. Les turfistes jouent avant tout en diurne (53,2%), les parieurs sportifs et les joueurs de poker engagent leurs paris majoritairement en soirée (respectivement 43,9% et 57,6%). Les joueurs de poker se distinguent également par une participation nocturne non négligeable (7,7%) alors qu'elle est quasi inexistante chez les parieurs sportifs (1,5%) et les turfistes (1,1%).

Même si ces pratiques ludiques qui se déroulent la nuit (3,4% en moyenne) ou pendant l'heure de la pause déjeuner (2,3% en moyenne) apparaissent marginales, il convient de les prendre au sérieux car elles peuvent avoir des incidences sur la santé, le sommeil, l'hygiène alimentaire et l'activité professionnelle de certains joueurs.

Les offres des opérateurs conditionnent souvent les périodes de jeu et leur fréquence. Mais le joueur en ligne ne néglige pas pour autant ses obligations familiales, pour choisir quand il joue.

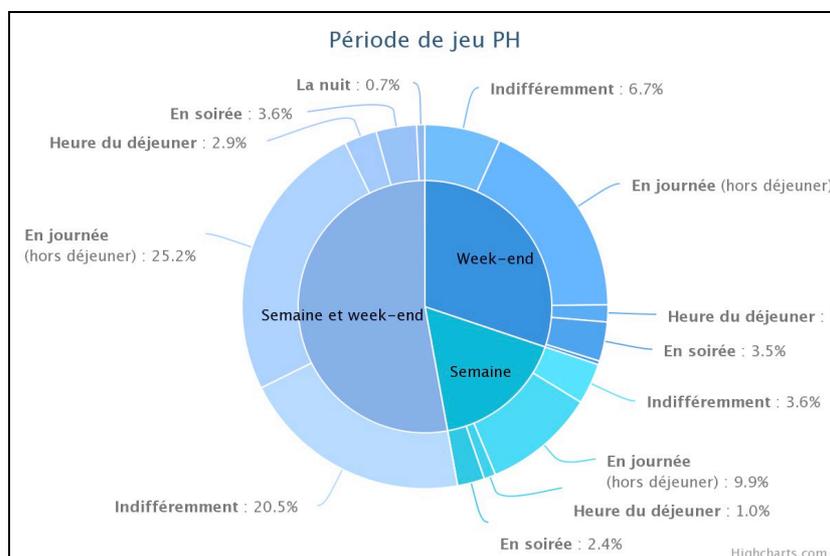
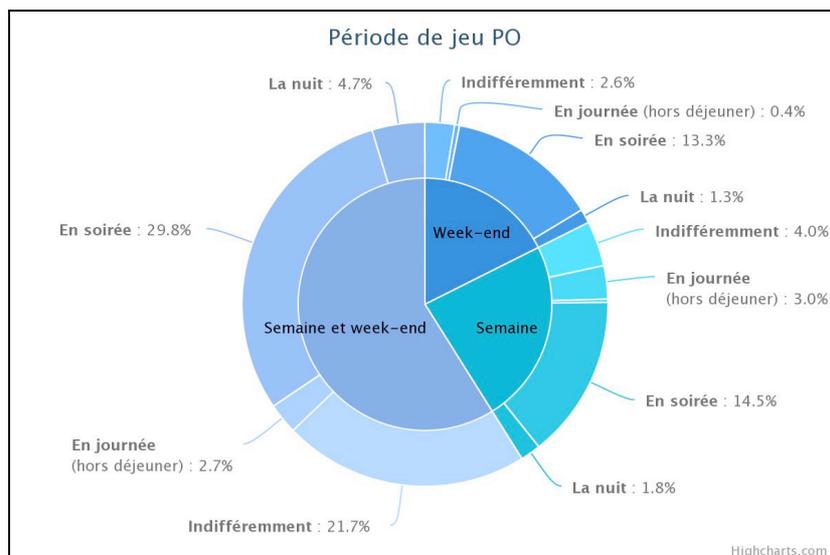
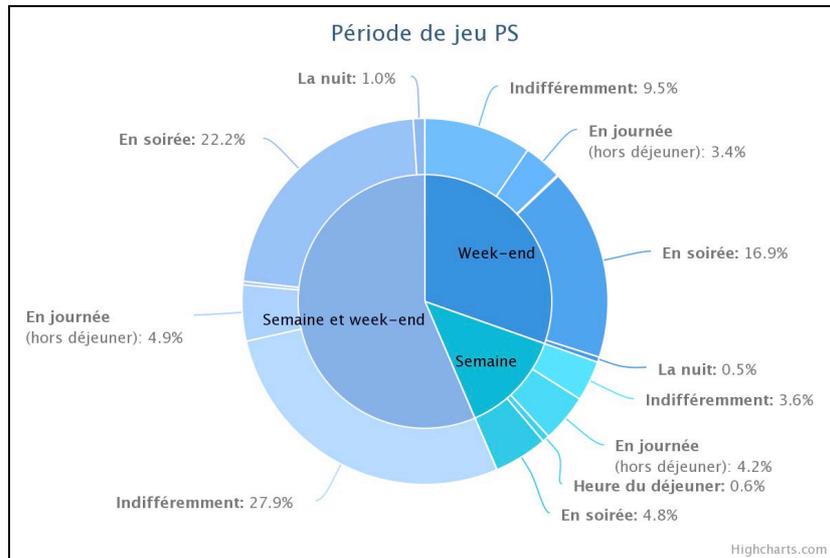
### Paroles de joueurs

« Je joue tous les jours, plutôt le soir de 21h à 2h, sauf le week-end où je commence vers 20 h, car justement il y a un programme très intéressant à cette heure, ... *Mais par rapport à mes obligations familiales je joue plus en semaine qu'en week-end.* »

« *Oui cela facilite, pas obligé de prendre la voiture, le soir si on a 5 mn on pourra jouer, alors que dans les bars tabac, c'est fermé et on n'aurait pas pu jouer* »

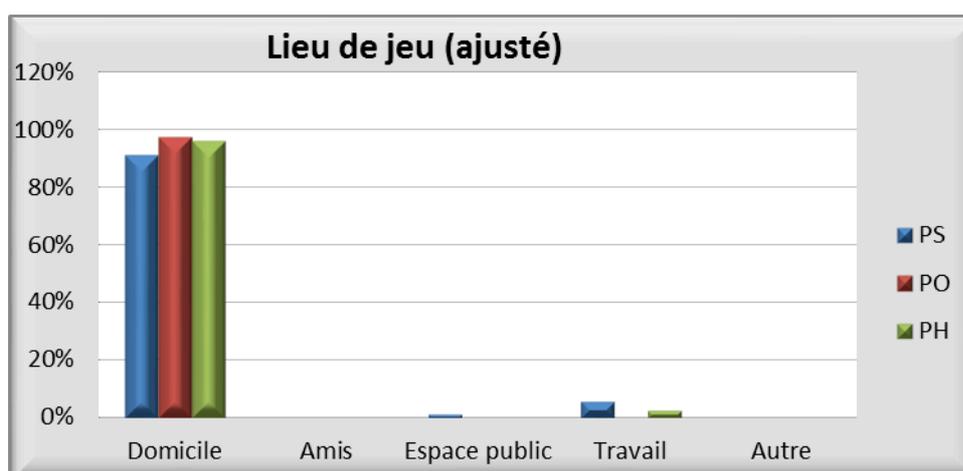
« *Moi je rentre tard le soir, je peux faire mon pari sportif sans passer par le débit de tabac, ça m'évite de ressortir, je le fais par internet dans la soirée. Le loto vous pouvez le faire jusqu'à 20h, après mon débitant de tabac est fermé. Plutôt que de ressortir, ou de dire tant pis je joue pas, là on a internet allez hop crac boum clic et puis on joue, on peut même le faire avec les portables* ».

## MOMENTS SELON LE TYPE DE JEU



### 3- Lieu d'exercice de la pratique des jeux en ligne

Lieu	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Au domicile du joueur	95,9%	91,1%	97,2%	94,7%
Au travail	2,9%	5,8%	0,9%	3,2%
Chez des amis	-	0,4%	1%	0,5%
Dans l'espace public	0,8%	1,7%	0,2%	0,9%
Dans d'autres endroits	0,4%	0,9%	0,6%	0,6%



Les résultats de l'étude montrent que les jeux en ligne s'exercent très majoritairement au domicile du joueur (94,7% en moyenne). Avec l'internet ludique légalisé, les jeux d'argent ont investi la sphère privée. Ils permettent de jouer sans intermédiaire avec son ordinateur. Cette petite révolution technico- culturelle a entraîné un confort ludique domestique très apprécié des Français. Elle a permis à des non joueurs d'entrer dans le jeu. Même si le *jeu d'argent en ligne* préexistait à la loi, le législateur a écrit, en 2010, une page nouvelle qui s'inscrit durablement dans l'histoire des jeux de hasard et d'argent. Outre la mise en conformité vis-à-vis des règles européennes, cette évolution a favorisé l'acceptation sociale et culturelle de ces jeux, tout en instituant une rupture nette vis-à-vis du jeu illégal.

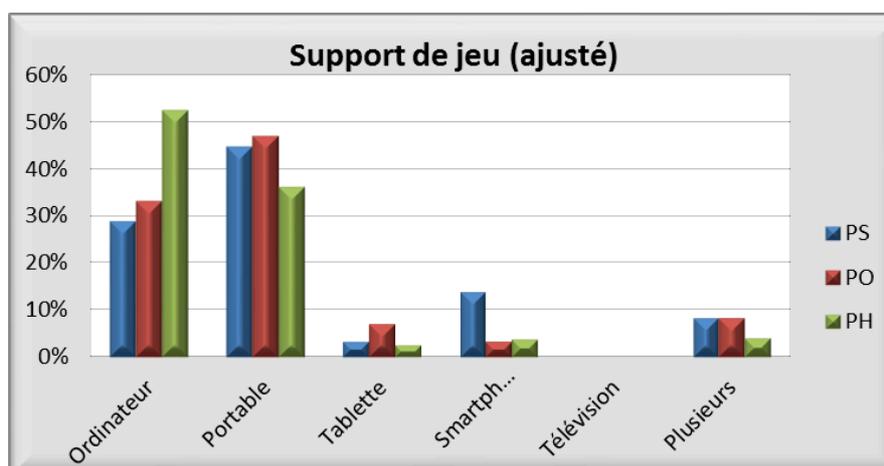
Ce sont les joueurs de poker qui sont les plus nombreux à pratiquer ces jeux à *la maison* (97,2%), ensuite les turfistes (95,9%). Par contre les parieurs sportifs le font un peu moins (91,1%) ce qui peut indiquer que des sociabilités différentes se construisent autour des paris sportifs.

La pratique des jeux en ligne hors du foyer apparaît, pour l'instant, très marginale. Le lieu de travail (3,2%) constitue parfois un espace où l'on joue sur internet, notamment pour les parieurs sportifs (5,8%) et dans une moindre mesure pour les turfistes (2,9%).

Ces pratiques de jeu officieuses sont mal connues. L'étude ethno sociologique en cours permettra d'observer *l'impact* des jeux en ligne, non seulement dans les foyers au sein des couples et des familles, mais également le cas échéant, dans les autres lieux où ils s'exercent.

#### 4- Supports utilisés pour les jeux en ligne

Supports utilisés	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Ordinateur fixe	52,6%	29,1%	33,4%	38,4%
Ordinateur portable	36,3%	44,8%	47,2%	42,8%
Smartphone	3,9%	13,9%	3,6%	7,1%
Tablette	2,7%	3,6%	7,2%	4,5%
Télévision connectée	0,1%	0,2%	0,1%	0,1%
Plusieurs supports	4,3%	8,4%	8,6%	7,1%



Pour jouer en ligne, les joueurs utilisent avant tout leur ordinateur portable (42,8% en moyenne), ensuite leur ordinateur fixe (38,4%) mais la différence est peu significative. Cette répartition ne doit pas, en outre, être sur-interprétée car elle reflète également le taux d'équipement des Français en matière informatique.

Cette remarque étant faite, nous pouvons noter à titre indicatif, les différences de comportements selon les catégories. Les turfistes utilisent majoritairement un ordinateur fixe (à 52,6%), les joueurs de poker préfèrent le portable (47,2%). Les parieurs sportifs se distinguent, d'une part par un usage important du portable (44,8%) au détriment du fixe (29,1%) ; d'autre part par une utilisation non négligeable du smartphone (13,9%, plus du double de la moyenne) alors qu'elle apparaît marginale chez les turfistes (3,9%) et les joueurs de poker (3,6%).

Malgré leur succès mondial, les tablettes ne sont utilisées pour l'instant que par 4,5% des *joueurs* en ligne, notamment par les joueurs de poker (7,2%). L'utilisation de la télévision

connectée pour jouer est tellement infinitésimale en effectif, qu'elle n'apparaît pas dans les pourcentages. Mais à nouveau, la prudence est de rigueur, car ces chiffres peuvent masquer le faible taux d'équipement des ménages en matière de tablette et de télévision connectée.

La dernière tendance confirme la variabilité des pratiques. En moyenne, 7,1% des joueurs utilisent plusieurs des possibilités digitales disponibles pour se relier à internet et jouer en ligne. Cela concerne notamment les joueurs de poker (8,6%) et les parieurs sportifs (8,4%).

Même si ces statistiques sont complexes à interpréter - et ne doivent donc pas être sur-interprétées car elles masquent une sociologie des équipements informatiques numérisés et connectés (qui est elle-même à mettre en relation avec l'âge, le revenu, le niveau d'étude, la CSP)- nous observerons que les joueurs en ligne semblent privilégier le support technologique qui correspond le mieux à l'usage ludique, nécessaire pour accomplir leur jeu en ligne.

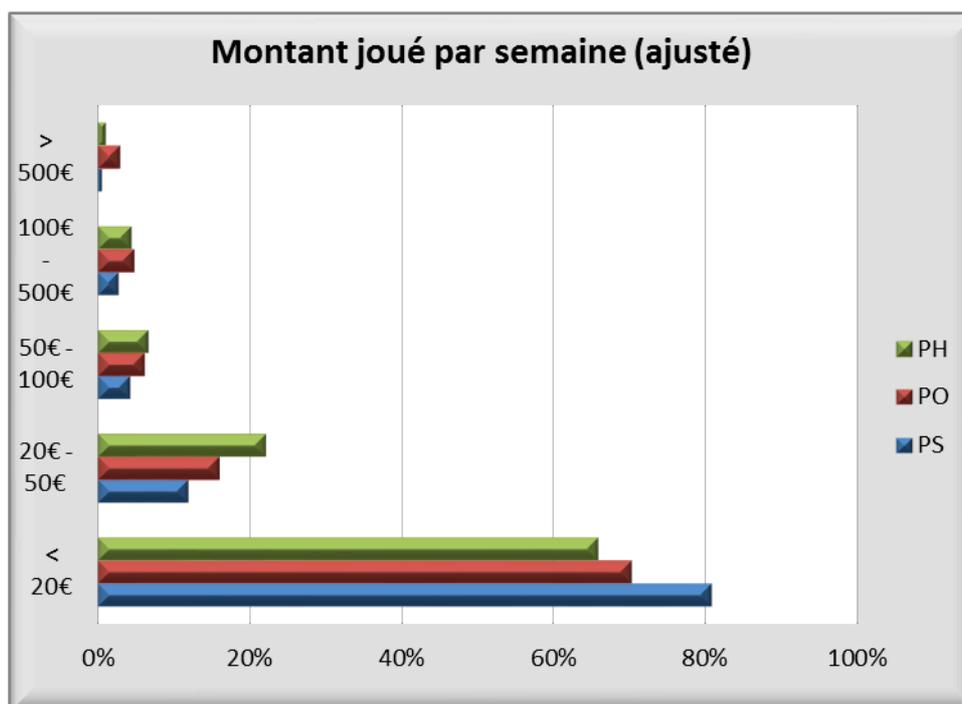
**PLUS DES 2/3 DES JOUEURS JOUENT MOINS DE 20€ PAR SEMAINE**

**1- Montant joué par semaine**

La majorité des joueurs en ligne interrogés (72,1%) jouent moins de 20 euros chaque semaine, les parieurs sportifs étant les plus chiches sur l'argent misé. Au total, plus de 88% des *joueurs* jouent moins de 50 euros par semaine.

Dès lors, même si ces affirmations issues d'un questionnaire *auto-administré* doivent être prises avec précaution - le joueur n'étant pas toujours très transparent sur l'argent joué, gagné, perdu, rejoué- les joueurs en ligne apparaissent a priori très raisonnables en matière de dépenses, ce que confirment par ailleurs les données détenues par l'ARJEL et relatives aux dépôts et aux mises pour l'ensemble de la population des joueurs en ligne.

Montant joué par semaine	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Moins de 20 euros	65,7%	80,5%	70,2%	72,1%
20-50	22,1%	11,8%	15,9%	16,6%
50-100	6,7%	4,3%	6,2%	5,7%
100-500	4,5%	2,6%	4,8%	4%
Plus de 500 euros	1%	0,5%	2,8%	1,4%



En tout état de cause, l'ensemble des éléments soulignent – et c'est un élément important pour comprendre l'attractivité et la démocratisation *des jeux en ligne* – qu'il est

possible de jouer « pour pas cher », qu'on peut « s'amuser à jouer » aux courses, aux paris sportifs et au poker sur internet pour quelques dizaines d'euros par semaine.

11,1% des joueurs en ligne jouent plus de 50 euros par semaine. Mais là également, loin d'être dispendieux, ces joueurs limitent généralement leur budget dans la fourchette des 50-100 euros (5,7%) et ils ne sont que 4% dans la tranche supérieure des 100-500 euros. Les Français qui jouent plus de 500 euros ne représentent que 1,4% de la population des joueurs en ligne.

\*\*\*

Le détail par catégorie dévoile un *profil financier* des joueurs de poker proche de celui des turfistes, sauf pour le segment à plus de 500 euros (qui pèse 2,8% pour le poker, contre 1% pour les paris hippiques). Les parieurs sportifs se distinguent sur le registre de la dépense. 80,5% d'entre eux jouent moins de 20 euros par semaine contre 65,7% pour les turfistes et 70,2% pour les joueurs de poker). Ils sont également sous-représentés dans les budgets intermédiaires 50-100 euros (4,3%) et supérieurs 100-500 euros (2,6%). Comme les turfistes, les parieurs sportifs sont une minorité (0,5%) à engager des sommes plus importantes, supérieures à 500 euros hebdomadaire.

Le poker en ligne :  
*du temps de jeu pas trop cher*

Le poker en ligne en mode tournoi autorise une certaine durée de jeu pour un budget modeste, équation qui séduit de nombreux joueurs. Ce registre du temps permet de mieux comprendre l'engouement pour le poker en ligne malgré sa baisse actuelle. Il apparaît comme un jeu plaisant relativement prenant, qui permet d'acheter du temps de jeu pas trop cher par rapport à d'autres activités de loisirs (restaurant, casino, boîte de nuit...) Le joueur de poker tournoi n'est pas forcément mécontent quand il perd car il estime qu'il en a eu pour son argent. S'il gagne c'est la cerise sur le gâteau et il peut considérer *qu'il n'a pas perdu son temps* « *c'est un jeu relativement prenant où on a une certaine maîtrise. Au poker en ligne, surtout en tournoi, vous n'êtes pas obligés de miser beaucoup, c'est un jeu qui peut durer. Vis à vis de cette durée, je trouve que c'est un jeu plaisant et très économique. Souvent des amis me disent pourquoi tu vas perdre ton argent au poker, j'explique que c'est du temps de jeu pas trop cher* ».

## ANALYSE COMPLEMENTAIRE

### FOCUS SUR **LES MISES ET GAINS** HEBDOMADAIRES DE L'ENSEMBLE DES JOUEURS ACTIFS

**(Précision :** Données résultant de l'étude réalisée selon les modalités exposées page 9)

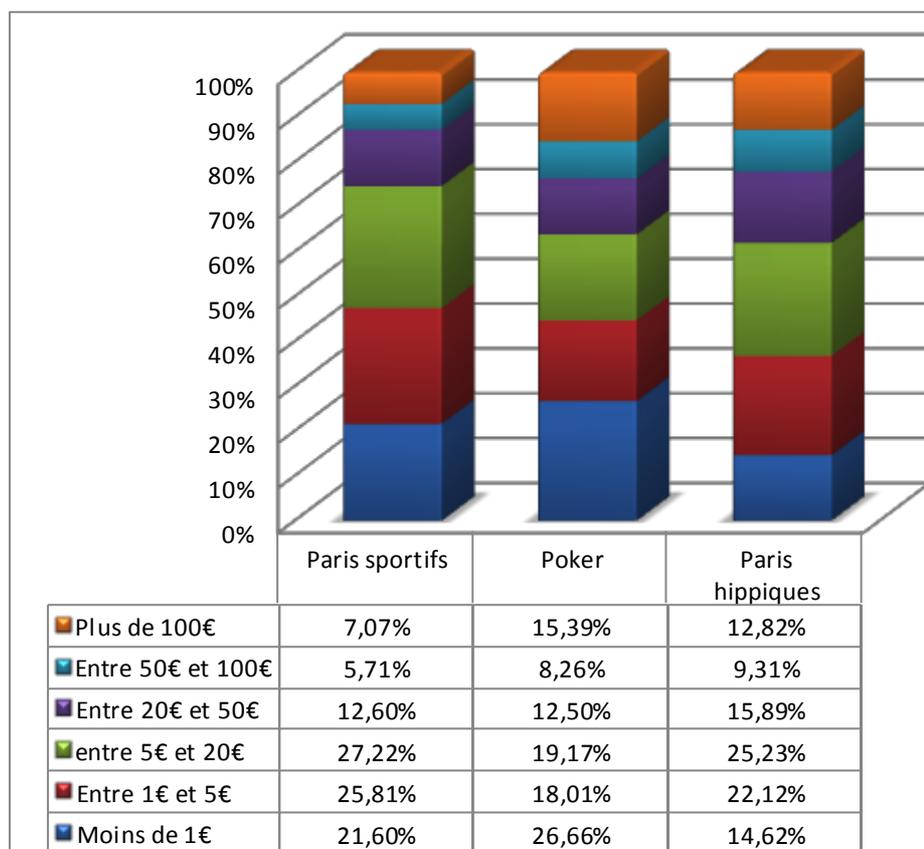
Sans surprise, le montant de mises hebdomadaires le plus élevé est celui des joueurs de Poker (par mise, on entend les inscriptions au tournoi et les achats de jeton en cash- game). Ce constat est directement issu du type particulier de jeu très itératif (les mises des tours successifs étant largement réalisées à partir des gains des tours précédents).

La ventilation des joueurs en fonction de la mise moyenne hebdomadaire réalisée indique que près de 20% des joueurs réalisent moins de 1€ de mise hebdomadaire. Dans tous les cas, les femmes apparaissent comme nettement moins dépensières que les hommes avec de 20% à 50% de moindre activité.

#### *Mises hebdomadaires moyennes par joueur sur la période*

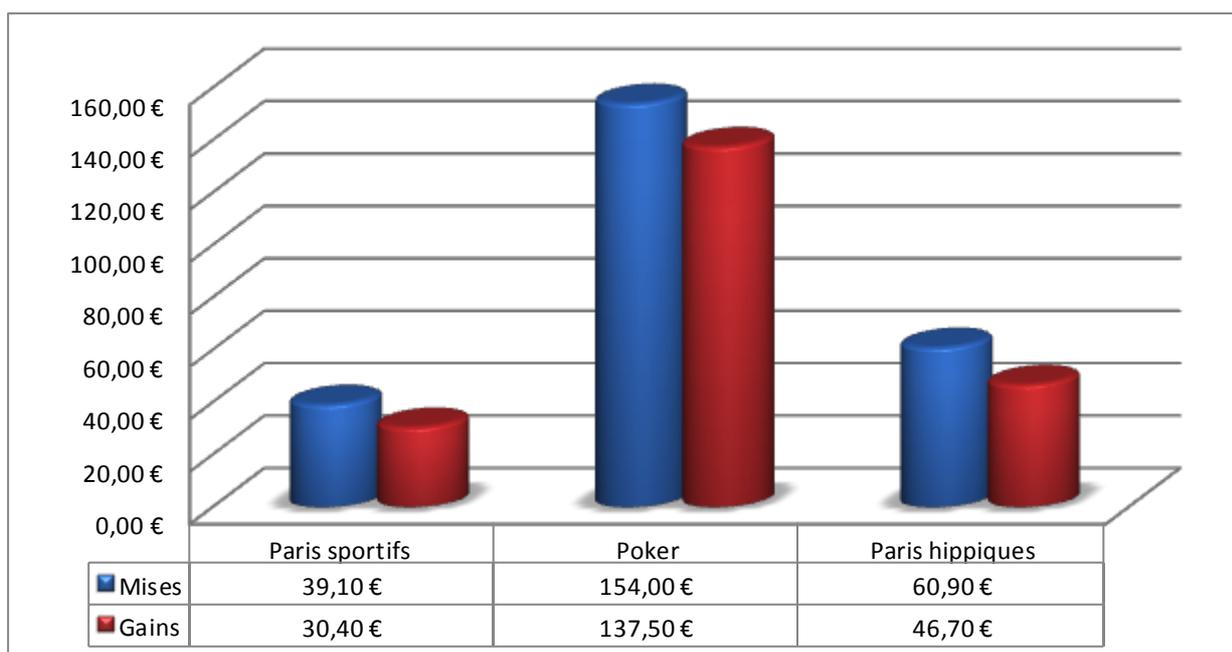


### Ventilation des joueurs en fonction de la mise hebdomadaire moyenne



### Gains et mises hebdomadaires moyens par joueur sur la période

Comme attendu, les gains hebdomadaires moyens sont inférieurs aux mises hebdomadaires moyennes d'environ 20%. Pour le cas particulier du poker, on entend par gain soit un gain en tournoi soit l'argent issu de la revente des jetons.



## 2- Evolution du montant hebdomadaire de jeu

Comment votre montant hebdomadaire de jeu a t- il évolué ?	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Il a nettement augmenté	3,3%	2,8%	5,7%	3,9%
Il a est modestement augmenté	11,7%	12,2%	14%	12,6%
Il est resté stable	59,2%	49%	43,4%	50,5%
Il a plutôt diminué	15,5%	16,7%	19,5%	17,2%
Il a fortement diminué	8,5%	15,1%	14,6%	12,7%
Nsp	1,8%	4%	2,7%	2,8%

Une très grande constance caractérise l'évolution du montant hebdomadaire joué en ligne en ligne, qui est resté stable pour une majorité de joueurs (50,5% en moyenne). Si cette tendance concerne toutes les catégories, ce sont les turfistes qui font preuve de la plus grande stabilité (59,2%), soulignant une maturité ludique constatée par ailleurs.

L'autre tendance concerne la diminution du montant joué chaque semaine, qui a plus ou moins baissé pour plus de 29,9% des *joueurs*, notamment pour les parieurs sportifs (31,8%) mais aussi chez les joueurs de poker (34,1%). 80,4% des joueurs l'ont soit stabilisé, soit diminué depuis qu'ils jouent sur internet. La palme en matière « de sobriété et de modération ludique » revenant aux turfistes (83,2%).

Sur le registre de cette évolution, prudence et responsabilité semblent caractériser le comportement des Français qui jouent en ligne. Même si par définition, internet favorise le jeu en ligne par rapport aux horaires du réseau en dur, l'entrée dans ces jeux ne correspond pas à une plongée dans un cercle vicieux inflationniste, aboutissant à une pratique toujours plus coûteuse. Aidé par l'opérateur, le joueur est comptable de son jeu et cela a des conséquences importantes en terme de montant joué.

Dans le même temps, ces résultats peuvent indiquer les joueurs ne sont pas satisfaits des résultats du jeu et trouvent le Taux de Retour aux Joueurs (TRJ), insatisfaisant. Las de trop perdre ou de toujours perdre, fatigués de ne pas assez gagner, le joueur en ligne peut être amené progressivement à moins jouer, voire à sortir du jeu définitivement, estimant que « le jeu n'en vaut pas la chandelle ».

L'ensemble de ce processus peut - doucement mais sûrement - entrainer un risque systémique (sclérose ou baisse du marché) avec obligation pour les opérateurs de trouver en permanence de nouveaux *clients* pour juguler cette *mortalité ludique*.

Ces considérations, qui sont d'actualité vis-à-vis de l'état du marché, notamment en matière de poker, réinterrogent fondamentalement la question du *principe de précaution* et celle de la recherche d'un *point d'équilibre* dans l'*attractivité* des jeux d'argent en ligne ; nœud gordien de la *régulation* du secteur mais aussi pierre angulaire de son économie.

### Paroles de joueurs

- « J'ai un budget jeu, 25€ mensuel, je fais un dépôt d'un certain montant et je me limite à ça. Je ne redépose pas d'argent avant un certain temps pour ne pas aller dans l'exagération, je ne dépasse jamais le budget.»
- « Oui j'ai un budget mensuel, cela reste dans la limite du raisonnable, 80€ par mois, je ne vais pas me ruiner pour le poker en ligne, j'ai pas d'addiction au jeu, j'ai un budget jeu, je suis assez catégorique là-dessus, 50€ pour le poker, 30 pour les paris sportifs... »
- « je joue 30 euros par mois, on peut se fixer des limites sur les sites, je dépasse jamais.»
- « Je tiens mes comptes ....oui oui oui ouh la la...., mais j'ai pas de fichier Excel, pas la peine, Betclik garde tous les paris que j'ai joué, donc j'ai une vision d'ensemble, pour le reste c'est simple, je mets 100€ en début de mois, quand je gagne ils gardent 100€ et le reste est automatiquement viré sur mon compte en banque. »
- « J'ai un budget de départ de 150€ mensuel, je dépasse quand je gagne, donc cela peut arriver que je mise plus, mais sans dépasser le budget de départ. »
- « Je n'ai pas de budget mais je dépense environ 300€ par mois, c'est une moyenne, cela peut être plus ou moins, cela dépend des résultats obtenus.»

**« SEUL », « AVEC » : COMMENT S'EXERCE LA PRATIQUE DES JEUX EN LIGNE ?**

	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne
Seul	87,7%	81,7%	87,8%	85,7%
Avec des amis	1,6%	11,1%	4,3%	5,7%
Avec des connaissances	0,3%	0,5%	1,2%	0,7%
Avec la famille	10,3%	6,3%	6,1%	7,6%

En toute logique, les jeux d'argent en ligne s'exercent généralement « seul » devant un ordinateur (85,7% en moyenne) et ce sont les turfistes qui jouent le plus volontiers (87,7%) de manière solitaire.

Ce résultat provient avant tout du fait que le support matériel qui autorise le jeu - l'ordinateur individuel - définit généralement un rapport binaire entre l'homme et la machine. Il est donc logique de retrouver majoritairement cette relation individuelle, dans l'exercice des jeux en ligne. S'étonner du principe de cette relation, a fortiori le condamner ou l'associer dans un rapport causal à l'isolement ou à la solitude, revient en réalité à faire un procès rétrograde à l'informatique et à internet.

Par ailleurs, les joueurs ne subissent pas forcément cette relation solitaire. En étant seul devant sa machine, le joueur peut réfléchir, jouer sereinement, avoir la concentration nécessaire. Non seulement le joueur ne condamne pas le principe de cette relation *seul à seul* avec l'internet ludique, il la revendique, voire l'exploite, car elle présente de nombreux avantages.

Les logiques ludiques soulignent en outre que le joueur n'est, en réalité, jamais vraiment seul. Il est « avec lui-même », « avec la machine ». « avec d'autres joueurs ». Cette situation favorise un triple rapport agonistique<sup>25</sup>. Le joueur entre en compétition contre lui-même, contre d'autres joueurs, contre la machine

Par ailleurs, l'agora numérique n'échappe pas au dialogue ludique entre joueurs confirmant que, même quand en apparence ils sont « seuls », ils sont virtuellement « avec ».

Mais les jeux en ligne s'exercent parfois physiquement aussi « avec » (, avec la famille (7,6%), des connaissances amicales (5,7%) ou groupales (0,7%). Les parieurs sportifs sont 11,1% à jouer « entre amis », les turfistes 10,3% à jouer « en famille ».

\*\*\*

Nous le constatons à nouveau, pour qui veut bien s'intéresser aux jeux d'argent en ligne sans a priori mais à partir de la pratique réelle des joueurs, bien des idées reçues sont battues en brèche. Certes, en toute logique, ces jeux s'exercent seul devant un ordinateur - notamment pour les turfistes (87,7%), les joueurs de poker (87,8%) et dans une moindre mesure chez les parieurs sportifs (81,7%). Mais cette pratique solitaire volontaire n'est pas forcément synonyme d'isolement ou de repli sur soi. Par ailleurs, certains joueurs – les parieurs sportifs notamment - ne s'interdisent pas de jouer « ensemble », entre amis par exemple. Une étude ethnosociologique permettrait de préciser dans quelle mesure l'internet ludique - qui doit être contextualisé dans l'environnement et la socialisation numérique contemporaine - déconnecte le joueur du réel, l'isole ou, au contraire, construit de nouvelles sociabilités virtuelles mais aussi parfois physiques.

<sup>25</sup> Du latin « agonisticus »: relatif à la lutte, à la compétition..

## JOUER « SEUL »

Au-delà du constat objectif « je joue seul », certains joueurs justifient, voire revendiquent, cette démarche individuelle du jeu sur internet. Les observateurs critiques des jeux d'argent en ligne verront là une nouvelle preuve de l'individualisme contemporain, signe d'égoïsme, de repli sur soi, de solitude. Comme nous nous situons dans l'esprit d'une sociologie compréhensive nous analyserons cela à un premier niveau comme l'exercice d'une liberté et d'une autonomie dans le cadre de « nos différentes vies numériques ».

Les témoignages qui suivent font sens du point de vue d'une socio-anthropologie du numérique en général et du numérique ludique en particulier. Les sujets sociaux sont, en effet, désormais de nombreux tête à tête technico digitaux avec de multiples machines connectées à la toile :

- *« C'est vraiment quelque chose que je vais faire tout seul, que je ne vais pas forcément partager, c'est vraiment personnel, il faut que je me concentre, je fais cela pour le plaisir mais sérieusement, je réfléchis, il faut que je m'intéresse à l'équipe, au championnat... je n'y vais pas à l'aveuglette, je me renseigne sur les cotes, les dernières prestations, en plus il y a une petite notion d'argent donc je ne fais pas n'importe quoi. »*

- *« Quand je fais un cinemacdo c'est avec des amis, quand j'achète un dvd c'est pour le regarder avec mon épouse, mais c'est vrai que pour moi, le jeu en ligne est une activité solitaire. »*

- *« Je pense que c'est bien plus solitaire qu'un bar pmu, mais après parler de solitude non, la solitude c'est quelque chose qui durerait longtemps, moi quand je suis sur pmu.fr c'est rapide, je ne serais pas capable de passer une nuit entière là-dessus. »*

- *« Moi cela ne me gêne pas d'être seul pour jouer en ligne, au contraire, au contraire, (répété deux fois NDR) moi, je ne suis pas dans la sacralité de l'aspect ancestral des courses. Les jeux en ligne c'est tout à fait perso, très individualiste, clairement, j'ai mon ordi perso, ma femme a le sien, c'est une démarche individuelle que je vais partager de temps en temps avec mon entourage, mais cela reste très individuel. Je me*

*sentirais beaucoup plus prisonnier si je faisais partie d'un groupe. J'ai d'autres responsabilités dans ma vie qui me donnent des obligations. Avec les jeux en ligne je n'ai aucune obligation, je ne joue avec personne, j'ai rendez-vous avec personne, c'est une totale liberté. En jouant en ligne, je n'ai pas d'appartenance à un groupe social. Certes j'ai bien conscience qu'on est des millions à jouer virtuellement en même temps, mais ça ne va pas plus loin. J'appartiens à d'autres groupes, famille, groupe de musique, ... des groupes j'en ai plein. Internet me permet de jouer sans appartenir à un groupe. »*

## OU JOUER « AVEC .... »

Mais contre toute attente, l'exercice des jeux d'argent sur internet n'est pas forcément solitaire. Même si elle est minoritaire mais sans qu'il soit possible de la quantifier, la pratique du jouer « ensemble » aux jeux en ligne existe, notamment pour les paris sportifs et le poker. Ce jouer groupal relève pour certains du hasard, des rencontres amicales spontanées et n'a rien de préparé. Si le joueur apprécie ce jeu collectif, qui entraîne émulation, échange, amusement, il va ensuite continuer à l'exercer. Ce jeu « avec » est parfois à verser sur le registre du non sérieux, du pari entre copains qui n'est pas sans rappeler les jeux collectifs de l'enfance et de l'adolescence. Existente également, et la pratique semble plus largement répandue que la précédente, des joueurs qui jouent ensemble virtuellement en se retrouvant sur des tables grâce à leurs pseudos.

- *« Quand je joue en ligne avec un ami, c'est spontané, on peut écouter un match à la radio et parier en même temps en allant sur pmu.fr, la première fois que j'ai fait ça avec un ami on devait regarder un match de Ligue 1, mais comme on n'a pas pu, on est rentré à la maison pour l'écouter à la radio, et on s'est dit ce serait rigolo de parier en même temps, on a parié sur toute la ligue 1, c'était assez plaisant car dès qu'il y avait des buts, on regardait où étaient nos paris. Avec cet ami, on a continué à parier sur des championnats suédois, des trucs où l'on n'avait aucune idée des équipes, c'était rigolo. Jouer en ligne avec un ami j'aime bien, mais c'est plus sur le registre de la déconnade. Quand je suis seul, c'est plus studieux. »*

• « il m'arrive de jouer au poker en ligne avec des amis, on rigole souvent sur des coups de poker ou sur autre chose, c'est chaleureux, c'est pas chacun de son côté, sinon autant le faire chacun chez soi. »

• « Globalement c'est assez solitaire, mais cela permet aussi de faire des rencontres avec d'autres joueurs, moi cela m'arrive de jouer en ligne de temps en temps avec un ami, y'a pas mal de joueurs qui jouent entre amis, font des sessions de poker ensemble. »

• « Il y a une communauté qui s'est créée par le biais du poker. Tous ces gens se retrouvent pour jouer ensemble, sur des sites comme PokerStars et Winamax. Ils ont la possibilité grâce à un logiciel de se localiser en ligne. Cela donne une espèce de communauté des gens du poker. Il y a une certaine amitié d'office dans le poker mais elle finit complètement dès qu'il y a de la compétition. Depuis que je joue au poker en ligne, j'ai un panel d'amis que je vois souvent et qui a augmenté considérablement. »

• « je joue en ligne avec mon colocataire mais on est jamais d'accord sur les coups, on parle beaucoup, ça fait comme une étude. Mais on en profite aussi pour parler d'autre chose quand il y a des temps morts dans la partie. On est ensemble et c'est le principal. Cela nous rapproche. Oui, on est vraiment ensemble. »

• « avec mon beau-frère on joue ensemble, c'est un vrai plaisir, on partage les gains que ce soit lui ou moi qui gagne ; avec des amis, cela m'est arrivé une fois ou deux mais on s'était mis d'accord avant, avec mon beau- frère cela me paraît naturel. »

## JOUER EN COUPLE

A priori perçu comme une activité solitaire voire égotiste, le jeu en ligne pratiqué dans l'univers intime du foyer, provoque parfois au contraire l'échange et la complicité d'une activité partagée au sein de couples, de sexe opposé ou de même sexe.

• « Je peux vous faire un schéma type d'une soirée où je joue en ligne. Ma copine rentre du travail, je suis fatigué, y'a rien à la télé, je sais pas quoi faire, on a pas envie de sortir, y'a rien au cinéma, on se dit tient pourquoi on ferait pas un poker en ligne? Et on se met sur internet. On se dit cela passera le temps, c'est toujours ça qui revient, ensuite ce sont les sensations que cela procure, le plaisir de jouer, c'est distrayant, amusant et le temps passe très vite. On commence à 20 h et rapidement il est déjà minuit. Le temps peut passer très vite quand on joue. On est content ... puis cela vide la tête, on pense à rien, on parle un peu, c'est sympa comme truc... »

• « Avec mon ami, on a chacun son ordinateur, moi mon portable et lui son ordinateur fixe, on discute en jouant, notamment des coups qu'on a fait au poker. Très souvent on va regarder un match de foot à la télé en même temps. On fait des sessions de jeu mais on ne va pas faire que du poker et on ne parlera pas que poker. »

## Conclusion

A l'issue de cette étude, une double certitude apparaît :

1 : celle d'avoir apporté - à partir des principales variables objectives et indicateurs qui la caractérise - un éclairage nécessaire sur la population des joueurs en ligne sur laquelle circule bien des fantasmes, préjugés, approximations.

2 : dans le même temps, malgré la richesse des matériaux récoltés qui mériteraient d'être exploités dans des analyses complémentaires, celle qu'il ne faut pas surestimer *le pouvoir d'engendrement du quantitatif*, qui possède ses limites, ses artefacts, notamment quand il est réalisé dans le cadre d'une enquête *en ligne auto-administré* où le joueur est face à lui-même, face au questionnaire, face à ses subjectivités et ses objectivations.

En d'autres termes, toute la réalité sociologique des joueurs en ligne et toute la richesse ludico-culturelle des jeux de hasard et d'argent concernés ne se trouve pas dans la présente étude; **ni même plus globalement dans les données brutes recueillies par l'ARJEL ; ni non plus dans les rigoureux trimestriels publiés depuis la création de l'Autorité de Régulation de la rue Leblanc. Pour aller plus loin, il faut des données plus qualitatives.**

Toutefois, malgré ces modérateurs épistémologiques, qu'il était nécessaire de rappeler, l'étude fait apparaître :

- de multiples éclairages qui font sens dont certains seront rappelés brièvement dans cette conclusion ;
- une mise en perspective de ce qui a changé depuis la loi de 2010 tout en rappelant quelles contributions la recherche peut encore apporter vis à vis de cette évolution et vis à vis des « missions » de l'ARJEL.

En premier lieu, Le jeu en ligne apparaît comme une activité socialement très différenciée, et beaucoup plus différenciée que les autres jeux de hasard contemporains. Les jeux concernés sont essentiellement une activité masculine, qui intéresse avant tout certaines catégories sociales, par exemple les cadres et professions intellectuelles supérieures. Outre le genre, les variables discriminantes sont nombreuses (notamment l'âge, le diplôme...), aussi bien pour la population mère, que pour les trois sous populations de référence.

Par ailleurs l'étude – qui atteint son plein effet heuristique dans la typologie comparative par segment - souligne que les trois populations qui s'adonnent aux paris hippiques, au poker ou aux paris sportifs numériques, possèdent une identité forte, aussi bien en termes d'indicateurs de jeu qu'en ce qui concerne les motivations. Ces identités s'expliquent par une distinction historique, sociologique et ludique. Les paris hippiques, par exemple, capitalisent une pratique culturelle plus ancienne - parfois intergénérationnelle - bien ancrée dans le paysage ludique national alors que les paris sportifs et le poker apparaissent comme une pratique ludique encore en construction, ce qui explique pour partie les aléas économique-financiers de leur marché.

Enfin, en ce qui concerne les motivations, si le choix de l'internet ludique s'explique notamment par la simplicité, la facilité, et la liberté qu'il autorise, des nuances parfois subtiles apparaissent dans les raisons expliquant pourquoi on joue en ligne confirmant la singularité des trois communautés de joueurs. Avec la mise en place du .fr, l'autorisation du e.gambling, qui a grandement favorisé la démocratisation, la visibilité et l'acceptation sociale du phénomène vis à vis du .com, les jeux d'argent

pratiqués sur internet font désormais partie de nos vies numériques, domestiques ou nomades. Les barrières sont tombées et le jeu n'est plus « une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence et accomplie dans des limites précises de temps et de lieu » comme l'écrivait en 1958, le sociologue Roger Caillois. Pour comprendre cette évolution, les sondages et enquêtes quantitatives ne suffisent pas, il faut aller au contact des joueurs et de la famille, entourage, afin d'apprécier l'impact social de ces jeux, la réalité d'une culture ludique en construction qui possède ses spécificités et qui n'est pas coupée de la vie réelle des Français concernés et de leur histoire de vie. Ce nécessaire travail de terrain permettra d'aboutir à une « ethnosociologie des joueurs en ligne » seule à même de rendre compte scientifiquement du fait social et culturel considéré qui intéresse en permanence, non seulement les médias nationaux<sup>26</sup> et internationaux<sup>27</sup>, mais plus fondamentalement les observateurs, décideurs (politiques, économiques...) du secteur<sup>28</sup> considéré.

En conclusion, même si l'autorisation de jouer légalement en ligne et l'ouverture à la concurrence n'ont pas modifié pour l'instant fondamentalement « l'équilibre et la hiérarchie du secteur des jeux d'argent » comme l'a souligné une livraison récente de l'Insee<sup>29</sup>, cette évolution n'est pas sans incidence sur la vie des Français qui s'engagent - peu ou prou - dans l'aventure ludique numérique à domicile. Elle participe également de la socialisation des populations qui ne sont pas encore en âge de jouer. Comme l'a rappelé le Président de l'autorité Charles Coppolani dès son entrée en fonction et dans toutes ses interventions<sup>30</sup>, c'est l'une des missions prioritaires de l'ARJEL d'être vigilante sur l'information, la prévention et la protection des joueurs, de tous les joueurs mais notamment des plus jeunes ou des plus vulnérables, afin d'assurer exhaustivement et sereinement dans la durée, la mission complexe de régulation et de prise en compte du dynamisme du marché, que lui a confiée par le législateur en 2010. La recherche en général et la recherche ethno-sociologique et socio-anthropologique en particulier, doivent participer de cette volonté afin de mettre à jour sans a priori et en les respectant les *logiques* et *responsabilités* qui sous-tendent les comportements des acteurs du champ et notamment des premiers concernés : les joueurs en ligne.

---

<sup>26</sup> Télérama spécial jeu : « les joueurs » n° 3336, 3337, janvier 2014, 1-61

<sup>27</sup> Hors -série Courrier International : « La vie est un jeu : de Tokyo à Buenos Aires...bienvenue dans le monde ludique », décembre 2013, 98 pages

<sup>28</sup> « Les jeux d'argent » ( revue Pouvoirs, revue Française d'études constitutionnelles et politiques, n°139)

<sup>29</sup> « Les jeux d'argent en France », Insee Première, n°1493, avril 2014

<sup>30</sup> Interview de Charles Coppolani dans les Echos du 14/5/2014

## ANNEXES

## ANNEXE 1

### Précisions méthodologiques

Souhaitant initier des investigations - quantitatives et qualitatives - sur la sociologie des joueurs en ligne<sup>2</sup>, l'ARJEL a procédé en 2012 à une recherche « exploratoire ».

Sur cette base, il a ensuite été procédé à une étude de grande ampleur a ensuite été réalisée de juin à octobre 2013 auprès de trois catégories de joueurs récurrents - turfiste, parieur sportif, joueur de poker - représentatives de la cartographie réelle des joueurs telle qu'observée grâce aux données stockées des frontaux<sup>3</sup> des opérateurs agréés entre le 1<sup>er</sup> janvier et le 31 mai 2013.

Sur cette période, l'ARJEL a dénombré un peu moins d'un million de joueurs actifs ayant au moins un compte-joueur confirmé, un compte actif étant un compte ayant réalisé au moins une opération de jeu.

En fonction des différentes catégories de jeu pratiquées par ces joueurs, 7 groupes distincts ont pu être constitués :

1. les joueurs pratiquant exclusivement des paris sportifs ;
2. les joueurs pratiquant exclusivement des paris hippiques ;
3. les joueurs pratiquant exclusivement du Poker ;
4. les joueurs pratiquant exclusivement des paris sportifs et du Poker ;
5. les joueurs pratiquant exclusivement des paris sportifs et des paris hippiques ;
6. les joueurs pratiquant exclusivement du Poker et des paris hippiques ;
7. les joueurs pratiquant des paris sportifs, du Poker et des paris hippiques.

Il en ressort la ventilation suivante :

	% dans la population totale de joueurs <sup>4</sup>	Age moyen	% de femmes	Nombre de comptes joueurs utilisés
Parieurs sportifs (PS) uniquement	19,61%	31,16	8,09%	1,11
Parieurs hippiques (PH) uniquement	17,16%	52,67	25,91%	1,07
Joueurs de poker (PO) uniquement	37,68%	34,46	12,12%	1,2
Joueurs de paris sportifs et hippiques PSPH	10,28%	41,04	11,84%	1,21
Joueurs de paris sportifs et poker PSPO	7,71%	29,68	4,96%	1,66
Joueurs de paris hippiques et poker	1,55%	44,08	17,29%	1,56
Joueurs des 3 activités PSPHPO	6,02%	34,71	8,54%	1,73

Au vu de l'importance du pourcentage de joueurs *mono activité* (74,45%), le choix a été fait de s'intéresser à ces seules catégories tant pour l'étude basée sur l'envoi d'une questionnaire à des joueurs que pour les

<sup>2</sup> Cf [www.arjel.fr/Lancement-d-une-etude-sur-le-site.html](http://www.arjel.fr/Lancement-d-une-etude-sur-le-site.html)

<sup>3</sup> L'ARJEL dispose, via le dispositif technique baptisé « frontal » d'un accès à l'ensemble des opérations de jeu réalisées par les joueurs des sites agréés.

<sup>4</sup> Il est important de noter ici qu'il s'agit bien d'une étude sur les joueurs et non sur les comptes-joueurs, l'activité de chaque joueur sur la période d'étude [1er janvier 2013 – 31 mai 2013] étant vue à travers l'intégralité des comptes-joueurs confirmés et actifs.

études basées sur les données stockées et relatives à l'ensemble des joueurs mono-activité ayant un compte actif sur la période de référence.

\*  
\*\*

**S'agissant de l'étude sur questionnaire**, dans chacune des trois populations de joueurs retenues (parieurs sportifs, turfistes et joueurs de poker), des personnes tirées au sort ont reçu un courrier électronique et ont pu répondre de manière anonyme à un questionnaire auto-administré à travers un lien et un site dédié.

Sur 150 000 mails envoyés (50 000 par segment), plus de 6000 réponses ont ainsi été obtenues.

Toutefois, les panels obtenus en réponse font apparaître :

- d'une part que les joueurs ayant plusieurs comptes ont plus répondu que ceux n'ayant qu'un compte ;
- et, d'autre part que les femmes ont moins répondu, leur part au niveau des réponses obtenues étant de 33% inférieur à leur part dans l'échantillon de référence établi à partir des données des frontaux.

Les écarts sont détaillés dans le tableau ci-après :

	PS		PH		PO	
	Population totale	Panel de sortie	Population totale	Panel de sortie	Population totale	Panel de sortie
Age moyen	31,16	33,55	52,67	54,96	34,46	38,05
Nombre de comptes	1,11	1,30	1,07	1,29	1,20	1,63
% de femmes	8,09	4,81	25,91	18,41	12,12	8,48

Ces écarts apportent de premiers enseignements majeurs, le premier étant que le mode de consultation par questionnaire auto-administré influence les joueurs interrogés.

Dès lors, pour renforcer la pertinence scientifique de l'étude, un redressement a donc été effectué afin d'obtenir un panel de sortie proche du panel de référence.

Après ce redressement et le retrait des questionnaires incomplets et des réponses incohérentes et/ou inexploitable, le nombre de réponses utiles s'est élevé à 4145 avec respectivement :

- 1556 réponses pour les joueurs de poker ;
- 1342 réponses pour les turfistes ;
- 1247 réponses pour les parieurs sportifs.

\*  
\*\*

**S'agissant des autres études basées sur l'ensemble des données stockées pour les 3 populations**, elles ont consisté en des études thématiques ciblées sur :

- **le profil des joueurs**
  - Ventilation des joueurs par sexe ;
  - Age moyen des joueurs ;
  - Ventilation des joueurs par tranche d'âge.
- **les modalités de jeu**
  - Nombre moyen d'IP utilisées (pour les « mises ») par joueur sur la période ;
  - Nombre moyen de comptes-joueurs utilisés par joueur sur la période ;
  - Ventilation des joueurs selon le nombre de comptes-joueurs utilisés ;

- Usage de ces comptes-joueurs (en % des mises réalisées à partir du compte principal) ;
- Ventilation des joueurs selon l'usage du compte principal.
- ***les comportements de jeu***
  - Mise hebdomadaire moyenne par joueur sur la période et selon le sexe ;
  - Ventilation des joueurs en fonction des mises hebdomadaires moyennes ;
  - Gain hebdomadaire moyen par joueur sur la période ;
  - Dépôt hebdomadaire moyen par joueur sur la période ;
  - Retrait hebdomadaire moyen par joueur sur la période ;
  - Ventilation des joueurs en fonction des dépôts hebdomadaires moyens ;
  - Ventilation des joueurs en fonction des retraits hebdomadaires moyens.

