

## JEUX EN LIGNE/ARJEL = « Pratiques, comportements, habitudes... des joueurs qui jouent à des jeux de hasard & d'argent sur internet

Jean-Pierre G. MARTIGNONI-HUTIN

Sociologue

Mars 2016

----

« 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'autorité de régulation des jeux en ligne)

---

### Avant propos

Nous poursuivons et terminons la publication - sous formes d'articles synthétiques - de l'étude quantitative « *Ethnologie-sociologie des joueurs en ligne* » (1) réalisée à l'ARJEL. Outre l'important sondage propre à l'enquête ( 4145 joueurs interrogés) cette étude est intellectuellement le fruit d'autres enquêtes exploratoires et rapports internes (quanti et quali) réalisés à l'Arjel , dont certains ont été publiés sur le site de l'autorité de régulation(2).

C. Coppolani, l'actuel Président de l'autorité a accepté dans un premier temps de publier cette étude, *sous réserves de modifications mineures*. Mais après une longue réflexion - 15 mois - il en a interdit sa publication sur le site de l'autorité, alors que JF Vilotte avait donné son aval avant sa démission inattendue. Sociologue salarié à l'ARJEL (2011-2015) nous avons condamné cette décision (3) et précisé dans un article les détails de cette affaire (4) qui, curieusement, a été passée sous silence par l'AFP (5) malgré nos rapports nombreux et anciens avec l'agence de presse

A l'inverse ce dossier a été commenté (voir encadré ci-dessous) par certains sites que nous tenions a remercier. Si certains y sont allés un peu fort (*pokernews avait illustré son article du 28 sept 2015 avec le logo ensanglanté de l'Arjel et un slogan - l'ARJEL m'a tuer - clin d'œil macabre à l'affaire Omar Raddad*) finalement, symboliquement, ce

n'était pas si faux... (Si si vous verrez, si un jour vous êtes au chômage – ce que<sup>2</sup> je ne vous souhaite pas - on perd tout, on n'est plus rien, on n'existe plus, on est mort socialement)

« Rififi à l'ARJEL, l'institution censure un rapport sur l'addiction »(pokernews 28 septembre 2015) ; « Rififi à l'ARJEL, épisode 3 » (par Matthieu Sustrac, pokernews du 28 décembre 2015) ; « Arjel une étude sur le poker et les jeux en ligne qui tombe à l'eau ( Poker académy) ;« L'ARJEL accusée d'avoir censuré un rapport sur l'addiction (jeu legal France du 29/9/2015) ; « Censure, addiction et polémique... » (twitter.com, 28 septembre 2015) « Le torchon brule entre l'Arjel et son ex chercheur » ( Casino France.org 12 janvier 2016) ; « Tension interne à l'Arjel » (SitesArjel.fr, 21 janvier 2016).

Extrait de l'article : « Le torchon brule entre l'Arjel et son ex chercheur » ( Casino France.org 12 janvier 2016) =

« Jean-Pierre G. Martignoni-Hutin est sociologue, chercheur et membre de la Commission Nationale des Sanctions. Pendant plusieurs années (5 ans plus exactement), celui-ci a effectué, pour le compte de l'ARJEL, une étude sociologique sur les joueurs en ligne.(NDLR : ce sont plusieurs études qui ont été réalisées en 5 ans confer notes 1,2 et ) Mais à l'aube de sa parution, en juillet 2015, retournement de situation : le président de cette autorité de régulation en interdit la publication telle quelle sur son site.

Une prise de décision assimilée à un excès d'autorité (voire une censure) qui n'est pas passée du côté de l'ex-agent public de l'Etat... remercié depuis. L'objet du litige : les résultats de l'étude, n'abondant pas dans le sens de l'ARJEL. Le jeu pathologique n'étant pas omniprésent, le décisionnaire n'a pas souhaité qu'apparaisse une quelconque association... alors même que sa structure avait commandé ces travaux ! La mention « cette étude reflète les analyses et opinions de l'auteur et ne saurait être associée à celles de l'ARJEL » devait, entre autres, apparaître en première page.

Une prise de position peu courageuse qui a mis le feu aux poudres... l'équipe de chercheurs étant alors salariée par cette autorité pour réaliser une étude (étude qui n'abondera finalement jamais dans son sens). Depuis, les interventions des deux parties ne cessent d'animer le secteur des jeux d'argent, les joueurs en ligne se passionnant pour ce feuilleton à rebondissements. En octobre dernier, le président de l'ARJEL avait d'ailleurs usé de son droit de réponse, suite aux accusations de censure du sociologue.

Pas convaincu par ce grand déballage remettant en cause la pertinence de ses travaux, le chercheur en a remis une couche en apportant quelques précisions sur le sujet. Notamment sur les raisons politiques de cette décision, qui a balayé plusieurs années de recherche. Car le sociologue apportait un regard neuf sur le jeu et les joueurs, avec une étude se situant aux antipodes de la vision actuelle réductrice (à savoir une référence quasi-systématique au jeu pathologique).

Or, ce choix d'instrumentaliser l'addiction et de porter le jeu compulsif tel un étendard semble contraster avec la réalité. À savoir que la majorité des joueurs s'adonnent aux jeux d'argent en ligne avec maîtrise, privilégiant une pratique ludique et

Nous avons reçu également un certain nombre de témoignages de joueurs ( cf. extraits ci dessous) , qui nous sont allés droit au cœur dans la mesure où notre licenciement de l'Arjel s'est situé dans les mêmes temporalités qu'un drame familial personnel, la mort de notre cher fils JACQUES de 20 ans en pleine santé. Le sociologue n'échappe pas aux caractéristiques de sa science, il est *sujet* d'une histoire de vie avant d'être *acteur* sur une scène sociale et professionnelle.

- G« J'ai été contacté par un sociologue de l'ARJEL (M. Martignoni) qui effectuait 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 envers les joueurs ayant répondu à celle-ci en accordant beaucoup de leur temps... »
- Bernard = « je suis choqué de cette décision de la part du nouveau président de l'ARJEL, un travail de longue haleine comme celui que vous meniez devait être mené à son terme, 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 »
- Eric : « je ne peux que regretter très vivement ce revirement de l'ARJEL «
- Yves : « je compatis d'autant plus que je suis moi même universitaire »
- Bruno : « 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. (...)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. (...) »
- Michel : » Difficile de comprendre les intentions de l'ARJEL «

- Bernard = « on assiste de plus en plus à ces excès d'autorité, et à <sup>4</sup>des prises de décision insuffisamment réfléchies. La compétence 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»
- Gérard = « c'est l'habitude en prenant des fonctions de démolir le travail du prédécesseur, je ne peux que 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 »
- Samuel = « je retiendrai la courtoisie et le professionnalisme avec lequel vous avez diligenté cette mission.
- Bernard : « je constate 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.
- Gilles = « 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...

Gilles ne croit pas si bien dire. Quelques mois après notre éviction de l'ARJEL, l'observatoire des jeux (ODJ) a lancé en décembre 2015 à l'Arjel sous la direction de JM Costes ( ex directeur de l'observatoire des drogues) (6) un QCM en 13 questions sur l'addiction en ligne (7). Cinq minutes pour savoir si vous êtes bien portant ou malade du jeu. Comme dirait Louis De Funès « c'est tout bonnement génial »(8). Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple. L'ODJ multiplie depuis 3 ans les études sur la nocivité du jeu : *poker en ligne et addiction, TRJ et addiction...*La messe semble dite avant même que l'étude ne soit réalisée. Et quand les résultats ne correspondent pas à la surdétermination du questionnaire voilà ce que peut écrire - dans une pirouette intellectuelle qui laisse pantois - l'Observatoire des jeux, par exemple sur 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, mai  
2012.). Trop fort ! Face à ce tels propos, publiés sur le très sérieux site du Ministère de  
l'économie, une seule conclusion (latine) s'impose *reduction ad absurdum*.(9) Car avec  
une telle rhétorique sophistique(\*), la doxa du jeu pathologie maladie arrivera toujours  
forcément à ses fins.

Ce scandale que constitue l'instrumentalisation de la recherche menée par la doxa  
du jeu pathologie maladie ; les problèmes épistémologiques et scientifiques (\*\*) que  
pose ce concept d'*addiction au jeu* - une « construction sociale » datée qui sent bon le  
DSM (I,II,III,IV,V) (10) - ont été dénoncés depuis longtemps, outre nos propres travaux  
(11) - par J. Amon Suissa pour le continent Nord américain, dans son ouvrage : « *Le jeu  
compulsif : vérités et mensonges* »(Fidès 2006). Mais qui a lu ce livre en France ? La  
doxa du jeu pathologie maladie *made in France* n'a rien inventé. En conflit d'intérêt  
(12) elle ne fait que singer ce qu'à fait pendant des années le psychologue Robert  
Ladouceur qui a eu un procès en déontologie en 2006 (13). A suivre car un jour ou  
l'autre ce scandale éclatera également en France... si les médias, l'AFP font leur travail  
d'investigation.

(\*)*Dans la grèce ancienne les sophistes développent des raisonnements dont le  
but est uniquement l'efficacité persuasive non la vérité, et qui à ce titre contiennent  
souvent des vices logiques, bien qu'ils paraissent à première vue cohérents )*

(\*\*) =*Scientifiquement il y a danger et imposture intellectuelle à aborder les jeux  
d'argent à travers la problématique de l'addiction (à fortiori d'une addiction sans  
substance, concept fortement problématique) car une fois acceptée comme entité  
morbide individualisée, tous les jeux de hasard vont être analysés comme des formes  
plus ou moins graves de pathologie*

---

## Introduction

Dans un premier article (14) nous avons précisé les multiples motivations des  
joueurs en ligne , dans une deuxième contribution (15) nous avons présenté les  
principales variables qui caractérisent la typologie sociologique des e.gamblers. Dans  
cette dernière livraison nous préciserons, après avoir rappelé la méthodologie de l'étude  
( cf. encadré ci-dessous) les pratiques, habitudes, comportements... des joueurs internet,  
selon le plan suivant =

1. Combien de comptes utilisent les joueurs en ligne ?
2. Synergie jeux en ligne/jeux en dur
3. Ancienneté dans la pratique des jeux en ligne

4. Quelle est la fréquence de jeu des joueurs en ligne ?
5. Comment évolue cette fréquence ?
6. Quand joue t on aux jeux d'argent sur internet ? : moment de la semaine
7. Quand joue t on aux jeux d'argent sur internet ? : moment de la journée
8. Ou joue t on aux jeux d'argent en ligne ? : lieu d'exercice de la pratique
9. Quel support utilise le joueur pour gambler sur internet ?
10. Quelle somme d'argent hebdomadaire jouent les joueurs sur internet ? :
11. Comment évolue la dépense ludique consacrée aux jeux d'argent sur internet
12. Comment s'exerce la pratique des jeux en ligne ? seul ou « avec » ?

#### **Population interrogée : N =4145**

Dans chacune des trois catégories ( poker, paris hippiques et sportifs), les joueurs (tirés au sort de manière aléatoire dans le frontal de l'ARJEL) ont reçu un courrier électronique et ont répondu à un questionnaire auto-administré accessible à travers un lien et un site dédié. Sur les réponses aux 150 000 mèls envoyés - 50 000 par segment - un redressement a été effectué pour rendre plus représentatif le panel. Par ailleurs, les questionnaires incomplets et les réponses incohérentes ou inexploitables, ont été écartées. Au final la Population interrogée s'élève à N = 4145 (1556 pour les joueurs de poker, 1342 pour les turfistes, 1247 pour les parieurs sportifs).

- 1 : Combien de comptes utilisent les joueurs en ligne ?

Les français qui jouent à des jeux d'argent en ligne utilisent généralement un seul compte joueur ( CJ) 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 CJ 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.

Sur ce registre du nombre de comptes, le comportement des turfistes paraît

proche de celui des parieurs sportifs. Fidèles à un opérateur, ces deux<sup>7</sup> catégories de gamblers utilisent très majoritairement un seul compte pour jouer sur internet. Une partie importante des joueurs en ligne (notamment les turfistes et les parieurs sportifs) 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 ce 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, ils ont ouvert un compte directement dans la société fondée par Joseph Oller et André Carrus (16), sans chercher à comparer avec les autres sites spécialisés dans les paris hippiques, par exemple celui lancé dès 2001 par Emmanuel de Rohan-Chabot : Zeturf. D'autres, par tradition, sont restés fidèles en .fr au pari mutuel urbain qui a accompagné de nombreuses générations de turfistes. A contrario, d'autres encore, ont fait jouer la nouvelle concurrence existante en matière de paris hippiques.

#### 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. S'ils restent majoritairement fidèles à un seul opérateur (à 60,8%), ils sont nettement plus nombreux à faire jouer la concurrence, en utilisant régulièrement deux CJ (25,5%), trois (7,7%) et même parfois davantage : 5,9% utilisent régulièrement quatre comptes et plus.

Au final si ces chiffres reflètent l'offre et l'état du marché (bonus, concurrence, nombre d'opérateur par type de jeux politique commerciale de 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 mais aussi plus volages et plus opportunistes. 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<sup>8</sup> comptes. Par ailleurs comme ils affrontent le hasard et les probabilités à chaque « main », certains joueurs de poker *distribuent leur chance sur plusieurs sites*, traduction ludique de l'adage populaire 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, avec chaque site. En fonction des résultats obtenus, ils peuvent considérer que tel site leur porte chance tel autre la scoumoune. Les joueurs de poker semblent plus directement concernés par cette croyance

### Jeux d'argent en ligne : churn(\*) et fidélisation

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 forcément des « hyper consommateurs » (17) , « volages, exigeants, infidèles, opportunistes. Quand il est satisfait, le joueur en ligne – qui contre toute attente *apprécie la gentillesse numérique ( confer paroles de joueurs ci-dessous) -* reste fidèle à son site, ce qui souligne aussi le professionnalisme des opérateurs concernés qui soignent *la relation client* pour éviter les phénomènes de *churn (\*)*. Plus étonnant le « résultat ludique » obtenu chez un opérateur semble parfois concourir à la fidélisation ou à l'abandon du site. Dans la croyance qu'un site *leur porte la poisse* certains joueurs (notamment les adeptes du poker), *remettent les compteurs à zéro en matière de chance* en changeant d'opérateurs où, a contrario, privilégient celui qui leur *porte bonheur*. Les joueurs invoquent aussi les qualités techniques et esthétiques des sites (soft, ergonomie, couleur, design, fluidité... ) qui expliquent leur fidélité à tel opérateur, ou au contraire les difficultés rencontrées qui les amènent à changer d'opérateur.

#### Paroles de joueurs :

« J'ai pris Betclik, ils renseignent bien et sont gentils, moi j'aime bien la gentillesse !! »

• « 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 Betclik, franchement ils sont réglos, j'avais gagné une fois, y'a pas eu de problème, je sais que pmu.fr offrait 100€, Betclik 20 mais j'ai pris Betclik 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 <sup>9</sup> | 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. »

« Chez Winamax, c'est tout joli de partout. ».

- « 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 Betclik 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. ».

(\*)« Churn » néologisme anglais issu de la contraction de « change and turn » qui traduit la perte de clientèle

## 2 = SYNERGIE : JEUX EN LIGNE JEUX EN DUR

Près de la moitié des Français qui jouent à des jeux de hasard sur internet 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<sup>10</sup> les hippodromes (PMH), 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 société dirigée 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. Fondamentalement le sujet joueur a « l'esprit joueur », il s'intéresse au(x) jeu(x) et 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, comme nous l'avons vu dans notre article sur les motivations (14), 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 en outre les frais collatéraux. Ce qui ne constitue pas une vétille pour de nombreux joueurs en période de vaches maigres.

La loi de 2010 a créé une « nouvelle race de joueurs » - les pure players - qui ne fréquentaient pas les réseaux ludiques en dur ou alors de manière très occasionnelle. Ces *e.joueurs* ont acquis dès le départ - parfois en .com - le « réflexe internet ». Il est peu probable qu'ils « retournent » dans un réseau terrestre qu'ils n'ont jamais fréquenté ou qui peut désormais leur apparaître obsolète, anachronique, s'ils le fréquentaient. Difficile cependant de prévoir si le développement du ludique numérique, au détriment du ludique terrestre, va se poursuivre, s'accroître. Car 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 sont régulièrement redynamisés, modernisés, ce qui peut favoriser leur fréquentation ( 18) ou un *retour au bercail* de joueurs lassés de la virtualité d'internet.

En ce qui concerne le poker, la situation apparaît différente. Si une moitié de la population des joueurs de poker sont de pure players, l'autre moitié fréquente souvent les espaces en dur, notamment les casinos. La dualité de l'offre en matière de poker ; les « grandes messes » du poker organisées par certains opérateurs ( notamment PMU.fr, Winamax...) l'ambivalence des groupes casinotiers qui exploitent ( ...exploitaient) poker en ligne et poker dur ; certaines spécificités psychologiques de ce jeu quand les joueurs

sont physiquement en face à face ; cet ensemble a favorisé la synergie poker<sup>11</sup> virtuel/poker live. Par contre le désengagement des principaux groupes casinotiers nationaux du poker en ligne n'a pas été sans conséquence sur cette synergie.

---

L'usage, que font les Français qui jouent en ligne, des jeux en dur et des espaces qui leur sont consacrés, apparaît au final diversifié. Il rejoint pour l'instant la volonté du législateur, qui - à la recherche de ce fameux « point d'équilibre » cher à Jean François Vilotte jusqu'à la fin de sa Présidence de sa Présidence (22) - a 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 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 si elle dépend des futures décisions politico-règlementaires - 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 deux réseaux, numériques et terrestres. Les Français joueurs - petits entrepreneurs ludiques individuels - agissent, et procèdent en permanence à des arbitrages dans leur vie, leurs loisirs, leurs jeux. Ils actualisent ensuite leurs pratiques et comportements en fonction de ces arbitrages.

### 3 = ANCIENNETE DANS LA PRATIQUE DES JEUX EN LIGNE

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 est resté 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 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.

Chiffres à mi 2013	Turfistes	Parieurs sportif	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%

#### 4 = Quelle est la fréquence de jeu des joueurs en ligne ?

Fréquence de jeu	Turfistes	Parieurs sportif	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 de jeu définit la plus ou moins grande récurrence à laquelle les joueurs s'engagent dans les jeux de hasard sur internet. Elle signale donc la place qu'ils occupent dans leur vie, à un moment donné de leur vie. C'est dire son importance. Fondamentalement, cette 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 questionnaire, bouscule la taxinomie traditionnellement admise pour définir une fréquence (tous les jours, une fois par semaine...) et réinterroge « l'illusion scientifique de la mesure préconstruite » d'une pratique. ( c'est en effet la pré-enquête qui a fait apparaître cet item « pratiques très irrégulière ») En effet, globalement, les Français jouent en ligne avant tout de manière « très irrégulière » (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 constituent pas une habitude culturelle bien ancrée.

Par ailleurs, 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 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. De plus le numérique ludique apparaît peu dans l'espace public médiatique, par rapport aux loteries de la FDJ omniprésentes (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. Nous trouvons par exemple chez les parieurs sportifs un score important de pratiques irrégulières (38%). Si les grands événements sportifs boostent les paris concernés, ils constituent pour certains joueurs des rendez-vous très ponctuels avec le jeu d'argent en ligne.

La « pratique pluri hebdomadaire » (25,7% en moyenne) constitue la deuxième caractéristique des comportements des joueurs sur le registre de la fréquence. Cela se vérifie pour les pokéristes (32,7%), les turfistes (26,8%) et dans une moindre mesure pour les parieurs sportifs (17,5%). Nous avons là une population de joueurs réguliers - composante essentielle du business du e.gambling - qui a pris l'habitude de jouer chaque semaine, voire plusieurs fois par semaine.

La « pratique pluri mensuelle » arrive en troisième position (21,6% en moyenne) et se distribue de manière 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 en ligne apparaît très minoritaire, 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 reste marginale chez les parieurs sportifs (3,8%). Malgré son faible poids statistique, cette « minorité » de *day-gamblers* 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 des conséquences positives de cette assiduité ludique mais aussi du fait d'éventuelles conséquences sociales délétères sur les joueurs concernés et leur famille, mais aussi du fait des conséquences financières sur ce *segment stratégique du marché des jeux en ligne* en cas d'attrition (\*) Si l'on exclut l'hypothèse « fin de mode » « effet de mode » (développée pourtant en 2014 par Charles Coppolani... de manière très contradictoire) (23) on peut se demander si cette évolution négative n'est pas déjà largement engagée en matière de poker. Sur cette question des joueurs récurrents, des « gros » joueurs nous sommes au cœur de l'ambivalence contradictoire de l'actuelle politique des jeux du

Gouvernement et de la définition qu'a voulu donné le législateur de 2010 à cette<sup>14</sup> notion de « régulation » des jeux en ligne assurée par l'ARJEL.

(\* )terme français du vocable anglais *churn (change and turn)* qui traduit la perte de clientèle

---

Aux antipodes de cette assiduité ludique quotidienne, nous trouvons des joueurs « très occasionnels », qui jouent « quelques fois par an » (10% en moyenne). Particulièrement concernés par ce comportement erratique, les parieurs sportifs (14,2%), contre 8,7% pour les turfistes et 7,1% pour les joueurs de poker.

En final, sur ce registre de la fréquence, trois tendances structurent les rapports qu'ont les Français avec les jeux en ligne. Pour une faible majorité (34,8% en moyenne), la pratique est récurrente - hebdomadaire, pluri-hebdomadaire, voire quotidienne - notamment pour les joueurs de poker (45,5%) et dans une moindre mesure chez les turfistes (37,5%). Pour une partie importante d'entre- eux (33,7% en moyenne) le jeu sur internet se caractérise par une grande variabilité dans la pratique, sans qu'il soit possible d'en préciser la fréquence. Ce comportement aléatoire concerne avant tout les parieurs sportifs (40,6%) 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.

#### TEMPORALITES DES JEUX EN LIGNE

Les jeux d'argent sur internet instaurent de nouvelles temporalités qui ne sont pas forcément chronophages (\*) .

A un premier niveau, le joueur détermine son temps de jeu en ligne en fonction de considérations financières mais aussi de l'intérêt qu'il trouve dans le jeu. Quand le plaisir ludique s'émousse, le joueur peut facilement *sortir du jeu*. La saturation, l'ennui, peuvent être des états qui l'amènent à moins jouer, voire à cesser de jouer. Le joueur en ligne cale également sa fréquence de jeu sur le temps dont il dispose, ensemble qui détermine des « périodes de jeu » plus ou moins longues, plus ou moins intenses. Mais sur ce registre des temporalités, il ne considère pas forcément cette activité comme chronophage. Pris sur le temps « libre », c'est un temps ludique qu'il s'octroie et cela d'autant plus facilement qu'il est facilement fractionnable. En outre ce temps ludique digital est un temps « qui n'a pas d'horaire » et s'adapte facilement aux autres activités. La permanence du jeu en ligne invite le joueur à se réguler. Mais ce qui règle fondamentalement la question du temps ludique se base sur d'autres fondamentaux : vie de famille, travail, projets professionnels... A nouveau nous sommes là aux

antipodes d'une vision d'un jeu en ligne forcément et fortement<sup>15</sup> |  
chronophage, véhiculée par le sens commun médiatique, alimenté par la  
doxa du jeu pathologie maladie, les moralistes anti-jeu, les groupes de  
pression et associations rigoristes

### Paroles de joueurs

« 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.»

« Je joue surtout en fonction de mes disponibilités, idéalement en soirée et

après minuit à cause du niveau de jeu mais à condition que toutes<sup>16</sup> les conditions soient 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. »

(\*) Désigne l'idée d'accaparement du temps, lié aux NTCI

## 5 = Comment évolue cette fréquence ?

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 de jeu mesure la *distance* et/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 l'emploi du temps du *sujet* joueur, sa vie personnelle, sociale et familiale. Il était donc pertinent de tenter de savoir si cette fréquence a évolué depuis que le joueur en ligne a commencé à jouer.

Une très grande constance semble caractériser cette évolution. En moyenne, la fréquence de jeu reste 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 depuis qu'ils jouent sur internet. Ces deux tendances majoritaires soulignent que l'entrée dans les jeux d'argent en ligne ne constitue pas une immersion dans un cercle vicieux où le joueur jouera toujours plus et toujours plus souvent. Fondamentalement, c'est de sa responsabilité de régler la *distance* existante entre son jeu et lui, la *fréquence* étant l'un des éléments lui permettant d'exercer cette responsabilité.

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 par d'autres<sup>17</sup> enquêtes. 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 et soudainement ralentir sa pratique ludique 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. »

#### 6 : quand joue t on aux jeux d'argent sur internet ? : moment de la semaine

Quand les joueurs jouent ils en lig	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 du e.gambling s'exerce<sup>18</sup> 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 entre semaine et week-end (58,9%). A contrario 26% des joueurs en ligne jouent exclusivement le week-end, principalement les parieurs sportifs (30,4%) 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 très grande liberté d'action qu'offre l'internet ludique modifie - sans l'a bouleverser complètement - la segmentation semaine/ week-end, qui sépare encore souvent les pratiques consacrées au travail et celles consacrées aux loisirs.

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

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. Dans une belle ironie certains e.turfistes renouent ainsi avec l'histoire du PMU, *en jouant régulièrement en ligne le dimanche*. Dans un article resté célèbre de la revue *Le Débat* ( dirigée par l'historien Pierre Nora et le philosophe Marcel Gauchet) et consacré aux *Nouveaux dimanches de la démocratie*(\*) ce « rituel ludico-social du jeu dominical » - qui a fait la gloire du Tiercé - a été analysé de manière magistrale par feu le discret sociologue Paul Yonnet (que nous avons eu la chance de rencontré quelques mois avant sa mort sur un plateau de télévision à coté de Patrick Bruel un fan de poker (19)

#### Paroles d'un « turfiste du dimanche »

«J'ai pris l'habitude de jouer en ligne le dimanche, de me dire: je vais me faire un petit Quarté. Tenter ma chance le dimanche, 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 car j'ai un petit garçon qui m'occupe beaucoup

(\*)Paul Yonnet , « Le tiercé miroir social. Anthropologie d'un jeu de masse » *Les nouveaux dimanches de la démocratie. Le Débat*, 1980/7 n° 7, 67-85.

## 7 : quand joue t on aux jeux d'argent sur internet ? : moment de la journée

Quand les joueurs jouent- ils	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de pok	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 le choix des périodes de la journée pendant lesquelles les Français allument 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 e.gambling affranchit nombre de joueurs de toute contrainte ou habitude. La aussi le joueur utilise la grande liberté qu'autorise l'internet ludique 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. Certes, les offres des opérateurs conditionnent 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.

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 numériques majoritairement en soirée (respectivement 43,9% et 57,6%). Les adeptes du poker se distinguent également par une participation nocturne non négligeable (7,7%) alors qu'elle est 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. Elles peuvent avoir des conséquences positives, faciliter la vie ludique du joueur mais elles peuvent aussi avoir des incidences sur sa santé, son sommeil, son hygiène alimentaire, sa vie familiale et son activité professionnelle... de certains joueurs (notamment les adeptes du poker tournoi). Sans parler de maladie, d'addictions, de déviance, les autorités pourraient s'intéresser à ces incidences, en provoquant des études ethno-sociologiques objectives spécifiques centrées sur ces questions, notamment en ce qui concerne les joueurs de poker. C'était prévu dans l'enquête que nous devions réaliser au domicile des joueurs. Charles Coppolani nous a

Paroles de joueurs :

« La on a internet , allez hop crac boum clic et puis on joue »

« 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 ».

**8- Ou joue t on aux jeux d'argent en ligne ? : lieu d'exercice de la pratique**

Où jouez-vous	Turfistes	Parieurs sportif	Joueurs de pok	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 jeux d'argent en ligne s'exercent avant tout au domicile du joueur (94,7% en moyenne). Les joueurs de poker 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. Avec l'internet ludique légalisé, ces jeux ont pénétré la sphère privée. Ils permettent de jouer sans intermédiaire. Cette petite révolution technico-culturelle a entraîné un confort ludique domestique très apprécié des Français. Elle a permis à des non joueurs qui ne pouvaient pas jouer, n'osaient pas jouer, d'entrer dans le jeu plus facilement et en toute légalité. Même si le jeu d'argent en ligne préexistait à la loi, le législateur a écrit en 2010 une page nouvelle du gambling contemporain qui s'inscrit durablement dans l'histoire des jeux de hasard et d'argent.

Le lieu de travail constitue parfois mais rarement (3,2% en moyenne) un espace où

l'on joue sur internet notamment pour les parieurs sportifs (5,8%) et dans une <sup>21</sup> moindre mesure pour les turfistes (2,9%). Mais globalement la pratique des jeux en ligne hors du foyer « apparaît » pour l'instant très marginale. Néanmoins il convient d'être prudent, ces pratiques de jeu « officieuses » sont mal connues et doivent être étudiées par des enquêtes croisées réalisées en face à face et auprès de la famille entourage. Car on peut subodorer que le joueur n'avouera pas forcément, notamment dans un questionnaire auto administré, qu'il joue à des jeux d'argent en ligne au bureau pendant ses heures de travail. L'étude ethno sociologique (volet quali) « devait permettre » 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 et notamment sur le lieu de travail. Mais la aussi Charles Coppolani quand il est arrivé rue Leblanc (siège de l'ARJEL à Paris) a interdit que nous réalisions ces études prévues au domicile des joueurs avec l'accord de la CNIL. C'est fâcheux.

## 9 Quel support utilise le joueur pour gambler sur internet ?

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. Elle reflète sans doute aussi le taux d'équipement des différents appareils numériques connectés. Cette remarque étant faite, nous noterons 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 « l'ordi » 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 à leur lancement les tablettes ne sont utilisées 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 mise car ces chiffres peuvent souligner le taux d'équipement des ménages en matière de tablette et de

télévision connectée. L'actualisation de ce taux par l'achat de nouveaux équipements peut modifier très rapidement les habitudes et comportements des joueurs. 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%).

Au final même si ces statistiques sont complexes à interpréter - et ne doivent donc pas être surinterprétées 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 en conclusion provisoire que les joueurs en ligne semblent privilégier le support technologique qui correspond le mieux à l'usage ludique, nécessaire pour accomplir leur jeu.

**10= Quelle somme d'argent hebdomadaire jouent les joueurs sur internet ? :**

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%

La majorité des joueurs interrogés (72,1%) jouent moins de 20 euros chaque semaine, les parieurs sportifs étant les plus « chiches » sur l'argent misé (80,5%). Si l'on élargit la fourchette, ce sont en moyenne 88,8% des joueurs qui jouent moins de 50 euros hebdomadairement. Nous sommes très loin de « l'enfer du jeu » en ligne et des anticipations alarmistes de la doxa du jeu pathologie maladie ( et de certains hommes politiques ou d'associations rigoristes anti jeu) indiquant, avant la loi de 2010, que les jeux d'argent en ligne, de par leurs caractéristiques ( disponibilité, proximité, jouer seul devant l'écran, argent virtuel...) entraîneraient une spirale compulsive de la dépense.

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) on peut dire à un premier niveau que les e.gamblers paraissent très raisonnables en matière de dépenses, ce que confirment par ailleurs les données détenues par l'ARJEL relatives aux dépôts et aux mises pour l'ensemble de la population des e.gamblers. « L'Etat du marché des jeux en ligne » - qui n'a guère été florissant en 2015 notamment en matière de poker - le confirme

également. (20)

En tout état de cause, ces différentes indications soulignent – et c’est un élément important sur le registre de la démocratisation des jeux en ligne - qu’il est possible de jouer à des jeux de hasard sur internet « 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. Ces statistiques sont une réponse cinglante aux Politiques (surtout de gauche mais aussi de droite) qui vilipendaient ces jeux - avant la loi de 2010 et pendant les débats parlementaires sur la loi - à cause des risques d’excessivité. C’est un désaveu pour la doxa du jeu pathologie maladie qui a constamment instrumentalisé ces risques, souvent avant même d’avoir réalisé la moindre étude. Chacun le reconnaît désormais si les jeux en ligne se sont installés dans le paysage ludique, on est loin du raz de marée annoncée.

—

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 jeu 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 chaque semaine ne représentent qu’1,4% de la population des joueurs en ligne. A nouveau même si ces affirmations issues d’un questionnaire auto-administré doivent être prises avec précaution, nous avons là une première indication qui relativise fortement l’impact financier des jeux en ligne sur le budget des ménages concernés.

Le détail par catégorie dévoile un profil de la dépense 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 ce registre. 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 par semaine.

« Le poker en ligne en mode tournoi : du temps de jeu pas trop cher, un jeu plaisant et très économique » (parole de joueur)

Le poker en ligne en mode tournoi autorise une certaine durée de jeu pour un budget modeste. Equation qui séduit de nombreux joueurs. Ce registre du temps permet de mieux comprendre l’engouement pour le poker en ligne malgré sa baisse actuelle en Cash Game. 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 qui joue en mode 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 <sup>24</sup> 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 ». ( un joueur de poker en ligne)

### 11 : Comment évolue la dépense ludique consacrée aux jeux d'argent sur internet par les e.gamblers ?

vosre 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, resté stable pour une majorité de joueurs (50,5% en moyenne). Ce sont les turfistes qui font preuve de la plus grande stabilité (59,2%), soulignant une maturité, une éducation, une culture ludique que nous avons déjà constatée dans d'autres enquêtes sur le turf. L'âge des turfistes en ligne explique aussi cette maturité favorisant cette maîtrise, cette prudence, cette responsabilité. Les turfistes ont affronté de nombreuses tempêtes, ils « savent raison garder ». Ils ne s'enflamment pas facilement. Ils veulent surtout continuer à jouer et savent pour cela qu'ils ne doivent pas couler.

L'autre tendance concerne la diminution du montant joué chaque semaine, qui a plus ou moins baissé pour plus de 29% des joueurs, notamment pour les parieurs sportifs (31,8%) mais aussi chez les joueurs de poker (34,1%).

On observe au final que 80,4% des joueurs ont soit stabilisé, soit diminué leur dépense hebdomadaire depuis qu'ils jouent sur internet. La palme en matière « de sobriété et de modération ludique » revenant aux turfistes (83,2%).

—



Au final sur ce registre de l'évolution de la dépense, prudence<sup>25</sup> et responsabilité semblent caractériser le comportement des Français qui jouent de l'argent 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 digitaux ne correspond pas à une plongée dans un cercle vicieux inflationniste, aboutissant forcément à une pratique toujours plus fréquente toujours plus coûteuse. Aidé par l'opérateur et la réglementation, le joueur en ligne est le plus souvent *comptable de son jeu* et cela a des conséquences importantes sur la fréquence de jeu et son évolution.

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

L'ensemble de ce processus peut - doucement mais sûrement - entraîner un risque systémique (sclérose où 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 des jeux en ligne et au regard des dernières statistiques de l'ARJEL, (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.

Sur cette question de la dépense, c'est à nouveau toute la politique des jeux actuelle qui est questionnée et notamment la place donnée à la prévention, à la pathologie exploitée par la doxa et dont les acteurs sont désormais nombreux, actifs, opportunistes, grassement financés. A force d'assimiler les jeux d'argent à une drogue, à force de souligner qu'ils entraînent *isolement, endettement, dépendance...* à force de mettre en avant une politique de « protection des joueurs » définie comme une priorité par le Président de l'ARJEL ( 24 ), cela n'est pas sans conséquence sur le comportement des joueurs y compris chez ceux qui ne sont pas du tout dans l'excès.

#### 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 redépense pas d'argent avant un certain temps pour ne pas aller dans l'exagération, je ne dépasse jamais le budget.»
- «je joue 30euros par mois, on peut se fixer des limites, je dépasse jamais
- « 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 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.»

## 12 = COMMENT S'EXERCE LA PRATIQUE DES JEUX EN LIGNE ? « SEUL » OU « AVEC » ?

	Turfistes	Parieurs sportif	Joueurs de pol	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 en « solitaire »(87,7%). Ce résultat provient du fait que le support matériel qui autorise le jeu - l'ordinateur individuel, le téléphone portable... - définit généralement un rapport binaire entre l'homme et la machine. Il est donc normal 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 en sorcellerie - rétrograde et passéiste - à l'informatique et à internet.

Par ailleurs, il faut bien comprendre que les joueurs en ligne ne subissent pas forcément cette relation solitaire, certains la recherchent. 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 mais il la revendique parfois, l'exploite, car elle présente de nombreux avantages.

Les logiques ludiques soulignent en outre que le joueur n'est, en réalité,<sup>27</sup> jamais vraiment seul. Il est « avec lui-même », « avec la machine ». « avec d'autres joueurs ». Cette situation favorise un triple rapport agonistique au jeu. Le joueur entre en compétition contre lui-même, contre d'autres joueurs, contre la machine, contre l'opérateur. Signalons également que « l'agora numérique » favorise le dialogue ludique entre joueurs confirmant que même quand les joueurs en ligne en apparence sont « seuls », ils sont virtuellement « avec ». On retrouve peu ou prou dans les jeux d'argent en ligne les socialités virtuelles de « nos vies numériques contemporaines ». Pourquoi crier à l'addiction comme le fait la doxa alors que nous en profitons tous. Il faut dire qu'elle ratisse large pour accroître son business ( barres chocolatées, coca, jeux vidéos, machines à sous, jeux de grattage, jeux en ligne , poker, mails...

Signalons en outre que les jeux d'argent en ligne s'exercent parfois physiquement « 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 ».

\*\*\*

## 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, les moralistes et autres idéologues, verront là une nouvelle preuve de l'individualisme contemporain, synonyme d'égoïsme, de repli sur soi, de solitude numérique. Comme nous nous situons dans l'esprit d'une sociologie compréhensive respectueuse des joueurs, et soucieuse de comprendre des pratiques culturelles sans les juger, 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 d'une socio-anthropologie du numérique ludique en particulier. Les sujets sociaux ont en effet désormais de nombreux tête à tête *technico digitaux* avec de multiples machines connectées à la toile. Ce n'est pas au sociologue de s'en alarmer, il doit en rendre compte :

### Paroles de joueurs

- « 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 l'exercice des jeux d'argent sur internet n'est pas forcément solitaire. Même si elle semble minoritaire 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'est pas forcément 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 » ( notamment en matière de paris sportifs en ligne sur téléphone portable) 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 de poker grâce à leurs pseudos. Nous étions en plein dans cette perspective après des mois d'enquêtes et d'approches des joueurs pour gagner leur confiance. La perspective de recherche apparaissait très prometteuse, nouvelle, aux antipodes de l'idéologie propagandiste de la doxa du jeu pathologie maladie.

Paroles de joueurs

- « 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 dans la complicité d'une activité partagée à deux dans le couple.

- « 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 ( provisoire)

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 avant tout « seul devant un ordinateur - notamment pour les turfistes (87,7%), les joueurs de poker (87,8%) et dans une moindre mesure pour les parieurs sportifs (81,7%). Quoi de plus normal. 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, entre copains, entre membre d'une même famille.

La mise en place du .fr en 2010 a favorisé la démocratisation, la visibilité et l'acceptation sociale des jeux de hasard en ligne, vis à vis du .com., sans pour autant que l'autorisation du e.gambling par le législateur n'entraîne un phénomène social de masse, une pandémie ludique. Dans le même temps ces jeux font désormais partie de la vie numérique - domestique ou nomade - de certains français et dans une moindre mesure de certaines françaises. Les barrières sont tombées et le jeu d'argent à cause de cette digitalisation 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.

Cette légalisation qui a introduit les jeux de hasard dans l'univers domestique micro privé des populations - a entraîné une évolution des pratiques ludiques, une synergie entre les jeux d'argent en dur ou numérique, ensemble qui est toujours en cours de construction. Car fondamentalement ce sont les joueurs qui donnent du sens à ces nouvelles pratiques ludiques digitales, actualisent ces synergies, en fonction de multiples paramètres et pas seulement en fonction des offres commerciales des opérateurs ou des résultats du jeu. Les joueurs en ligne sont des *subjects sociaux* comme les autres et ils agissent le plus souvent avec raison. Et même quand - à un moment donné de leur vie - ils sont dans une pratique passionnelle - que certains moralistes ou addictologues jugeront excessive ( par exemple en jouant tous les jours sur internet ou en jouant gros jeu) - ils ne sont pas forcément dans la pathologie, ils ne doivent pas être traités de malades du jeu.

Mais pour comprendre cela les enquêtes quantitatives ne suffisent pas, surtout<sup>31</sup> si elle sont auto-administrées. Il faut aller au contact direct des joueurs et de la famille entourage, afin d'apprécier la réalité d'une culture ludique en construction qui possède ses spécificités, ses passions et parfois ses pratiques jugées problématiques par un observateur extérieur mais qui, fondamentalement, ne sont pas coupée de la vie réelle des Français concernés, et s'inscrivent dans leur histoire de vie, leur biographie et leur « carrière » de joueur.

Evidemment ça prendra plus temps « que 5 minutes pour remplir un questionnaire en 13 questions », comme le fait actuellement la doxa du jeu pathologie et l'Observatoire des jeux. Mais le jeu en vaut la chandelle pour un Etat – certes toujours croupier – mais soucieux de l'intérêt général, de modernité, de liberté mais aussi soucieux d'informer les joueurs des risques sans les déresponsabiliser ou les pathologiser.

La vaste étude ethnosociologique que nous menions à l'ARJEL avant que JF Vilotte ne démissionne soudainement sans prévenir personne ( c'est facheux) , devait nous permettre 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 construit de nouvelles sociabilités virtuelles mais aussi parfois physiques. Même si Charles Coppolani a mis fin à notre travail à l'Arjel, avortant l'étude en cours en nous empêchant notamment d'aller enquêter au domicile des joueurs comme c'était prévu, les nombreux éléments récoltés dans les 165 entretiens réalisés en amont « sous l'ère Vilotte » nous permettront prochainement d'en dire plus sur les multiples facettes e.gambling dans un rapport en cours de rédaction ( 21), en précisant en exergue : « *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* »

© jpg martignoni-hutin, sociologue, centre max weber(cmw) équipe TIPO, université Lumière Lyon 2, Lyon, France. Mars 2016

---

## Notes

1. « ETHNOSOCIOLOGIE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE ( : POKER, PARIS HIPPIQUES, PARIS SPORTIFS ; SUR LES SITES AGREES PAR L'ARJEL ( AUTORITE DE REGULATION DES JEUX EN LIGNE) (VOLET 1 : ETUDE QUANTI) ( PARIS/ LYON, OCTOBRE 2015, 75 PAGES)
2. A = « Analyse des questions ouvertes du questionnaire ARJEL » (enquête

quantitatif/qualitatif ARJEL 2012, N=395)( Paris, Arjel, octobre 2012, 53 pages<sup>32</sup>, rapport interne non publié)

B = « Sociologie des joueurs de jeux de hasard et d'argent en ligne : étude exploratoire ( enquête qualitative ARJEL 2012, nombre d'entretiens réalisés N=64) ( Paris, Arjel, janvier 2013, 154 pages, rapport interne non publié, rapport provisoire de l'enquête qualitative)

C = « Sociologie des joueurs en ligne » ( enquête quantitative ARJEL juin septembre 2012, population N=400) préface de Jean François Vilotte, 1<sup>er</sup> Président de l'ARJEL 2010-2013)( Paris, Arjel, mars 2013, 14 pages, publié sur le site de l'ARJEL le ) synthèse publiée sur le site de Bercy : « Portail de l'économie et des finances : « Profil type du joueur en ligne » (18 avril 2013)

3. «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 » (COMMUNIQUE DE PRESSE 24 juillet 2015, publié sur lescasinos.org du 24 juillet 2015)
4. « LE DESSOUS DES CARTES » ( article, 8 pages, septembre 2015 (publié sur lescasinos.org du 17 septembre 2015)
5. L'AFP et les jeux d'argent : quel jeu joue l'Agence France Presse ? (10 pages, 20 notes, 2 annexes, décembre 2015) , publié sur lescasinos.org du 9 décembre/2015)
6. JP Martignoni : « Jean Michel Costes, directeur de l'Observatoire des drogues, vient d'être limogé » ( 12 avril 2011, 1 page) [www.observatoiredesjeux.fr](http://www.observatoiredesjeux.fr) ( 13 avril 2011)post sur L'Humanité.fr ( envie de changer le monde) (21/4)après l'article : « Jean Michel Costes poussé vers la sortie » (20/4)post sur [www.cnid.typepad.com](http://www.cnid.typepad.com) après l'article : « La clairvoyance du Président de la Mildt Etienne Apaire. La confusion dissipée » (15/4)[www.forum.fnapt.org](http://www.forum.fnapt.org) (12/4) ( FNAPT - prévenir c'est d'abord informer : fédération nationale de prévention de la toxicomanie)
7. (ODJ/ARJEL, décembre 2015, extrait du courriel envoyé aux joueurs en ligne) « Bonjour, L'Observatoire des Jeux, organisme public d'étude des jeux d'argent et de hasard, a besoin de votre aide pour réaliser une étude sur les jeux en ligne (..) 5 minutes vous suffiront pour remplir notre questionnaire de 13 questions. Une évaluation de votre niveau de risque vous sera communiquée immédiatement » (ODJ/ARJEL) On remarquera la symbolique du chiffre 13. Fallait oser.
8. Phrase culte du film culte Le petit baigneur ( Rober Dhéry, 1968)
9. 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<sup>33</sup> sur lesquelles il repose

10. Confer : « **DSM-V : troubles dans la psychiatrie** » par Sarah Chiche ( [sciences humaines.com](http://scienceshumaines.com) du 12/07/2013) ; Lire absolument l'article = « **Psychiatrie : DSM-5, le manuel qui rend fou** » (LE MONDE SCIENCE ET TECHNO | [le.mone.fr](http://le.mone.fr)13.05.2013 par Sandrine Cabut)
11. P Martignoni : **QUE PEUT APPORTER LA SOCIOLOGIE DANS LE DÉBAT SUR LE JEU COMPULSIF ?** « **Psychotropes** » 2005/2 vol. 11 | pages 55 à 86. Martignoni, J.-P. (2011)= « **Jeu problématique, jeu responsable : le jeu excessif est-il vraiment pathologique ?** » (47-73)in « **Jeux de hasard, jeux d'argent : comprendre, prévenir, soigner** » (Paris, L'Harmattan, Questions Contemporaines, septembre, 2011, 133 pages, 13,5 euros)
12. « **Conflit d'intérêts dans l'univers du jeu** par **CLAIRE LEGROS** , [La Vie.fr](http://LaVie.fr)05/10/2010 : « **Un congrès international francophone d'addictologie s'ouvre à Nantes demain 6 octobre. Une initiative financée principalement par... la Française des jeux. !**»
13. Un blâme déposé contre le chercheur Robert Ladouceur ( [radiocanada.ca](http://radiocanada.ca) 2 mars 2006) « **Une plainte déposée contre le psychologue Robert Ladouceur (Québec)**Psychomédia 2 mars 2006
14. **LES MOTIVATIONS DES JOUEURS QUI JOUENT A DES JEUX DE HASARD & D'ARGENT SUR INTERNET (poker, paris hippiques ou sportifs, sur les sites agréés par l'ARJEL)** (18 pages, 23 notes, janvier 2016) publié sur : [lescasinos.org](http://lescasinos.org) du 19 janvier 2016. Publié également sur [Jeu Legal France](http://JeuLegalFrance.com) (Jouer au poker en ligne, aux paris sportifs et aux paris hippiques sur les sites agréés de jeux d'argent autorisés par la France ) du 21 janvier 2016 ( avec en annexe la reprise d'un de nos articles : « **LE JEU N'EST PAS UNE MALADIE : jeu pathologique, compulsif, addictif...attention aux idées reçues** » (2011, 6 pages)
15. « **E.GAMBLING : SOCIOLOGIE DES JOUEURS QUI JOUENT A DES JEUX D'ARGENT SUR INTERNET (POKER,PARIS HIPPIQUES,PARIS SPORTIFS) SUR LES SITES AGREES PAR L'ARJEL** » (15 pages , 18 notes, février 2016, publié sur [lescasinos.org](http://lescasinos.org) du 15 février 2016)
16. En 1868, Joseph Oller invente la mutualisation des paris. 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 pratique et rapide. Du bordereau encoché a volets carbonés, la pince a encocher, la valideuse à la main jusqu'aux aiguilles a trier, tout le réseau fonctionne ainsi grâce a 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](http://PMU.fr) entreprises, 2012,

les grandes dates du PMU).

17. Sur les tendances de fond en matière de consommation, de consumérisme - sur fond de crise économique et de numérisation de la société - confer = 1 = L'article de Jean Marc Vittori : « L'hyper consommateur arrive ! » ( Les Echos du 15 janv. 2009) extrait : « 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 » = 2 = L'article de Philippe Escande : « Consommation : les trois chocs de 2008 » ( Les Echos du 28 janvier 2009) extrait : « « 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 ».
18. « 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%).
19. En 2010 nous avons participé à l'émission très intello/branchée/bobo «Ce soir ou jamais » présentée par Frédéric Taddeï sur le thème : «Ouverture des jeux en ligne , coupe du monde de football , paris sportif » (FR3 , 9 juin 2010) Participait également à cette émission Patrick Bruel ( acteur, chanteur, charmeur, joueur de poker) et responsable de « Table 14 » site de poker qui avait obtenu une licence de l'Arjel pour les jeux de cercle. Participaient également à cette émission nocturne très parisienne Parc Simoncini (Meetic, fondateur avec Bruel de Winamax), Michel Abecassis , (joueur de poker, Winamax), Luc Davan ( directeur de club de foot), Isabelle Queval ( philosophe) mais surtout Paul Yonnet auteur notamment du célèbre ouvrage « Jeux, modes et masses » ( Gallimard, 1985) sur lequel nous avons beaucoup travaillé lors de notre thèse. A cette occasion ce n'est pas sans une certaine émotion que nous avons pu salué et rendre hommage au gentil Paul Yonnet qui nous a dédié un exemplaire de son dernier livre : « Une main en trop : mesures et démesure : un état du football » ( Paris , Fallois, 2010). Quelques mois après il disparaissait comme il avait vécu - discrètement - dans un quasi silence médiatique assez scandaleux. Confer = « Paul Yonnet : la mort d'un sociologue en short » ( par Marcel Jaeger CNAM, Libération du 29 août 2011) ; « Paul Yonnet, fin de partie... » ( Régis Soubrouillard - Marianne du 25 août 2011) « Décès du sociologue Paul Yonnet ( Le figaro du 23/08/2011) ; « Décès de Paul Yonnet, sociologue des loisirs » ( L'EXPRESS.fr 23/08/2011)
20. confer : Les tripots en ligne n'ont plus la cote : « En 2015, les chiffres d'affaires des sites de "cash games" ont baissé de plus de 10 %. Une baisse partiellement compensée par les paris sportifs »( BAUDOUIN ESCHAPASSE, Le Point.fr du 29/1/2016)

21. « ETHNOSOCIOLOGIE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE <sup>35</sup> (\*) : POKER, PARIS HIPPIQUES, PARIS SPORTIFS (\*) SUR LES SITES AGREES PAR L'ARJEL (AUTORITE REGULATION DES JEUX EN LIGNE) (VOLET 2 : ETUDE QUALI, ENTRETIENS ; POPULATION N= 185 ) ( LYON, A PARAITRE EN 2016, 300 PAGES)
22. « Le président de l'Arjel quitte l'institution »(lefigaro.fr du 18/12/2013)
23. « Charles coppolani , président de l'arjel : « le poker est passé de mode » (livepoker du 23/4/2014) « CHARLES COPPOLANI ET "L'EFFET DE MODE" : LES COULISSES D'UN BAD BUZZ » (club poker du 25 avril 2014. « Charles Coppolani : « Internet n'a pas déstabilisé le monde des jeux » ( les échos du 16/4/2014 extrait : « La question est tout autre pour le poker pratiqué par un public plutôt jeune. L'effet de mode est passé. Au fond, le marché du poker en ligne est peut-être arrivé à maturité ».) ( arjel La baisse du poker n'est pas due à un effet de mode » communiqué presse jeu.com (1° juillet 2014)
24. « Charles Coppolani : « Internet n'a pas déstabilisé le monde des jeux » »**CHRISTOPHE PALIERSE - LES ECHOS | LE 16/04/2014**) extrait : (...)« **Quel bilan tirez-vous de ces quatre ans, quasiment, d'ouverture et de nouvelle régulation du secteur ?**Globalement, le marché n'est pas au rendez-vous des espérances des opérateurs. En revanche, l'objectif du législateur qui était de faire basculer l'offre illégale existante vers une offre légale, régulée et sécurisée pour le joueur, est atteint. Et, contrairement à ce que d'aucuns redoutaient, Internet n'a pas déstabilisé le monde des jeux en France. **Quels sont les priorités de votre mandat ?**La protection des joueurs est une priorité permanente. A ce titre, nous réfléchissons à la mise en oeuvre d'indicateurs avancés de l'addiction.(...)