

## SOCIOLOGIE DES JOUEURS QUI JOUENT A DES JEUX D'ARGENT SUR INTERNET (POKER, PARIS HIPPIQUES & SPORTIFS)

-----

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

- **Sociologue**
- **Chercheur associé au Centre Max Weber(CMW), équipe TIPO (Université  
Lumière, Lyon II)**
- **Chargé d'étude à l'ARJEL (2011-2015)**

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

**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 » Mention indiquée à la demande de C. Coppolani, actuel Président de l'ARJEL (Autorité de régulation des jeux en ligne)*

### **Avant Propos**

Le 2° Président de l'ARJEL (C. Coppolani) a interdit - après 15 mois de réflexion... - que l'étude « Ethnologie-sociologie des joueurs en ligne » réalisée à l'ARJEL soit publiée sur le site de l'autorité de régulation. Sociologue, chargé d'étude salarié à l'ARJEL depuis 2011, nous avons condamné cette décision. (1) De notre point de vue il était pertinent, comme prévu initialement par JF Vilotte (1° Président de l'ARJEL) avant sa démission, non pas d'interdire mais au contraire de publier les deux volets (quanti et quali) de cette recherche collective qui : précisait de multiples indicateurs objectifs sur les joueurs, éclairait la réalité contemporaine des jeux en ligne et l'impact du ludique numérique sur les Français concernés; analysait les synergies entre le gambling traditionnel et le e.gambling. C. Coppolani en a décidé autrement.

Nous avons noté cependant que « l'actuel » Président de l'ARJEL n'a pas souhaité interdire complètement cette étude (mention en exergue de cet article) ce qui laisse un espoir pour la suite si la politique en matière de recherches sur les jeux d'argent était un jour revisitée par le gouvernement « actuel » ou le suivant pour supprimer les conflits d'intérêts et donner un coup d'arrêt à l'instrumentalisation de la Recherche réalisée - notamment mais pas seulement - par la doxa du jeu

pathologie maladie. Nous avons précisé - dans un article (2) - les détails de notre éviction de<sup>2</sup> l'ARJEL et le contexte politique de notre licenciement - que l'AFP a scandaleusement passé sous silence (3) mais qui a été commentée par Jeu Legal France (« L'ARJEL accusée d'avoir censuré un rapport sur l'addiction = jeu legal France du 29/9/2015) et par d'autres sites = « 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) ; « « 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). Nous avons reçu également le soutien de joueurs qui seront publiés dans une prochaine livraison.

## Introduction

Dans un premier article (4) nous avons précisé les nombreuses motivations des joueurs en ligne. Pour les lecteurs qui s'intéressent à cette question nous conseillons en complément l'étude réalisée par des collègues du Québec (Magali Dufour, Sévrine Petit, Natacha Brunelle) : « *Why poker is the game that increased the most in recent years ? Qualitative study about players motivations* » (5). Leur analyse met en lumière sept motivations dominantes chez les joueurs de poker : le plaisir ; l'aspect social de l'activité ; la stimulation intellectuelle ; la compétition et l'adrénaline ; l'appât du gain ; passer le temps ; faire carrière dans le poker. Cette recherche par sa méthode et ses précautions épistémologiques (6), montre que d'autres approches sur les jeux d'argent sont possibles que celles en termes « d'addiction », prénotion fortement subjective qui surdétermine le questionnement (7) et autorise ensuite toutes les instrumentalisation (8).

Toujours en ce qui concerne le poker signalons l'entretien que nous avons accordé récemment à Cécile Denayrouse journaliste à La Tribune de Genève : « *Sociologie : Le joueur de poker, suppôt du capitalisme ou fin stratège?* » (la Tribune de Genève , 5 mars 2016) La journaliste rend compte et s'inspire également dans son article d'un ouvrage récent sur le poker : « *L'esprit du poker : Comment un jeu d'argent a conquis le monde* » (Lionel Esparza, La Découverte, 250 pages, 2016). Ce dossier de la Tribune de Genève sur le poker s'inscrit dans le cadre d'un projet de loi helvète ( horizon 2018) sur les jeux d'argent permettant aux maisons de jeu de proposer leurs jeux en ligne et qui autorise «dans des conditions strictes» des «petits» tournois de poker en dehors des casinos, «à la condition toutefois que les mises soient faibles et les possibilités de gain réduites». Confer également l'article : « *Quand le poker devient un sport de matheux* » par Jérôme Estabe (Tribune de Genève : 4/3/2016)

---

Dans le présent article nous indiquerons les principales variables d'indentifications des joueurs en ligne. Tout le monde ne joue pas aux jeux d'argent en ligne et - sociologiquement - les e.gamblers ont un profil qu'il est intéressant de préciser. Dans une prochaine contribution (9) nous présenterons d'autres indicateurs objectifs (pratiques, habitudes, fréquence de jeu, temps passé à jouer...) qui éclairent le comportement des joueurs en ligne. Si cette étude n'a rien de révolutionnaire, nous avons la faiblesse de penser qu'elle ne méritait certainement pas d'être interdite. Elle ne représentait en outre que la première partie d'une enquête beaucoup plus ambitieuse...à paraître en 2016....si elle n'est pas interdite : « *ETHNOSOCIOLOGIE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE (POKER, PARIS HIPPIQUES, PARIS SPORTIFS) SUR LES SITES AGREES PAR L'ARJEL) (VOLET 2 : ETUDE QUALI, ENTRETIENS ; POPULATION N= 185 ) ( 400 PAGES, 2016)*

### Population interrogée dans l'étude : N =4145

L'étude a été réalisée sur des joueurs en ligne récurrents séparés en trois catégories représentatives de la population mère : turfistes, parieurs sportifs, joueurs de poker pratiquant un seul jeu . (75% des joueurs inscrits sur des sites agréés par l'ARJEL n'exercent en effet qu'une seule des trois activités ludiques numériques autorisées). Dans chacune de ces trois catégories, les joueurs - tirés au sort de manière aléatoire - ont reçu un courrier électronique et ont pu répondre de manière anonyme à un questionnaire auto-administré accessible à travers un lien et un site dédié. Sur les réponses aux 150 000 mails 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 inexploitable, 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- Genre :

Tableau A

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

Les jeux de hasard régulés par l'ARJEL sont avant tout « une affaire d'hommes » (83,9%). Le genre apparaît en effet comme une variable très discriminante des jeux en ligne ou la gence masculine est surreprésentée, notamment pour les paris sportifs (91,6%) et le poker (86,6%) mais aussi dans une moindre mesure en matière de paris hippiques : 73,4% d'hommes. La virtualité des jeux sur internet, le fait qu'ils s'exercent dans l'espace domestique n'a pas modifié pour l'instant une tendance structurelle forte constatée depuis longtemps par les sociologues (10) : les jeux d'argent sont avant tout une pratique masculine (11) et nous retrouvons fortement cette tendance sexuée dans le e.gambling

Cette prédominance masculine cohabite cependant avec une présence féminine, mais de manière différenciée selon les segments. Dans les paris sportifs la proportion de femmes apparaît marginale (8,4%) et la « domination » masculine s'impose. Pour le poker en ligne le « deuxième sexe » est davantage représenté mais reste minoritaire(13,4%). Les actions entreprises par les opérateurs et les casinos (tournois *ladies* dédiés par exemple), la notoriété de quelques égéries du poker international ou celle de figures *people féminines* nationales, ont certainement contribué à promouvoir le *poker féminin*, même si cette volonté trahissait aussi en réalité le caractère fortement minoritaire du « sexe faible » dans le monde très masculin du poker. Certaines particularités du poker (intuitions pré-perceptives, importance des *tells* pour masquer son jeu ou deviner celui de l'adversaire...) suggèrent que le poker correspond à certaines facettes de la psychologie féminine. Les statistiques sur le genre en matière de poker *online* ne corroborent pas pour l'instant cette hypothèse et cela concerne aussi le poker en face à face. Il faut dire que ce jeu ambivalent ( à la fois simple et complexe) possède un jargon très ésotérique et très technique, outre sa coloration anglo-saxonne Idiome susceptible d'effrayer les non initiés..... notamment - mais pas seulement - les femmes. ( confer notre article : « *Gambling : Petite rumination sur le poker : si vous n'aimez pas l'anglais, fuyez braves gens ! vous n'entrez jamais dans le monde merveilleusement ésotérique du poker* » ) (12)

Pour les paris sur les courses hippiques, la situation en matière de parité apparaît sensiblement

différente que celle existante pour les paris sportifs et le poker. Les femmes occupent une place<sup>4</sup> non négligeable dans les paris hippiques numériques (26,6%) tendance significative que nous avons déjà constatée dans un article écrit quelques mois après l'entrée en vigueur de la loi de 2010 (13). L'action publicitaire ancienne du PMU pour féminiser les paris a certainement profité aux paris hippiques en ligne, d'autant que le Groupement d'intérêt économique (GIE) a poursuivi cette politique commerciale d'ouverture de multiples manières. Par exemple en lançant de nouvelles formules de jeux *ne nécessitant* – les féministes apprécieront – *aucune connaissance... hippique* (Pariez Spot) (14) ou en ouvrant de nouveaux espaces modernisés dans le réseau physique du pari mutuel (PMU City). Ensemble susceptible de modifier l'image très masculine voir machiste du PMU et d'attirer les femmes vers le turf. Plus récemment, en misant dans son nouveau *plan stratégique*(15) sur le développement accru des paris digitaux, le PMU, longtemps dirigé par Philippe Germond, s'est positionné pour « tenter » d'accentuer la présence des femmes sur internet. Le nouveau PDG du pari mutuel, Xavier Hürstel (16) a toujours été au diapason de cette volonté de conquérir de nouvelles parieuses, notamment mais pas seulement, dans le réseau virtuel de l'entreprise historique des courses.

—

Au final, le genre apparaît comme une variable très discriminante en matière de jeux en ligne. Mais cette situation peut évoluer. Les caractéristiques premières de ces jeux (simplicité d'accès, confort, absence de promiscuité, anonymat...), le fait qu'ils permettent de ne pas « s'afficher » (confer encadré ci-dessous) dans l'espace public ludique à domination masculine souvent cosmopolite (notamment bar, café PMU, hippodromes PMH...), l'absence de fracture numérique sexuée, la confiance qu'inspire la régulation étatique exercée par l'ARJEL, sont autant d'atouts susceptibles d'augmenter le pourcentage de femmes dans la population des e.gamblers.

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

Les paris hippiques en ligne attirent les Français - et les Françaises - qui ne veulent pas, ne veulent plus ou n'ont jamais osé fréquenter les espaces PMU en dur. Les femmes semblent particulièrement concernées par cette appréhension à pénétrer dans les célèbres cafés PMU, qui se caractérisent pourtant par une riche sociabilité masculine souvent cosmopolite » analysée depuis longtemps par les sociologues (17). Mais c'est justement cette promiscuité sociale et ethnoculturelle que souhaitent éviter certaines joueuses qui parient sur internet.

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

.

## 2: Age

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

L'âge particularise la sociologie des joueurs en ligne. Certes, les jeux d'argent pratiqués sur internet concernent toutes les catégories d'âge, en moyenne entre 14 et 24% mais de grandes tendances apparaissent nettement : les 26-35 ans arrivent en tête (24,6%), suivis de très près par les 36-45 ans (22,6%). Contre toute attente les jeunes adultes de 18-25 ans sont les moins concernés par les jeux d'argent sur internet (14,3%). Ces moyennes masquent cependant des distinctions fortes par segment. Si l'on entre dans le détail par catégorie, l'année de naissance apparaît comme une variable très discriminante, qui dessine pour partie le *portrait* du turfiste, du parieur sportif, du joueur de poker. Une sentence prosaïque pourrait (presque) résumer la situation : *dis-moi quel âge tu as, je te dirai à quel jeu d'argent tu joues sur internet*.

Les turfistes en ligne sont très majoritairement des joueurs âgés de 46 ans et plus (76,5%) et les plus de 56 ans représentent à eux seuls 50,2% de cette population. Les turfistes de 35 ans et moins sont très minoritaires (6%) et la proportion de jeunes adultes de 18-25 ans qui jouent aux courses en ligne apparaît extrêmement marginale : 1,3%. Les parieurs sportifs se situent aux antipodes des turfistes sur le registre de l'âge. 62,9% d'entre eux ont entre 18 et 35 ans et les jeunes adultes représentent à eux seuls 29,4% de cette population. Plus de 84% des parieurs sportifs ont moins de 45 ans. A contrario, les plus âgés (46 ans et plus) sont peu nombreux (15,4%) et les plus de 56 ans occupent une très faible place dans ces jeux (4,6%).

La population des joueurs de poker se distingue des turfistes sans pour autant s'identifier aux parieurs sportifs. Elle apparaît plus *mature* que celle des parieurs sportifs. Les joueurs de poker en ligne sont souvent des personnes de moins de 45 ans (77,2%) mais contrairement aux paris sportifs, les jeunes adultes de 18-25 ans sont minoritaires (12,2%) dans le poker numérique. Le joueur de poker en ligne est avant tout un homme entre 26 et 45 ans. Le poker se distingue également des paris sportifs en ce qui concerne les populations plus âgées. Les 46-55 ans pèsent pour 14,4% dans le e.poker, contre 10,8% pour les paris sportifs. Les personnes à la retraite ou proches de la retraite (56 ans et plus) s'intéressent donc davantage au *full* et au *brélan* (8,2%) qu'aux paris sportifs (4,6%).

### 3- Situation de famille & nombre d'enfant(s)

tableau A : situation de familles des joueurs en ligne

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

Tableau B : nombre d'enfant(s) des joueurs en ligne

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

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

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

La question du nombre d'enfant(s) (tableau B) est naturellement à mettre en relation avec l'âge et la situation de famille. La également il serait fallacieux de surinterpréter causalement ces statistiques. Nous observerons néanmoins qu'en moyenne, 46,7% des joueurs en ligne n'ont pas d'enfant [cela concerne avant tout les parieurs sportifs (58,9%) et les joueurs de poker (51,2%)] mais une majorité d'entre eux (53,3%) ont constitué une famille, avec un ou plusieurs enfants [le plus souvent deux (24,4%)]. Sans être identique, la composition familiale des parieurs sportifs paraît assez proche de celles des joueurs de poker, avec une progéniture d'un ou deux enfants. La structure familiale des turfistes paraît sensiblement différente, avec souvent une fratrie plus nombreuse, de deux enfants (32%), trois (16%) voire 4 et plus (5,2%).

Au regard du nombre d'enfants, la typologie des joueurs en ligne apparaît donc assez nette

nette. D'un côté, une population de turfistes plus avancée dans la vie et qui majoritairement a des<sup>7</sup> enfants (70%) et à l'opposé des parieurs sportifs plus jeunes et qui en majorité n'ont pas, ou pas encore, d'enfants (58,9%). Les joueurs de poker occupent une position intermédiaire, 48,8% ayant déjà une descendance.

## 5- Diplômes et niveaux d'études

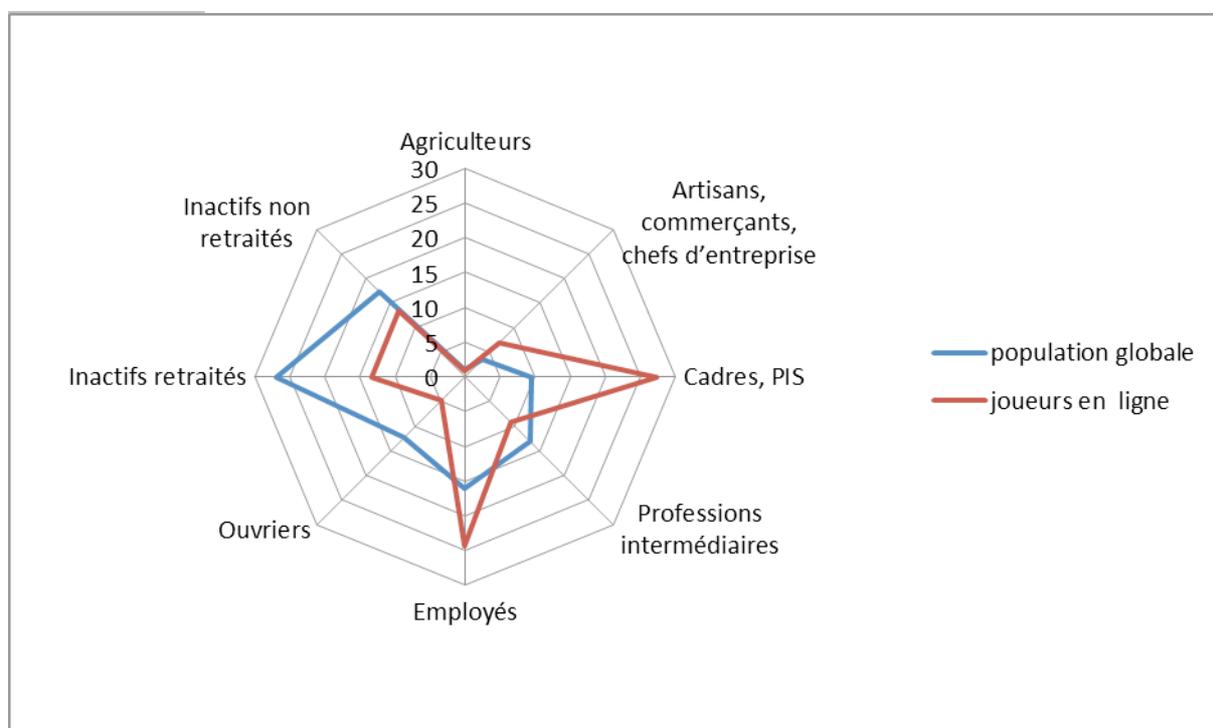
Diplômes et niv d'études(*)	Turfistes	Parieurs sportifs	Joueurs de poker	Moyenne	Population nation source Insee 2011
1 :Sans diplôme	6,7%	1,1%	2,1%	3%	26,2%
2 :Brevet	5,2%	1,1%	2,5%	2,5%	6,8%
3 :CAP BEP	22,6%	8,4%	10,6%	14,5%	20,3%
4 :Bac	23,7%	16,6%	17%	19,5%	14,2%
5 :Supérieur cour	20,1%	26,3%	26,9%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

- *Définition : source Insee 2011 ; niveau de diplôme : Insee enquêtes emploi : 1 :sans diplôme ou certificat d'étude primaire (cep) ; 2 :brevet des collèges seul ; 3 : CAP ou BEP ; 4 : bac général, technologique ou professionnel, brevet professionnel ou équivalent ; 5 : supérieur court : niveau Bac + 2, DUT, BTS, DEUG , formation sanitaire et sociale ; 6 : supérieur long : second ou troisième cycle universitaire, (licence, maîtrise, master, DEA, DESS, doctorat) diplôme des grandes écoles*
- *\*\*total inférieur à 100, car figure désormais dans les statistiques Insee sur le niveau de diplôme, une catégorie nouvelle « en cours d'études initiales » (qui pesait 10,6 % en 2011) mais qui n'a pas été retenue dans cette étude.*

En ce qui concerne le niveau d'études, la sociologie des joueurs en ligne est très différente de la population française qui, selon l'Insee, est avant tout non diplômée (26,2%) ou possède juste un CAP BEP (20,3%). A l'opposé la population des joueurs en ligne a acquis soit un diplôme supérieur long (36,5%), soit un diplôme supérieur court (24%). Cette caractéristique « surdiplômée » des e.gamblers concerne avant tout les parieurs sportifs (73% ont fait des études supérieures) et dans une moindre mesure les joueurs de poker (66%). Les parieurs sportifs se distinguent par un taux de sans diplômés inexistant et un pourcentage de CAP BEP particulièrement faible. Le niveau d'études sanctionné par le diplôme apparaît au final comme une variable très discriminante, notamment en ce qui concerne les paris sportifs et le poker.

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

## 6- Catégorie socioprofessionnelle



Toutes les catégories socioprofessionnelles (CSP) jouent aux jeux d'argent en ligne, qui ne sont donc pas réservées à un groupe social particulier. Mais il serait fallacieux d'en conclure pour autant que ces jeux sont une photographie sociologique de la société française, comme le loto par exemple. Bien qu'ouverts à tous - sous réserve de posséder un ordinateur et une connexion internet qui fonctionne - les jeux régulés par l'ARJEL apparaissent socialement différenciés et le sont davantage que les jeux d'argent en dur (notamment loteries, casinos). En d'autres termes les profils des joueurs, identifiés par leur CSP, ne correspondent pas à leur poids respectif dans la population active française, sauf en ce qui concerne le cas épiphénoménique des agriculteurs. (confer tableau A)

Tableau A

Catégorie socioprofessionnelle	Au niveau national© Chiffres Insee 2017 Sources : Insee, enquêtes emploi	Des joueurs en ligne
Agriculteurs	1%	0,8%
Artisan, commerçant, d'entreprise	3,5%	6,8%
Cadres, PIS	9,4%	27,3%
Professions intermédiaires	13,2%	9,3%
Employés	16,1%	24,4%
Ouvriers	12,4%	4,7%
Inactifs retraités	26,9%	13,4%
Inactifs non retraités	17,4%	13,4%

C'est notamment le cas des couches sociales les plus populaires (ouvriers) largement sous-représentées dans le ludique digital. Les ouvriers (qualifiés, non qualifiés de type industriel ou artisanal, les ouvriers agricoles) représentent 4,7% seulement des joueurs en ligne, alors qu'ils pèsent 12,4% en population active. La deuxième sous-représentation concerne les retraités. Bien que cette catégorie soit majoritaire chez les turfistes (33,4%), les inactifs retraités ne pèsent globalement que 13,4% chez les joueurs en ligne, alors qu'ils représentent 26,9% en population générale. La troisième sous-représentation concerne « les professions intermédiaires » (professeurs des écoles, techniciens, contremaitres, agents de maîtrise, professions administratives de la santé, du travail social, de la fonction publique et des entreprises, religieux). Cette catégorie sociale représente 13,2% de la population active, mais 9,3% seulement dans les jeux d'argent en ligne. Dernière catégorie à être sous-représentée, les inactifs non retraités qui pèsent 17,4% dans la population générale mais 13,4% chez les joueurs.

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

- La plus importante concerne les cadres et Professions Intellectuelles Supérieures (PIS). Les PIS (professions libérales, cadres de la fonction publique ou cadres administratifs et commerciaux d'entreprises, professeurs et professions scientifiques, professions de l'information, des arts et du spectacle) représentent 27,3% des joueurs internet alors que leur poids dans notre société est de 9,4%.
- Idem pour les artisans commerçants, chefs d'entreprise de 10 salariés et plus, qui sont plus du double à participer aux jeux de hasard en ligne (6,8%) par rapport à la place qu'ils occupent dans les CSP (3,5%).
- Autre catégorie particulièrement sur-représentée dans le *ludique digital* : les employés (employés civils et agents de la fonction publique, les policiers et militaires, employés administratifs d'entreprise, de commerce, personnels des services directs aux particuliers). Alors que les employés représentent 16,1% des actifs, ils sont 24,4% dans la population joueuse digitale. Les employés sont la 2<sup>ème</sup> catégorie sociale des joueurs en ligne, derrière les cadres et PIS.

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

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

La dernière tendance de cette sociologie des joueurs en ligne vs csp, concerne les inactifs non retraités (chômeurs, personnes diverses sans activité professionnelle de 18 ans et plus, étudiants.) largement sous représentée dans le e.gambling. Mais il est difficile d'en dire plus là et nous avons à faire ici à une sous-représentation *naturelle*, dans la mesure où cette catégorie comporte aussi un pourcentage important de *mineurs* qui en principe ne sont pas concernés par les jeux d'argent en ligne en .fr.

La sociologie des joueurs en ligne se précise quand on l'observe segment par segment. (10  
confer tableau B)

Tableau B

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

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

Le profil des turfistes en ligne apparaît nettement plus « métissé socialement ». Les paris hippiques sont avant tout un jeu d'inactifs retraités (33,4%) mais ils concernent également les employés (20,7%) et les cadres PIS (18,1%). Les paris hippiques se distinguent également par une faible participation des inactifs non retraités (7%) alors que cette catégorie pèse 18% pour les paris sportifs et 15,1% pour le poker.

## Conclusion

Les jeux de hasard pratiqués sur internet et régulés par l'ARJEL apparaissent comme une activité socialement différenciée et beaucoup plus différenciée que les autres jeux de hasard contemporains ( loteries, machines à sous...). Les jeux *online* sont essentiellement une activité masculine, qui intéresse avant tout certaines catégories sociales, par exemple les cadres, les professions intellectuelles supérieures, les employés. Outre le genre, les variables discriminantes sont nombreuses (notamment csp, âge, diplôme...), aussi bien pour la population mère, que pour les trois populations de référence. La mise en place du .fr en 2010 a grandement 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 qui concerne toutes les catégories sociologiques dans les mêmes proportions. Les jeux d'argent pratiqués sur internet restent, pour l'instant, très marqués socialement et culturellement.

Par ailleurs l'étude - qui atteint son plein effet heuristique dans la typologie comparative par segment - souligne que les trois populations qui s'adonnent aux paris hippiques, au poker ou aux paris

sportifs numériques, possèdent une « identité » plus ou moins fortes, aussi bien en termes<sup>11</sup> sociologiques, qu'en ce qui concerne par exemple les motivations des joueurs (4) ou qu'en ce qui concerne leurs comportements, pratiques et habitudes (9) Ces identités respectives des trois familles de joueurs en ligne ( qui restent à construire de manière exhaustive par d'autres focus ou monographies ciblées) s'expliquent pour partie pour des raisons historiques. Par exemple les paris hippiques, capitalisent sans doute une « pratique culturelle » plus ancienne – parfois familiale et intergénérationnelle bien ancrée dans le paysage ludique national et l'histoire ludique de notre pays. Les paris sportifs - et à fortiori le poker - apparaissent comme une pratique ludique encore en construction, ce qui explique par ailleurs pour partie les aléas économique-financiers de leur marché. En ce qui concerne les motivations, si le choix de l'internet ludique s'explique notamment par *la simplicité, la facilité, et la liberté* qu'il autorise, des nuances subtiles apparaissent dans les multiples raisons expliquant pourquoi on joue en ligne, confirmant l'identité de trois communautés ludiques digitales.

---

Au final et au delà de ces singularités, nous observerons que les jeux d'argent en ligne font désormais partie de la vie numérique - domestique ou nomade - de certains français et dans une nettement moindre mesure de certaines françaises. Les barrières sont tombées. 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. Outre l'arrivée de nouveaux joueurs qui ne jouaient pas préalablement aux jeux d'argent, outre l'émergence d'une nouvelle « race » de joueurs – les purs players qui jouent uniquement de manière numérique - cette légalisation, qui a introduit les jeux de hasard dans l'univers domestique micro privé des populations, a entraîné une évolution des pratiques ludiques traditionnelles, une accélération de la synergie entre les jeux d'argent pratiqués en dur ou sur internet, Cet dynamique 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 (biographiques, sociaux, culturels, économiques...) et pas seulement en fonction des offres commerciales des opérateurs, des résultats du jeu, de l'évolution ou de la non évolution de la réglementation ( partage des liquidités du poker), ou de l'accélération du débit d'internet.

Pour comprendre cette évolution et suivre ces actualisations successives, les enquêtes quantitatives ne suffisent pas, surtout si elle sont auto-administrées. Pour aller plus loin il faut *aller au contact direct des joueurs et de la famille entourage*, interroger les joueurs de manière approfondie, établir des récits de vie afin d'apprécier l'impact social de ces jeux et la réalité d'une culture ludique en construction qui possède ses spécificités, son actualité mais qui, fondamentalement, n'est pas coupée de la vie réelle des Français concernés et s'inscrit dans leur « histoire de vie » et leur « carrière » de joueur. Evidemment ça prendra un peu de temps en tout cas plus « que 5 minutes pour remplir un questionnaire en 13 questions » – *ils se croient tout permis et ils se permettent tout* - comme le fait actuellement la doxa du jeu pathologie et l'Observatoire des jeux dans un sondage en ligne lancé en décembre 2015 (18). Mais en quelque sorte *le jeu en vaut la chandelle pour un Etat - toujours croupier – mais soucieux de l'intérêt général et soucieux de comprendre ce Fait Social et Culturel vs 2.0 dans une optique socio-anthropologique et non dans une orientation de pathologie maladie qui stigmatise les joueurs et les déresponsabilise, comme c'est le cas actuellement.*

## Notes

1. «Le Président de l’Autorité de régulation des jeux d’argent - Charles Coppolani - en ligne interdit qu’une étude sociologique sur les joueurs en ligne soit publiée sur le site de l’ARJEL » (COMMUNIQUE DE PRESSE 24 juillet 2015, publié sur lescasinos.org du 24 juillet 2015)
2. « LE DESSOUS DES CARTES » ( article, 8 pages, septembre 2015 (publié sur lescasinos.org du 17 septembre 2015)
3. 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)
4. 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 : les casinos.org du 19 janvier 2016. Publié également sur Jeu Legal France (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)
5. « Pourquoi le poker est-il si attirant? Étude qualitative des motivations auprès des joueurs en salle et sur Internet », par : Magali Dufour, Université de Sherbrooke, Sévrine Petit, Université de Montréal, Natacha Brunelle, Université du Québec à Trois-Rivières (Drogues, santé et société, vol. 12, no 2, décembre 2013)
6. « Si les premières études laissent penser ( notons le marqueur de précaution épistémologique utilisé par les auteurs qui fait sens) que les joueurs de poker sur Internet présentent un niveau de risque élevé, les études renseignent peu sur les motivations des joueurs. Pourtant, comprendre pourquoi les personnes jouent est une question fondamentale » (Magali Dufour, Sévrine Petit, Natacha Brunelle, ibidem)
7. 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 sont analysés comme des formes plus ou moins graves de pathologie
8. Voilà par exemple comment JM Costes (membre de l’Observatoire des jeux (ODJ) et ancien directeur de l’Observatoire des drogues) résumait sur le site de l’ODJ (hébergé par Bercy) l’étude « TRJ et addiction »: « la littérature scientifique n’apporte pas de preuves définitives sur le lien existant entre TRJ élevé et addiction, non parce que ce lien est inexistant mais parce que sa mise en évidence est très difficile, voire impossible à démontrer sur le plan méthodologique. L’argument de l’absence de démonstration scientifique formelle ne permet pas néanmoins de remettre en cause la possible existence de ce lien. » !! (« Taux de retour au joueur, addiction et blanchiment », Observatoire des jeux (ODJ), mai 2012.) Face à ce tels propos, publiés sur le site du Ministère de l’économie une seule conclusion s’impose : REDUCTIO AD ABSURDU (Expression latine à propos d’une personne qui conduit un raisonnement jusqu’à ses plus extrêmes conséquences, y compris absurdes et contradictoires, en allant jusqu’à démontrer la fausseté, voire la ridicule inconsistance, des hypothèses sur lesquelles il repose)

9. Jean-Pierre G. Martignoni-Hutin : ARJEL/ JEUX EN LIGNE = « Pratiques, habitudes, comportements des joueurs qui jouent à des jeux de hasard & d'argent sur internet » (Mars 2016, à paraître)
10. Jean-Pierre G. Martignoni-Hutin : « Note historique et statistique, sur les jeux de hasard et d'argent » (Regards sociologiques, n°8, 1994, 57-75).
11. Si la parité peut parfois être atteinte et si parfois les femmes peuvent même être majoritaires, c'est uniquement pour certains jeux d'argent et/ou dans certaines circonstances (l'après-midi dans les casinos autour des machines à sous) ou pour certains profils sociologiques (par exemple les femmes seules de plus de 60 ans jouent proportionnellement plus au loto que les hommes)
12. « Gambling : Petite ruminantion sur le poker : « Si vous n'aimez pas l'anglais, fuyez braves gens ! vous n'entrerez jamais dans le monde merveilleusement ésotérique du poker » (avril 2012, 5 pages) (« Publié sur = lescasinos.org du 5 avril 2012 ; atlantico.fr du 10 avril 2012 (« Faut-il parler en anglais pour jouer au poker ?\* » ; jeuonline.ca du 11/4/2012, 2pages)
13. JP Martignoni-Hutin : « Le succès des jeux d'argent sur internet : premier bilan, premiers indicateurs, premières typologies» (2011, 7 pages, publié sur www.lescasinos.org, 20 avril 2011).
14. Dans une publicité pour Pariez Spot réalisé il y a quelques années par Publicis conseil, le PMU met en scène une femme (blonde, en short sexy) dans la « position » qui convient au galop sur un cheval en pleine course. Les spécialistes apprécieront...Ceux qui savent de quoi je parle comprendront ce que je veux dire !!. La pub précise que Pariez Spot est "rapide : tout est automatique, facile : la machine choisit les chevaux pour vous ") Le slogan, générique de cette publicité un peu machiste mais plaisante et agréable à regarder (surtout pour les hommes) est : "Tout le monde peut jouer aux courses " ( sous-entendu "y compris les femmes"). Si un féminisme rigoriste peut vilipender cette publicité un peu lourde, on peut considérer que le PMU a le droit à l'humour, l'essentiel étant sa volonté de montrer que désormais les paris hippiques ne soient plus réservés aux hommes
15. L'opérateur de paris, financeur de la filière hippique française, engage un nouveau plan stratégique", " Christophe Palierse : " ( Les Echos, 12,13 avril 2013) confer également " La mue du PMU : confronté à un changement de législation et à la fin de son monopole le PMU a su transformer la loi en opportunité pour rajeunir fortement son image et conquérir de nouveaux marchés " (in Décideurs, stratégie, finance, droit: 1er novembre 2011).
16. Confer les propos de X. Hürstel, à l'époque directeur général délégué, dans les Echos du 11/7/2014, « Comment le PMU veut conquérir de nouveaux parieurs » et l'article : « La stratégie de Xavier Hürstel, le nouveau patron du PMU » ( Challenge 9/12/2014)
17. JP Martignoni-Hutin "Jeux, joueurs, espaces de jeu : le Course par Course du P.M.U." (Ethnologie Française n° 4, octobre, décembre 1992, 472-489) / JP Martignoni-Hutin "Le Turfiste" (Les Cahiers de l'Imaginaire n°9, 1993, 59-90) / JP Martignoni-Hutin « Jeux, joueurs, espaces de jeu : l'exemple des paris hippiques » (Migrants Formation n°96, Mars 1994, 103-116) Charles Wassner : « Jeux en sous solitude : le course par course du PMU » (Autrement n°45, 1982, 25-29)
18. Extrait de la lettre envoyée aux joueurs (ODJ/ARJEL décembre 2015)« 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 (..) Nous espérons

mieux comprendre les comportements qui peuvent conduire à des difficultés avec le jeu, (..) 5 minutes vous suffiront pour remplir notre questionnaire de 13 questions. Une évaluation de votre niveau de risque vous sera communiquée immédiatement (..) » On remarquera la symbolique du chiffre 13. Fallait oser. Bol ou hasard scientifique ? A suivre...